

การออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูปฤดูร้อนสำหรับเด็กหญิง อายุ 3-10 ปี

นวรัตน์ กัมเพชร

ศิลปนิพนธ์

ศิลป 400

เสนอต่อ ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร

646.406

4.2991

การออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูปฤดูร้อนสำหรับเด็กหญิง อายุ 3-10 ปี

นวรัตน์ กันเพชร

29 ก.พ. 2531

เค้าโครงศิลปนิพนธ์

ศิลป 400

เสนอต่อ ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร

* 2159

165624

การออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูปในฤดูร้อนสำหรับเด็กหญิงอายุ 3-10 ปี

การออกแบบเสื้อผ้าเป็นการออกแบบเพื่อการดำรงชีวิตจัดอยู่ในประเภทการออกแบบเฉพาะ
พันธุ์ (Domestic design) การออกแบบเสื้อผ้าเป็นการแก้ปัญหาด้านรูปทรง ประโยชน์
การใช้สอย เศรษฐกิจ และความสวยงาม เศรษฐกิจและความสวยงาม โดยประสานกันอย่างมี
ศิลปะ ในปัจจุบัน ตลาดเสื้อผ้ามีการขยายตัวขึ้นมาก ความต้องการนักออกแบบเสื้อผ้าเพื่องาน
อุตสาหกรรมมีมากขึ้น การออกแบบเสื้อผ้าในระบบอุตสาหกรรมที่ผลิตเสื้อผ้าแบบเดียวกันจำนวน
มาก ๆ นักออกแบบจะต้องมีความรู้ทางการตลาดพอสมควร เพื่อออกแบบให้สนองความต้องการ
ของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายได้ ถ้าเสื้อผ้าที่ออกแบบไปไม่เป็นที่ต้องการของผู้บริโภค ภาวะ
สินค้าค้างและการขาดทุนจะเกิดขึ้น

งานออกแบบเสื้อผ้านับว่าเป็นงานสาขาหนึ่งที่น่าสนใจ เพราะถ้านักออกแบบสามารถออกแบบให้เป็นที่
ได้รับความนิยมนจากผู้บริโภค ก็นับได้ว่าเป็นความภูมิใจในงานสำเร็จตามเป้าหมาย

ปัญหา

ต้องการที่จะศึกษาการทำงานของนักออกแบบเสื้อผ้าว่ามีระบบการทำงานเป็นอย่างไร ใน
การทำผลงานชิ้นหนึ่ง ๆ เสร็จออกมาจะต้องผ่านกรรมวิธีใดบ้าง ศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในการ
ออกแบบ เพื่อหาทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเมื่อมีการออกแบบจริง

สมมติฐาน

ได้รับความรู้ถึงระบบการทำงานของนักออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป และเสื้อผ้าที่ออกแบบ
แล้วจะสามารถสนองความต้องการของผู้บริโภคได้คือ ใส่สบาย สวยงาม ราคาสะอาดง่าย
ราคาย่อมเยา

กระบวนการ

1. ศึกษาแนวแฟชั่นในอดีตถึงปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวคิดในการออกแบบเสื้อผ้า
2. ศึกษาวัสดุและคุณสมบัติของผ้า และตัดสินใจเลือกวัสดุมาใช้ตามวัตถุประสงค์
3. ออกแบบและตัดเย็บจริง

บทคัดย่อ

การทำ ศิลปนิพนธ์ เรื่อง การออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป สำหรับเด็กหญิงอายุ 3-10 ปี ได้มีการศึกษาข้อมูลด้าน วัสดุสิ่งทอ การตกแต่งบนตัวเสื้อผ้า ศึกษาข้อมูลด้านวัสดุสิ่งทอ การตกแต่งบนตัวเสื้อผ้า ศึกษารูปแบบของเสื้อผ้าในตลาดปัจจุบัน จกกาการศึกษาถึงตลาดเสื้อผ้าสำเร็จรูปในปัจจุบันของเด็ก พบว่า เสื้อผ้าน่ารักสำหรับเด็กส่วนใหญ่ทำจากวัสดุผ้ายัด เพราะคำนึงถึงเด็กที่มีรูปร่างเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ที่เป็นผ้ารูปแบบก็ไม่มี ความแปลกใหม่ ส่วนใหญ่คือ เสื้อเชิ้ต ลวดลายและสีแตกต่างกัน เสื้อผ้าที่ออกแบบขึ้นมาต้องการให้มีวัสดุที่แตกต่างออกไปจากท้องตลาดที่ส่วนใหญ่คือ ผ้ายัด โดยใช้ผ้าฝ้ายผสมโพลีเอสเตอร์แทน ซึ่งยังสามารถระบายอากาศได้ดี รูปทรงเป็นแบบหลวมใส่สบาย เป็นเสื้อผ้าใส่ประจำวัน ดูแลรักษา ทำความสะอาดง่าย การตกแต่งบนตัวเสื้อผ้าน้อย เสื้อผ้าสีสดใส จากการตัดเย็บออกมา การตกแต่งของเสื้อผ้าเรียบมากเกินไป ไม่เหมาะกับเสื้อผ้าเด็ก การกันขลิบลิ้นเสื้อผ้า จึงน่าจะช่วยในการตกแต่งได้มากขึ้น

ในการออกแบบเสื้อผ้านี้ ปัญหาที่เกิดขึ้นในการผลิตงานก็คือ หาผ้าที่มีสีตามที่ออกแบบไว้ในท้องตลาดไม่ได้ จึงแทนด้วยผ้าที่มีลักษณะพื้นผิวและสีที่ใกล้เคียงกันแทน จากการสำรวจสัมภาษณ์เด็กหญิงช่วงอายุ 3-10 ปี ในครอบครัวระดับกลาง 80% พอใจและต้องการเสื้อผ้าที่ออกแบบ นับได้ว่าผลงานที่สำเร็จนับได้ว่าตรงกับจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้


รองศาสตราจารย์ ดร. วิรัตน์ ตั้งเจริญ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
บทที่ 1 บทนำ	1
คำนำ	1
ปัญหา	2
สมมติฐาน	2
กระบวนการ	2
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพันธ	3
2.1 ปัจจัยมูลฐานของการออกแบบเสื้อผ้า	3
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุสิ่งทอ	5
2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการผลิตและตกแต่ง	10
2.4 ข้อมูลด้านการออกแบบลวดลาย	14
2.5 ข้อมูลด้านการตกแต่งบนตัวเสื้อผ้า	36
2.6 การเลือกผ้าให้เหมาะกับแบบ	38
2.7 นักออกแบบกับงาน	40
2.8 เสื้อผ้าสำเร็จรูปในตลาดปัจจุบัน	45
บทที่ 3 กระบวนการ	50
บทที่ 4 สรุปผลที่ได้รับและข้อเสนอแนะ	65
บรรณานุกรม	

บทที่ 1

บทนำ

ในแต่ละยุคสมัยแนวความคิดเกี่ยวกับความสวยงาม รสนิยม กิริยา มารยาทแตกต่างกันไป เช่น เมื่อประมาณ 150 ปี ที่ผ่านมา ถือว่าผู้หญิงรูปร่างท้วมเตี้ย สวย แต่ในปัจจุบันผู้หญิงสวยต้องสูงโปร่ง

สิ่งที่มาพร้อมกับแฟชั่นมีหลายอย่าง เช่น การถ่ายรูป จิตรกรรม หนังสือแมกกาซีน หนังสือพิมพ์ วิหุ โพรทัศน์ ภาพยนตร์ ละคร สิ่งเหล่านี้เป็นตัวเร้าให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางแฟชั่น ขึ้นชื่อว่าแฟชั่นย่อมมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เนื่องจากแฟชั่นเป็นการแสดงออกทางศิลปะอย่างหนึ่งที่ใช้ร่างกายคนเป็นที่แสดง จึงต้องมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้สวยงามเหมาะสมยิ่งขึ้นอยู่เสมอ การเปลี่ยนแปลงด้านแฟชั่นเป็นสิ่งที่ซับซ้อน ย่อมแสดงให้เห็นถึงชีวิตสังคมช่วงนั้น ๆ ทั้งในด้าน เศรษฐกิจ สังคม จิตวิทยา

พลังทางสังคม (Social force) เป็นตัวกำหนดเครื่องแต่งกายของในสังคมหนึ่ง ๆ ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงแบบแผนทางขนบธรรมเนียมประเพณีของสังคมในช่วงนั้น คนในสังคมเดียวกันจึงแต่งตัวคล้ายกัน อาจจะมีผิดเพี้ยนไปบ้างอันมีสาเหตุมาจากโอกาส ความต้องการทางสังคมฐานะทางเศรษฐกิจ ตลอดจนบุคลิกลักษณะรูปร่างของแต่ละคนซึ่งไม่เหมือนกัน สิ่งที่ทำให้คนในสังคมเดียวกันแต่งกายต่าง ๆ กันคือ

1. ความสะดวกของร่างกาย
2. การเข้าไปมีส่วนร่วมอยู่ในสังคม
 - 2.1 การเลียนแบบ
 - 2.2 การมีหน้ามีตา มีเกียรติยศ
 - 2.3 ความเป็นตัวของตัวเอง
 - 2.4 การดึงดูดเพศตรงข้าม
 - 2.5 การแสดงออกด้านความรักสวยรักงาม

แต่ละคนมีความต้องการในด้านการแต่งกายแตกต่างกันไป ต่างคนจึงหาทางสนองความต้องการนั้น ๆ ต่างกัน การออกแบบเสื้อผ้าเป็นงานด้านหนึ่งซึ่งกำลังเป็นที่ต้องการของตลาดธุรกิจต้องการนักออกแบบในการผลิตเสื้อผ้าในระบบอุตสาหกรรม ซึ่งนอกจากจะมีความคิดริเริ่มและความนำสมัยด้านแฟชั่นแล้ว ความรู้ด้านคุณสมบัติของผ้า โครงร่างของผู้สวมใส่ พฤติกรรม

ของผู้สวมใส่และผู้ซื้อ ก็เป็นสิ่งหนึ่งที่สำคัญของนักออกแบบเสื้อผ้าในระบบอุตสาหกรรมที่จะต้องมีความรู้ความสามารถในหลาย ๆ ด้าน เพราะการผลิตในระบบอุตสาหกรรมจำนวนมาก ถ้าสินค้าไม่เป็นไปตามที่ต้องการของตลาด ภาวะการขาดทุนก็จะเกิดกับธุรกิจ

ปัญหา

ต้องการที่จะศึกษาการทำงานของนักออกแบบเสื้อผ้า ว่ามีระบบการทำงานเป็นอย่างไร ในการทำผลงานชิ้นหนึ่ง ๆ เสร็จออกมา จะต้องผ่านกรรมวิธีใดบ้าง ศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในการออกแบบเพื่อหาทางแก้ไขปัญหา ปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นเมื่อต้องออกแบบจริง ความแตกต่างระหว่างการออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูปกับเสื้อผ้าตามท้องเสื้อ

สมมติฐาน

เสื้อผ้าที่ได้รับการออกแบบจะสามารถสนองความต้องการของผู้บริโภคได้คือ ใส่สบาย สวยงาม ทำความสะอาดง่าย ราคาเหมาะสม และผู้ทำได้รับความรู้ถึงระบบการทำงานของนักออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป

กระบวนการ

1. ศึกษาแนวแฟชั่นในอดีตถึงปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวคิดในการออกแบบเสื้อผ้า
2. ศึกษาวัสดุและคุณสมบัติของผ้าและตัดสินเลือกวัสดุมาใช้ตามวัตถุประสงค์
3. ออกแบบและตัดเย็บจริง

บทที่ 2

ข้อมูลสัมพันธ

2.1 ปัจจัยมูลฐานของการออกแบบเสื้อ

งานออกแบบเสื้อเป็นงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งบางครั้งอาจจะห่อเจ็จนเกินกว่าที่จะนำมาใช้ในชีวิตจริงได้ จะใช้ได้ก็แต่เฉพาะการแสดงเท่านั้น อย่างไรก็ตามการสร้างสรรค์เป็นสิทธิอย่างเสรีที่นักออกแบบทุกคนทำได้ ถ้าออกแบบมาแล้วเป็นที่ยอมรับของคนส่วนใหญ่ก็เท่ากับว่างานชิ้นนั้นประสบความสำเร็จ นักออกแบบต้องทำงานหนักเพราะต้องรับผิดชอบงานหลายด้าน ทั้งยังจะต้องคิดแบบเสื้อในแต่ละฤดูที่ละมาก ๆ เพื่อจะแข่งขันกับบริษัทอื่น ๆ และเพื่อความอยู่รอดของกิจการ ไม่ว่านักออกแบบจะเลือกออกแบบเสื้อประเภทใดก็ตาม นักออกแบบจะต้องทราบถึงความจริงที่ยอมรับกันทั่วไปอันที่จะเป็นแนวทางการออกแบบเสื้อประเภทนั้น ๆ ต่อไป ดังนี้คือ

ความสัมพันธ์ระหว่างวัยกับแบบ แรกทีเดียวมีการแบ่งขนาดของเสื้อผ้าตามวัยของผู้ใช้เพียง 3 วัย เท่านั้น คือ เด็ก นางสาว ผู้ใหญ่ ต่อมาได้เพิ่มขนาดของวัยรุ่น (Junior Size) พวกนี้เป็นวัยที่อยู่ระหว่างกึ่งเด็กกึ่งสาว นอกจากนั้นยังมีขนาดของวัยรุ่นนางสาวที่มีรูปร่างใหญ่กว่านางสาวทั่ว ๆ ไป เรียกว่า Half Size

ความสัมพันธ์ระหว่างราคากับแบบ ในบริษัทหนึ่ง ๆ มักจะกำหนดนโยบายไว้เลยว่า จะผลิตเสื้อผ้าระดับราคาแพงหรือราคาปานกลาง หรือราคาต่ำออกจำหน่าย บางครั้งบริษัทหนึ่ง ๆ อาจจะผลิตเสื้อผ้าราคาแพงเป็นหัวใจสำคัญและผลิตเสื้อผ้าราคาปานกลางร่วมด้วยก็ได้ อีก แต่จะมาผลิตเสื้อผ้าราคาต่ำรวมด้วยไม่ได้ เพราะถึงแม้จะขึ้นชื่อว่าเป็นเศษวัสดุ แต่เมื่อนำมาผลิตเป็นเสื้อผ้าราคาต่ำ ราคาต้นทุนก็ยิ่งสูงอยู่นั่นเอง ตลอดจนกรรมวิธีในการผลิตเสื้อผ้าราคาต่ำยังแตกต่างจากการผลิตเสื้อผ้าราคาแพง และราคาปานกลางอีก ทั้งจะมีปัญหาด้านการตลาดและลูกค้าด้วย

ลักษณะของเสื้อผ้าราคาแพงหรือเสื้อชั้นสูง

การกระจายในท้องตลาด	น้อยกว่า 2% ของเสื้อผ้าทั้งหมด
สถานที่ขาย	ร้านค้าใหญ่ ๆ เฉพาะแห่งหรือห้องเสื้อ ชั้นดี ห้างสรรพสินค้าชั้นนำ
คุณค่าของเสื้อ	แบบแฟชั่นชั้นสูง ตัดเย็บยุ่งยาก ใช้ผ้าที่มีคุณภาพดี มีชื่อนักออกแบบแจ้งให้ทราบ
โอกาสของนักออกแบบหน้าใหม่ที่จะหางาน	20% โดยประมาณ

ลักษณะของเสื้อราคากลาง

การกระจายในท้องตลาด	30% ของเสื้อผ้าทั้งหมด
สถานที่ขาย	ร้านค้าเฉพาะแห่ง และห้างสรรพสินค้า ทั่ว ๆ ไป
คุณค่าของเสื้อผ้า	แบบทั่ว ๆ ไป ที่คนส่วนใหญ่ใส่ได้ ตัดป้ายฉลากที่เชื่อถือได้ ใช้ผ้าที่กำลง่ายและหาได้ง่ายในท้อง ตลาดทั่วไป
โอกาสของนักออกแบบหน้าใหม่ที่จะหางาน	65% โดยประมาณ

ลักษณะของเสื้อราคาถูก

การกระจายในท้องตลาด	มากกว่า 65% ของเสื้อทั้งหมด
สถานที่ขาย	ร้านสรรพสินค้าทั่ว ๆ ไป แผงลอย
คุณค่าของเสื้อผ้า	ราคายืนอยู่กับแบบ มีแบบให้เลือกน้อย และมักจะซ้ำ ๆ กัน การตกแต่งตลอดจนวัสดุตกแต่งเป็นแบบ ฉูดฉาด และสีตก ใช้ผ้าคุณภาพต่ำ
โอกาสที่นักออกแบบหน้าใหม่จะหางาน	15% โดยประมาณ

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุสิ่งทอ

ความรู้เรื่องเส้นใยและเนื้อผ้าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักออกแบบ ทั้งนี้เพื่อช่วยการตัดสินใจได้ถูกต้องในการเลือกใช้ผ้าให้เหมาะสมกับแบบและโอกาสสวมใส่ เพราะเนื้อผ้าแต่ละชนิดจะมีคุณสมบัติไม่เหมือนกัน

การจำแนกประเภท เส้นใย

สัตว์	ใยธรรมชาติ			ใยประดิษฐ์	
	พืช	แร่	จากธรรมชาติ	สังเคราะห์	จากอินทรีย์
ใยยาว	เมล็ด	แอสเบสตอส	จากเซลลูโลส	โพลีเอไมด์ (ไนลอน)	ใยแก้ว
ไหม	ฝ้าย		วิสโคส (เรยอน)	โพลีเอสเตอร์ (เทไทรคอน)	ดินเงินและทอง
	ป่าน		คิปปรามโมเนี่ยน	โพลียูรีเทน	
ใยสั้น	ลำต้น		โพลีโนลิก	โพลีฟีน	ใยหิน
ขนแกะ	ป่านลินิน		อะซีเตท	วินยอน	
ไหมแฉ่ว	เฮมปี		ไทรออะซีเตท	ชามรอน	
แคชเมียร์	ปอ		จากโปรตีน	ฟลูโอโรคาร์บอน	
อูฐ	ป่านรามี่		คาเซอีน (นมผง)		
ลามาว	ใบ		เซิน (ข้าวโพด)		
อัลปาก้า	อบาก้า		ชอยบีน (ถั่วเหลือง)		
กระด้าย	ศรนารายณ์				
วิกุนา	สัปาด				

ลักษณะคุณสมบัติและการใช้งานของเส้นใย

1. เส้นใยธรรมชาติ ได้แก่

ฝ้าย (Cotton)

สีธรรมชาติ ปกติ ขาว ครีมน้ำตาลอ่อน ไม่เป็นมัน ดมน้ำซักได้ดี มีการยืดหดปานกลาง ทนความร้อนเมื่อต้มน้ำ 300 องศาฟาเรนไฮต์ ตากแดดนาน ๆ ใยฝ้ายจะเปื่อย ปัจจุบันได้ใช้ผสมกับใยสังเคราะห์ ทำให้มีน้ำหนักเบา สวมสบาย ทนความร้อน และยืดหยุ่นง่าย นิยมใช้ตัดเสื้อ ห่ม่าน บุเครื่องเรือน ผ้าเช็ดหน้า ลินิน (Linin)

เนื้อสีธรรมชาติ เหลืองอมเทา มีความมันเงาเรียบ เหนียว และแข็งกว่าใยฝ้าย ทนความร้อนดี ทนแดดแมลง และสารเคมี เนื่องจากมีคุณสมบัติทนความร้อน จึงนิยมนำมาใช้ทำผ้าเช็ดหน้า ผ้าปูโต๊ะ ผ้าปูเตียง ปลอกหมอน ตัดเสื้อชุด ลาลอง สมัยก่อนนิยมตัดสูท และ ชุดทำงาน ต่อมาเมื่อมีผ้าอย่างอื่นมาทดแทน จึงมีผู้นิยมน้อยลง เพราะลินินเป็นผ้ายับง่าย

ไหม (Silk)

จีนเป็นชาติแรกที่รู้จักใช้เส้นไหมทำเสื้อผ้า มีสีเหลืองอ่อนอมเทา ขาว มีลักษณะเนื้อนุ่มเป็นเงามัน ใยไหมเลี้ยงมีความสั้นกว่าใยไหมป่า เส้นไหมทนความร้อนไม่ดี แต่ให้ความอบอุ่นเมื่อสวมใส่ ไม่ยับง่าย ทนความร้อน มีความเหนียวทน แรงดึง แมลงชอบกินเนื้อผ้า เพราะเป็นโปรตีนธรรมชาติ ไม่ทนสารเคมีหรือแสงแดด นิยมใช้ตัดชุดราตรี ชุด เสื้อผ้า แบบครึ่งตัว ชุดชั้นใน บุเฟอร์นิเจอร์ ให้ความงามสง่า ขนสัตว์ (WOOL)

ขนสัตว์

สีธรรมชาติ ปกติ สีขาวปนน้ำตาล จนถึงดำ ความเงามันแล้วแต่ชนิดและเกรดผ้า ขนสัตว์ มีความเหนียวมากกว่าเส้นไหมเล็กน้อย ทนความร้อนไม่ดี ให้ความอบอุ่นนุ่มนวล การทำความสะอาดใช้วิธีซักแห้งด้วยน้ำยา แทนการต้ม น้ำ เมื่อถูก ความร้อนมาก ๆ อาจทำให้เสียรูปทรง จึงนิยมนำมาใช้ทำเสื้อผ้ากันหนาว ถุงมือ ถุงเท้า หมวก ผ้าห่ม บุเครื่องเรือน

2. เส้นใยสังเคราะห์ แบ่งออกเป็น 7 ประเภท คือ

- 2.1 ทำจากอินทรีย์วัตถุ (Organic Filaments) เช่น เรยอน
- 2.2 ทำจากเซลลูโลส (Cellulose Perivatives) เช่น อาซีเตท
- 2.3 ทำจากโปรตีน (Protein Fibers) เช่น จาณม จากข้าวโพด
- 2.4 ทำจากพืช (Vegetable Source) เช่น ฟีนิก
- 2.5 ทำจากยาง (Resin Fulaments) เช่น ใยไนลอน ออร์ลอน
- 2.6 ทำจากแร่ (Mineral Fibers) เช่น ใยหิน ใยแก้ว
- 2.7 เส้นใยที่ไม่ต้องการทอ (Non-Woven Fibers) เช่น สักหลาดอัด

อาซีเตท (Acetate)

ใยทำจากเซลลูโลส มีความเป็นเงาเบา ทนต่อการมีความเหนียว แต่ไม่ทนความร้อน ติดไฟง่าย จับจีบได้ดี ผลิตภัณฑ์ผ้าทอและผ้าปัก ส่วนใหญ่ทำเป็นผ้าแพร ผ้าย่น ผ้าเทพดา ผ้าโบรเคด (Brocade) นิยมใช้ตัดชุดราตรี ชุดเครื่องเรือน ตกแต่งส่วนประกอบ

อคริลิก (Acrylic)

ชื่อทางการค้าคือ ออลอน (Orlon) มีเนื้อนุ่ม เบา ทนรา ทนแดด ไม่ยับย่นยืดหยุ่นได้ ทรงตัวจีบดี ซักง่าย แห้งเร็ว นิยมใช้ตัด เดรส (Dress) เสื้อสเวตเตอร์ (Sweater) ชุดเครื่องเรือน หมวก ถุงเท้า

ใยแก้ว (Glass)

ใยแก้ว ทำจากการหลอมทราย หินปูน โซดาไฟ บอแรก ฯลฯ รวมเข้าด้วยกัน เนื้อผ้าทนความร้อนดีมาก ไม่เป็นสีไหม ไม่ดูดความชื้น เหนียว ทนแมลง ผ่นไม่จับ รีด และลื่น นิยมใช้ตัดชุดนักเรียน ผ้าม่าน ชุดเครื่องเรือน

ไนลอน (Nylon)

ไนลอนเป็นที่รู้จักดี เพราะแพร่หลาย สกัดจาก โพลีเมอร์ มีหลายสูตร เช่น ไนลอน มีชื่อทางการค้ามากมาย คุณสมบัติของไนลอนคือ เหนียว ยืดได้ แห้งเร็ว ทนแมลง ทนเสียดสี ไนลอนที่ผลิตได้มีทั้งแบบเป็นมัน กึ่งทึบ ทึบ ไนลอนมันจะทนร้อนได้ดีกว่าไนลอนกึ่งทึบ และทึบ

โพลีเอสเตอร์ (Polyester)

ผ้าโพลีเอสเตอร์ มีผู้นิยมใช้มาก เพราะเป็นผ้าที่ซักง่ายแห้งเร็ว ไม่ต้องรีด ทนยับ ทรงตัวดี ทนแมลงมีความเหนียว แต่มีความยืดหยุ่นตัวน้อย นิยมใช้ผสมกับเส้นใยฝ้าย เรยอน ขนสัตว์ ลินิน เพื่อคุณสมบัติบางประการ เช่น การรักษาง่าย ความแข็งแรง ความคงทน และความคงรูปร่าง จึงนำไปทำเป็นผ้าเย็บ ถุงเท้า พรหม ผ้าปูที่นอน เสื้อผ้า

สปันเดก (Spandex)

เป็นเส้นใยทำจากโพลีเมอร์ชนิด โพลียูเรเทน จัดอยู่ในกลุ่มยืดหยุ่นเหมือนยาง น้ำหนักเบา ทนแดดได้ดีเท่าเทียม ถูซับเหงื่อได้ แต่ไม่ทนต่อสารฟอกขาว นิยมใช้ตัดชุดอาบน้ำ ชุดชั้นใน เสื้อยกทรง ชุดนอน ชุดกีฬา

ใยโลหะ (Metallic)

ส่วนใหญ่ทำเป็นแผ่นบางชุบ หรือ เคลือบพลาสติก ทนราทนแมลง ทนความชื้นดี น้ำหนักเบากว่าใยแก้ว แต่ไม่ทนร้อน มีสีสรรสวยงาม จับแสง นิยมใช้บุเครื่องเรือน ตกแต่งเสื้อผ้า ชุดระบำ รองเท้า กระเป๋าถือ

โมดาครีลิก (Modacrylic)

ลักษณะเหมือนผ้าขนสัตว์ บางครั้งใช้แทนขนสัตว์เทียม เนื้อผ้านุ่ม ทนไฟ ทนสารเคมี ถูน้ำจะแห้งเร็ว

เรยอน (Rayon)

ผลิตจากสารเซลลูโลส จากธรรมชาติ เช่น เยื่อไม้ ในการผลิตจะสามารถผลิตเส้นใยที่มีความยาวต่อเนื่อง หรือมีความยาวจำกัดได้ ปกติเส้นใยประดิษฐ์จะมีความเงาส่งมาก เพราะเนื้อสม่ำเสมอเป็นเนื้อเดียวกัน คุณสมบัติพิเศษคือ เนื้อผ้าอ่อนนุ่มมาก น้ำหนักเบา ถูน้ำแห้งเร็ว แต่ขึ้นราง่าย การต้านทานความร้อนได้ดีเท่ากับฝ้าย และแสงแดดจะทำให้ความเหนียวของเส้นใยลดลง ใช้บุเครื่องเรือน หรือตัดชุดเสื้อผ้าได้ดี เนื่องจากสามารถทำเป็นผ้าได้หลายชนิด ทั้ง บาง หนา อ่อนนุ่ม แข็งหรือแน่น ใช้ผสมกับเส้นใยโพลีเอสเตอร์ เพื่อเพิ่มการดูดซับน้ำและความอ่อนนุ่ม ผสมกับฝ้ายเพื่อช่วยให้ผ้าสวยงามขึ้น

ยาง (Rubber)

เป็นเส้นใยที่มีความเหนียวยืดหยุ่นดีมาก ไม่ทนแสงแดดและความร้อน ไม่ดูดน้ำ ไม่ทนการเสียดสี นิยมทำเป็นชุดชั้นใน ชุดอาบน้ำ ผ้าฟูก ผ้าอ้อมเด็ก

ซาแรน (Saran)

เป็นเส้นใยที่มีลักษณะทนกรด ทนแมลง ไม่ดูดน้ำ เหนียว ใช้ทำลือสน บูเครื่องเรือน

อารามิด (Aramid)

เป็นเส้นใยที่ทนเคมีและรับแรงดึงดีมาก จึงนิยมใช้ทำเชือก แห อวน

โอลีฟิน (Olefin)

เส้นใยเบา ทนแมลง ทนแดด ทนชื้น ถูกน้ำแห้งเร็ว ใช้ทำเป็นเส้นด้ายเย็บปัก ผ้าถัก ชุดชั้นใน เนคไท ผ้าคลุม หมวก

การผสมเส้นใย

ในการทอผ้าเป็นผืนนั้น เราอาจใช้เส้นใยมากกว่า 1 ชนิด มาทอเป็นผืนได้ แต่ที่นิยมนำมากคือ เส้นใย 2 ชนิด เนื่องจากง่ายต่อการผลิต

การผสมเส้นใย จะทำให้ได้คุณสมบัติของผืนผ้าตามต้องการ เช่น ผ้ายผสมกัน เรยอนทอเป็นผืนผ้า ให้คุณสมบัติในการซับเหงื่อ ผ้าฝ้ายที่มีความมันจากเรยอน กลายเป็นผ้าที่ทอจากใยผสม

การผสมทำได้ 2 อย่าง คือ

1. ผสมเส้นใยตอนทอ ใช้ด้ายพุ่งอย่างหนึ่ง ด้ายยืนอีกอย่างหนึ่ง
2. ผสมเส้นใยตอนควั่นเกลียวเป็นด้ายเพียงเส้นเดียว แล้วจึงนำมาทอไปพร้อมกัน

สาเหตุที่มีการใช้ใยผสมมากขึ้น เนื่องจากสามารถเลือกคุณสมบัติที่ต้องการของใยอย่างหนึ่งมาลบล้าง ส่วนเสียของใยอีกชนิดหนึ่ง เช่น ใยผ้าขนสัตว์ สวยและทนทาน ตัดเย็บสะดวก แต่ถูกน้ำแล้วหด และคลายความทนเมื่อนำมาผสมกับใยเคครอนซึ่งเหนียวและไม่หด จะได้รูปลักษณะสวยงามของขนสัตว์ และความเหนียวไม่หดของเคครอน

2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการผลิตและการตกแต่ง การทำให้เป็นสินค้า

1. การทอ การทอที่เป็นพื้นฐานซึ่งใช้กันมากอยู่มีอยู่ 3 วิธี คือ

1.1 ทอสามซัดกันไปมา ตั้งเส้นด้ายยืนและเส้นด้ายพุ่งซัดกันเป็นมุมฉาก วิธีนี้อาจจะชักเยื้องทำให้เกิดเนื้อผ้าและลวดลายต่าง ๆ ได้ ไม้รู้จักมัน เช่น ทอด้วยซัดกันแน่น ทอหลวมให้ผ้าโปร่งบาง ผ้าที่ซัดขึ้นลงตามธรรมชาติ เนื้อสม่ำเสมอคงที่ ผ้าฝ้ายป๊อปปลิน ผ้าฝ้ายเชอร์ซิกเกอร์ ผ้าแก้ว ผ้าทำพด้า เหล่านี้แม้จะมีเนื้อและผิวสัมผัสต่าง ๆ กัน ก็ทออย่างซัดขึ้นลงตามธรรมชาติเหมือนกัน

1.2 ทอเป็นลายสอง คือการทออย่างใช้เส้นด้ายพุ่งข้ามด้ายยืนไม่เท่ากัน เป็นหนึ่งกับสองเกิดเป็นลายเฉียงบนผ้า ผ้าทอลายสองทนทานและเนื้อแน่นมาก อยู่ตัวไม่ยับง่าย ตัวอย่างที่รู้จักกันทั่วไปคือ ผ้ายกเบอตัน

1.3 ทออย่างควั่น เป็นการทอที่แตกปลีกย่อยๆ มาจากการทอลายสองด้วยซัดกันไปมาเป็นช่วงยาวไม่เกิดลายเฉียงบนผ้า มีลักษณะพิเศษ คือ มันเรียบ เพราะเส้นด้ายลอยตัวเป็นช่วงยาว ผ้ายกควั่นให้ความรู้สึกหรูหราทั้งตัวดี แต่ไม่ทนทาน เพราะเส้นด้ายถูกสะกดให้หลุดได้ง่าย นิยมใช้ทอ ผ้ายก ผ้ายกซาติน

นอกจากการทอทั้งสามแบบนี้แล้ว ยังมีวิธีการแตกไปได้อีกมากมาย เพื่อให้ผ้ามีเนื้อและผิวสัมผัสต่าง ๆ กันตามต้องการ เช่น การทอแบบเลโน ลักษณะเป็นผ้าโปร่ง นิยมใช้ทำผ้าม่าน หรือ ผ้ามุ้ง แบบคอบบี้ เป็นการทอหยกดอกชนิดเล็กที่มีรูปทรงทางเรขาคณิต แบบแจคการ์ด เป็นการยกดอกตาม การออกแบบ แบบแปลเปต เป็นการทอลายตามการออกแบบคล้ายวิธีปักมือ การทอเส้นด้ายคล้องเป็นห่วง จะตัดให้ห่วงขาดหรือทิ้งไว้เป็นขนฟูก็ได้ อย่าง ผ้าขนหนู ผ้ากำมะหยี่

2. การถัก

การถักแบ่งเป็นประเภทใหญ่ ๆ คือ ถักด้วยมือ (Hand-Knitting) และถักด้วยเครื่อง (Machine Knitting) การถักมีชนิดแนวยืนและชนิดแนวขวาง แต่ละชนิดมีแบบการถักต่าง ๆ มากมาย เช่น

2.1 การถักแบบแนวขวาง

2.1.1 แบบธรรมดา (Plain Stitch) หรือแบบเจอร์ซี่ นิยมใช้

ถักถุงเท้า ถุงน่อง

2.1.2 แบบพิร์ล (Purl Stitch) นิยมใช้ถักเสื้อหนาว เสื้อเด็กอ่อน

2.1.3 แบบริบ (Rib Stitch) นิยมใช้ถักเฉพาะส่วนตกแต่ง เช่น คอเสื้อ ข้อมือ

2.1.4 แบบดับเบิลนิท (Double Knit) นิยมถักเป็นแบบยกดอก ทำเป็นเครื่องแต่งการดี

2.2 การถักแบบแนวยืน

2.2.1 แบบตรีโก (Tricot) นิยมใช้กับกางเกงในในลอน

2.2.2 แบบมิลานีส (Milanese) การถักคล้ายแบบตรีโก

การตกแต่งขั้นสุดท้าย

เมื่อห่อออกมาเป็นผืนผ้าแล้ว ต้องมาตกแต่งให้สวยงาม หรือ เพิ่มประโยชน์ใช้สอยเป็นขั้นสุดท้ายของการผลิต เช่น ทำให้แข็งตัวอยู่ ทำให้นุ่ม ทำให้เรียบ หรือทำให้เกิดความขรุขระมันหรือด้าน ผู้ผลิตพยายามหาวิธีการใหม่ ๆ อยู่เรื่อย ๆ เพื่อให้ผ้ามีคุณภาพตามต้องการ คือ ซัก รีด ดูแลรักษาง่ายขึ้นด้วย เช่น ซักง่ายแห้งเร็ว ไม่หด สีทนแดดทนรีด ไม่ต้องรีดหรือรีดแต่น้อย

การตกแต่งขั้นสุดท้ายมี 2 อย่าง คือ อย่างถาวร กับอย่างชั่วคราว อย่างถาวรจะติดอยู่กับผ้าจนผ้าหมดสภาพ อย่างชั่วคราวพอซักรีดก็หมดไป ดูด้วยตาจะบอกไม่ได้ว่าผ้านั้นมีการตกแต่งอย่างไหน ต้องอาศัยดูที่ป้ายหรือริมผ้า

การตกแต่งขั้นสุดท้ายมีใช้กันทั่วไป คือ

1. **เพิ่มเนื้อ** หานองเกี่ยวกับการลงแป้งเสื้อผ้าฝ้ายให้แข็งทรงตั้ง ถ้าเพิ่มเนื้อแต่พอประมาณก็ไม่ใช่ไร บางครั้งผ้าทอหว่านเนื้อหลวม แต่ตกแต่งผิวเนื้อผ้าจนดูเป็นผ้าเนื้อแน่นดี เช่น ผ้าขาว ตราต่าง ๆ เวลาซื้อพอขยี้แป้งออกก็เห็นเนื้อผ้าเดิมถนัด การตกแต่งเพิ่มเนื้อผ้าจากโรงงานไม่ใช่ทำให้แข็งทรงตัวอย่างลงแป้งเสมอไป ผ้ามบางอย่างใช้สารเคมี ทำให้เกิดการอยู่ตัวถาวร ซักแล้วไม่เปลี่ยนแปลงก็มี
2. **เพิ่มน้ำหนัก** ผ้ามบางอย่าง โดยเฉพาะผ้าไหมมักได้รับการตกแต่งให้หนักอยู่ตัวด้วยวิธีเติมโลหะเข้าไปในน้ำยาแล้วชุบผ้าไหมลงไป ในน้ำยานั้น โลหะจะเข้าไปเกาะอยู่ตามเส้นด้าย ทำให้เส้นด้ายพองโต ดูเ็น ๆ เหมือนเนื้อผ้าไหมหนาและหนักกว่าความเป็นจริง ผ้าไหมราคาแพง ผู้ผลิตจึงมักทอเส้นด้ายหลวมใช้วิธีตกแต่งขั้นสุดท้ายเข้าช่วยให้ดูเนื้อดี

ผ้าที่ถูกเพิ่มน้ำหนักจะขาดง่าย ไม่ทน เย็บแล้วผ้าตรงตระเข็บแยก ผ้าที่ถูกเพิ่มน้ำหนักมักได้แก่ ไหม และ เรยอน

3. **กันหด** ผ้าที่ไม่ได้รับการตกแต่งกันหดมาก่อน เมื่อใช้แล้วซักอาจหดจนใส่ไม่ได้ โดยเฉพาะผ้าฝ้าย กับ ผ้าลินิน ในปัจจุบันโรงงานผลิตผ้าได้ใช้วิธีการหดที่จดทะเบียนการว่า "แซนฟอเรซ" รับประกันว่า ผ้าจะไม่หดเกิน 0% ถ้าบนผ้ามีคำว่า (Shrunk) หรือ (Preshrun) หมายความว่าได้ทำการหดให้แล้ว แต่อาจหดได้อีกถึง 3% ซึ่งอาจทำให้เสื้อหดจนใส่ไม่ได้เมื่อซักแล้ว ควรกำหนดไว้ให้ก่อนว่า ผ้าชายเนื้อหลวมปกเปียกจะหดมากกว่า ผ้าชายเนื้อแน่นอยู่ตัว

เมื่อซื้อผ้าฝ้าย และผ้าลินิน นำมาทอเองได้ คือ หับล้างรวม ๆ แช่ลงในน้ำอย่างน้อยครึ่งชั่วโมง แล้วจึงนำมาผึ่งให้แห้ง ไม่บิดผ้า ปลอ่ยให้หน้าตากจนแห้งไปเอง รีดกดไปตามทางของเส้นด้ายยืน

4. **เพิ่มมัน** เพื่อจะทำให้ผ้าฝ้ายมีมันใกล้เคียงกับไหม ผู้ผลิตมีวิธีการตกแต่งอยู่ 2 อย่าง คือ
 - 4.1 **คาร์เรนเดอร์ริง (Calendering)** คือ สอดผ้าเข้าในระหว่างลูกกลิ้งหนัก ร้อน ทำให้ผ้าเรียบและขึ้นมันไปพร้อม ๆ กัน วิธีนี้จะทำให้ผ้าฝ้ายดูคล้ายผ้าลินินหรือไหม แต่มีข้อเสีย คือ ชักแล้วมันหมดไป ตัวอย่าง คือ ผ้าเพอเคลและแคมบริค ที่ใช้ทำผ้าปูที่นอน ปลอกหมอน
 - 4.2 **เมอร์เซอไรซิง (Mercerizing)** คือ จุ่มผ้าลงในน้ำยาเคมีแล้วดึงวิธีทำให้ผ้ามันอย่างไหม และ ทนทานขึ้น ผ้าที่ชุบน้ำแล้วดัดสีย้อมง่ายและจะไม่หมดมันเมื่อซักแล้ว
 5. **ลดมันผ้าบางอย่าง** โดยเฉพาะเรยอนมีเส้นใยที่วูบวามเกินไปต้องทำให้ความมันลดลง โดยการใช้สารเคมีบางอย่าง ผ้าเรยอนในปัจจุบันอาจจะด้านมาก หรือมันมากได้ทั้งสองอย่าง แล้วแต่จะใช้การตกแต่งขั้นสุดท้ายวิธีใด
 6. **ทำให้เป็นขน** ผ้าสาส์ คือ ตัวอย่างของผ้าที่ได้ถูกแต่งให้ขึ้นขน คือ ใช้หวีเส้นลวดแปรง เมื่อซื้อผ้ามีขน ดูตรงผืนผ้าที่เป็นพื้นรองรับขน
 7. **ทำให้สะท้อนน้ำ** ผ้าที่ใช้ทำเสื้อฝน ทาร์ม ทำผ้าม่านห้องน้ำ ใช้ยี่ห้อย และสารเคมีตกแต่งไว้ไม่ให้น้ำซึม และไม่ให้เป็นอง่าย สีและเนื้อผ้าจะไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม และไม่เก่าง่าย การทำให้สะท้อนน้ำมีทั้งถาวรและชั่วคราว อย่างถาวรมักใช้กับผ้าฝ้าย ลินิน เรยอน ไหม หรือ ผ้าใยผสมของไหมกับเรยอนอย่างชั่วคราว ใช้ได้กับผ้าทุกชนิด
 8. **กันยับ** การตกแต่งกันยับมักใช้กับผ้าที่ยับง่าย คือ ฝ้าย ลินิน และเรยอน วิธีการทำคือ แช่น้ำจนชุ่มโชกลงในน้ำสารเคมี แล้วบีบให้น้ำออก ห่อแห้งนำไปอัดรีดด้วยความร้อนสูง
- นอกจากวิธีทั้ง 8 ดังกล่าว ยังมีวิธีที่ใช้เฉพาะเรื่องหลายอย่าง เช่น ทำให้ทนไฟแมลงไม่กิน ไม่ขึ้นรา

การพิมพ์ผ้า (Textile Printing)

ลวดลายของผ้าเกิดขึ้นได้ 2 วิธี วิธีแรกเกิดจากการทอหรือถักซึ่งเป็นลวดลายในเนื้อโครงสร้างผิว และอีกวิธีคือ การพิมพ์สลงบนเนื้อผ้าหรือเกิดจาก นอกโครงสร้างของผ้า สีที่ใช้พิมพ์นิยมใช้สีแบบเดียวกับสีย้อมก่อนพิมพ์ถ้าได้ชุบมันผ้า ทำให้สีติดทน การพิมพ์มีวิธีพิมพ์ดังนี้

1. **พิมพ์ด้วยลูกกลิ้ง (Roller Printing)** เป็นวิธีพิมพ์ที่ง่าย รวดเร็ว ราคาถูก โดยใช้แผ่นทองแดงแกะลวดลายลงไปแล้วม้วนเป็นลูกกลิ้ง ให้ผ้าผ่านลูกกลิ้ง ลูกกลิ้งแต่ละลูกจะพิมพ์ได้สีเดียว
 2. **พิมพ์ด้วยบล็อก (Block Printing)** เป็นวิธีที่ใช้มานานก่อนวิธีอื่น หลักการพิมพ์ เหมือนกับการวาดทรายาง โดยแกะลวดลายบนบล็อกไม้ แล้วกดสีติดแบบ จึงใช้ผ้า กดสีอีกที
 3. **พิมพ์ด้วยการกัดสี (Discharge Printing)** นิยมใช้กับผ้าจุดหรือผ้าลวดลายเล็ก ๆ เพราะใช้วิธีเอาลูกกลิ้งที่แกะลายจุ่มสารฟอก แล้วกลิ้งลงบนผ้าสี สีจะหลุดตามรอยที่ถูกสารเคมี
 4. **พิมพ์แบบบาติก (Batik)** คือ การปิดเนื้อผ้าส่วนที่ไม่ต้องการพิมพ์ โดยใช้สีผึ้งผสมพาราฟินแล้วย้อมสีทั้งผืน จากนั้นเอามาต้มให้สีผึ้งละลาย
 5. **พิมพ์ด้วยสเตนซิล (Stencil Printing)** โดยการแปรงสีผ่านตระแกรงให้เป็น จุด จุดลงบนผ้าใช้ความถี่ความห่างทำให้เกิดลวดลาย
 6. **พิมพ์ด้วยสกรีน (Screen Printing)** หลักการคล้ายแบบสเตนซิล โดยการใช้น้ำไหมหรือผ้าไนลอนเป็นแผ่นตระแกรง หาสารเคลือบเป็นลวดลาย ซึ่งไว้กับการอบ ไม้ ใช้มีดยางปาด สีผ่านช่องสกรีนลงบนผ้า
 7. **พิมพ์แบบผูก (Tie Dyeing)** นำผ้าที่จะย้อมมาผูกมัดเป็นตอน ๆ แล้วจุ่มลงย้อมสีทั้งผืนลวดลายขึ้นอยู่กับเทคนิคการมัดผ้า
 8. **โดยการเขียนลาย (Painted Design)** วิธีนี้ไม่ใช่พิมพ์แต่เป็นการเขียนด้วยมือ
- 2.4 ข้อมูลด้านการออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลายผ้า ต้องอาศัยหลักจิตวิทยาบางส่วนเพื่อมาเป็นมูลฐานที่จะออกแบบให้เหมาะสมกับบุคคลเหล่านั้น พร้อมทั้งคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยของแบบลวดลายนั้น ๆ ด้วย

สิ่งสูงใจให้ผู้บริโภคซื้อสินค้าหรือบริการ ขึ้นอยู่กับแรงขับและแรงสูงใจหลายอย่างประกอบกัน คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์รวมกับการบริการ จะทำให้ผู้ซื้อพึงพอใจมาก โดยเฉพาะการออกแบบลวดลายที่กำลังศึกษาอยู่นี้ สิ่งสูงใจเกิดขึ้นหลายทางด้วยกัน เช่น สีสวย ดอกไม้ในลวดลาย เนื้อผ้าดี จึงทำให้ผ้าพิมพ์นั้นจำหน่ายได้จำนวนมาก และมีลักษณะที่สวยงาม

การกระตุ้น หรือ เร้าใจ สูงใจ ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของสิ่งเร้านั้น ๆ ได้แก่

1. ขนาด ขนาดในลวดลายผ้าต้องพอเหมาะกับการใช้สอย เช่น ผ้าตัดเสื้อที่มีลวดลายขนาดใหญ่ ย่อมไม่เหมาะกับคนไทยที่มีสัดส่วนของร่างกายเล็ก ผ้า่านสำหรับอาคารบ้านเรือนต้องไม่มีลวดลายใหญ่จนเกินไป
2. การเคลื่อนไหวของสิ่งเร้า ลวดลายที่ต่อเนื่องกัน ชักจูงสายตาของผู้พบเห็นให้ติดตามจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง โดยไม่ขาดตอน ย่อมทำให้ลวดลายนั้นก่อให้เกิดความเคลื่อนไหว ซึ่งเรียกว่า โนทีฟ (Notif)
3. ความเข้มของสิ่งเร้า ในการออกแบบลายผ้าพิมพ์ ได้แก่ สีที่ใช้ ถ้ามีความสว่างแจ่มใส ย่อมเร้าใจผู้ซื้อได้ดีกว่าสีที่ขรึม ดมัวหม่น ทำให้ความรู้สึกไม่เอียงไปในทางเศร้า
4. การเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้า บุคคลจะเพิ่มความสนใจมากขึ้นถ้ามีรูปแบบได้ออกแบบให้สิ่งเร้านั้นเปลี่ยนแปลงได้ เช่น สี ใช้สีเข้มกับอ่อนปนกัน หรือ ใช้สีสดสี สลับกับสีจืด หรือ การเปลี่ยนแปลงขนาดให้ขนาดของลวดลายมีทั้งเล็กและใหญ่ปะปนกันอยู่อย่างมีจังหวะ
5. การกระทำซ้ำ ๆ แบบลวดลายที่ซ้ำ ๆ กัน แต่วางอย่างมีระเบียบจะเพิ่มความเร้าใจให้ต้องการมากขึ้นได้
6. การผ่านประสาทสัมผัสหลาย ๆ ทาง ถ้าสามารถทำให้บุคคลรับสัมผัสสิ่งเร้าผ่านประสาทหลาย ๆ ทาง จะช่วยให้การรับรู้สมบูรณ์ มากกว่าการใช้ประสาทสัมผัสเพียงทางเดียว สำหรับลักษณะเช่นนี้ เมื่อนำมาใช้กับการออกแบบลวดลายซึ่งลักษณะของลวดลายเร้าใจให้พิจารณาแล้ว การใช้ลวดลายแบบ 3 มิติ จะทำให้รู้สึกอยากจับต้อง เพื่อดูว่าลวดลายนั้นลึกซึ้งเพียงไร บางครั้งการตกแต่งพิเศษ เช่น ทำให้ผ้าเป็นมัน นำสัมผัส จะเป็นสิ่งสูงใจให้สัมผัสผ้านั้น ๆ จะทำให้เป็นที่นิยมมากกว่าปกติ

7. ความแปลกใหม่ของสิ่งเร้า แปลกใหม่ทั้งในเรื่องของลวดลาย ลักษณะและคุณสมบัติจะมีประสิทธิภาพดียิ่งกว่าสิ่งเร้าที่เคยชิน ซ้ำซาก ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ในการกระตุ้นความสนใจของผู้รับรู้องค์ประกอบที่ทำให้เกิดความสุขงาม

นับแต่มนุษย์รู้จักทอผ้าใช้เป็นเครื่องนุ่งห่ม มาจนกระทั่งปัจจุบัน สิ่งหนึ่งที่มนุษย์พยายามออกแบบดัดแปลงอยู่เสมอก็คือ ความสวยงาม เพราะความต้องการที่จะสร้างความน่าสนใจให้เกิดขึ้นแก่ตนเองอยู่เสมอ มนุษย์จึงได้ค้นคิดกรรมวิธีต่าง ๆ เพื่อการตกแต่งดัดแปลงตลอดมา ในแต่ละยุค โดยธรรมชาติของมนุษย์ชอบที่จะหลีกเลี่ยงความซ้ำซากจำเจ จึงมีการตกแต่งเพิ่มเติมให้ผิดไปจากที่มีอยู่ การตกแต่งเพิ่มเติมนี้เอง เป็นสิ่งที่นำมาซึ่งความสวยงามของผ้าในที่สุด

ศิลปินหรือนักออกแบบให้ความเห็นว่า ผ้าผืนนั้นสวย ขึ้นใจงาม โดยที่บุคคลเหล่านั้นมักจะได้รับความเชื่อถือในเรื่องสายตา และ รสนิยม แต่ความเห็นนั้นมีข้อจำกัดหรือเกณฑ์ที่แน่นอนเสมอไป เพราะเป็นความเห็นที่อาจถือเอาความนิยม หรือ ความพึงพอใจในขณะนั้นกำหนด ดังจะเห็นได้จากแฟชั่นซึ่งเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ดังนั้น อะไรเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความนิยมหรือพึงพอใจจนทำให้ลงความเห็นว่ายาว

องค์ประกอบหลักของผ้าที่ก่อให้เกิดความสุขงาม

1. เนื้อผ้า (Texture)
2. ลวดลาย (Pattern)
3. สี (Color)

เนื้อผ้า หรือ ลักษณะพื้นผิวของผ้า

ลักษณะพื้นผิวของผ้านั้น ไม่ว่าจะเป็นเนื้อละเอียด หรือ หยาบ ค้าน หรือ มัน ผ้าพื้นผิวน้ำแลดูเปียก หรือแห้ง จะขึ้นอยู่กับ

1. ชนิด และคุณสมบัติของเส้นใย
2. การปั่นเส้นใย
3. ลักษณะและกรรมวิธีการทอ

เส้นใยแต่ละชนิดมีลักษณะและคุณสมบัติต่างกัน ความเหมาะสมต่อประโยชน์ใช้สอยก็ย่อมแตกต่างกันไปด้วย เช่น เส้นใยฝ้าย เป็นเส้นใยที่แลดูหยาบเมื่อสัมผัสสไบยัดหรือหดตัวเมื่อถูกความร้อน บั่นเส้นใยได้หลายขนาด เมื่อทอแล้วเนื้อผ้าไม่แน่นทึบเกินไป จึงเหมาะสมกับสภาพภูมิอากาศของแถบร้อน เป็นต้น

การบั่นเส้นใย ทำให้เกิดลักษณะพื้นผิวของผ้าได้ ยกตัวอย่างเช่น การบั่นเส้นฝ้ายด้วยมือจะได้เส้นฝ้ายที่มีความละเอียด หรือหยาบต่างกันไป ขึ้นอยู่กับความสามารถเชี่ยวชาญของคนบั่น และเครื่องมือบั่นฝ้าย นอกจากนี้ โครงสร้างของผ้าจากการทอก็ทำให้เกิดเนื้อผ้าที่ต่างกันได้ ถึงแม้ว่าจะใช้เส้นใยชนิดเดียวกัน เช่น ใช้เส้นใยฝ้าย ทอเป็นผ้าฝ้ายเนื้อบาง ผ้าลายตาราง ทอเป็นลายเส้นขน หรือทอผ้ากำมะหยี่ ความแตกต่างของเนื้อผ้าที่กล่าวมานี้ ล้วนเป็นผลจากโครงสร้างของผ้าทั้งสิ้น โดยใช้กรรมวิธีการทอธรรมดา

เมื่อวิสาหกรรมการทอผ้ามากขึ้น มนุษย์ก็รู้จักนำสารเคมีบางอย่างมาใช้เป็นผลให้เกิดลักษณะเนื้อผ้าที่แตกต่างกันออกไปอีก เช่น ใช้เส้นใยฝ้ายผ่านส่วนผสมเจือจางของโซดาไฟ (Caustic Soda Solution) ซึ่งปกติเส้นฝ้ายจะหดตัวประมาณ 25% แต่ถ้าตึงแน่นเพื่อกันการหดตัวจะทำให้เส้นฝ้ายนั้นบิดรัดตัวให้เส้นเล็กลง เมื่อนำมาทอจะทำให้ได้ผ้าเนื้อมันสวย งามเป็นเงา คล้ายไหม

ลวดลาย

ลวดลาย หรือลายผ้า เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการออกแบบที่จะดึงดูดความสนใจได้ ลายผ้าอาจเกิดจากการนำเอารูปทรงธรรมชาติ รูปทรงเรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระมาเป็นพื้นฐานหรือประมุขออกแบบเป็นลวดลาย

ลวดลายที่ปรากฏบนผืนผ้านั้น อาจเกิดจากกรรมวิธีการย้อม การพิมพ์ หรือการทอก็ได้

การย้อม

การย้อม การทาลวดลายด้วยกรรมวิธีการย้อม ทำได้ทั้งโดยการย้อมเส้นใย ก่อนการทอและการย้อมผ้าผืน การย้อมเส้นใยเพื่อให้เกิดลวดลายก็ได้แก่ การมัดหมี่ ซึ่งทำได้ทั้งเส้นด้ายยืน และเส้นด้ายพุ่ง ส่วนการย้อมลวดลายบนผ้าผืน ก็มี 2 วิธี คือ การย้อมแบบปาเต๊ะ และย้อมแบบมัดย้อม

การพิมพ์

การพิมพ์ ลวดลายที่เกิดจากการพิมพ์นั้น ออกแบบได้กว้างขวางและอิสระกว่า การย้อมมาก เพราะเราสามารถ เขียน และพิมพ์ลวดลายลงบนผ้าได้ตามต้องการ ไม่ว่าจะไรมาจำกัดขอบเขตการออกแบบ การพิมพ์ด้วยบล็อกไม้เป็นที่รู้จักกันมาแต่อดีต จนกระทั่งประมาณศตวรรษที่ 18 จึงมีการพิมพ์ผ้าด้วยแผ่นทองแดงสลักลาย และลูกกลิ้งโลหะ หลังจากนั้น ก็มีการพิมพ์ผ้าด้วยสกรีนซึ่งปัจจุบันเป็นกรรมวิธีที่ไทยเรานิยม ทำกันอยู่ตามโรงงานอุตสาหกรรมพิมพ์ผ้าทั่วไป

การทอ

การทอ ลายผ้าที่เกิดจากการทอนั้น เป็นไปได้ 2 ลักษณะคือ การทอ ด้วยเส้นใยที่ย้อมหรือพิมพ์ลวดลายไว้แล้ว เช่น ผ้ามัดหมี่ของไทย หรือผ้าพิมพ์สำหรับ ติดชุดกีโบบนของญี่ปุ่น ซึ่งใช้วิธีพิมพ์สีลงบนเส้นด้ายยืน อีกลักษณะหนึ่งคือ การทอ ด้วยเส้นใยสีธรรมชาติ แต่ใช้เทคนิคการทอให้เกิดลวดลาย เช่น ผ้าลายขิด ผ้า เกาะยอ เป็นต้น

สี

สีเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจได้ง่ายและรวดเร็วกว่าสิ่งอื่น แต่มีอายุกำหนดลงไป ได้ว่าสีอะไรสวย เพราะเป็นเรื่องของความชอบ ความพอใจ รสนิยม และแฟชั่น

สีมีอิทธิพลต่อความรู้สึก สิ่งที่เห็นได้ง่ายที่สุดก็คือ เรื่องของแฟชั่น ซึ่งเปลี่ยนแปลงตามฤดูกาล เช่น เมื่ออากาศเย็นลง สีเครื่องแต่งกายที่นิยมใช้ก็ค่อนข้างจะ หน้มัว เมื่ออากาศอบอุ่นขึ้น ก็เปลี่ยนมาใช้สีค่อนข้างร้อนเพื่อหนีความเบื่อหน่ายจากสี สลัวมัวทึม

นอกจากนี้ สียังก่อให้เกิดการลวงตาหรือพรางตา เช่น สีเข้มที่ดูชัดแสง จะช่วยในการพรางรูปร่างของคนส่วนได้สี ทำให้แลดูเล็กเพรียวลง ตรงกันข้ามกับสีสว่างมักจะสะท้อนแสงทำให้แลดูรูปร่างขยายกว่าสภาพจริงเล็กน้อย

อิทธิพลของสี

คุณค่าของสีทางด้านจิตวิทยา เป็นสิ่งสำคัญของงานศิลปะ ค่าของสีเหล่านี้ถูกจำกัดโดยประเพณี ด้านศาสนา และศิลปพื้นบ้าน ซึ่งศิลปินปัจจุบันค่าของสีเป็นอิสระ ใช้ได้ทุกสี ในที่นี้สีถูกนำมาให้ความหมายรวม ๆ ไม่ใช่แค่ค่าของสีโดยเฉพาะ

สีทางจิตวิทยา นำไปใช้กับศิลปะที่ใช้ประโยชน์มากกว่า ครีเอทีฟ อาร์ต (Creative Art) สีทำให้เกิดการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ การสร้างสรรใหม่ มีสิ่งใหม่ ๆ อยู่ นั่น มีการทดสอบเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับปฏิกิริยาโต้ตอบต่อการเห็นของหัวใจและการหายใจเข้าออก ในขณะที่สีต่าง ๆ ถูกนำมาแสดงบนจอรับภาพ ผลออกมาคือ

สีแดง - เร็วขึ้น

สีเขียว - มั่นคง เรื่อย ๆ สม่่าเสมอ

สีฟ้า - สงบนิ่ง แต่ไม่สม่่าเสมอ

สีร้อนและสีเย็น

สีเหลือง ส้ม และ แดง เป็นสีร้อน ตรงข้ามกับ สีฟ้า เขียว และม่วง ซึ่งเป็นสีเย็น เราสามารถอ้างได้ถึงผลด้านลบและบวกในสีเดียวกันว่าเป็นการเคลื่อนไหว เช่น สีฟ้าของท้องฟ้า สีนึก เช่น สีดำและสีน้ำตาลเข้ม

สีขรุขระ มักจะสีสด รุนแรง ให้ความรู้สึกที่ร่าเริง กระปรี้กระเปร่า

สีคนที่อายุมาก มักจะเรียบ ๆ ไม่ดูฉูดฉาด

สีผู้หญิง เป็นสีที่สดใส อ่อนหวาน ให้ความละเอียดในการผสมสี ซึ่งให้ผลกับสีที่โรแมนติก หรือสีที่เป็นความฝันทำให้ดูหรูหรา

สีผู้ชาย เป็นสีที่หนักแน่น ผึ่งผาย มีความโรแมนติกที่จะเข้ากับบรรยากาศที่ต้องเสาะแสวงหา

อย่างไรก็ตาม แนวโน้มทางแฟชั่นมีส่วนในสังคมเหล่านี้ด้วยค่าทางอารมณ์
ซึ่งเราให้กับสี ทำให้เรารู้ว่าสีไม่ใช่สิ่งสำคัญโดยเฉพาะเท่านั้น แต่เป็นสิ่งที่
เหมาะสมกับวัสดุนั้น และค่าของสีเป็นสิ่งสำคัญของการออกแบบรวมทั้งหมด

จะเห็นได้ว่า ค่าของสีนั้น ดูเป็นความรู้สึกมากกว่าการจัดออกมาเป็นกฎที่
ตายตัว เพราะฉะนั้นการใช้สีโดยมากจึงใช้ไปตามความรู้สึกตามแนวโน้มแฟชั่น
และตามรสนิยมของผู้ออกแบบ แต่อย่างไรก็ตาม การออกแบบสีลายผ้าต้องคำนึงถึง
แฟชั่นนี้ให้มาก รวมทั้งความรู้สึกรวม ๆ ของทุกคนด้วย การออกแบบจึงต้องยึด
ถือหลักที่ได้ทดลองนั้นให้ได้ผลแล้วประกอบด้วย

องค์ประกอบที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ไม่สามารถจะแยกสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้ เพราะทั้ง
3 สิ่ง ต้องประกอบซึ่งกันและกัน สีของผ้าที่น่าสนใจก็อาจจะต้องขึ้นอยู่กับลักษณะ
ของเนื้อผ้าด้วย เนื้อผ้าจะสวย ก็ต้องอาศัยกรรมวิธีในการทอเช่นกัน จึงเห็น
ได้ว่า ต่างก็เกี่ยวโยงมีความสำคัญซึ่งกันและกัน ร่วมสร้างความงามของผ้าให้
เกิดขึ้นได้

ประเภทของลวดลาย

ลวดลายผ้าพิมพ์ สามารถจัดแบ่งลวดลายออกได้เป็น 3 หมู่ใหญ่ ๆ ประกอบด้วย

1. ลายธรรมชาติ

- 1.1 ลายดอกไม้ (Floral) รวมถึงส่วนอื่น ๆ ของพืช เช่น ใบ ผล ราก
- 1.2 ลายสัตว์ (Animate) ได้แก่ สัตว์ทุกประเภท เช่น นก ผีเสื้อ ปลา กระต่าย สุนัข หรือ แมว หมายความว่าต้องเป็นสัตว์ที่มีความน่ารัก น่าใช้ รวมทั้งภาพคน หรือ ส่วนหนึ่งส่วนใดของสัตว์

2. ลายเรขาคณิต (Geometric) ได้แก่ ลายที่นำเอารูปทรงในหลักวิชาเรขาคณิตทั้งหมด เช่น เส้น รูปทรงกลม สามเหลี่ยม หรือ สี่เหลี่ยม มาจัดรวมกันให้เป็นรูปต่าง ๆ

3. ลายอื่น ๆ

- 3.1 ลายสมัยใหม่ (Abstract) เป็นลวดลายซึ่งมีลักษณะคล้ายลายเรขาคณิตมาก แต่มิได้เป็นทรงเรขาคณิต บางครั้งอาจชักจูงให้เกิดแนวความคิดอย่างอื่นขึ้นมาได้ เป็นลวดลายที่บางครั้งจะดูเลื่อนลอย ไร้ความหมาย

- 3.2 ลายภาพของจริง (Objective or Scenry) เป็นภาพวิว เครื่องจักร อาคาร หรือ ภาพการจราจร จะดัดแปลงจนเกือบพิจารณาไม่ได้ว่าภาพของจริงคืออะไร

การออกแบบลายธรรมชาติ

แนวความคิดถึง สิ่งที่เกิดตามธรรมชาติ ได้แก่ พืช สัตว์ชนิดต่าง ๆ ซึ่งได้ใช้เป็นแบบกันมาเป็นเวลานานนับศตวรรษ เช่นภาพทะเล กระแสน้ำ หาดทราย ส่วนดอกไม้ กลุ่มเมฆ หรือฝนตกเหล่านี้จะให้แนวความคิดที่อ่อนไหวและสวยงาม แต่จำเป็นต้องดัดแปลงและต่อเติมบ้างเล็กน้อย จึงจะสามารถใช้เป็นลายพิมพ์ได้

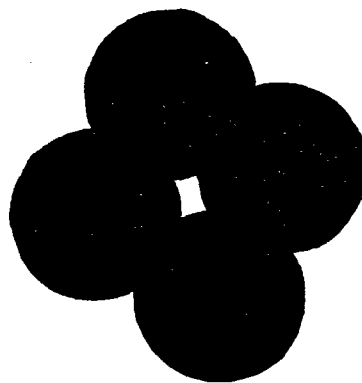
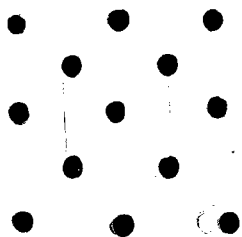
การออกแบบที่มีแนวความคิดมาจากธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ผลไม้ หรือสัตว์ เหล่านี้มีรายละเอียดมาก จนกระทั่งบางครั้งไม่สามารถนำมาเป็นแบบลวดลายได้ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องดัดแปลงหรือปรับปรุงให้ง่ายขึ้น ดัดรายละเอียดบางประการออกไป ทำให้แบบที่ออกมาดูสวยงามน่าใช้มากขึ้น

หลักการออกแบบบางประการ อาจเห็นได้ง่าย ๆ ในธรรมชาติ บางครั้งนำมาใช้เป็นแบบลาย
ได้ทันที บางครั้งก็ต้องนำมาตกแต่งก่อน เช่น การแสดงความจริงใจของธรรมชาติ หรือ เส้นที่ต่าง
ลากออกไปจากจุดเดียวกัน หรือออกแต่เพียงข้างเดียว เหล่านี้จะนำไปสู่การออกแบบที่สวยงามทั้งสิ้น
แบบธรรมชาติมีสัดส่วนที่ดีและถูกต้อง ไม่ว่าจะเป็นในด้านพื้นที่ ความโค้งงอ หรือเส้นต่าง ๆ

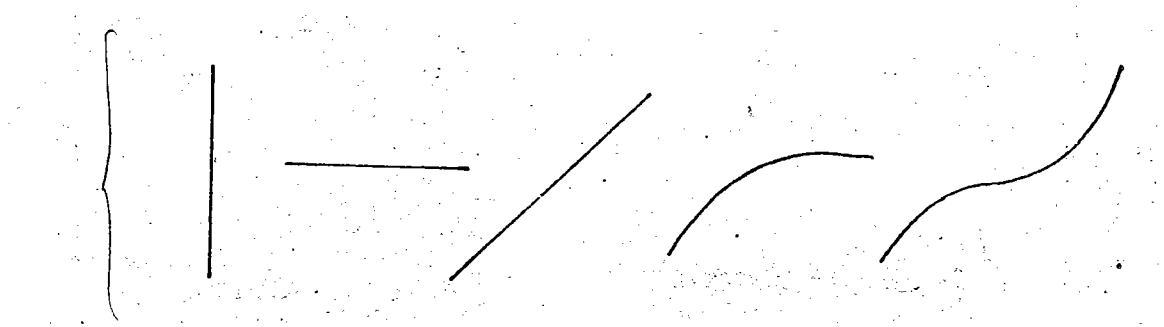
การออกแบบลายเรขาคณิต

การออกแบบโดยใช้รูปเรขาคณิต นับเป็นการออกแบบหลักเบื้องต้น ลวดลายใด ๆ ก็ตาม จะ
ประกอบด้วยแยกที่ซ้ำ ๆ หมุนเวียนกันไปไม่สิ้นสุด หรือ อาจเป็นกลุ่มหมุนเวียนกันไปตามแนวของเรขาคณิต รูปเรขาคณิตแต่ละรูป หรือที่สามารถจับกลุ่มรวมกันได้ทำให้ได้ลวดลายต่าง ๆ นับไม่ถ้วนแบบ

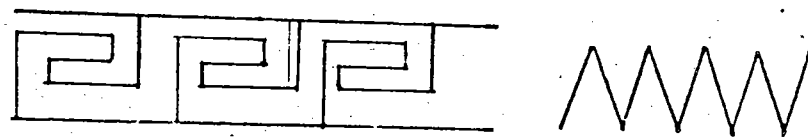
1. จุด (Point) มีตั้งแต่ขนาดเล็กที่สุด ไม่มีเนื้อที่ แต่เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบ ขนาดจะใหญ่
ขึ้นมีเนื้อที่เห็นได้ชัด บางครั้งอาจเปลี่ยนลักษณะเป็นรูปต่าง ๆ ได้



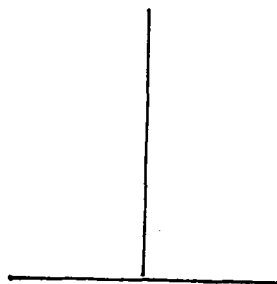
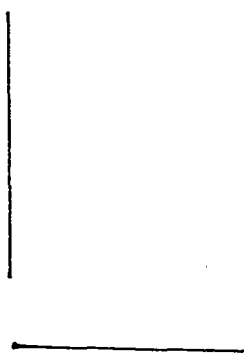
2. เส้น (Line) อาจเป็นเส้นตรงตามแนวตั้งหรือแนวนอน หรือแนวเฉียง เป็นเส้นโค้ง หรือ
 ~~~~~ ถ้านำเส้นตรงมาต่อกันเข้า จะได้รูปที่แตกต่างออกไป เช่น



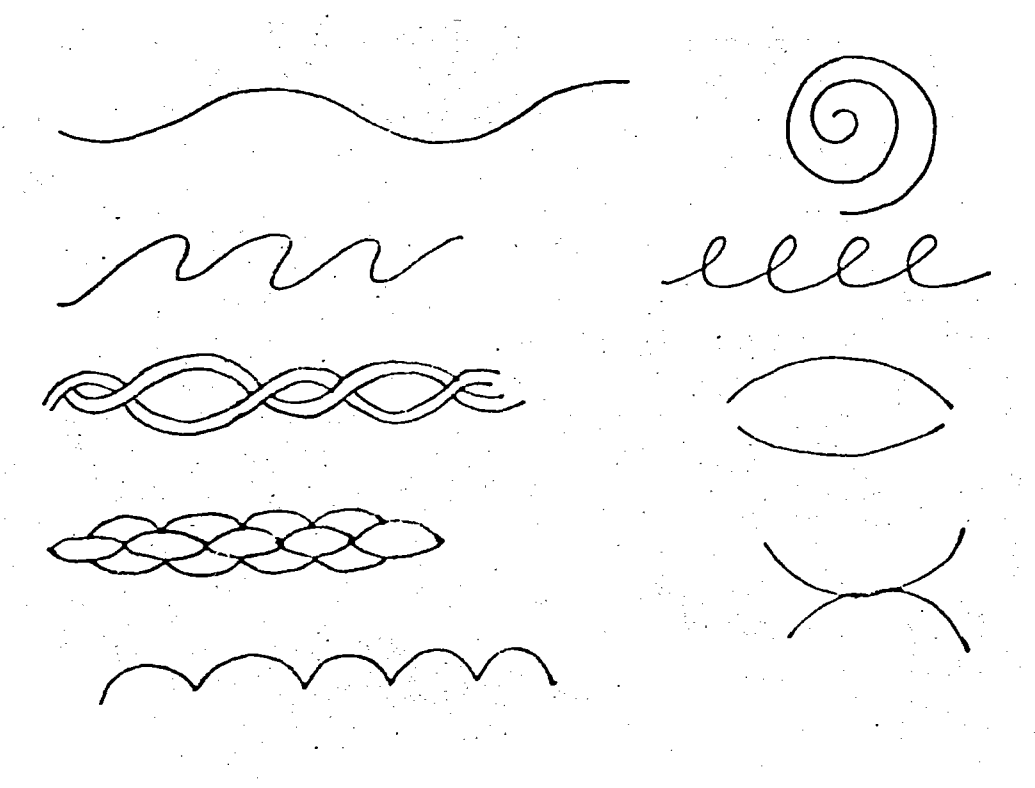
เส้นตรง ที่นำมาต่อกันเป็นรูปหักมุม กล่าวกันว่า เป็นการแสดงลักษณะของอารมณ์ที่อ่อน  
 ไหว และถ้าไม่ออกแบบด้วยความระมัดระวัง ลักษณะเหล่านี้จะทำให้เกิดความกลมกลืนหรือ  
 เอกภาพของลายนั้นเสียไป



เมื่อนำเอาเส้นตรงกับเส้นตรงมาใช้รวมกัน ก็เป็นรูปเส้นค่อ เส้นตรงเหล่านี้ก่อให้เกิดภาพลวงตา เช่น ถ้าขีดเส้นตรงที่มีความยาวเท่ากันให้ตั้งฉากกับเส้นตรงอีกเส้นหนึ่ง จะมองเห็นว่า เส้นที่ตั้งฉากยาวกว่าฐาน และถ้าเขียนแบบต่าง ๆ กัน จะเห็นเป็นอีกแบบหนึ่งต่างหาก



เส้นโค้งที่ยาวต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะอยู่ในรูปใด จะให้ความรู้สึกที่อ่อนโยน สุนภาพ และนุ่มนวล คล้ายผู้หญิง เส้นโค้งแบบเดียวกัน เพียงแต่โค้งออก จะดูมีเนื้อมากกว่าที่เส้นโค้งเข้า



3. วงกลม (Circle) รวมถึงเส้นรัศมี เส้นคอร์ด เส้นอาร์ค เส้นสัมผัสวง รูปรี (Eclipse) เส้นซกเกลียว (Spiral) ก็จัดเป็นรูปเรขาคณิต เช่นกัน
4. มุม (Angle) เป็นรูปที่เกิดขึ้นจากเส้นตรง 2 เส้น ลากมาพบกัน ที่ปลายของเส้นตรงอีกเส้นหนึ่ง เกิดเป็นรูป 3 แบบ คือ มุมฉาก มุมแหลม และมุมป้าน
5. รูปเหลี่ยม ได้แก่ รูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม
6. รูปเส้นโค้ง ตัวอย่างได้แก่ ลายกนก เป็นต้น

การออกแบบลายอื่น ๆ

แบบอื่น ๆ ที่มิใช่แบบที่คัดแปลงมาจากธรรมชาติ หรือแลเรขาคณิตแล้ว นักออกแบบได้นำเอารูปแบบอื่น ๆ เป็นแนวทางการออกแบบ เช่น แบบของใช้ในชีวิตรประจำวัน อันได้แก่ พัด กระจก หรือ กระจก รูปทรงของสิ่งเหล่านี้ มีรูปร่างที่ค่อนข้างจะมีรายละเอียดพอเหมาะอยู่แล้ว อาจตกแต่งเพิ่มเติมเมื่อนำมาใช้ ถ้าดัดแปลงก็จะมีลักษณะเหมือนรูปเรขาคณิต รูปร่างของเดิมยังคงไว้ ทำให้สามารถเห็นได้ง่าย

### ขนาดของลายในการออกแบบลายผ้าพิมพ์

ขนาดของลายในการออกแบบลายผ้าพิมพ์ ไม่มีข้อจำกัดตายตัว ส่วนใหญ่ใช้ความรู้สึกทางการมอง สามารถแยกได้ดังนี้คือ

1. ลายขนาดเล็กจิ๋ว (Tiny) เป็นลายที่มีขนาดเล็กมาก มีส่วนละเอียดมาก สามารถใช้งานได้มาก ครอบคลุมเกือบทุกประเภท เพราะบางลายดูไกล ๆ แสบจะไม่มีผลต่อการทำลายสิ่งแวดล้อมเลย คือ ลวดลายไม่เด่นชัด ลวดลายขนาดเล็กจิ๋วนี้ในด้านการพิมพ์ยุ่งยาก เพราะทำให้แม่พิมพ์อุดตันง่าย



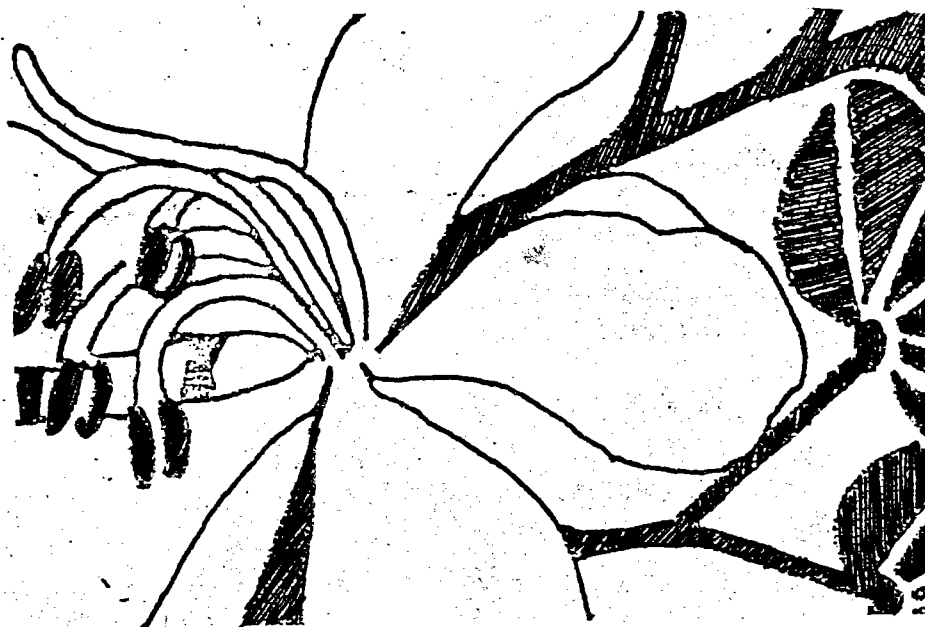
2. ลายขนาดเล็ก (Small) บายโตกว่าขนาดจิ๋วพอสมควร มีส่วนละเอียดไม่มาก ใช้ประโยชน์ได้มาก และไม่ค่อยมีปัญหาด้านการพิมพ์ ผ้าพิมพ์ส่วนใหญ่ที่มีในตลาดเป็นลายขนาดเล็ก



3. ลายขนาดกลาง (Medium) เป็นลายที่ขนาดใหญ่กว่าลายขนาดเล็กนี้หรือขนาดเท่ากัน แต่มีตำแหน่งการวางห่างกว่ากัน (มีช่องว่างมากกว่า เป็นขนาดลายที่มีการได้รับความนิยมพอสมควร แต่การใช้งานได้ไม่กว้างเท่าลายขนาดเล็ก เพราะต้องคำนึงถึงขนาดที่เหมาะสม



4. ลายขนาดใหญ่ (Large) เป็นลายที่มีขนาดใหญ่กว่าลายขนาดกลางขึ้นไป ส่วนมากออกแบบเพื่อใช้ประโยชน์เฉพาะงานนั้น ๆ เป็นต้นว่า ผ้าคลุมเตียง ผ้าม่าน



อย่างไรก็ตาม ขนาดของลายในการออกแบบลายผ้า ในทางปฏิบัติที่ได้กล่าวมาแล้วเป็นโดยประมาณทั้งสิ้น เพราะไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ส่วนมากจะขึ้นอยู่กับความรู้สึกในการมอง แต่ก็พอสรุปมาเป็นขนาดคร่าว ๆ แทนด้วยวงกลมได้ดังนี้

1. ลายขนาดเล็ก
2. ลายขนาดเล็ก
3. ลายขนาดกลาง
4. ลายขนาดใหญ่

การออกแบบลายผ้าพิมพ์

ลายผ้าพิมพ์ส่วนมากจะเป็นลายซ้ำ ๆ กัน (Repetition) ฉะนั้น การออกแบบลายควรออกแบบครบ 1 ช่วงลาย เช่น ออกแบบลาย ขนาด 9" x 10" ต้องเขียนลายให้ครบภายในขอบนั้น แล้วลอกลายลงในกระดาษลอกลาย ลองเอาลายมาต่อกันที่ละด้าน ทั้ง 4 ด้าน (เวลาต่อลายให้เครื่อง + หักกัน) ดูจะเห็นได้ว่าลายนั่นต่อกันได้หรือไม่ ถ้าลายไม่ต่อกันหรือซ้อนทับกัน ให้ทำการแก้ไข แล้วจึงลงสีในตัวอย่างให้ดูเรียบร้อย จะกำหนดเป็นลายชนิด 3 หรือ

### 3 สก็๊ได้ เรียกว่า ตัวแบบลาย

การต่อลายส่วนสำคัญอยู่ระหว่าง ขอบลายทั้ง 4 ด้าน ที่จะต่อกัน ถ้าเขียนแบบได้ดี ลายจะต่อได้สนิท ฉะนั้น จึงต้องระวังช่วงต่อนี้ และเข้าใจในวิธีการต่อ การต่อลายพิมพ์ผ้ากับลายทอนั้นแตกต่างกัน คือ แบบลายทอสามารถต่อกันได้ดี ถึงแม้จะเขียนแบบลายชนิดครึ่งลายต่อครึ่งลาย เพราะลายทอนั้นขึ้นอยู่กับการคัดลอกลายในเส้นยืน ซึ่งการต่อจะไม่ผิดพลาด ส่วนลายพิมพ์ไม่นิยมเขียนลายชนิดครึ่งลายต่อครึ่งลาย เพราะเวลาพิมพ์อาจจะคลาดเคลื่อน ทำให้การต่อลายไม่สนิท จึงเขียนลายที่จะต่อกันนั้นให้เต็มลายเสียในตัวนั้นของตัวแบบ โดยเอาส่วนครึ่งลายทางด้านขวามาต่อกับส่วนครึ่งลายทางด้านซ้าย เพื่อให้เต็มออก เวลาพิมพ์ส่วนที่เกินออกมาทางด้านซ้ายจะลงในด้านขวาทั้งช่วง และส่วนเกินด้านล่างจะลงในด้านบน

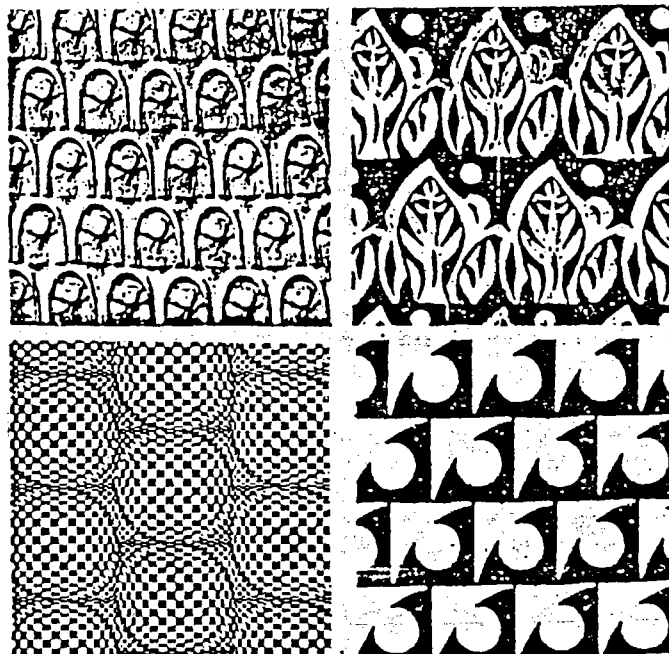
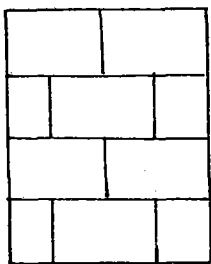
ส่วนลายชนิดนี้เลื่อนต่อกันไปก็เช่นเดียวกัน แต่ช่วงกึ่งกลางที่ต่อกันนั้นควรจะหลายน ส่วนใหญ่เป็นตัวเชื่อม จะให้รอยต่อสนิทและง่ายขึ้น การต่อด้วยเส้นต่อเส้นอาจจะทำให้เกิดการ ผิดพลาดได้ง่าย ฉะนั้น จึงต้องเข้าใจหาวิธีการต่อให้ดี

ในการต่อลายเส้นหรือรูปร่าง ถ้ามีการซ้ำกันหลาย ๆ ครั้ง จะทำให้เกิดแพทเทิร์น รูป ทรงที่เกิดระหว่างการซ้ำกันของหลายหน่วย ทำให้เกิดความเด่น มากกว่า 1 หน่วย

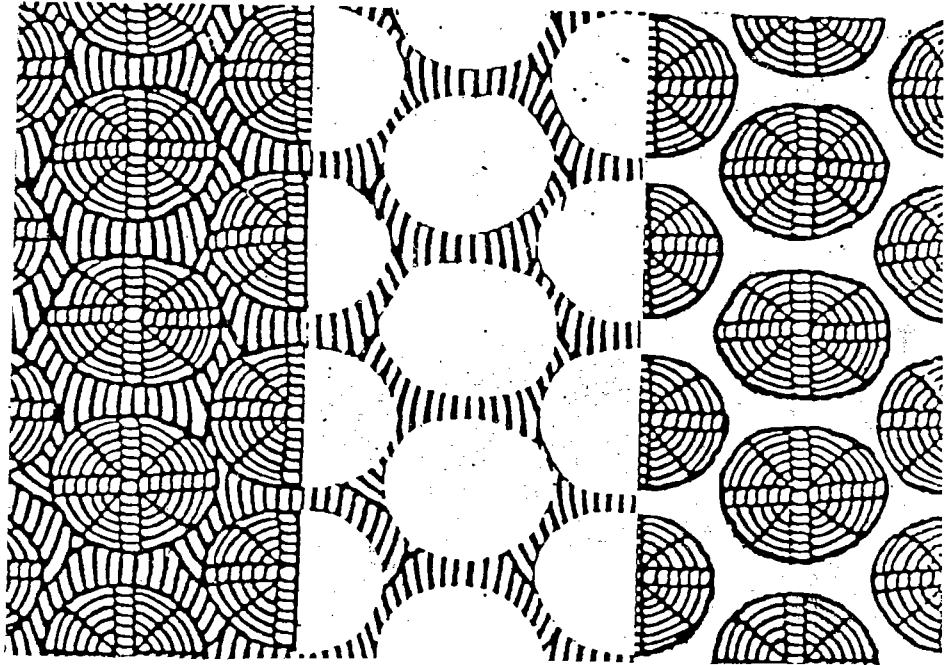
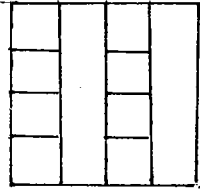
การทำให้เกิดการซ้ำกันของแพทเทิร์นมี 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกิดจังหวะจากการซ้ำกันด้วยช่วงเท่า ๆ กัน ขององค์ประกอบที่สมดุลง
2. แลนด้อม (Random) รูปร่างพื้นฐานของข้อ 1. ประกอบด้วย จตุรัส (Square) อิฐ (Brick) ฮาล์-ดรอป (Half-Drop) สี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน (Diamond) รูปสามเหลี่ยม (Triangle) โอเก้ (Ogee) รูปแบนหกเหลี่ยม (Hexagodon) สเกล (Scale)

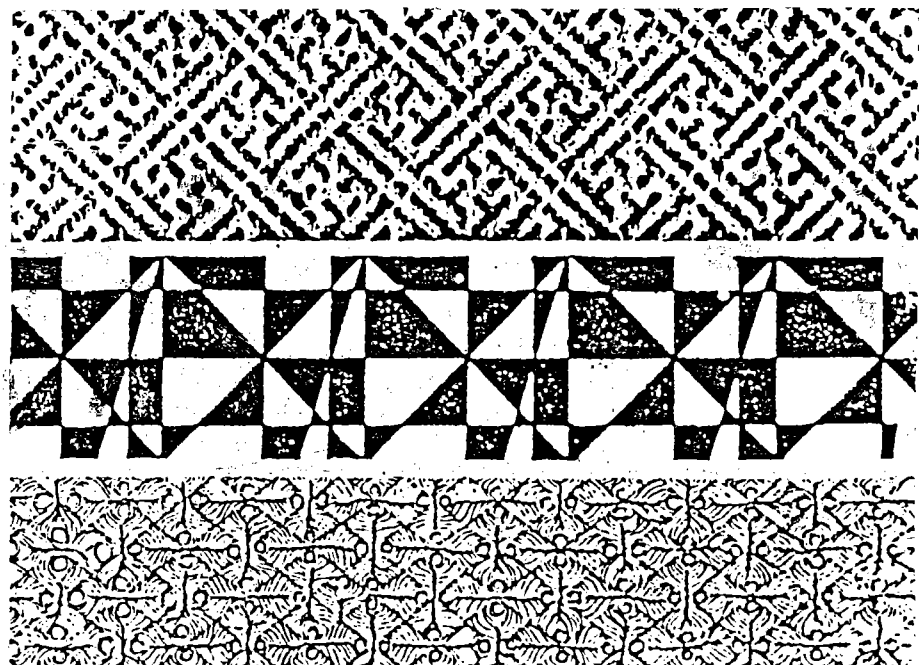
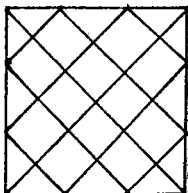
การเรียงแพทเทิร์นแบบก้อนอิฐ เป็นการเรียงสลับกันเหมือนก้อนอิฐในการ ก่อสร้าง



การเรียง แพทเทิร์นแบบ ซาฟ-ครอบ

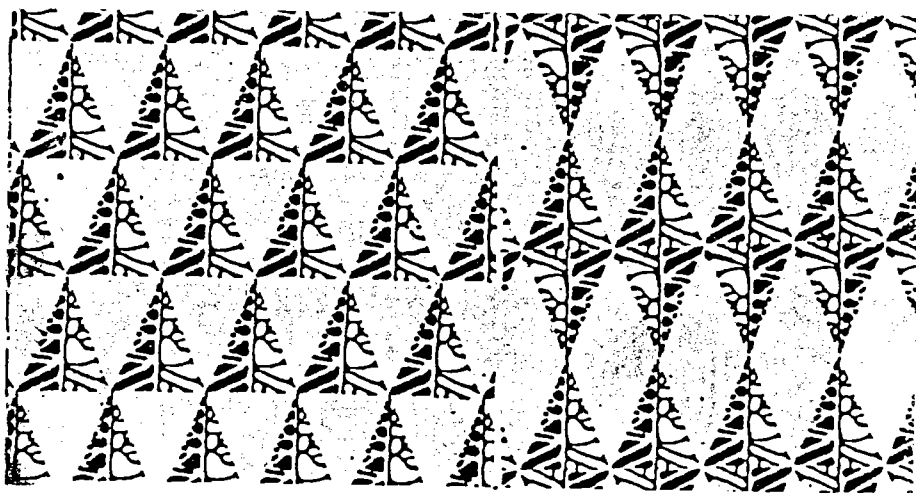
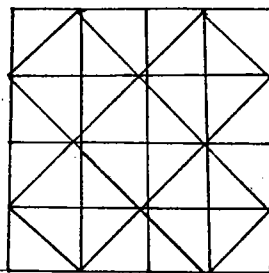


การเรียง แพทเทิร์น แบบ สี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน

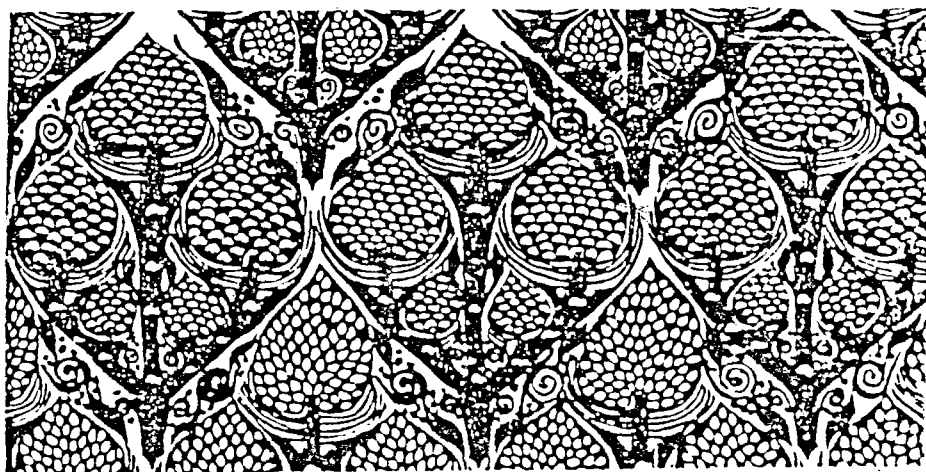
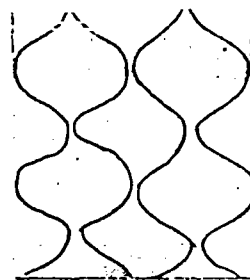


การเรียง แพทเทิร์น แบบ รูปสามเหลี่ยม ซึ่งอาจเรียงแบบ

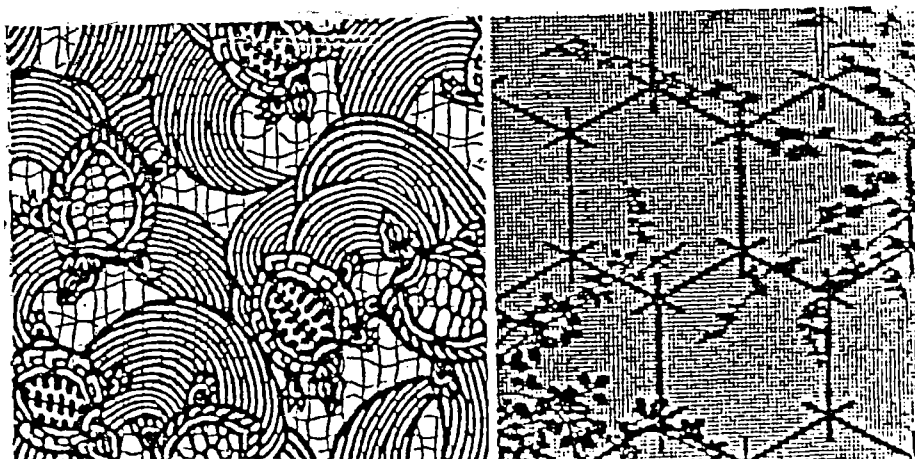
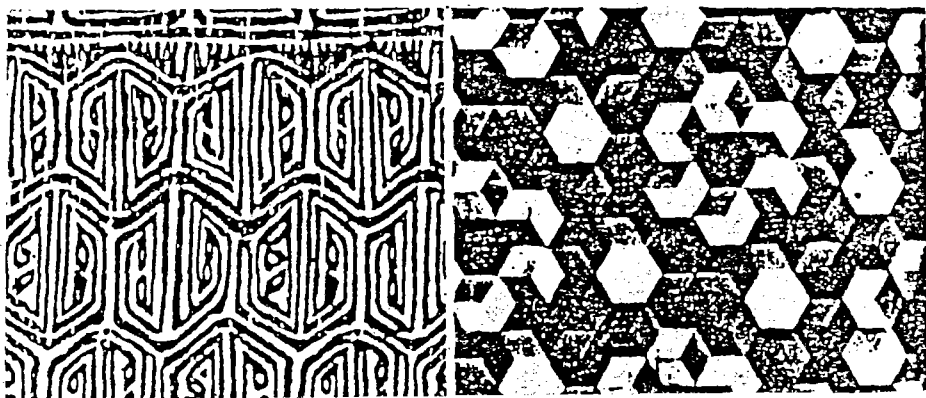
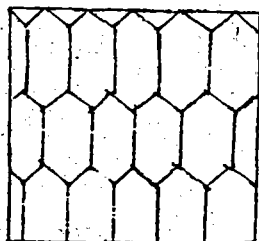
ตามเป็ยกุณ



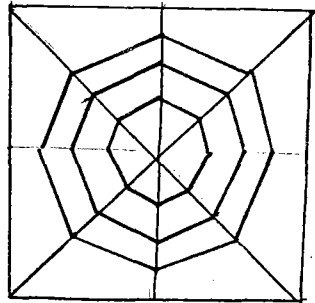
การเรียง แพทเทิร์น แบบ Ogee



การเรียง แพทเทิร์นแบบ รูปแบนหกเหลี่ยม



การเรียง แพทเทิร์น แบบ สเกล เนทเวิร์ค



## การวางลายบนผลิตภัณฑ์

หมายความว่า การจัดวางรูปแบบลวดลายที่ได้ออกไว้แล้วลงในสินค้าให้สวยงาม และเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย แบ่งออกเป็น 2 ระบบ

### 1. ระบบเนื้อที่จำกัด

รวมทั้งลายเฉพาะบริเวณริม หรือ ข้างผ้า ลายที่อยู่ในวงกรอบจำกัด หรืออาจเรียกง่าย ๆ ว่าลายเฉพาะแห่ง ส่วนจะพิจารณาว่า ลายชนิดนี้เป็นลายเฉพาะแห่งหรือไม่อาจนิยามเพียงสั้น ๆ ได้ว่า ต้องมีเนื้อที่ลวดลายน้อยกว่าเนื้อที่พื้น มีข้อยกเว้นบางประการที่ควรระมัดระวังเหมือนกัน คือ ถ้าลายนั้นมีส่วนต่อเนื่องกัน บางครั้งจะมีใช่ลายเฉพาะแห่ง

### 2. ระบบเนื้อที่ไม่จำกัด

หมายความว่า ลวดลายที่กระจายเต็มพื้นผ้า มีจังหวะซ้ำซ้อนหมุนเวียนไปตามความยาวของผ้าไม่มีที่สิ้นสุด อาจเป็นหน่วยเดี่ยว ลายเดี่ยว หรือรวมกันเป็นหมวดหมู่ หรือเป็นเส้นยาวต่อเนื่องกัน เช่น ลายทาง

การออกแบบระบบเนื้อที่จำกัด

การออกแบบมีขอบเขตจำกัด หมายความว่า แบบลวดลายตกแต่งพื้น มีเส้นรอบวงลวดลายจำกัดไว้ เช่น ลวดลาย กระเบื้องปูพื้น พรม และผ้าแบบต่าง ๆ ลายขอบ (Border)

ลักษณะของลวดลาย เป็นลายที่มีขอบจำกัดเนื้อที่และขนาด

ลายที่มีขอบเขตจำกัดเนื้อที่นี้ บางครั้งจะวางแผน ออกลาย จากจุดศูนย์กลางตามขวาง แล้วค่อย ๆ กระจายลายออกไปหาขอบ บางครั้งอาจแบ่งเนื้อที่ออกเป็นส่วน ๆ แล้วตั้งต้นออกแบบจากขอบเข้าไปหาจุดศูนย์กลาง แบบลวดลายในขอบนี้ดัดแปลงไปได้หลายอย่าง อาจเป็นลายที่แบ่งเป็นส่วน ๆ ซ้ำ ๆ กัน หรือตลอดเนื้อที่ในขอบนั้น ไม่ซ้ำกันเลยก็ได้ วงขอบจำกัดเนื้อที่จะเป็นรูปใด ๆ ก็ได้

ถ้าพิจารณาอย่างกว้าง ๆ อาจคิดว่า ผ้าลายไทยนั้นเป็นการออกแบบที่มีขอบเขตจำกัด แต่ความเป็นจริงหาเป็นเช่นนั้นไม่ ผ้าลายไทยเป็นลวดลายซึ่งดัดแปลงมาจากลายกนกเดิมของไทย แต่เพี้ยนให้เห็นรูปร่างโดยแท้จริงของลาย จึงได้เพิ่มขอบเข้าไปในภายหลัง ซึ่งจะ สังเกตความ

แตกต่างกันได้ง่ายมาก เพราะเส้นขอบรอบวงจะเป็นสี่เหลี่ยม ซึ่งเป็นเทคนิคการพิมพ์ที่แตกต่างออกไป

การออกแบบลายแถบและริม

ลายแถบและริมจะเป็นแนวยาว อาจจะเป็นลายง่าย ๆ ตามแบบโบราณ มาจนถึงปัจจุบัน ลายแถบทุกชนิดจะใช้เป็นลายริมไม่ได้ ลายริม หมายถึง ความถึง ลายซึ่งกำหนดให้อยู่ด้านนอกสุด ของวัสดุ ที่ตกแต่งเป็นแนวกันเขตไว้ภายใน แต่ลายแถบนั้น ไม่จำเป็นจะต้องอยู่ที่ริมเสมอไป อาจขนานกันไปหลาย ๆ แถบ จนเต็มพื้นที่ที่ต้องการก็ได้ ลายแถบและริมต้องไม่กว้างจนเกินไป แต่ไม่กำหนดความยาว ขึ้นอยู่กับว่า ถ้าเป็นลายริมจะเอาไปล้อมรอบสิ่งใดไว้ ส่วนลายแถบนั้นจะนำไปใช้ประโยชน์อย่างไร

ลายริม อาจเป็นเพียงเส้นเส้นเดียว วงรอบไว้ หรือเป็นเส้นขนานหลาย ๆ เส้น ที่ ได้จัดความหนาของเส้นให้แตกต่างกัน และกำหนดระยะห่างระหว่างเส้นให้ดูงามตา ลาย ริมมักจะต้องมีมุมสำหรับล้อมวกมาล้อมขอบสิ่งที่อยู่ภายใน การออกแบบตรงมุมวกกลับ มักทำ ง่าย ๆ แบบซ้ำกับลายริมเดิมในระยะสั้น ๆ ลายริมจะต่อเนื่องกัน เป็นเส้นยาวตลอดแนวที่ ต้องการ และมีเอกภาพของลวดลายนั้น ๆ แบบที่ใช้เป็นลายริม จะต้องมีการเน้นลักษณะตรงกันข้ามจึงหะความสมดุลย์ ความแตกต่างและคุณค่าเหล่านี้ให้สัมพันธ์กัน ลายริม จะต้อง มีสัดส่วนที่พอเหมาะ กับเนื้อที่ลวดลายที่ไปล้อมรอบอยู่

ลายริม ไม่ควรตกแต่งประชันมากจนเกินไป หรือไปแข่งขันกับลวดลายภายใน ซึ่งจะ กลายเป็นการทำลายเอกภาพของลวดลายพื้น ๆ การจำแนกลักษณะของลายริม ทำได้หลาย แบบตามความถนัดของนักออกแบบ วิธีที่ง่ายที่สุด ได้แก่

1. เส้นตรง เช่น เส้นตรง เส้นขนาน ลายประแจจีน ลายซิกแซก และลายหักมุม แบบม้วนสายสิญ หรือลายเหล่านี้มาผสมกัน
2. เส้นโค้ง เช่น ลายโค้งเป็นลูกคลื่น ลายเส้นโค้ง ลายบิดเกลียว ลายลูกโซ่และลายเกลียวแบนตะปูควง

3. ลายเส้นผสม ได้แก่ การนำลายเส้นแบบต่าง ๆ กันมาผสมดัดแปลง  
เป็นรูปลายใหม่

## 2.5 ข้อมูลด้านการตกแต่งบนตัวเสื้อผ้า

### แนวตะเข็บ และแนวเกล็ด

สามารถใช้ได้ในกรณีที่รูปทรงของเสื้อผ้าไม่เด่นชัด หรือ แบบ  
เสื้อเป็นแบบเรียบ ๆ แนวตะเข็บจะช่วยเน้นรูปทรงให้เด่นชัดได้ แนว  
ตะเข็บและแนวเกล็ดสามารถออกแบบได้ไม่จำกัดทิศทาง ทั้งทั้งตัว

### แนวคอเสื้อ (Neck-Line)

แนวคอเสื้อมีหลายแบบ การออกแบบแนวคอเสื้อต้องเหมาะสมกับ  
ขนาดและลักษณะรูปทรงของศีรษะ พร้อมทั้งต้องพิจารณาช่วงคอและไหล่  
ให้สัมพันธ์กันด้วย ปกเสื้อเป็นส่วนสำคัญที่เห็นชัดเจนตัวเสื้อ ลักษณะของ  
ปกเสื้อมีหลายแบบ แล้วแต่ผู้ออกแบบ ลักษณะสำคัญที่พอจำแนกได้ 3  
แบบคือ

#### 1. ปกแบน (Flat)

คือ ปกใหญ่แบนติดกับเสื้อ หรือบางครั้งเย็บติดกับตัวเสื้อ

#### 2. ปกพลิกกลับ (Roll)

คือ ปกเสื้อพลิกกลับปล่อยราบ

#### 3. ปกคอดัง (Stand)

คือ ปกเสื้อที่วางตั้งรอบคอ

### เครื่องเกาะเกี่ยว (Fastening)

เครื่องเกาะเกี่ยวทั้งหลายที่รู้จักกันดีคือ กระดุม (Button) และ ซิป (Zip) กระดุมมีอยู่ 4 ประเภท คือ

1. ประเภทรูเดียว ซึ่งมักทำเป็นห่วงไว้สอดเข็มผ่านด้านใต้ ใช้กับเสื้อเตรส และชุดลำลอง
2. ประเภทสองรู ใช้กับเสื้อผ้าทั่วไป
3. ประเภทสี่รู เหมาะกับเสื้อคลุมและสูท
4. ประเภทผ้าอัด เหมาะกับเสื้อเตรส

รูปทรงของกระดุมมี 3 แบบ คือ

1. ทรงลูกบอล
2. ทรงครึ่งลูกบอล
3. ทรงแบน

กระดุมทำจากวัสดุต่าง ๆ หลายอย่าง เช่น พลาสติก โลหะ ไม้ หางแดง ฯลฯ ขนาดของกระดุมเรียกตามเส้นผ่าศูนย์กลาง เป็นนิ้ว หรือ เส้น (1 นิ้ว = 40 เส้น) การเลือกใช้กระดุมควรให้วัสดุและประเภทของกระดุมเหมาะสมกับแบบเสื้อ

## 2.6 การเลือกผ้าให้เหมาะกับแบบ

การเลือกผ้าให้เหมาะสมกับแบบ มีหลักคือ

1. พิจารณาจากความเหมาะสมของโอกาสที่จะใช้
2. พิจารณาจากลายของผ้า
3. พิจารณาจากผิวสัมผัสของผ้า

พิจารณาจากความเหมาะสมของโอกาสที่จะใช้

เมื่อต้องการออกแบบเสื้อสำหรับฤดูหนาว เช่น เสื้อหนาว ผ้าที่ควรใช้จะต้องเป็นผ้าจำพวกเนื้อหนา ทอแน่น ๆ ไม่มีช่องให้อากาศผ่านทะลุได้ง่าย เพื่อจะได้ป้องกันอากาศหนาวจากภายนอกไว้ ทั้งยังเก็บไอตัวให้อุ่นอยู่เสมอได้

ผ้าบางเบาเหมาะกับแบบเสื้อสำหรับฤดูร้อน อากาศสามารถถ่ายเทได้ดี ไม่ทำให้เกิดความอับหรือเหนอะหนะเพราะคราบเหงื่อไคล

ผ้าประเภทเนื้อหยาบ ทอหยาบ ๆ ผิวสัมผัสเป็นปุ่มปมย่อมง่ายต่อการถูกสะเก็ด ถ้าใช้ไม่ระวังจะทำให้ปุ่มปมเหล่านั้นหลุดลุ่ยออกมาเป็นผลให้เนื้อผ้าเสียหาย ผ้าประเภทนี้เหมาะกับแบบเสื้อลำลองใช้จิบจวย ไม่ควรนำไปออกแบบเสื้อที่ต้องใช้อยู่เป็นประจำ จำพวกเสื้อใส่ไปทำงานหรือ จำพวกตรวจการ

ผ้าประเภทที่มีลายหรือรูปฟุ้งอยู่ในตัวของมันเอง เหมาะกับแบบเสื้อประเภทชุดที่จะใช้ในโอกาสหรูหราเช่นกัน

พิจารณาจากลายของผ้า

ในเชิงปฏิบัติกันจริง ๆ แล้ว จะเห็นว่าการเลือกผ้าเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบเสื้อ แต่ในทางทฤษฎีนั้น ออกจะเป็นการยากและล้าลึกมากสำหรับนักออกแบบเสื้อใหม่ ๆ หรือนักออกแบบเสื้อสมัครเล่น นักออกแบบอาชีพมักจะต้องออกสำรวจตลาดผ้าบ่อย ๆ และมักจะสำรวจไว้เป็น ๆ ก่อนถึงฤดูตัดไป เพื่อจะได้เกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบ ในตลาดผ้าระดับราคาปานกลางจนถึงราคาสูง มักจะมีผ้าซ้ำ ๆ กันซ้ำทั้งเนื้อผ้าและลายผ้า ถ้าเลือกผ้าจากตลาดเหล่านั้นเป็นแหล่งบันดาลใจ นักออกแบบควรจะพึงพิถีพิถันต่อเนื้อผ้าและลายผ้าให้มาก เพื่อผลงานของตนจะได้ไม่ธรรมดาจนเกินไป ดังนั้นการเลือกใช้ผ้าจึงมีบทบาทต่อนักออกแบบเป็นอย่างมากเพราะสามารถทำให้เขามีชื่อเสียงโด่งดังหรือดับ ก็ตรงจุดเริ่มแรกนี้แหละ การเลือกใช้ผ้าจึงเป็นเสมือนชีวิตเกิดของการออกแบบเสื้อผ้า เพราะถ้าเลือกใช้ผ้าได้เหมาะสมแล้วจะทำให้

การออกแบบง่ายขึ้น

ชนิดของผ้าแบ่งตามลักษณะของลายที่ปรากฏต่อสายตา มี 5 ชนิด คือ

ผ้าย่นลายเรขาคณิต มีผิวสัมผัสหยาบๆ เหมาะกับแบบเสื้อประเภทลำลองในฤดูร้อน ผ้าจำพวกนี้มักจะมีใยสังเคราะห์ผสมอยู่ ทำให้ซักหรือทำความสะอาดง่าย

ผ้าทอลายทางเล็ก ๆ เหมาะกับแบบเสื้อประเภทคลาสสิก (Classic) ของสตรี หรือกระโปรงแยกชิ้นส่วน

ผ้าทอลายตาใหญ่ ๆ ลองสังเกตดูจะเห็นว่า แถบลายในแนวเส้นค้ำยีนมักจะอยู่ดีกว่าแถบลายในแนวเส้นค้ำยีนพุ่ง เพื่อให้เกิดการสมดุลย์ในความรู้สึก ดังนั้นผ้าชนิดนี้จะมีตาที่ไม่เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสแท้ ด้วยเหตุนี้เอง ถ้านำมาตัดเย็บกระโปรงผ้าเจลียงมักจะไม่ว่าย

ผ้าลายธรรมชาติ

กล่าวว่า ผ้าลายธรรมชาติที่สามารถนำสายตาขึ้นสู่ใบหน้าได้ ไม่ได้มีลวดลายให้ตาต้องเฉพาะที่ลายเท่านั้น ถ้าลายที่มีความเข้มข้นมาก แบบเสื้อควรจะเป็นแบบธรรมดา ๆ ใช้ส่วนตกแต่งด้วยผ้าในตัว

ผ้าลายรวม

เป็นการรวมลายเรขาคณิตกับลายธรรมชาติได้ด้วยกันในผ้าผืนเดียวกัน

ผ้าจุด

เป็นลายที่ให้ความรู้สึกแข็งที่สุด แต่แบ่งถึงความร่าเริงเบิกบานและอ่อนเยาว์

พิจารณาจากผิวสัมผัสของผ้า

ผิวสัมผัสของผ้าที่ต้องสัมผัสจับต้องจริง ๆ ไม่สามารถมองด้วยตา มีผลต่อเส้นกรอบนอกของเสื้อผ้า ความนุ่มความกระด้าง ชนิดปานกลาง ได้แก่ ผ้าไหม ชนิดกระด้างมาก ได้แก่ ผ้าเทพต้า (Taffeta) ชนิดอ่อนนุ่มมาก ได้แก่ ผ้าเครป ชนิดปานกลาง นิยมใช้สำหรับเสื้อผ้าที่ออกแบบให้มีเส้นกรอบนอกปกติ ชนิดกระด้างและอ่อนนุ่มมาก นิยมใช้สำหรับเสื้อผ้าที่ออกแบบให้มีเส้นกรอบนอกแบบพิเศษ เช่น บาน หรือ พองมาก ๆ

ความหนาบางของผ้าก็มีส่วนสำคัญสำหรับการเลือกผ้า ให้เลือกใช้ให้เหมาะสม

## 2.7 นักออกแบบเสื้อผ้างาน

นักออกแบบเสื้อผ้าเป็นบุคคลที่มีความสำคัญคนหนึ่งของบริษัทผลิตเสื้อผ้าสำเร็จรูป มีหน้าที่ในด้านการสร้างสรรค์ความคิดแปลก ๆ ใหม่ ๆ เกี่ยวกับเสื้อผ้าเพื่อเสนอต่อลูกค้า การทำงานของนักออกแบบกล่าวได้เป็นขั้น ๆ คือ

1. การสร้างสรรค์ การใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นงานขั้นแรก เสื้อผ้าแต่ละชิ้นอาจจะมีลักษณะใหญ่ ๆ ที่คล้าย ๆ กัน ก็ได้ แต่ควรจะมีลักษณะปลีกย่อยต่างกัน ลักษณะใหญ่ที่คล้ายกันจะสะท้อนให้เห็นถึงสมัยนิยมของเส้นกรอบนอก ซึ่งบริษัทผู้ผลิตทั่วไปดำเนินรอยตามกัน ส่วนลักษณะปลีกย่อยขึ้นอยู่กับแนวความคิดของนักออกแบบแต่ละคน แต่ละบริษัท

การใช้ความคิดสร้างสรรค์ย่อมเป็นได้อย่างเสรี แต่เพื่อให้ผลงานนั้น ๆ ใช้ได้จริง แนวความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวควรมีขีดจำกัดที่จะต้องคำนึงถึงดังต่อไปนี้

1. ความเป็นไปได้และความเป็นไปไม่ได้
2. สัดส่วนที่ดี
3. รสนิยมที่ดี
4. การใช้ผ้าแต่ละคุณภาพอย่างมีประสิทธิภาพ
5. ความเหมาะสมพอเหมาะกับรูปร่าง

เพื่อให้บรรลุถึงความคิดสร้างสรรค์ของคน นักออกแบบใช้ผ้าวัสดุตกแต่ง และโครงสร้างเบื้องต้นของเสื้อผ้ามามีเครื่องมือประกอบการทำงาน

2. การทดลองและการปรับปรุง วิธีการทดลองผลงานของนักออกแบบแต่ละคนไม่เหมือนกัน แล้วแต่ความถนัด บางคนอาจจะใช้วิธีใดวิธีหนึ่ง หรือ บางคนอาจจะใช้หลายวิธีผสมผสานกันก็ได้ เช่น อาจจะใช้วิธีสเก็ตภาพแล้วส่งให้ผู้ช่วยขยายความคิดออกมาให้เป็นความจริงยิ่งขึ้น โดยทดลองตัดเย็บกับผ้าดิบก่อนจึงจะลงบนผ้าจริง ๆ อีกครั้งหนึ่ง หรือ นักออกแบบบางคนอาจจะต้องสเก็ตเป็นภาพก่อน แต่จะลงมือบนผ้าดิบเลย หรือ ลงมือบนผ้าจริง ๆ เลยก็ได้ เช่น การจับจีบผ้า (Drape) และกลัดด้วยเข็มหมุด บนหุ่นจำลอง เมื่อได้แบบที่พอใจแล้วจะส่งต่อไปยังผู้ช่วย เพื่อให้ตัดเย็บให้เรียบร้อย

เทคนิคอีกอย่างที่นิยมใช้อย่างแพร่หลายทั่วไปก็คือ การสร้างแบบคิดด้วยกระดาษ (Flat Pattern) เสียก่อนที่จะนำมาตัดเย็บลงบนแบบตัดมาตรฐานเบื้องต้น (Basic

Pattern) การที่จะเลือกใช้วิธีใดเพื่อการทดลองย่อมขึ้นอยู่กับความถนัดของนักออกแบบ ตลอดจนแบบที่จะตัดและชนิดของผ้าที่ใช้ประกอบกันไม่ว่าจะใช้วิธีใดก็ตาม ผลที่ได้ควรจะเหมือนกัน คือ เลื่อนผ้าขึ้นจะต้องพอเหมาะพอเจาะกับรูปร่างของนางแบบ ผู้ที่จะสวมเดินให้ลูกค้า ดิชม ปรับปรุงให้ดีขึ้น

3. การคัดเลือกแบบครั้งสุดท้าย ผลงานทั้งหมดก่อนที่จะออกแสดงต่อประชาชน จะต้องได้รับการประเมินและการคัดเลือกเสียก่อน งานบางชิ้นถูกคัดออกทั้งด้วยเหตุผลบางอย่าง เช่น อาจต้องใช้ต้นทุนการผลิตสูงกว่าต้นทุนที่บริษัทตั้งไว้ จึงไม่สามารถผลิตได้

วิธีการคัดเลือกแบบครั้งสุดท้ายของแต่ละบริษัทย่อมแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับนโยบายของบริษัทนั้น ๆ วิธีที่บริษัทเล็ก ๆ ใช้ได้แก่ การแสดงผลงานทุกชิ้นของนักออกแบบต่อหัวหน้าหน่วย งานหลัก เพื่อจะทำการตัดสินใจว่าผลงานชิ้นใดควรตัดออก และชิ้นใดควรผลิตเป็นสินค้าจำนวนมากออกจำหน่าย ซึ่งยึดหลักกำไรขาดทุนเป็นใหญ่ ในบางบริษัทที่มีกิจการใหญ่โตมั่นคง นางแบบอาจจะถูกถามถึงความรู้สึกของเธอที่มีต่อแบบเสื้อตัวที่หัวหน้าหน่วยงานหลักคัดเลือก นางแบบพวกนี้ย่อมให้คำแนะนำได้บ้าง เนื่องจากในระหว่างที่เดินแบบ เธอสามารถอ่านความรู้สึกที่ปรากฏทางสายตาของผู้ชมได้ว่ามีแนวโน้มความชอบไปทางใด บางครั้งคนขาย (Salesmen) ผู้ที่มีประสบการณ์ในด้านขายอย่างชำนาญมาช้านานก็ถูกเชิญมาให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเลือกแบบเช่นกัน พวกนี้ได้ใกล้ชิดกับลูกค้าได้ฟังความคิดเห็นจากลูกค้าอยู่เป็นประจำ จึงเข้าใจความต้องการของลูกค้าทั่ว ๆ ไป มีบางบริษัทบ้างเหมือนกันที่ตัดสินใจคัดเลือกจากคำแนะนำของลูกค้าเป็นประจำ ไม่ว่าจะใช้วิธีใดก็ตามจุดประสงค์ของการเลือกแบบครั้งสุดท้ายนี้ เพื่อต้องการจะลดจำนวนชิ้นลงให้เหมาะกับเศรษฐกิจการผลิตของบริษัทนั่นเอง

4. การพัฒนาแบบตัด แบบตัดตัวแรกที่นักออกแบบฯ ใช้เป็นเพียงแบบตัดหยาบ ๆ ที่มีขนาดรูปร่างเหมาะกับนางแบบของแผนกซึ่งคนส่วนใหญ่ไม่ได้มีรูปร่างอย่างนั้น นางแบบที่ใช้เดินแบบมักจะเป็นผู้ที่มีไหล่กว้าง เอวเล็ก ขายาว มีสัดส่วนของรูปร่างคล้ายกับภาวาด ฉะนั้น เมื่อได้รับการแต่งกายเสื้อผ้าอารมณ์มักจะหาให้ดูสวยสง่า เก๋ เท่ ได้ตามความต้องการ แต่งตัวได้ง่ายกว่าผู้ที่มีรูปร่างเตี้ยท้วม บริษัทที่ขายเสื้อผ้าราคาแพงมักจะใช้นางแบบรูปร่างสูงมาก ถ้าเป็นบริษัทขายเสื้อผ้าราคากลางจะใช้นางแบบที่มีรูปร่างเล็กกว่า ส่วนบริษัทที่ขายเสื้อผ้าราคาถูกจะไม่

ใช้นางแบบเลยแต่จะใช้วิธีนี้แทนโชว์

เมื่อทำการเลือกแบบครั้งสุดท้ายเสร็จแล้ว แบบตัดตัวแรกจะถูกส่งต่อไปยังผู้มีหน้าที่ทำแบบตัดมาตรฐานสำหรับรูปร่างคนทั่วไป ไป เรียกว่าการทำ "สำเนาแบบตัด" (Duplicate Pattern) แล้วจึงแก้ไขปรับปรุงสำเนาแบบตัดนั้น ๆ จนกระทั่งเสื้อผ้าชิ้นนั้นยังคงมีความสง่างามรูปร่างของคนทั่วไป เช่นเดียวกับเมื่อตอนที่อยู่บนร่างของนางแบบ สำเนาแบบตัดที่ได้รับการปรับปรุงแล้วเรียกว่า "Master Pattern"

เพื่อที่จะแจกแจงขนาดของแบบตัดให้ได้หลาย ๆ ขนาดตามต้องการ Master Pattern จึงถูกส่งต่อไปยัง Pattern Grader อีกทีหนึ่งก่อนที่จะถูกส่งต่อไปยังแผนกผลิตเพื่อผลิตเป็นสินค้าจำนวนมากออกจำหน่าย

นักออกแบบหน้าใหม่มักจะประสบปัญหา เรื่องหางานทำ เนื่องจากบริษัทผู้ผลิตใหญ่ ๆ มักต้องการจ้างนักออกแบบฯ ที่มีประสบการณ์ทางด้านนี้อันมีความชำนาญเป็นอย่างดีเยี่ยม เข้าดำเนินงานเป็นหัวหน้าควบคุมแผนกออกแบบฯ มีแค่บริษัทเล็ก ๆ เท่านั้น ที่จะจ้างนักออกแบบ

นักออกแบบหน้าใหม่เข้าทำงานในฐานะผู้ช่วยนักออกแบบใหญ่ ทำหน้าที่จัดการภายในแผนกแล้วแต่ความถนัดดังนี้

#### 1. สเก็ตภาพ

ภาพสเก็ตของนักออกแบบใหญ่ มักจะเป็นแบบหายาก ๆ เป็นเพียงแนวทางแสดงให้เห็นถึงแนวความคิดเท่านั้น จากนั้นผู้ช่วยที่ทำหน้าที่สเก็ตภาพต่อ ซึ่งเราเรียกว่า Sketcher จะต้องวาดใหม่ถ่ายทอดให้เห็นถึงเส้นกรอบนอก ที่ตั้งของเกร็ด ตะเข็บ ชนิดของวัสดุตกแต่ง ตลอดจนรายละเอียดอื่น ๆ อย่างชัดเจน พร้อมกับลงสีแสงอย่างสวยงามพร้อมที่จะนำไปทำเป็นสมุดภาพไว้โชว์ในห้องแสดงสินค้าของบริษัท เราเรียกกรรมวิธีนี้ว่า "Illustrations"

#### 2. ทำแบบตัดสำหรับรูปร่างคนทั่วไป

#### 3. เป็นช่างเย็บเสื้อผ้าให้เฉพาะพวกนางแบบ เพื่อการทดลอง

#### 4. ทำสำเนาแบบตัด

#### 5. ทำหน้าที่ทั่วไป โดยช่วยเหลือนักออกแบบฯ ใหญ่ในหน้าที่ทั่วไป เช่น ออกสำรวจผ้าแปลก ๆ วัสดุตกแต่งใหม่ ๆ ตามตลาด ติดต่อธุรกิจที่จะต้องทำ

ในแผนกออกแบบ ช่างนางแบบแต่งตัวเวลาจะแสดงแบบ ช่วยปิดเปิดสวิตช์ไฟเวลาที่มีการเดินแบบ และอื่น ๆ ตามแต่นักออกแบบฯ ใหม่จะบอกให้ทำ

ความสำเร็จของนักออกแบบฯ พิสัญได้จากจำนวนเสื้อผ้าหรือลูกค้าที่หวนกลับมาซื้อเสื้อผ้าของบริษัทนั้น ๆ นักออกแบบไม่จำเป็นต้องประสบผลสำเร็จในการออกแบบเสื้อผ้าทุกประเภทอาจจะมีชื่อเสียงในด้านออกแบบเสื้อกลางคืน แต่ไม่ประสบผลสำเร็จในการออกแบบเสื้อชุดกลางวันก็เป็นได้ เพื่อให้ทำงานอย่างได้ผลจริง ๆ นักออกแบบควรพิจารณาเลือกประเภทของเสื้อผ้าที่ตนจะทำงานด้วยความสามารถและมีประสิทธิภาพจากหัวข้อต่อไปนี้

### 1. ประเภทของเสื้อผ้าที่แบ่งตามวัยของผู้ใช้

- ก. วัยผู้ใหญ่ วัยอาวุโส
- ข. วัยนางสาว
- ค. วัยรุ่น
- ง. วัยเด็กเข้าโรงเรียน เด็กเดินเตาะแตะ เด็กอ่อน

### 2. ประเภทของเสื้อผ้าที่แบ่งตามระดับราคาขาย

- ก. ราคาแพง
- ข. ราคาปานกลาง
- ค. ราคาถูก

### 3. ประเภทของเสื้อผ้าที่แบ่งตามโอกาสและเวลาที่ใช้

- ก. สวมภายนอก
  - ชุดกลางวัน
  - ชุดกลางคืน
  - ชุดลำลองแบบ Sport
  - เสื้อนอกและเสื้อกันหนาว
  - ชุดพิเศษ
  - เครื่องแบบ
  - ชุดกีฬา
  - ชุดแต่งงาน
  - ชุดคลุมห้อง

- ชุดการแสดงบนเวที
- ข. ส่วนภายในและส่วนในโอกาสส่วนตัว
  - ชุดนอน
  - เสื้อคลุมอยู่กับบ้าน
  - กระโปรงชั้นใน
  - เครื่องเสริมรัด
- ค. เครื่องตกแต่งประกอบ
  - รองเท้า ถุงมือ ผ้าพันคอ ฯลฯ
- ง. หมวก

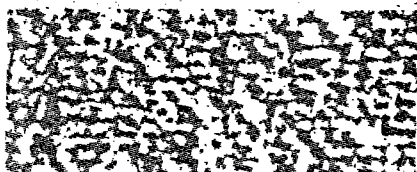
## 2.8 เสื้อผ้าสำเร็จรูปถูกรื้อในตลาดปัจจุบัน







Nella pagina accanto:  
giacchina ton rivolti in  
lesione Aorato (le)



**COLORE DELLA NATURA**

Un'isola un trionfo di colori: la vegetazione ripopola  
in tutto l'anno, le mille varietà di fiori, la tempesta  
di frangere tropicale ispirano e si accendono con le me-  
rebelli fantasie dei loro preziosi tessuti artigianali





หมายเหตุ ข้อมูลในบทที่ 2 ได้มาจาก

1. สุวัฒน์ รัตนสุข คู่มือการออกแบบแฟชั่น กรุงเทพฯ : ห.จ.ก. วีแอนด์ ดี,  
ม.บ.บ. 154 หน้า
2. กิ่งรัก อิงคะวัค การออกแบบเครื่องแบบพนักงานสตรีและผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ของบริษัท  
เคินอากาศไทย จำกัด วิทยานิพนธ์ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ลาดกระบัง พ.ศ.2528-2529
3. อัจฉราพร ไสละสูตร, ความรู้เรื่องผ้า, คณะคหกรรมศาสตร์ เทคนิคกรุงเทพฯ
4. อัจฉรา วรรณสฤติย์ คู่มือการออกแบบเสื้อผ้า คณะวิทยาศาสตร์ วิทยาลัยครูสวน  
ตุลิต

### บทที่ 3

#### กระบวนการ

จากการศึกษาข้อมูลในบทที่ 2 เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ โดยมีกระบวนการทำงานดังนี้

1. กำหนดรูปแบบของงานว่างานจะมีลักษณะอย่างไร
2. เลือกผ้าที่ใช้ให้มีคุณสมบัติตรงกับวัตถุประสงค์ของงาน
3. ออกแบบเสื้อผ้าและลวดลายที่จะใช้ โดยการศึกษาจากข้อมูลที่ศึกษามาแล้ว ร่างลงบนกระดาษ
4. เขียนแบบเสื้อผ้า และกำหนดลักษณะของวัสดุโดยละเอียด
5. ตัดเย็บจริง

#### 1. กำหนดรูปแบบของงาน (Concept)

ออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูปฤดูร้อนสำหรับเด็กอายุ 3-10 ปี 1 คอลเลคชั่น

ประกอบด้วย เสื้อ 4 แบบ กางเกง 3 แบบ

โดยคำนึงถึงเงื่อนไขดังนี้ คือ

- 1.1 เป็นเสื้อผ้าลำลอง ใส่สบาย
- 1.2 เป็นคอลเลคชั่น ชุดเสื้อผ้าไม่มีแขน
- 1.3 ต้นทุนการผลิต ราคาถูก

2. เลือกผ้าที่ใช้ให้คุณสมบัติตรงกับวัตถุประสงค์ของงาน

จากการศึกษาคุณสมบัติของผ้า ผ้าที่นำมาพิจารณา มี 2 ประเภท คือ ผ้าฝ้าย  
ผสมโพลีเอสเตอร์ และผ้ายัดผ้า

3. ออกแบบเสื้อผ้า และละครายที่ใช้

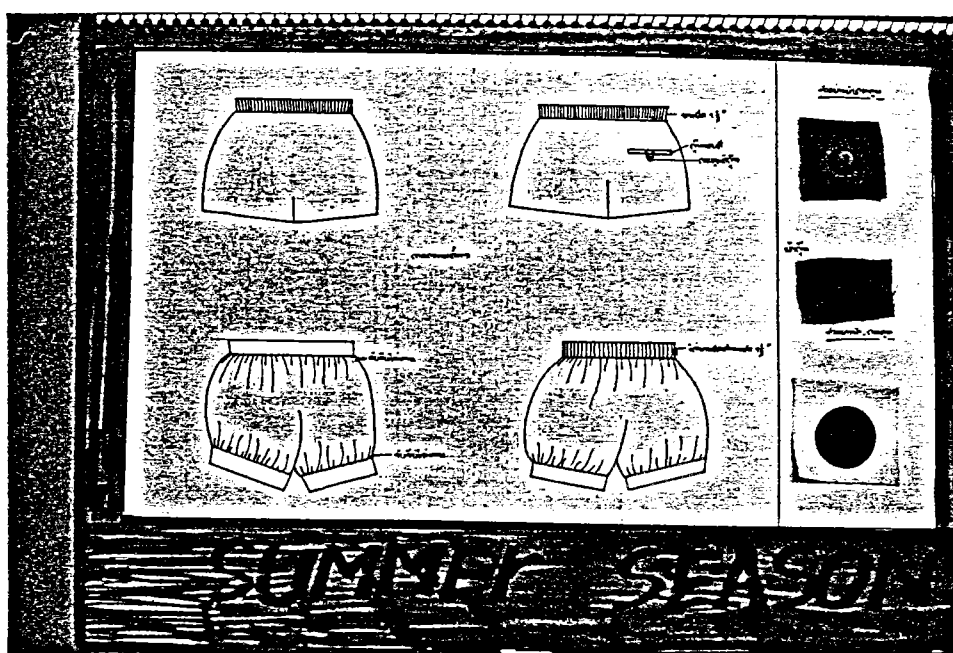
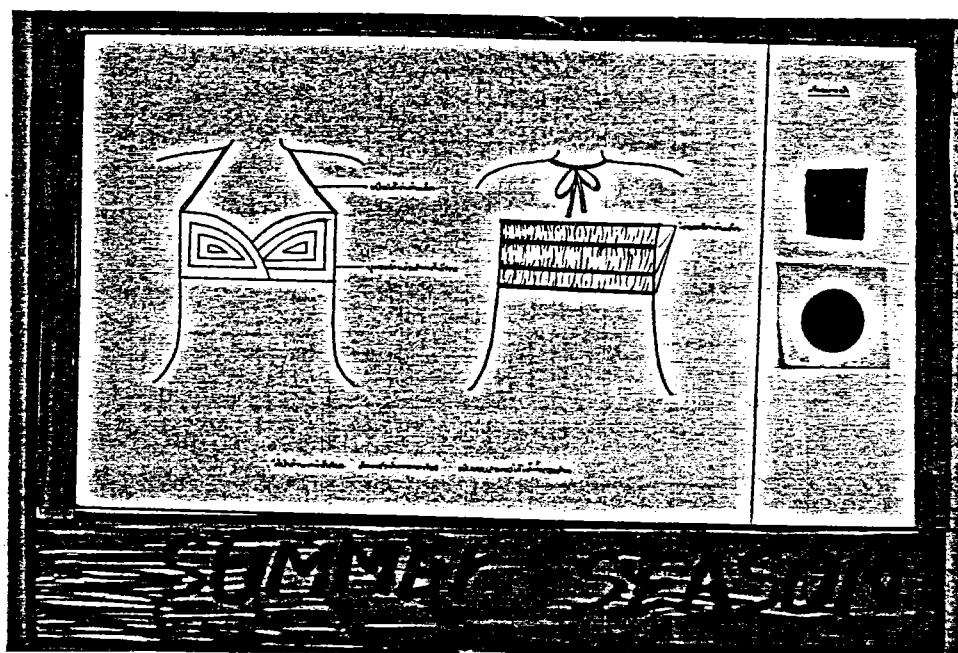


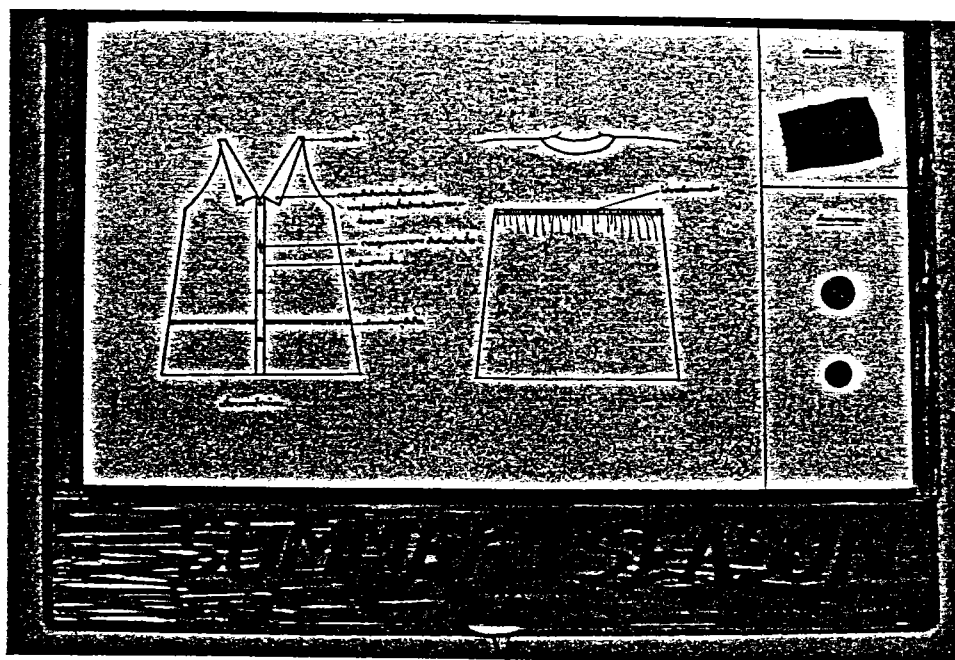
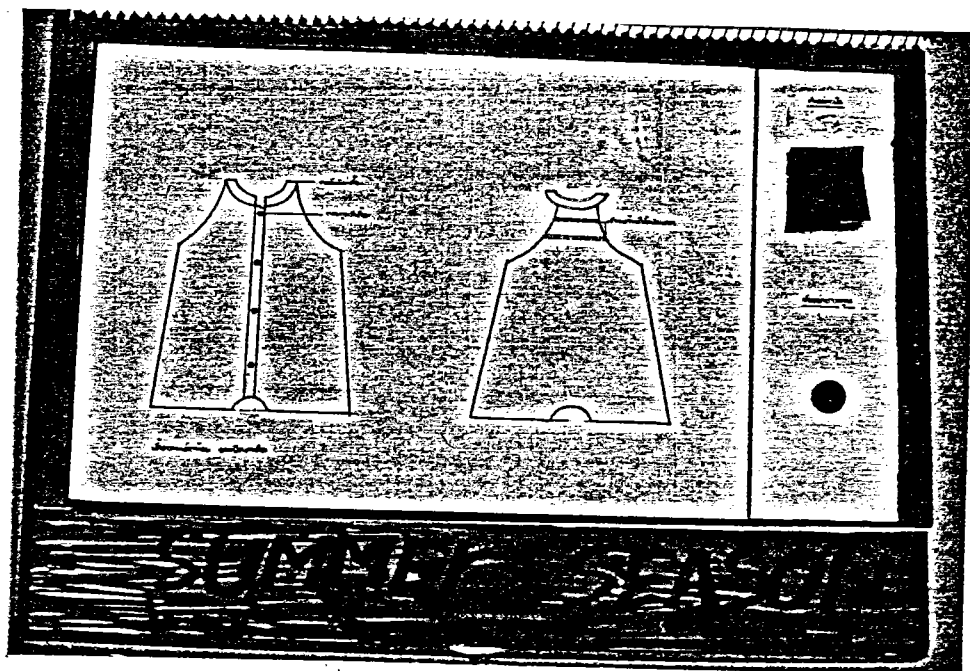


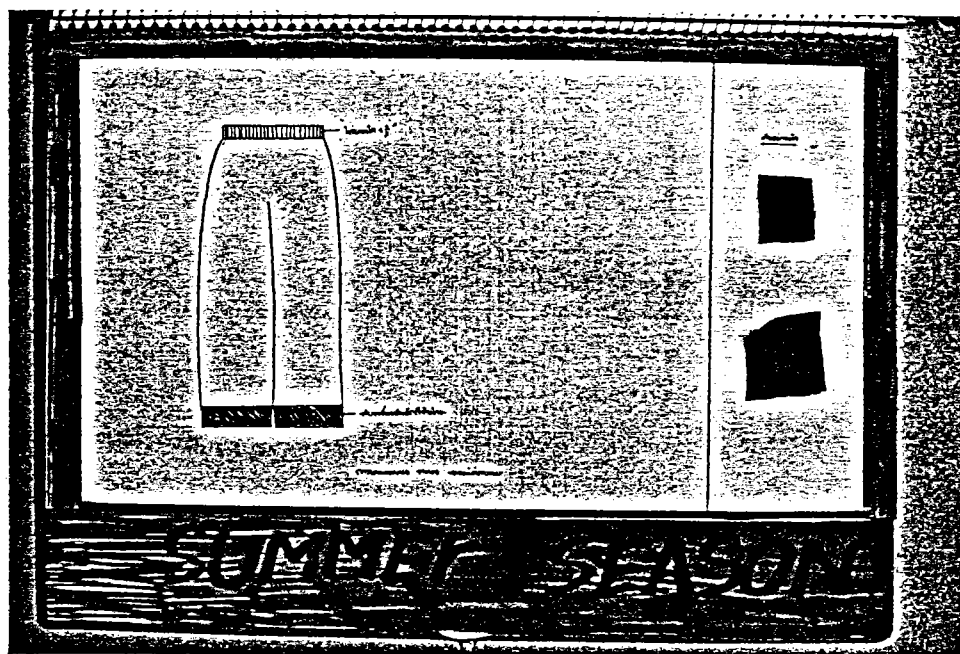
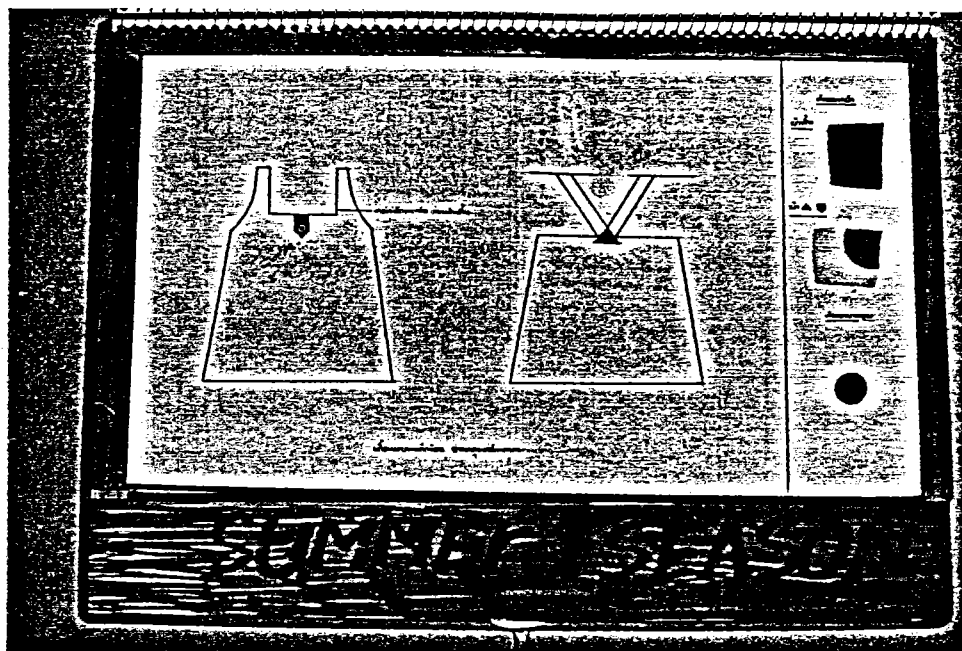




4. เขียนแบบเสื้อผ้าและกำหนดลักษณะของวัสดุโดยละเอียด

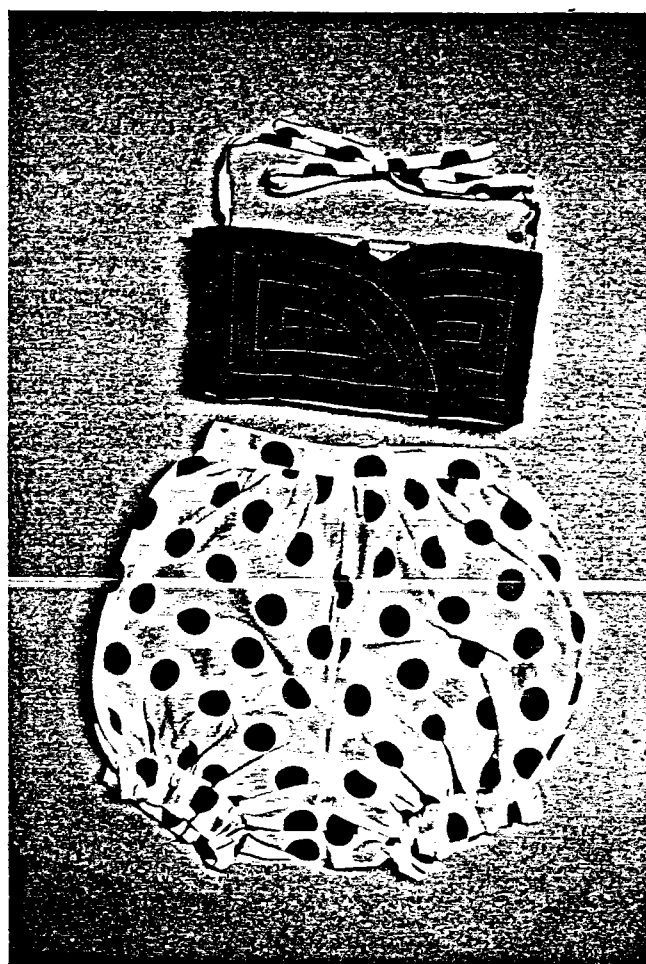


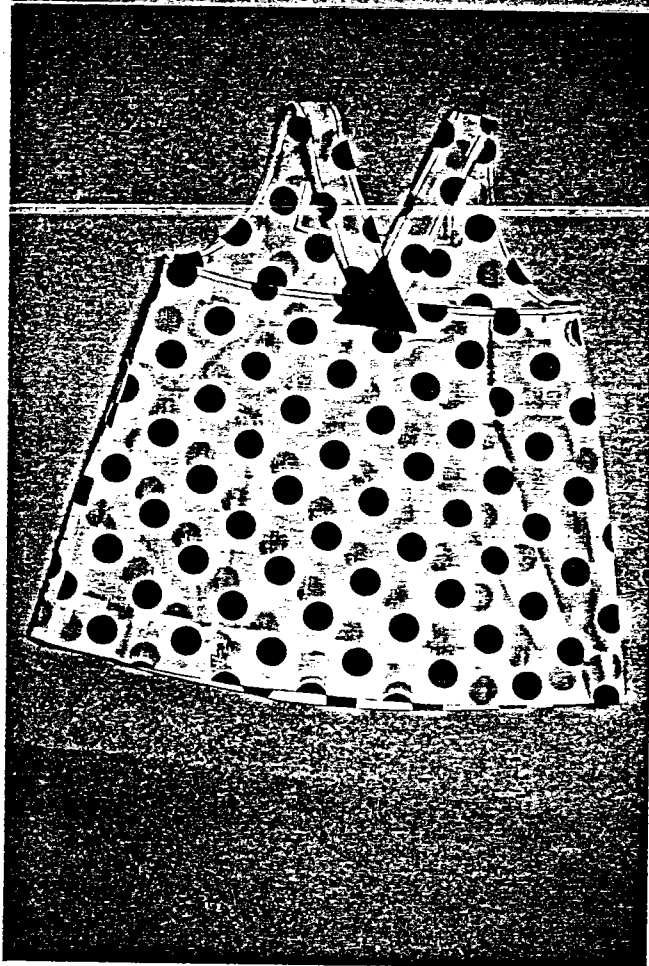
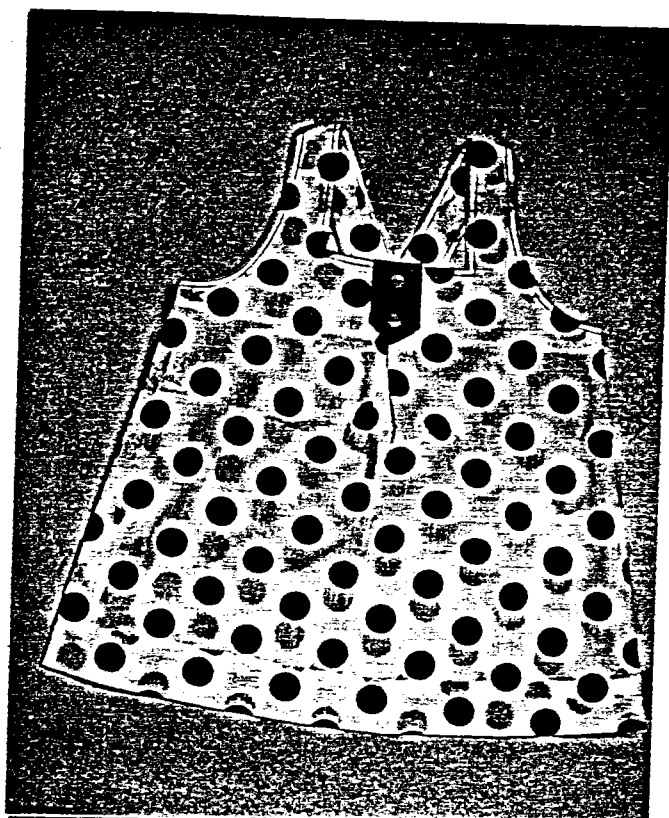


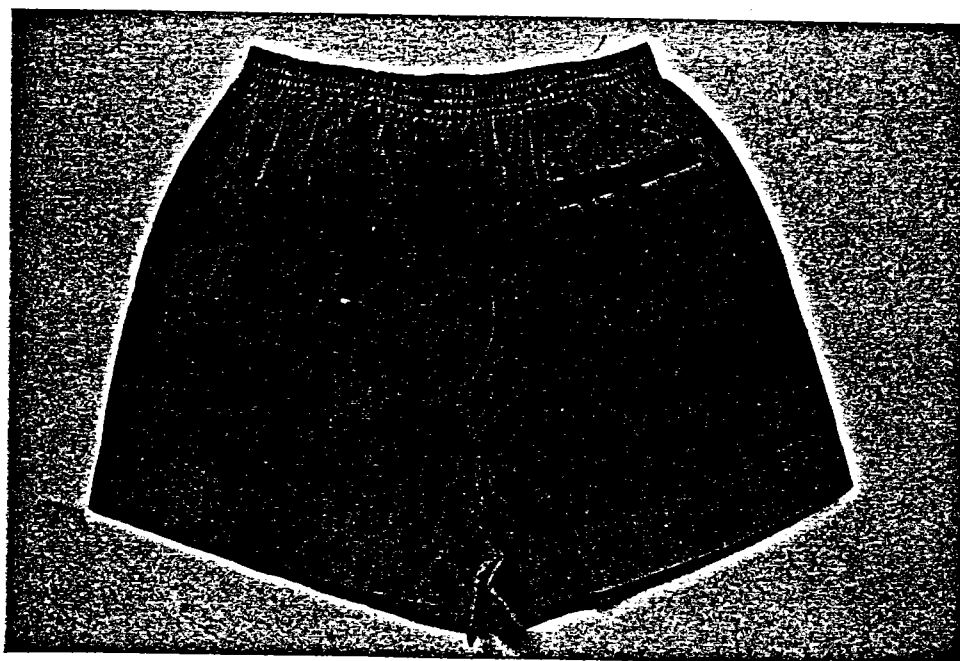
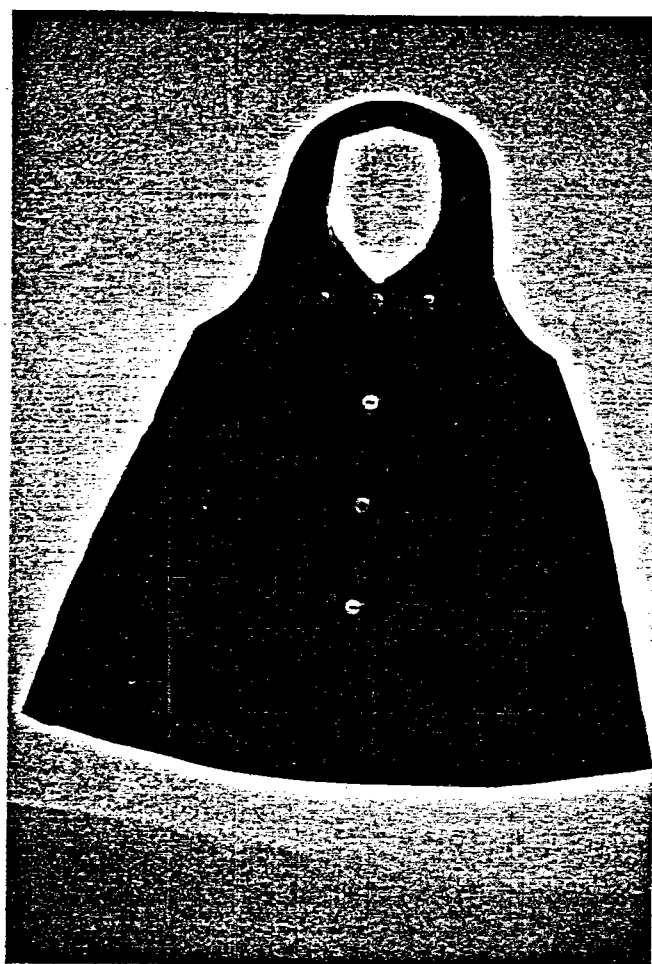


## 5. คัดเย็บจริง

ลักษณะรูปแบบของเสื้อผ้าที่คัดเย็บสำเร็จแล้ว













## บทที่ 4

## สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การทำศิลปนิพนธ์ เรื่อง การออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูปฤดูร้อนสำหรับเด็กหญิงอายุ 3-10 ปี ผู้เขียนได้ทำการศึกษาค้นคว้า และลงมือปฏิบัติจริง ในขั้นตอนของการผลิต งานออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป จนถึงผลงานสำเร็จและมีการนำเสนอสินค้าต่อลูกค้าในรูปแบบโฆษณา ผลที่ได้รับ

1. ได้ทราบถึงขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป ว่ามีการทำงานอย่างไร
2. ออกแบบ เสื้อผ้าหน้าร้อน แบบลาลอง สำหรับเด็กหญิงอายุ 3-10 ปี 1 คอลเลคชั่น ประกอบด้วยเสื้อ 4 แบบ กางเกง 3 แบบ ในสีต่าง ๆ 5 สี
3. การแก้ปัญหาในการทำงาน เช่น เสื้อผ้าที่ออกแบบแล้วไม่สามารถตัดเย็บจริงได้ ปัญหาวัสดุดิบในห้องตลาดไม่มีตามที่ออกแบบไว้ เพราะขาดการสำรวจตลาดที่ดี

สรุปขั้นตอนการออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป

1. ศึกษาพฤติกรรมของผู้บริโภคเป้าหมาย ว่าเป็นกลุ่มใดชอบ หรือมีลักษณะอย่างไร
2. ศึกษาแนวแฟชั่นและบริษัทคู่แข่ง ว่ามีแนวโน้ม เสื้อผ้ามีลักษณะอย่างไร
3. สำรวจตลาด เพื่อหาวัสดุใหม่ ๆ แพลก ๆ ในตลาดมาใช้ในงานออกแบบ
4. ออกแบบ และร่างแบบลงบนกระดาษ กำหนดวัสดุโดยละเอียด
5. ตัดเย็บจริง เพื่อหาข้อบกพร่องของแบบที่ได้ออกแบบไว้ ก่อนทำการผลิต

สรุปผล

ผลที่ได้รับในการออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูปฤดูร้อนสำหรับเด็กหญิงอายุ 3-10 ปี ผู้ทำคิดว่า การออกแบบในครั้งนี้ประสบผลสำเร็จประมาณ 60% สามารถสนองจุดมุ่งหมายในการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ได้ในส่วนรวมแต่ก็ยังไม่สมบูรณ์ดีนัก ทั้งนี้เนื่องจากปัญหาหลายประการ เช่น ปัญหาการหาวัสดุในห้องตลาด ตามที่ออกแบบไว้ไม่ได้ การขาดความรู้ความชำนาญในเรื่องนี้เท่าที่ควร ข้อเสนอแนะ

ในการทำศิลปนิพนธ์ ผู้เขียนได้พบอุปสรรคหรือปัญหาบางประการในการออกแบบ ที่จะช่วยเป็นข้อเสนอแนะแก่ นักออกแบบหน้าใหม่ ที่คิดจะเริ่มงานออกแบบ ควรจะมีการสำรวจวัสดุในตลาด เพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบ มีวัสดุแปลก ๆ ใหม่ ๆ ใช้ในงานออกแบบ แบบของเสื้อผ้าบางครั้งในการออกแบบครั้งแรกอาจยังใช้ไม่ได้ ต้องมีการคิดแปลงแก้ไข ตกแต่ง ผลงาน