

การศึกษารวมชาติเพื่อออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า

Studying nature for designing bag patterns



จุลินทรีย์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

รายวิชาจุลินทรีย์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม

พ.ศ. 2562

หัวข้อจุลนิพนธ์ การศึกษาธรรมชาติเพื่อออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า
Studying nature for designing bag patterns

หน่วยกิตของจุลนิพนธ์ 3 หน่วยกิต

ผู้จัดทำ นายภูภัทรภณ ดวงมาลา 5806400023

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ภาสกร ธนानันท์

ระดับการศึกษา วิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ปีการศึกษา 2561

อนุมัติให้จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา
แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะกรรมการสอบจุลนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ไพบรียา เกตุกุล)

..... กรรมการสอบ
(อาจารย์ทศพร เทียนศรี)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ภาสกร ธนานันท์)

หัวข้อจุลินพนธ์	การศึกษาธรรมชาติเพื่อออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า
หน่วยกิตของจุลินพนธ์	3 หน่วยกิต
ผู้จัดทำ	นายภูฏิทรภณ ดวงมาลา 5806400023
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ภาสกร ธนานันท์
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

การศึกษาธรรมชาติเพื่อออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาธรรมชาติในรูปแบบต่างๆ และวัสดุประเภทผ้ายีนส์ซึ่งผู้จัดทำต้องการสร้างสรรค์ลวดลายผืนผ้าที่แปลกใหม่จากการผสมผสานวัสดุทั้ง 2 แบบเข้าด้วยกัน ผู้จัดทำจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาลวดลายกราฟิกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CC 2015 ในการพัฒนาและผสมผสานการทดลองวัสดุประเภทผ้ายีนส์ วัสดุประสงค์ของการศึกษาเพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับผู้ที่สนใจได้ศึกษาข้อมูลรายละเอียดในการออกแบบลวดลายและการทำกระเป๋าเพื่อเป็นประโยชน์ในการนำไปต่อยอดในเชิงความคิดสร้างสรรค์

คำสำคัญ: กระเป๋า/ธรรมชาติ/ลวดลาย

Project Title	Studying nature for designing bag patterns
Project Credits	3 Credits
Candidate	Mr. Pupattarapon Doungmala 5806400023
Advisor	Mr. Pasakorn Thananan
Program	Bachelor of Science
Field of Study	Animation and Creative Media
Semester	2018

Abstract

The objective of studying nature for designing bag patterns is to learn about nature and denim in various forms. the designer wants to create a creative fabric pattern the from two material.

Therefore, the creator came up with a concept to develop graphic patterns that were inspired by nature. In order to finish the project, the designer used Adobe Photoshop CC 2015 to develop and test the patterns.

The aim of the study was to be learning media for who interest in study detail information for design of pattern and making bag to be useful leading to creativity.

Keywords: Bag/Nature/Pattern

Approved by



กิตติกรรมประกาศ

จุลนิพนธ์ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขา แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบให้กับนักศึกษาที่กำลังหา ข้อมูลและแนวทางในการทำงานในด้านการออกแบบเพื่อนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานที่ดีในอนาคต

จุลนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากผู้จัดทำได้รับความช่วยเหลือ จาก อาจารย์ที่ปรึกษา ภาสกร ธนानันท์ ที่คอยชี้แนะให้คำปรึกษาใน ขั้นตอนการทำงานตั้งแต่เริ่มต้นจนจบจุลนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้จัดทำรู้สึกซาบซึ้งถึงความตั้งใจและสละเวลาอันมีค่ามาช่วยในการทำงานอยู่บ่อยครั้งจนบรรลุเป้าหมาย ในการทำงานไปได้ด้วยดี และ คอยให้โอกาสอยู่บ่อยครั้งและสนับสนุนในการทำงานทุกครั้งที่มีการ นำเสนอแนวความคิดต่างๆในการทำงาน คอยให้การสนับสนุนในเรื่องการจัดหาวัสดุอุปกรณ์ หรือ คอย ให้แง่คิด ให้กำลังใจ และ ค่าใช้จ่ายทั้งหมดทั้งสิ้น ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง และ ขอบคุณ เพื่อนๆ สาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ที่คอยช่วยเสนอแนะแนวทางและเป็นกำลังใจให้ใน การทำงาน

ผู้จัดทำ

นาย ภูภัทรภณ ดวงมาลา

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
กลุ่มเป้าหมาย	2
ขอบเขต	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวความคิด	3
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	3
งานออกแบบที่เกี่ยวข้อง	24

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 การออกแบบและพัฒนา	
การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	29
การเก็บรวบรวมข้อมูล	29
ออกแบบและพัฒนา	29
4 ผลการปฏิบัติงาน	
ผลการปฏิบัติงาน	46
5 สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการดำเนินงาน	54
ปัญหาและอุปสรรค	55
ข้อเสนอแนะ	55
บรรณานุกรม	56
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก การออกแบบและพัฒนา	
ออกแบบตราสัญลักษณ์	56
พัฒนาป้ายตราสัญลักษณ์	56
ประวัติผู้จัดทำ	62

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพพลังงานจากดวงอาทิตย์.....	3
2.2 ภาพพลังงานจากลม	4
2.3 ภาพทรัพยากรดิน.....	4
2.4 ภาพแหล่งน้ำจืด.....	5
2.5 ภาพป่าไม้.....	5
2.6 ภาพสัตว์ป่า.....	6
2.7 ภาพต้นไม้ใหญ่.....	6
2.8 ภาพทองคำ.....	7
2.9 ภาพถ่านหิน.....	7
2.10 ภาพการสอยช้อนด้าย.....	8
2.11 ภาพปักทียบ.....	8
2.12 ภาพการเนา.....	9
2.13 ภาพตะเข็บเย็บ.....	9
2.14 ภาพการเย็บคันถอยหลัง.....	10
2.15 ภาพการร่างแบบกระเป๋.....	10
2.16 ภาพนำมาวางกับผ้าเพื่อตัดให้ได้รูปร่างตามแบบร่าง.....	11
2.17 ภาพตัดเย็บตัวแบบเพื่อเตรียมการประกอบเข้าชิ้นส่วน.....	11
2.18 ภาพการเย็บชิ้นส่วนประกอบเข้าเป็นผลิตภัณฑ์กระเป๋าผ้า.....	12

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.19 ภาพกระเป๋ที่ผลิตจากผ้าโพลีเอสเตอร์.....	12
2.20 ภาพกระเป๋ที่ผลิตจากผ้าไนลอน.....	13
2.21 ภาพกระเป๋ที่ผลิตจากผ้าแคนวาส.....	13
2.22 ภาพกระเป๋จากผ้าที่ใช้ทำเตนท์.....	14
2.23 ภาพกระเป๋ที่ทำจากหนัง.....	14
2.24 ภาพที่แสดงเอกภาพ ผลงานของประหยัด พงษ์ดำ เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้.....	15
2.25 ภาพแสดงการเน้นให้เกิดจุดสนใจ.....	15
2.26 ภาพแสดงความสมดุลแบบเท่ากัน.....	16
2.27 ภาพแสดงความ สมดุลแบบไม่เท่ากัน.....	16
2.28 ภาพรูปร่าง (Shapes).....	17
2.29 ภาพแสดงพื้นที่ว่าง.....	17
2.30 ภาพแสดงเส้นนอน.....	18
2.31 ภาพแสดงเส้นเฉียงหรือเส้นทแยงมุม.....	18
2.32 ภาพเส้นโค้งแบบคลื่น.....	19
2.33 ภาพเส้นโค้งแบบก้นหอย.....	19
2.34 ภาพเส้นเส้นประ.....	20
2.35 ภาพสีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์ CMYK.....	20

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.36 ภาพระบบสี RGB ตามหลักการแสดงสีของเครื่องคอมพิวเตอร์.....	21
2.37 ภาพความหมายของสี.....	21
2.38 ภาพเทคนิคการพิมพ์ ระบบออฟเซต (Offset).....	22
2.39 ภาพการพิมพ์ซิลค์สกรีน.....	23
2.40 ภาพการพิมพ์ดิจิทัล.....	23
2.41 ภาพผลงานการออกแบบ ภาวิษา มีศรีนันท์.....	24
2.42 ภาพผลงานการออกแบบ ภาวิษา มีศรีนันท์.....	25
2.43 ภาพผลงานการออกแบบ ภาวิษา มีศรีนันท์.....	26
2.44 ภาพผลงานการออกแบบ ชุตติโกโมโน.....	27
2.45 ภาพผลงานการออกแบบ กระเป๋าสาธิต.....	28
3.1 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากน้ำ.....	30
3.2 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากน้ำ.....	30
3.3 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากน้ำ.....	31
3.4 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากดิน.....	31
3.5 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากดิน.....	32
3.6 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากดิน.....	32
3.7 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลม.....	33
3.8 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลม.....	33
3.9 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลม.....	34

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.10 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากไฟ.....	34
3.11 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากไฟ.....	35
3.12 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากไฟ.....	35
3.13 ภาพร่างแบบกระเป๋าโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก น้ำ 3 แบบ.....	36
3.14 ภาพร่างแบบกระเป๋าโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก ดิน 3 แบบ.....	37
3.15 ภาพร่างแบบกระเป๋าโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก ลม 3 แบบ.....	40
3.16 ภาพร่างแบบกระเป๋าโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก ไฟ 3 แบบ.....	40
3.17 ภาพหน้าจอ Adobe Photoshop 2015.....	39
3.18 ภาพหน้าจอ Adobe Photoshop 2015.....	39
3.19 ภาพหน้าจอ Adobe Photoshop 2015.....	40
3.20 ภาพหน้าจอ Adobe Photoshop 2015.....	40
3.21 ภาพผ้ายีนส์ที่นำมาใช้.....	41
3.22 ภาพจัดวางรูปแบบผ้าเพื่อทำการต่อผ้าเข้าด้วยกัน.....	41
3.23 ภาพจัดวางรูปแบบผ้าบนกระเป๋า.....	42
3.24 ภาพนำผ้ามาตัดขนาดกระเป๋าตามที่กำหนด.....	42
3.25 ภาพนำเศษผ้ามาต่อเป็นผืนตามขนาดที่กำหนด.....	43
3.26 ภาพนำเศษผ้ามาต่อเป็นผืนตามที่ออกแบบไว้.....	43
3.27 ภาพเย็บผ้าตามลวดลายที่ออกแบบ.....	44
3.28 ภาพเมื่อได้ผ้าตามที่ออกแบบแล้วจึงทำการเย็บขึ้นแบบกระเป๋า.....	44

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3.29 ภาพรูปแบบกระเป๋าทรง 2 แบบที่ผ่านการขึ้นทรงแล้ว.....	45
4.1 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากดิน ขนาดใบเล็ก.....	46
4.2 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากดิน ขนาดใบกลาง.....	46
4.3 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากดิน ขนาดใบใหญ่.....	47
4.4 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากน้ำ ขนาดใบเล็ก.....	47
4.5 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากน้ำ ขนาดใบกลาง.....	48
4.6 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากน้ำ ขนาดใบใหญ่.....	48
4.7 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากลม ขนาดใบเล็ก.....	49
4.8 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากลม ขนาดใบกลาง.....	49
4.9 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากลม ขนาดใบใหญ่.....	50
4.10 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากไฟ ขนาดใบเล็ก.....	50
4.11 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากไฟ ขนาดใบกลาง.....	51
4.12 ภาพกระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากไฟ ขนาดใบใหญ่.....	51
4.13 ภาพถ่ายแบบกระเป๋าและธรรมชาติ.....	52
4.14 ภาพถ่ายกระเป๋าและนางแบบ.....	52
4.15 ภาพถ่ายกระเป๋าและนางแบบ.....	53
4.16 ภาพถ่ายกระเป๋าและนางแบบ.....	53

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ก.1 ภาพร่างตราสัญลักษณ์.....	57
ก.2 ภาพร่างตราสัญลักษณ์.....	58
ก.3 ภาพร่างตราสัญลักษณ์.....	58
ก.4 ตราสัญลักษณ์.....	59
ก.5 ป้ายตราสัญลักษณ์ ดิน.....	60
ก.6 ป้ายตราสัญลักษณ์ น้ำ.....	60
ก.7 ป้ายตราสัญลักษณ์ ลม.....	61
ก.8 ป้ายตราสัญลักษณ์ ไฟ.....	61

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเรา ทั้งสิ่งที่มีชีวิต สิ่งไม่มีชีวิต เห็นได้ด้วยตาเปล่า และไม่สามารถเห็นได้ด้วยตาเปล่า รวมทั้งสิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ สิ่งที่มีมนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น สิ่งแวดล้อมจะประกอบด้วยทรัพยากรธรรมชาติ ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และมนุษย์สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ เช่น บรรยากาศ ดิน น้ำ ป่าไม้ พืชพันธุ์ สัตว์ป่า แร่ธาตุ พลังงาน ในชีวิตประจำวันของแต่ละคนย่อมเกี่ยวข้องกับทรัพยากรธรรมชาติประเภทต่างๆ ได้แก่ ดิน เป็นวัฏธรรมาชาติที่ปกคลุมผิวโลก เกิดจากการแปรสภาพหรือสลายตัวของหินแร่ธาตุ และอินทรีย์วัตถุผสมคลุกเคล้ากันตามธรรมชาติรวมกันเป็นชั้นบาง ๆ เมื่อน้ำและ อากาศที่เหมาะสมก็จะทำให้พืชเจริญเติบโตและยังชีพอยู่ได้ ทรัพยากรทางธรรมชาติที่สำคัญอีกประเภทหนึ่ง คือ น้ำ สิ่งนำมาใช้อุปโภค บริโภค ชำระล้างร่างกาย ใช้ในการเพาะปลูก การเกษตรกรรม อุตสาหกรรม การคมนาคมทางน้ำ และการผลิตพลังงาน ทรัพยากรน้ำยังเป็นทรัพยากรประเภทหนึ่งที่สามารถเกิดขึ้นทดแทนอยู่ตลอดเวลาเป็นวัฏจักร (ณัฐพล ยะปะนันท์, 2560)

ในปัจจุบันสาเหตุการทำลายธรรมชาติก่อให้เกิดภาวะโลกร้อน หรือปรากฏการณ์เรือนกระจกจากการกระทำของมนุษย์ เช่น การเผาไหม้ น้ำมันเชื้อเพลิง เป็นต้น ทำให้ปริมาณของคาร์บอนไดออกไซด์ลอยขึ้นไปรวมตัวกันในชั้นบรรยากาศ ซึ่ง ก๊าซนี้ถ้ารวมตัวในชั้นบรรยากาศแล้ว จะทำให้ความร้อนไม่สะท้อนออกไปนอกโลก อุณหภูมิของโลก ก็จะเพิ่มขึ้นส่งผล ผลกระทบที่ตามมาเช่น น้ำแข็งที่ขั้วโลกละลายเร็วขึ้น ทำให้อุณหภูมิน้ำทะเลเพิ่มขึ้น ทำให้สิ่งมีชีวิตหลายชนิดมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เช่น การวางไข่ของปลาผิดฤดู แพลงค์ตอนพืช และ สาหร่ายเจริญเติบโตเร็วกว่าปกติ จากการสำรวจพื้นที่ป่าในประเทศไทย โดยกรมป่าไม้ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2504-2543 พบว่าป่าถูก ทำลายปีละ 1.50 ล้านไร่ และปี พ.ศ. 2543-2547 ลดลงเหลือปีละ 0.37 ล้านไร่ มีการปลูกเพิ่มและ ฟื้นฟูป่าเพียง 4.38 ล้านไร่ ปัจจุบันพื้นที่ป่าไม้ของประเทศไทยเหลืออยู่ 189,720 ตาราง กิโลเมตรพื้นที่ประเทศไทยทั้งหมดเท่ากับ 510,890 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 37.14 % (World Bank, 2556)

ด้วยเหตุนี้ผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของธรรมชาติ จึงมีแนวคิดการออกแบบกระเป๋จาก การใช้ลวดลายจากธรรมชาติเพื่อสร้างความตระหนักให้กับธรรมชาติโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CC 2015 ในการพัฒนาเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างลวดลายจากธรรมชาติ
2. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับธรรมชาติที่เป็นส่วนประกอบในการออกแบบลวดลาย

กลุ่มเป้าหมาย

ชาย-หญิง และกลุ่มบุคคลที่ชื่นชอบการแต่งกาย ช่วงอายุ 16-50 ปี

ขอบเขต

1. ขอบเขตทางด้านเนื้อหา นำเสนอสาระหรือเนื้อหาแห่งธรรมชาติในการออกแบบลวดลาย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เล็งเห็นถึงคุณค่าของธรรมชาติมากขึ้น
2. ขอบเขตทางด้านรูปแบบ นำเสนอลวดลายประดิษฐ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากทรัพยากรทางธรรมชาติผ่านผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าที่มีการผสมผสานลวดลายจากธรรมชาติและเศษผ้าเหลือใช้
3. ขอบเขตทางด้านเทคนิควิธีการ ใช้โปรแกรม Adobe photoshop cc 2015 ในการพัฒนาลวดลาย พิมพ์ลงวัสดุประเภทผ้า และใช้ลักษณะการปักผ้าในการต่อและผสมกับวัสดุประเภทเศษผ้า

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดทำ การศึกษาธรรมชาติเพื่อออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า ผู้จัดทำได้วางแผนการดำเนินงานไว้ดังนี้

1. คิดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา
2. ศึกษาข้อมูลจากธรรมชาติและการผลิตกระเป๋า
3. ออกแบบลวดลายกระเป๋า
4. พัฒนาโปรแกรม Adobe Photoshop CC 2015
5. ทำการพิมพ์ลายลงบนผ้าและเย็บขึ้นทรงกระเป๋า
6. ส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาดูเป็นระยะเพื่อนำมาปรับแก้ไข
7. ประเมินผลโครงการและสรุปผลโครงการ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. กลุ่มเป้าหมายได้เล็งเห็นคุณค่าของธรรมชาติ
2. สร้างผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าที่สื่อถึงธรรมชาติ

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด

การออกแบบกระเป๋านี้เกิดขึ้นจากการนำวัสดุจากเศษผ้าใยสังเคราะห์มาสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีการออกแบบ ลวดลายผ้าที่มีแนวคิดจากธรรมชาติ เพื่อเสนอสาระทางธรรมชาติผ่านผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋านี้

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาธรรมชาติเพื่อออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋านี้ มีการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นประโยชน์ในการดำเนินโครงการและพัฒนาโครงการ เพื่อจะนำมาประยุกต์ใช้และเป็นประโยชน์ในการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ธรรมชาติ

สิ่งแวดล้อมมีทั้งสิ่งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิตเกิดจากการกระทำของมนุษย์หรือมีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น อากาศ ดิน หิน แร่ธาตุ น้ำ ห้วย หนอง คลอง บึง ทะเลสาบ ทะเล มหาสมุทร พืชพรรณสัตว์ต่าง ๆ ฯลฯ (ดร.วิจิตร บุญยะโหดระ, 2560) ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม แบ่งตามประเภทต่างๆดังนี้

1.1 ทรัพยากรธรรมชาติประเภทใช้แล้วไม่หมดสิ้น

1.1.1 ประเภทที่คงอยู่ตามสภาพเดิมไม่มีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ เลย เช่น พลังงานจากดวงอาทิตย์ ลม อากาศ (ดร.วิจิตร บุญยะโหดระ, 2560)



รูปที่ 2.1 พลังงานจากดวงอาทิตย์



รูปที่ 2.2 พลังงานจากลม

1.1.2 ประเภทที่มีการเปลี่ยนแปลงได้ เช่น ดิน น้ำ ลักษณะภูมิประเทศ ฯลฯ ถ้าใช้ไม่ถูกวิธีจะก่อให้เกิดปัญหาตามมา เช่น การปลูกพืชชนิดเดียวกันซ้ำ ๆ ในที่เดิม ย่อมทำให้ดินเสื่อมคุณภาพ ได้ผลผลิตน้อยลงถ้าต้องการให้ดินมีคุณภาพดีต้องใส่ปุ๋ยหรือปลูกพืชสลับและหมุนเวียน (ดร.วิจิตร บุญยะโทตระ, 2560)



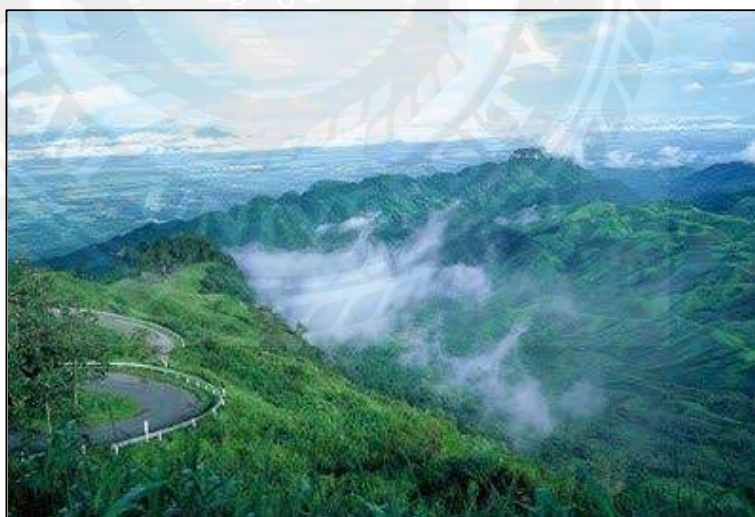
รูปที่ 2.3 ทรัพยากรดิน



รูปที่ 2.4 แหล่งน้ำจืด

1.2 ทรัพยากรธรรมชาติประเภทใช้แล้วหมดสิ้นไปได้แก่

1.2.1 ประเภทที่ใช้แล้วหมดไป แต่สามารถรักษาให้คงสภาพเดิมไว้ได้ เช่น ป่าไม้ สัตว์ป่า ประชากรโลก ความอุดมสมบูรณ์ของดิน ทัศนียภาพอันงดงาม ฯลฯ ซึ่งอาจทำให้เกิดขึ้นใหม่ได้ (ดร.วิจิตร บุญยะโทตระ, 2560)



รูปที่ 2.5 ป่าไม้



รูปที่ 2.6 สัตว์ป่า

1.2.2 ประเภทที่ไม่อาจทำให้มีไหมได้ เช่น คุณสมบัติธรรมชาติของดิน เผ่าพันธุ์ของมนุษย์ชาติ ไม้พุ่ม ต้นไม้ใหญ่ ดอกไม้ป่า สัตว์บก สัตว์น้ำ ฯลฯ (ดร.วิจิตร บุนนยะโหดระ, 2560)



รูปที่ 2.7 ต้นไม้ใหญ่

1.2.3 ประเภทที่ไม่อาจรักษาไว้ได้ เมื่อใช้แล้วหมดไป แต่ยังสามารถนำมาแปรรูปให้ กลับเป็นวัตถุเช่นเดิม แล้วนำกลับมาประดิษฐ์ขึ้นใหม่ เช่น โลหะต่าง ๆ สังกะสี ทองแดง เงิน ทองคำ ฯลฯ (ดร.วิจิตร บุญยะโทตระ, 2560)



รูปที่ 2.8 ทองคำ

1.2.4 ประเภทที่ใช้แล้วหมดสิ้นไปนำกลับมาใช้อีกไม่ได้ เช่น ถ่านหิน น้ำมัน ก๊าซ วัสดุส่วนใหญ่ ฯลฯ ถูกนำมาใช้เพียงครั้งเดียวก็เผาไหม้หมดไป ไม่สามารถนำมาใช้ใหม่ได้ (ดร.วิจิตร บุญยะโทตระ, 2560)

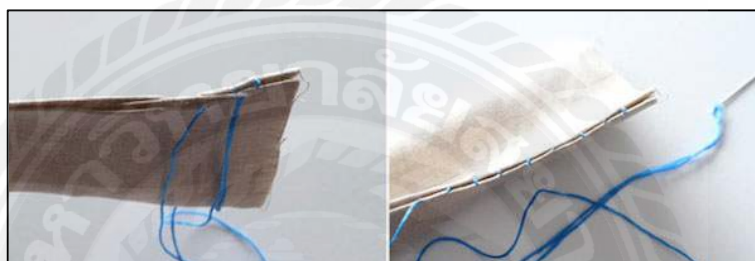


รูปที่ 2.9 ถ่านหิน

2. การปักผ้า

การปักผ้าเป็นงานศิลปะอย่างหนึ่ง เป็นงานตกแต่งเครื่องแต่งกายและเครื่องใช้ในบ้านต่างๆ เพื่อให้มีคุณค่าและความงดงามยิ่งขึ้น การปักผ้าเป็นงานฝีมือที่ต้องอาศัยความประณีตบรรจงการปักผ้า นั้นมีวิธีการปักหลายรูปแบบแบ่งออกได้ดังนี้

2.1 เป็นการเย็บผ้าสองชั้นให้ติดกัน โดยที่ไม่ให้มองเห็นด้าย ดังนั้นควรเลือกด้ายที่สีใกล้เคียงกับผ้าที่สุด



รูปที่ 2.10 การสอยซ่อนด้าย

2.2 การปักไหมให้เต็ม ตามแบบที่เราต้องการเลย คือการวาดแบบขึ้นมาก่อน เช่น เสือ หรือใบไม้กลีบดอกไม้ จากนั้นก็ปักขึ้นลงให้ไหมติดกันยากตรงที่กะระยะให้เรียบไหมไม่ซ้อนกันแล้วก็ตรงจุดที่วาดเหมือนการระบายสีให้กับรูปวาด แต่แทนสีด้วยไหมต่างๆ



รูปที่ 2.11 ปักทึบ

2.3 การเย็บแบบหลวมๆ ให้ผ้าติดกันก่อนจะเย็บจริง เป็นการเย็บ เพื่อความสะดวกเว้นระยะห่างมากๆ เพื่อจะได้ดึงด้ายออกง่ายขึ้น เวลาเย็บเสร็จแล้ว หรือหากเย็บขอบทั่วๆ ไป แต่ต้องการความแข็งแรง ก็สามารถเย็บให้ถี่ขึ้นได้



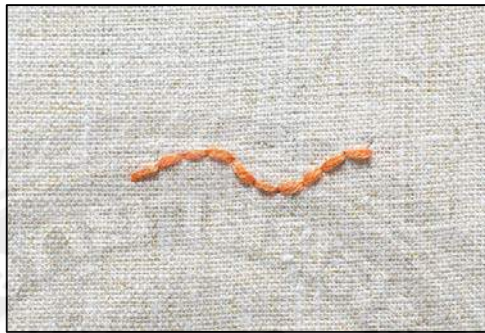
รูปที่ 2.12 การเนา

2.4 เป็นการเย็บขอบผ้า ให้ผ้าสองชั้นติดกัน คล้ายการเย็บแบบสอย แต่จะเห็นด้ายเยอะกว่าแล้วก็เย็บง่ายกว่า วิธีก็คือ ซ่อนปมไว้ในรอยพับของผ้าแล้วก็ปักขึ้นมาตรงรอยพับของผ้าชั้นเดิม ไม่ต้องห่างจากปมมากจากนั้นก็ปักให้ผ้าชั้นที่สองติดกับผ้าชั้นแรกเว้นระยะห่างให้เท่ากันในแต่ละครั้ง แล้วเย็บให้ชิดขอบที่สุด



รูปที่ 2.13 ตะเข็บเย็บ

2.5 เป็นการเย็บที่นิยมมากเพราะง่าย สวยงาม ใช้ได้กับหลายรูปแบบ แล้วแข็งแรง วิธีการก็คือ ปักเข็มขึ้นมา แล้วเว้นระยะห่างให้ได้ตามต้องการ ยิ่งสั้น ก็จะยิ่งแน่น จากนั้นก็ปักขึ้นมา โดยเว้นระยะห่างเท่าเดิม ผ้าย่านถูกก็จะมีช่องว่างระหว่างด้าย ปักลงไปตรงจุดเดิม เหมือนเดิมช่องให้เต็ม จากนั้นปักขึ้นมาโดยเว้นระยะห่างเท่าเดิมทำตามรูปแบบ จนจบงาน เราสามารถใช้วิธีการปักแบบนี้ได้เป็นรูปตามที่ต้องการ

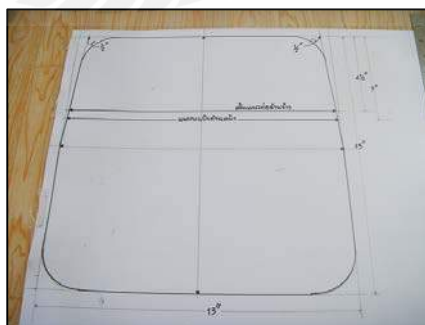


รูปที่ 2.14 การเย็บด้นถอยหลัง

3. การขึ้นรูปกระเป๋า

คือ การนำเศษผ้าหรือวัสดุมาตัดต่อเข้าด้วยกันให้ได้รูปทรงกระเป๋าซึ่งมีขั้นตอนในการทำกระเป๋าดังนี้

3.1 กำหนดรูปแบบกระเป๋า วาดแบบร่างกระเป๋าลงบนกระดาษร่างเพื่อให้ได้รูปแบบที่ต้องการกำหนดสัดส่วนและขนาดของกระเป๋าตามที่กำหนด



รูปที่ 2.15 ภาพการร่างแบบกระเป๋า

3.2 ทำการตัดผ้าเพื่อนำไปใช้งานในการตัดเย็บกระเป๋ในแต่ละชิ้นส่วน



รูปที่ 2.16 นำมาวางกับผ้าเพื่อตัดให้ได้รูปร่างตามแบบร่าง

3.3 ชิ้นส่วนผ้าแต่ละชิ้นส่วนเพื่อนำไปประกอบขึ้นทรงรูปแบบกระเป๋



รูปที่ 2.17 ตัดเย็บตัวแบบเพื่อเตรียมการประกอบเข้าชิ้นส่วน

3.4 รูปแบบกระเป๋าผ้าเมื่อเย็บเข้าด้วยกันในแต่ละชิ้นส่วน



รูปที่ 2.18 การเย็บชิ้นส่วนประกอบเข้าเป็นผลิตภัณฑ์กระเป๋าผ้า

4. วัสดุการสร้างผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า

การออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าเกิดขึ้นจากกระบวนการคิดของมนุษย์ ที่เริ่มคิดค้นหาสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้สอยประโยชน์จากกระเป๋าในชีวิตประจำวันเพื่อให้เกิดความสะดวกสบายยิ่งขึ้น จึงได้มีการออกแบบกระเป๋าในรูปแบบต่างๆและการเลือกใช้วัสดุให้เหมาะกับการใช้งานในแต่ละประเภทของกระเป๋าแบ่งออกได้ดังนี้

4.1 ผ้าชนิดนี้เป็นผ้าฝ้ายผสมกับผ้าใยสังเคราะห์ มีความแข็งแรงทนทานเนื่องจากการเคลือบแว็กซ์ ซึ่งมีส่วนผสมของซีฟิ่งและพาราฟิน



รูปที่ 2.19 กระเป๋าที่ผลิตจากผ้าโพลีเอสเตอร์

4.2 เป็นกระเป๋าที่ผลิตจากผ้าใยสังเคราะห์ 100% ลักษณะกระเป๋าจะเรียบ เป็นเงามัน และสามารถกันน้ำได้ดี ทนความร้อน ทนต่อสารเคมีและที่สำคัญมีความสวยงามเป็นธรรมชาติ เนื่องจากเป็นใยสังเคราะห์ แต่ข้อเสียของกระเป๋าผ้าใยสังเคราะห์ คือ เมื่อใช้ไปนานๆ อาจจะเกิดรอยยับบนผ้า



รูปที่ 2.20 กระเป๋าที่ผลิตจากผ้าไนลอน

4.3 เป็นผ้าที่มีความหนา มีหลายขนาด สีสดใส และมีสัมผัสที่นุ่ม ผ้าแคนวาส นิยมนำมาผลิตกระเป๋าเพราะมีความทนทานอาจจะไม่เท่ากับผ้าประเภทอื่นๆ



รูปที่ 2.21 กระเป๋าที่ผลิตจากผ้าแคนวาส

4.4 กระเป๋าเป้ประเภทนี้นิยมมากสำหรับการนำมาใช้ทำกระเป๋าเดินทางแบบเป้เพราะมีน้ำหนักเบา ดูแลรักษา และด้วยความที่น้ำหนักเบาจึงผ่อนแรงช่วยลดอาการปวดหลังได้ดี



รูปที่ 2.22 กระเป๋าจากผ้าที่ใช้ทำเต็นท์

4.5 กระเป๋าหนังจะมีน้ำหนักที่ค่อนข้างหนัก มีความทนทาน



รูปที่ 2.23 กระเป๋าที่ทำจากหนัง

5. ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

การออกแบบควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

5.1. เอกภาพ (Unity) คือ การแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในภาพที่แสดงออกเป็นหนึ่งอันเดียวกัน



ภาพที่ 2.24 ภาพที่แสดงเอกภาพ ผลงานของประยัต พงษ์ดำ เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้

5.2 การเน้น (Emphasis) การเน้นเป็นเรื่องจำเป็นในการออกแบบ เพื่อช่วยเป็นจุดสนใจของภาพ การเน้นอาจทำได้โดยใช้ขนาดความใกล้เคียงของวัตถุและความลึกของภาพหรือทัศนียวิทยา (perspective) นอกจากนี้ก็ยังใช้สี หรือระยะห่างเพื่อช่วยในการเน้น



ภาพที่ 2.25 ภาพแสดงการเน้นให้เกิดจุดสนใจ

5.3 ความสมดุล (Balance) การจัดภาพหรือการออกแบบเพื่อให้เกิดความสมดุล ทำได้ 2 ลักษณะคือ

5.3.1 สมดุลแบบเท่ากัน คือการจัดวางภาพโดยให้เกิดที่ว่างเท่ากันทั้งสองด้าน โดยองค์ประกอบทั้ง 2 ด้าน มีลักษณะเหมือนกัน

5.3.2 สมดุลแบบไม่เท่ากันเป็นความสมดุลที่เกิดจากการให้น้ำหนักทางสายตา ส่วนประกอบในภาพของทั้งสองด้านซ้ายและขวาของภาพไม่จำเป็นต้องมีขนาดเหมือนกันและเท่ากัน ด้วยน้ำหนัก

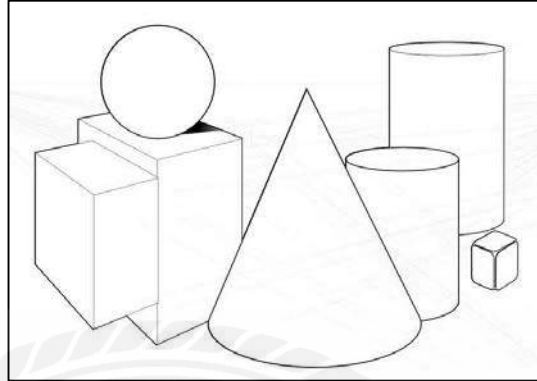


รูปที่ที่ 2.26 ภาพแสดงความสมดุลแบบเท่ากัน



รูปที่ที่ 2.27 ภาพแสดงความ สมดุลแบบไม่เท่ากัน

5.4 รูปร่าง (Shapes) เส้นที่แสดงพื้นที่โดยรอบของวัตถุ มีลักษณะเป็น 2 มิติ



รูปที่ 2.28 รูปร่าง (Shapes)

5.5 ช่องว่าง (Space) การเว้นที่ว่างรอบ ๆ ภาพจะช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายและอิกนัย
หนึ่งยังสามารถแสดงความอึดอัดและความแน่นในภาพได้



รูปที่ 2.29 ภาพแสดงพื้นที่ว่าง

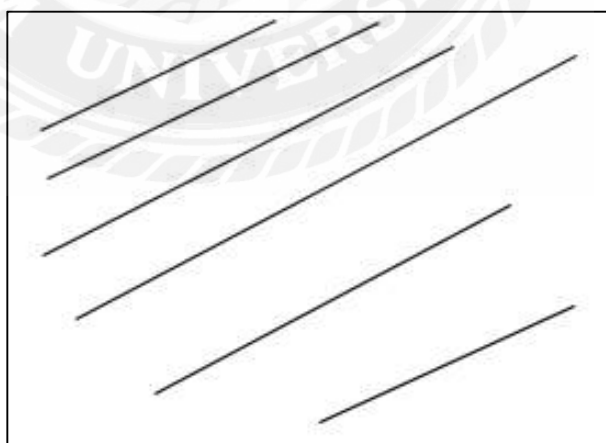
5.6 เส้น (Lines) การใช้เส้นจะช่วยเชื่อมต่อองค์ประกอบภายในภาพ และกำหนดทิศทางเพื่อให้ผู้ดูลำดับความคิดและเนื้อหาโดยการใช้เส้นจะช่วยสื่อความหมายได้ดังนี้

5.6.1 เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย



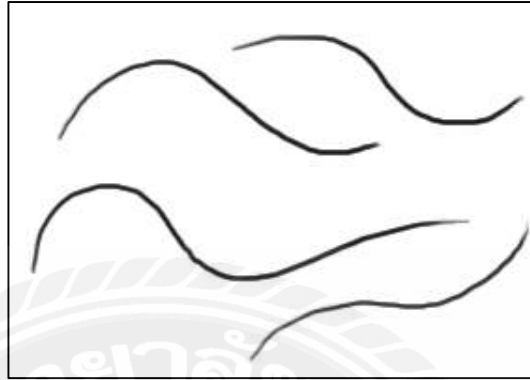
รูปที่ 2.30 ภาพแสดงเส้นนอน

5.6.2 เส้นเฉียง หรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง



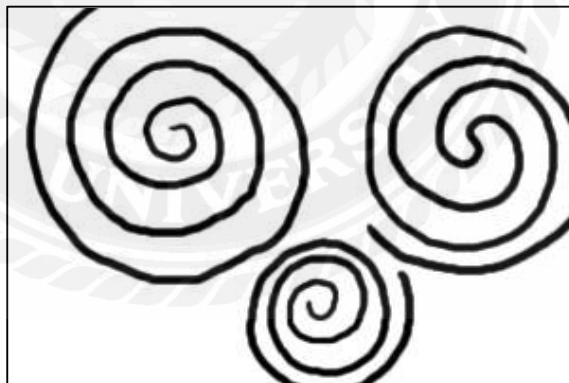
รูปที่ 2.31 ภาพแสดงเส้นเฉียงหรือเส้นทะแยงมุม

5.6.3 เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็น
จังหวะมีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ชัดแจ้ง ความรุนแรง



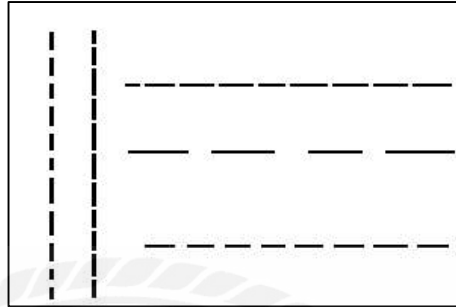
รูปที่ 2.32 เส้นโค้งแบบคลื่น

5.6.4 เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทาง
ที่ หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด



รูปที่ 2.33 เส้นโค้งแบบก้นหอย

5.6.5 เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด



รูปที่ 2.34 เส้นประ

5.7 ทฤษฎีเกี่ยวกับสี

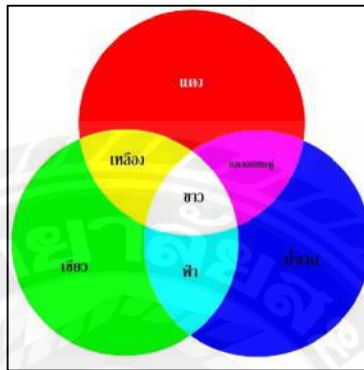
สี คือลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี ในทางศิลปะ สีคือ ทักษะอย่างหนึ่งที่ เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะและใช้ในการสร้างงานศิลปะในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความ ของสีว่าเป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสามารถมองเห็นโดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เด่น่าสนใจมากขึ้น (สมภพ จงจิตต์โพธา, 2560, หน้า 4-10)

5.7.1 ระบบของสี CMYK เป็นสีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์ CMYK ย่อมาจาก Cyan (ฟ้า) Magenta (แดงอมม่วง) Yellow (เหลือง) Key (ดำ) ระบบสี CMYK นั้นเหมาะสำหรับงานพิมพ์ เช่น หนังสือ โปสเตอร์ แผ่นพับ หรืองานไว้นิลทั่วไป (สมภพ จงจิตต์โพธา, 2560, หน้า 4-10)



ภาพที่ 2.35 สีที่ใช้กับเครื่องพิมพ์ CMYK

5.7.2 ระบบสี RGB ระบบสี RGB ย่อมาจาก red, green และ blue คือ กระบวนการผสมสีจากแม่สี 3 สี คือสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน การใช้สัดส่วนของสี 3 สีนี้ต่างกัน จะทำให้เกิดสีต่าง ๆ ได้อีกมากมาย ซึ่ง RGB จะถูกนำไปใช้กับสื่อที่ใช้ระบบแสงแสดงภาพ เช่น ทีวี คอมพิวเตอร์ กล้องถ่ายภาพ โปรเจคเตอร์ เป็นต้น



ภาพที่ 2.36 ระบบสี RGB ตามหลักการแสดงสีของเครื่องคอมพิวเตอร์

คุณค่าเฉพาะของสี แต่ละสี ย่อมจะเป็นตัวแทน ของอารมณ์ต่าง ๆ ในวัตถุที่มีสีปรากฏขึ้นเมื่อสายตา ได้สัมผัสวัตถุได้เห็นความแตกต่าง หลากหลายของสีย่อมเกิดความรู้สึกต่าง ๆ ขึ้น เช่น ตื่นเต้น หนาวเย็น อบอุ่นอ่อนหวาน นอกจากสีที่เกิดขึ้น แล้วสียังเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงนามธรรม บางประการอีกด้วย เช่น ความสงบสุข ความสันติ การเคลื่อนไหว อันตราย (mindphp, 2560)

สีแดง	ทำให้เกิดความรู้สึก ชัดเจน รวดเร็ว แข็งแกร่ง มีพลัง มีประสิทธิภาพ
สีเหลือง	ทำให้เกิดความรู้สึก แนนอน ชัดเจน สว่างสดใส ไม่เกิดความสงสัย ไม่ต้องตัดสินใจ
สีเขียว	ทำให้เกิดความรู้สึก สงบ ร่มเย็น มีชีวิตชีวา สดชื่น และความอุดมสมบูรณ์
สีน้ำเงิน	ทำให้เกิดความรู้สึก สงบ เยียบร้อย มั่นคง เที่ยบ
สีม่วง	ทำให้เกิดความรู้สึก เร้นลับ สูงส่ง หูเหว้า มีอำนาจ
สีขาว	ทำให้เกิดความรู้สึก บริสุทธิ์ เบา สดสะอาด ไร้เดียงสา
สีดำ	ทำให้เกิดความรู้สึก แข็งแกร่ง หนักแน่น สุขุม

ภาพที่ 2.37 ความหมายของสี

6 การพิมพ์

6.1 เทคนิคการพิมพ์ ระบบออฟเซต (Offset)

เป็นระบบที่นิยมใช้กันมากที่สุด สมุดหนังสือ ใบปลิว โปสเตอร์ ใบเสร็จ เหมาะสำหรับงานพิมพ์ปริมาณมาก (นางสาวนภาพร อ้ารอด, 2560)



ภาพที่ 2.38 เทคนิคการพิมพ์ ระบบออฟเซต (Offset)

6.2 เทคนิคการพิมพ์ ระบบซิลค์สกรีน (Silkscreen)

การปาดหมึกพิมพ์ ผ่านผ้าสกรีน ที่ยึดบนกรอบสี่เหลี่ยม ให้ลงไปที่วัสดุที่จะพิมพ์ หากต้องการให้หมึกผ่านผ้าสกรีนออกมาเป็นลวดลายใด ๆ ก็ทำให้รูผ้าเปิดหรือปิดในส่วนที่ต้องการให้หมึกผ่านออกตามลวดลายนั้น ๆ การพิมพ์ระบบนี้สามารถใช้พิมพ์ลงบนวัตถุ ได้แทบทุกชนิดไม่ว่าจะเป็นวัสดุแบบ กลม เหลี่ยม หรือรูปทรงแปลก ๆ ทั้งหลาย การพิมพ์ระบบนี้ใช้การ ปาดหมึกพิมพ์ผ่านผ้าสกรีนลงไปที่ดินบนวัสดุที่พิมพ์ได้มากและดีกว่าการพิมพ์ระบบอื่น ๆ จึงทำให้ภาพพิมพ์ดูสวยงามและคงทน (สิริรัตน์ พุทธพรจน์, 2558)



ภาพที่ 2.39 การพิมพ์ซิลค์สกรีน

6.3 การพิมพ์ดิจิทัล

เครื่องพิมพ์ที่ได้พัฒนาให้มีความคมชัดและให้ความแพร่หลายไม่ว่าจะเป็นเครื่องปริ้นเตอร์ใช้ทั่วไปหรือเป็นเครื่องดิจิทัลขนาดใหญ่ เหมาะกับงานพิมพ์ปริมาณน้อย และสามารถสั่ง พิมพ์ได้ง่าย (สมภพ จงจิตต์โพธา, 2560, หน้า 4-10)



ภาพที่ 2.40 การพิมพ์ดิจิทัล

งานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

การศึกษารรรมชาติเพื่อออกแบบลวดลายผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋า มีการศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นประโยชน์ในการดำเนินโครงการและพัฒนาโครงการดังต่อไปนี้



รูปที่ 2.41 ผลงานการออกแบบ ภาวิศา มีศรีนันท์

1. ผลงานของคุณ ภาวิศา มีศรีนันท์ ผลงานที่ทำให้กับ OTOP ของชนเผ่าอาข่า คุณภาวิศา มีศรีนันท์ ได้ออกแบบใหม่ เปลี่ยนสี เปลี่ยนกราฟิก โดยยึดสไตล์ดั้งเดิม พื้นฐานของลายคือการใช้เรขาคณิตมาผสมกันจึงเกิดเป็นลวดลาย และดัดแปลงให้มีสีสันเพื่อให้มันดูมีความทันสมัย จึงใช้ดอกบัวทองปักลงไปเป็นรูปแบบเล็กๆ ที่บ่งบอกถึงตัวตนของชาวอาข่า (เดือนเพ็ญ จุ้ยประชา, 2560)



รูปที่ 2.42 ผลงานการออกแบบ ภาวิษา มีศรีนนท์

2. ผลงานของคุณ ภาวิษา มีศรีนนท์ หมวกกะปิเยาะห์ เป็นหมวกในกลุ่ม 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ หมวกกะปิเยาะห์ ทำการเปลี่ยนหมวกให้เป็นรูปแบบของกระเป๋า เปลี่ยนลวดลาย และ ดีไซน์ใหม่ ลวดลายได้รับแรงบันดาลใจมาจากลายดั้งเดิมของชุมชน มีกลิ่นอายของความเป็นมุสลิม (เดือนเพ็ญ จุ้ยประชา, 2560)



รูปที่ 2.43 ผลงานการออกแบบ ภาวิศา มีศรีนนท์

3. ผลงานของคุณ ภาวิศา มีศรีนนท์ ผ้าทอลายน้ำไหล เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดน่าน ได้นำผ้าย้อมคราม เอาเศษผ้ามาทำเป็นชิ้นงาน วิธีการคือนำมาตัดต่อ จึงนำผ้ามาตัดต่อเข้ากับวัสดุอื่น ออกแบบลวดลายมีความเป็น เอกลักษณ์ของจังหวัดน่าน และมีกลุ่มแฟชั่นชาวญี่ปุ่นทั้งผู้หญิงผู้ชายชอบงานประเภทนี้ ใช้สีย้อมคราม จึงทำการออกแบบ ตัดต่อผ้า ทำกระเป๋าออกมาหลากหลาย จึงนำไปวางขายในร้านค้า เพราะดูเป็นงานธรรมชาติ และ ดูทันสมัย (เดือนเพ็ญ จุ้ยประชา, 2560) สิ่งที่น่าสนใจในการนำผลงานของคุณ ภาวิศา มีศรีนนท์ นำมาเป็นประโยชน์ในการดำเนินงาน คือ แนวคิดในการออกแบบ โดยการดึงเอกลักษณ์ของชิ้นงานในแต่ละงานชิ้นงานจากความเป็นพื้นเมืองหรือความเป็นเอกลักษณ์ในวัสดุนั้นมาปรับใช้กับงานออกแบบหลายแขนงเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นจุดเด่นของชิ้นงานต่างๆที่มีความลงตัวและไม่ลดคุณค่าของวัสดุนั้นไปแม้แต่น้อยทำให้มีความโดดเด่นและมีความสวยงามและยังทำมูลค่าเพิ่มได้



รูปที่ 2.44 ผลงานการออกแบบ ชุดกิโมโน

4. ผลงานคุณ พุคมิ ชิมุระ เป็นศิลปินแห่งชาติ สาขากายกรรมผ้า คุณพุคมิใช้สีจากธรรมชาติในการย้อมผ้าเก็บใบไม้ใบหญ้ามาต้มสีเพื่อย้อมเชื่อว่าการย้อมผ้าที่ดีนั้นไม่ใช่การย้อมสีส้นให้กลืนเหมือนกันหมด แต่คือการที่มนุษย์สามารถดึงเอาสีอันงดงามตามธรรมชาติของใบไม้หรือดอกไม้ชิ้นนั้นๆ ออกมาได้ดีที่สุดคุณ (เกตุวดี Marumura, 2561) สิ่งที่น่าสนใจในผลงานของคุณ พุคมิ ชิมุระ ซึ่งเป็นประโยชน์ในการดำเนินงาน คือ แนวคิดในการทำงานและวิธีการใช้ธรรมชาติให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยการดึงเอกลักษณ์ของธรรมชาติมาสร้างสรรค์ชิ้นงานในแต่ละครั้งนำผ้าทอที่ผ่านการย้อมสีจากธรรมชาติมาตัดเย็บเป็น ชุดกิโมโน ที่มีความพิเศษและเป็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นจากความใส่ใจและความไม่ย่อท้อทำให้ได้ข้อคิดในการนำไปปรับใช้และต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงาน



รูปที่ 2.45 ผลงานการออกแบบ กระเป๋าตังค์

5. ผลงานคุณ พุคมิ ชิมุระ จากการนำผ้าทอที่ผ่านการย้อมสีจากธรรมชาติมาสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวจึงทำกระเป๋าสตางค์ที่มีสีที่มีความพิเศษที่ได้จากธรรมชาติอย่างแท้จริงนำมาประยุกต์ใช้ผสมผสานกับยุคสมัยใหม่จึงเกิดเป็นชิ้นงานที่มีความลงตัวและเป็นที่น่าสนใจอย่างมาก

บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

ศึกษาข้อมูลจากบุคคลที่มีชื่อเสียงทางด้านการออกแบบในประเทศไทยและต่างประเทศเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงาน จากนั้นค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของผู้จัดทำคือการออกแบบกระเป๋าผ้าที่มีแนวความคิดจากธรรมชาติและวัสดุจากผ้าใยสั้ให้เกิดงานสร้างสรรค์ จึงได้ ทำการลงพื้นที่เพื่อหาวัสดุอุปกรณ์ในการทำงานและทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อศึกษาลายละเอียดของลวดลายในธรรมชาติให้มากขึ้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ศึกษาแนวทางการทำงานจากหนังสือที่เกี่ยวกับการออกแบบ
2. ศึกษาจากผลงานที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายผ้า
3. ศึกษาขั้นตอนและทดลองการเย็บผ้าเบื้องต้น
4. ศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับสีและการออกแบบ หรือ ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในงานสร้างสรรค์

การออกแบบและพัฒนากระเป๋า

1. การออกแบบลวดลาย

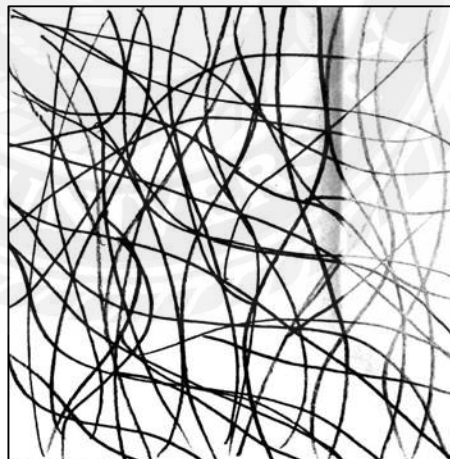
จากการรวบรวมข้อมูลที่สำคัญครบถ้วนนั้น จึงเริ่มออกแบบลวดลายกระเป๋า ที่ได้แนวความคิดจากธรรมชาติ แบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ ดิน น้ำ ลม ไฟ เพื่อให้เห็นถึงเนื้อแท้ของธรรมชาติในการออกแบบลวดลาย ทำการออกแบบรูปทรงกระเป๋า 3 ขนาด เล็ก กลาง ใหญ่ และ ออกแบบตราสัญลักษณ์

1.1 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากน้ำ



ภาพที่ 3.1 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากน้ำ

ภาพร่างลายน้ำ แบบที่ 1 ได้แรงบันดาลใจจากคลื่นที่กระทบกันในตอนกลางคืน โดยใช้รูปแบบของเส้นโค้งในการออกแบบลวดลายธาตุน้ำ



ภาพที่ 3.2 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากน้ำ

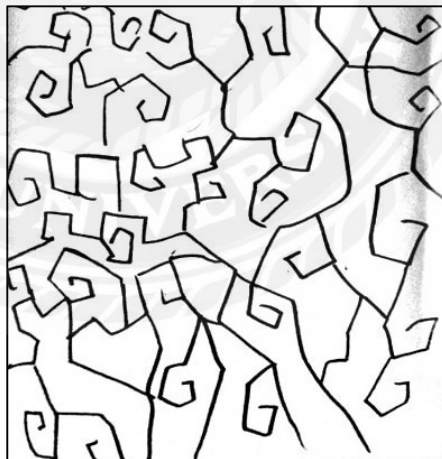
ภาพร่างลายน้ำ แบบที่ 2 โดยการวาดเส้นโค้งที่มีความถี่เพิ่มมากขึ้นให้เกิดการตัดกันของเส้นที่เพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 3.3 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากน้ำ

ภาพร่างลายน้ำ แบบที่ 3 วาดเส้นโค้งและเส้นตรงที่มีความถี่มากขึ้นให้เกิดการทับซ้อนและการตัดของเส้น

1.2 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากดิน



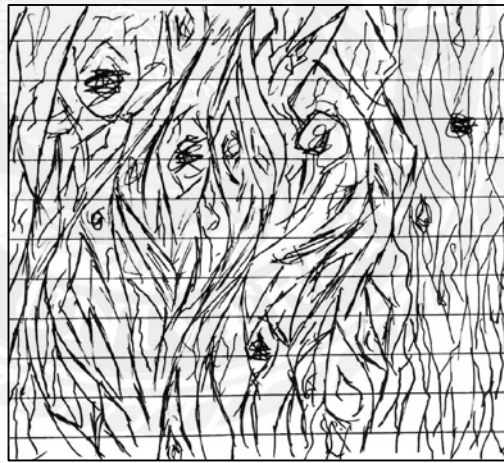
ภาพที่ 3.4 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากดิน

ภาพร่างลายดิน แบบที่ 1 ได้แรงบันดาลใจจากลายไม้ที่มีลายแตกที่เป็นลวดลายที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติที่ผ่านเวลานาน โดยใช้รูปแบบของเส้นวาดในการออกแบบลวดลาย



ภาพที่ 3.5 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากดิน

ภาพร่างลายดิน แบบที่ 2 มีการปรับรูปแบบของเส้นที่มีความถี่ขึ้นเพื่อให้สื่อถึงความเป็นธรรมชาติที่ชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 3.6 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากดิน

ภาพร่างลายดิน แบบที่ 3 ทำการปรับเส้นวาดให้มีขนาดเล็กและใหญ่สลับกันเพื่อความเป็นธรรมชาติที่ดูสมจริงมากขึ้น

1.3 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลม



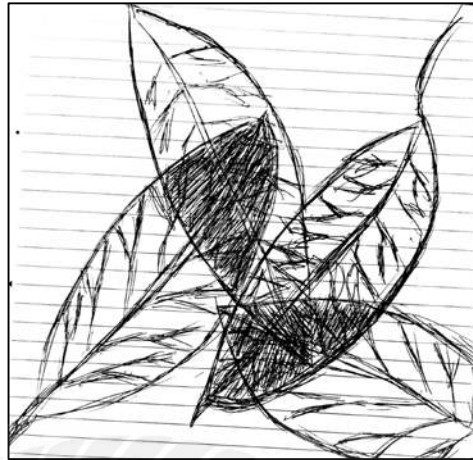
ภาพที่ 3.7 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลม

ภาพร่างลายลม แบบที่ 1 ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากใบไม้ที่ลู่ลงลงมาทับกันบนพื้นจึงทำการวาด ลวดลายใบไม้ให้เกิดการทับซ้อนกันของเส้นที่มีน้ำหนักที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 3.8 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลม

ภาพร่างลายลม แบบที่ 2 ทำการวาดเส้นที่มีขนาดที่แตกต่างกันเพื่อเพิ่มความเป็นเอกลักษณ์ของ ธรรมชาติที่สื่อให้รู้สึกที่มากขึ้น



ภาพที่ 3.9 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลม

ภาพร่างลายลม แบบที่ 3 ทำการแบ่งน้ำหนักของเส้นวาดให้มีความแตกต่างกันเพื่อสื่อถึงความ เป็นธรรมชาติให้รู้สึกได้มากขึ้น

1.4 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากลม



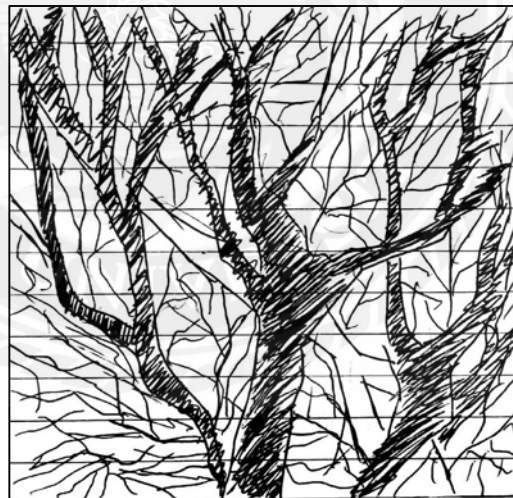
ภาพที่ 3.10 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากไฟ

ภาพร่างลายไฟ แบบที่ 1 ได้รับแรงบันดาลใจจากพระอาทิตย์ขึ้นในตอนเช้าที่ ส่องแสงลงมา กระทบต้นไม้ จึงทำการวาดเส้นที่มีการตัดกันของเส้นวาดเพื่อให้ความรู้สึกที่สื่อถึงธรรมชาติให้มากขึ้น



ภาพที่ 3.11 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากไฟ

ภาพร่างลายไฟ แบบที่ 2 วาดเส้นที่มีขนาดที่แตกต่างกันให้น้ำหนักของเส้นที่มีการไล่ระดับจากเข้มไปอ่อน



ภาพที่ 3.12 ภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากไฟ

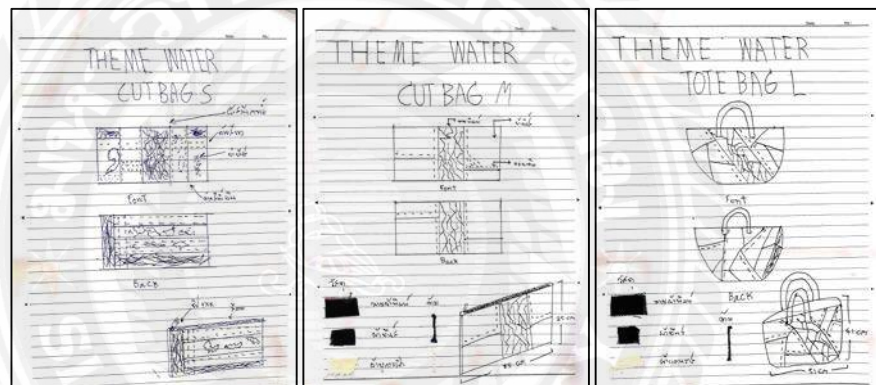
ภาพร่างลายไฟ แบบที่ 3 ทำการเพิ่มเส้นให้มีความถี่ขึ้นและน้ำหนักของเส้นที่ตัดกันโดยไม่กำหนดทิศทางให้ความอิสระในการเดินของเส้นวาดที่มากขึ้นเพื่อให้เข้าถึงความเป็นธรรมชาติที่มากขึ้น

2. ออกแบบรูปแบบทรงกระเป๋า

กระเป๋าทั้ง 4 รูปแบบเกิดขึ้นจากแนวความคิดที่นำผ้าที่ออกแบบจากลวดลายจากธรรมชาติมาตัดต่อเข้าด้วยกันกับเศษผ้ายีนส์เพื่อออกแบบรูปทรงกระเป๋าด้วยกัน 3 ขนาด เกิดขึ้นจากการสำรวจจากบุคคลที่ใช้กระเป๋าในชีวิตประจำวันจึงคิดค้นกระเป๋าที่ใช้งานที่สามารถอำนวยความสะดวกในการใช้งานที่แตกต่างกันแบ่งออก 3 ขนาด ดังนี้

ขนาดเล็ก กว้าง 10 เซนติเมตร ยาว 7 เซนติเมตร กระเป๋าถือขนาดเล็กเหมาะกับการจ่ายตลาด
ขนาดกลาง กว้าง 13 เซนติเมตร ยาว 10 เซนติเมตร กระเป๋าขนาดกลางเหมาะกับการใส่หนังสือ
ขนาดใหญ่ กว้าง 16 เซนติเมตร ยาว 13 เซนติเมตร กระเป๋าขนาดใหญ่เหมาะกับการใช้งาน

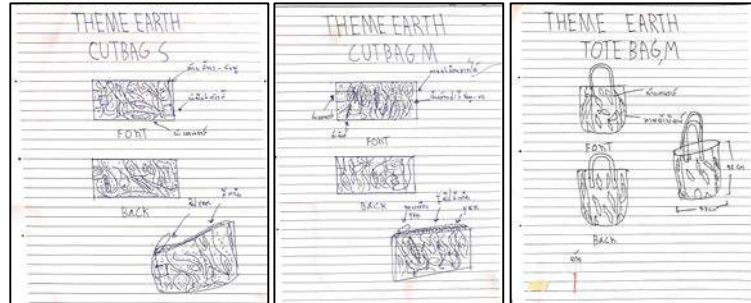
2.1 รูปแบบกระเป๋า ลายน้ำ



ภาพที่ 3.13 ภาพร่างแบบกระเป๋าโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก น้ำ 3 แบบ

รูปภาพร่างโดยได้รับแรงบันดาลใจจากน้ำเกิดจากแนวความคิดการออกแบบด้วยการจัดวางลายผ้ามุมเฉียง 45 องศา และมีการใช้ผ้ายีนส์เป็นส่วนประกอบหลักในการทำกระเป๋าในแต่ละขนาดใช้ด้ายเย็บเป็นลวดลายประกอบเข้ากับผ้ายีนส์ให้เกิดความสวยงามจึงทำการตกแต่งเพิ่มเติมด้วยการทำให้เกิดร่องรอยการขาดของผ้าให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของรูปแบบกระเป๋าลายน้ำ

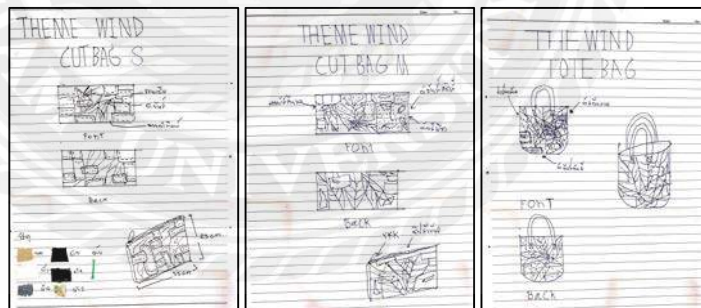
2.2 รูปแบบกระเป๋า ลายดิน



ภาพที่ 3.14 ภาพร่างแบบกระเป๋าที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ดิน 3 แบบ

รูปภาพร่างแบบกระเป๋าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากดินมีแนวคิดการออกแบบจากการตีความหมายของดินให้เกิดเป็นรูปแบบกระเป๋าที่มีการนำวัสดุจากผ้าแคนวาส ที่มี สีสคล้ายกับสีของดินจึงเหมาะกับการนำมาเป็นส่วนประกอบในการทำกระเป๋าและทำการแต่งเติมด้วยการเย็บด้ายตามลวดลายของกระเป๋าเพื่อให้เกิดความสวยงาม

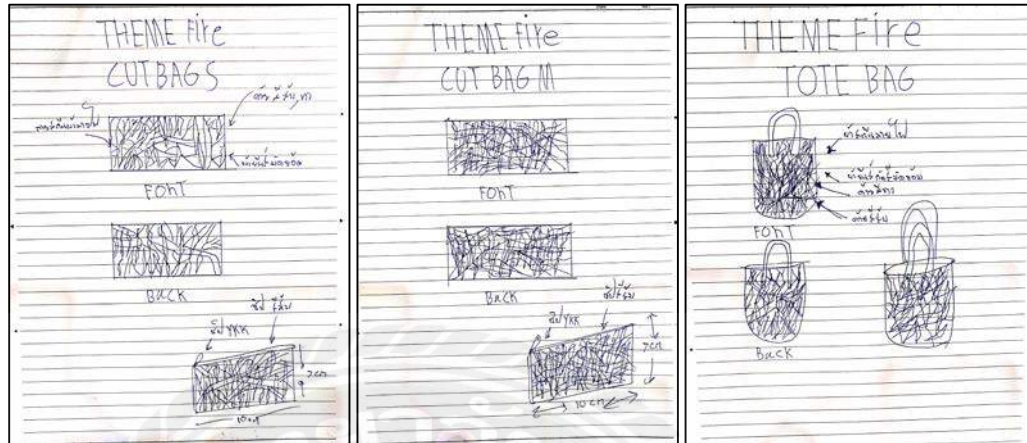
2.3 รูปแบบกระเป๋า ลายลม



ภาพที่ 3.15 ภาพร่างแบบกระเป๋าที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก ลม 3 แบบ

รูปภาพร่างแบบกระเป๋าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากลมเกิดจากแนวคิดการออกแบบที่นำวัสดุเศษผ้าหลากหลายชนิดมาประกอบเข้าด้วยกันเพื่อให้ได้รูปแบบกระเป๋าที่มีความน่าสนใจและทำการตกแต่งด้วยการเย็บด้ายตามลวดลายของกระเป๋าให้เกิดความสวยงามเพิ่มความเป็นเอกลักษณ์ของกระเป๋าด้วยการทำให้เศษผ้าเกิดรอยขาด

2.4 รูปแบบกระเป๋า ลายไฟ

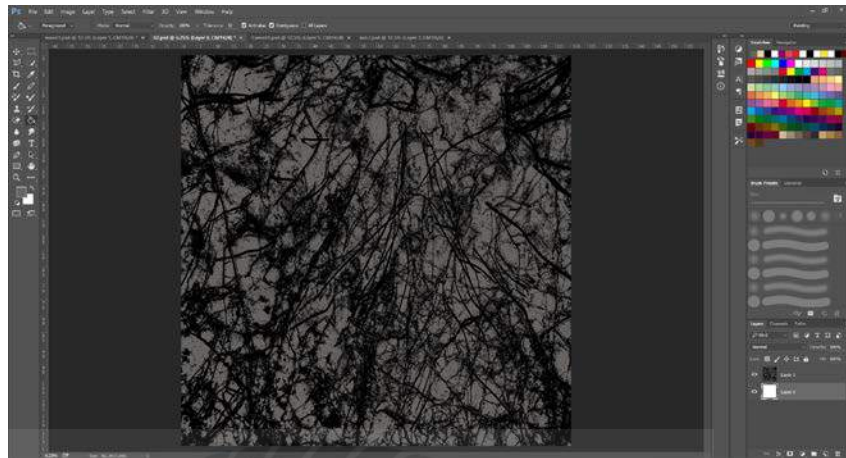


ภาพที่ 3.16 ภาพร่างแบบกระเป๋าโดยได้รับแรงบันดาลใจจาก ไฟ 3 แบบ

รูปภาพร่างแบบกระเป๋าโดยได้รับแรงบันดาลใจจากไฟเกิดจากแนวความคิดการออกแบบจากธรรมชาติจากการตีความหมายของไฟ จึงมีแนวคิดที่จะนำเศษผ้ายีนส์มาตัดให้เป็นรูปทรงลักษณะเปลวไฟแล้วนำมาตัดเย็บเข้ากับตัวกระเป๋าเพื่อส่งเสริมให้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น

3. การพัฒนาตลาด

3.1 การออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop 2015 จากรูปแบบที่ได้ออกแบบไว้จึงเริ่มทำการนำทฤษฎีสี และ องค์ประกอบศิลป์ นำมาใช้ออกแบบตลาดลายจากธรรมชาติในโปรแกรม Adobe Photoshop 2015



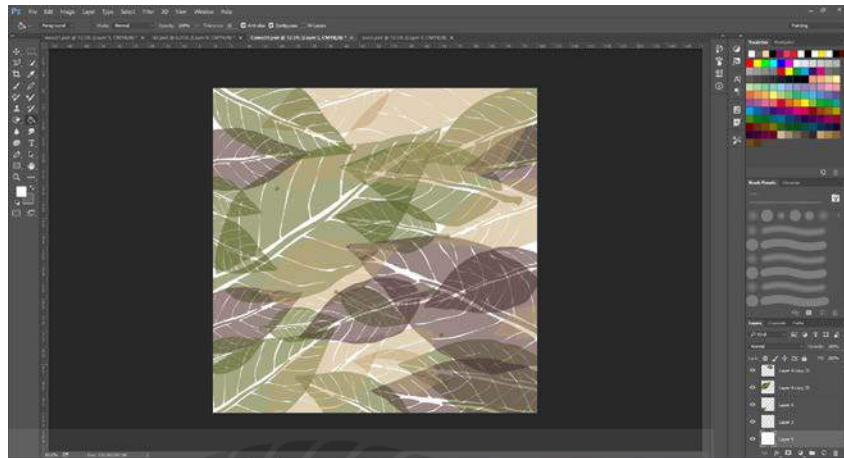
ภาพที่ 3.17 ภาพหน้าจอ Adobe Photoshop 2015

จากการพัฒนานำทฤษฎีสีมาปรับใช้เลือกสีเทาดำเพื่อสะท้อนถึงเวลาในตอนกลางคืนเพื่อทำให้ลายเส้นดูมีความซับซ้อนไร้ทิศทางให้เกิดความโดดเด่นมากขึ้นไม่กลืนสีกันจนเกินไป



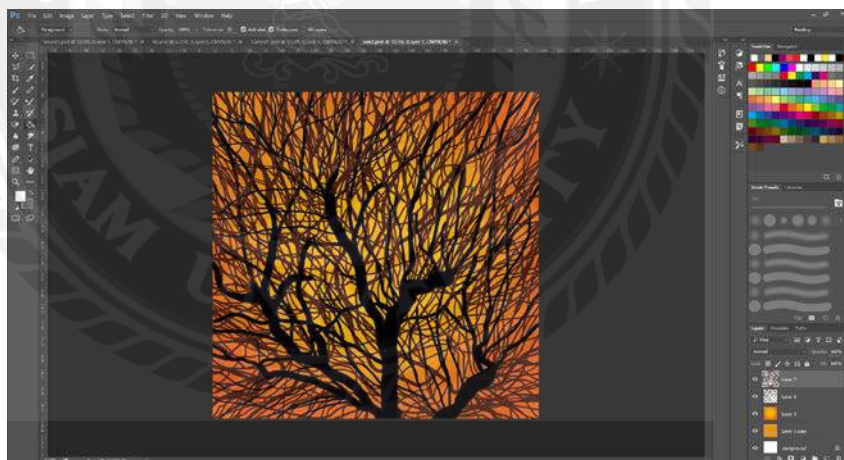
ภาพที่ 3.18 ภาพหน้าจอ Adobe Photoshop 2015

จากการพัฒนานำทฤษฎีสีมาปรับใช้กับรูปแบบลวดลายดินโดยเลือกใช้สีครีมที่ให้ความรู้สึกถึงความอบอุ่นความมีชีวิตที่สื่อถึงธรรมชาติที่มากขึ้นในส่วนของเส้นวาดลายไม้เลือกใช้สีน้ำตาลเข้มเพื่อให้ลายเส้นเกิดความโดดเด่นและชัดเจนยิ่งขึ้นให้ความรู้สึกถึงดินที่มีชีวิต



ภาพที่ 3.19 ภาพหน้าจอ Adobe Photoshop 2015

จากการพัฒนานำทฤษฎีสีมาปรับใช้เลือกใช้สีที่มีความสดใสให้ความรู้สึกถึงความร่มเย็นเบาสบาย เพื่อส่งเสริมถึงความเป็นธรรมชาติให้มากที่สุดจึงเลือกใช้ สีเขียว,สีครีม,สีม่วงอ่อน เป็นส่วนประกอบในงานออกแบบ



ภาพที่ 3.20 ภาพหน้าจอ Adobe Photoshop 2015

จากการพัฒนานำทฤษฎีสีมาปรับใช้เลือกใช้สีที่สื่อถึงความอบอุ่นจึงเลือกใช้ สีส้ม,สีแดง เพื่อให้เข้ากับรูปแบบของธรรมชาติลายไฟที่มากขึ้นเพื่อสื่อถึงแสงพระอาทิตย์ในยามเช้าที่ส่องแสงไปที่ต้นไม้ที่กำลังรับแสงแดดในยามเช้ารูปแบบของเส้นวาดมีความหนาและความบางที่เป็นส่วนสำคัญ

4. ขั้นตอนการทำกระเป๋า

4.1 เมื่อได้รูปทรงกระเป๋าที่ชัดเจนแล้วทำการนำผ้ามาทำการจัดวาง รูปแบบกระเป๋า และ ลวดลายผ้าที่ออกแบบ



ภาพที่ 3.21 ผ้ายีนส์ที่นำมาใช้

นำผ้ายีนส์มาทำการตัดเป็นชิ้นส่วนตามที่ต้องการเพื่อนำไปทำในการต่อผ้าในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 3.22 จัดวางรูปแบบผ้าเพื่อทำการต่อผ้าเข้าด้วยกัน

นำผ้ายีนส์ที่ได้ทำการตัดเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยแล้วนำมาจัดวางตามรูปแบบที่ต้องการจะนำไปเย็บ



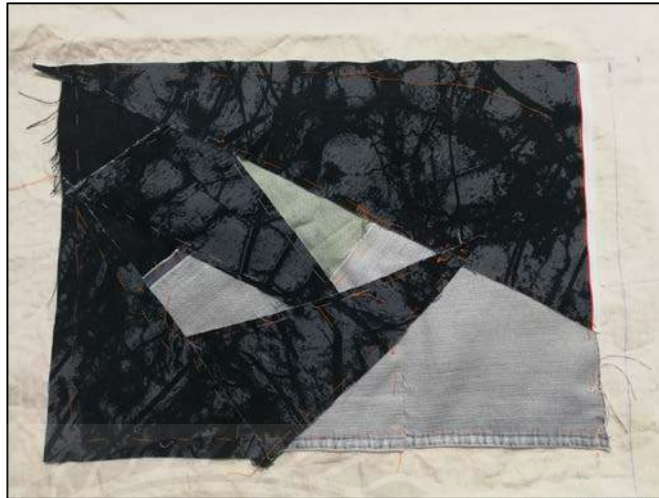
ภาพที่ 3.23 จัดวางรูปแบบผ้าบนกระเป๋

นำเศษผ้ายีนส์และลายผ้ามาทำการวางบนรูปแบบกระเป๋จริงเพื่อให้รู้สัดส่วนของกระเป๋และการจัดวางรูปแบบเพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 3.24 นำผ้ามาตัดขนาดกระเป๋ตามที่กำหนด

นำผ้าที่ได้เทียบกับรูปแบบกระเป๋เพื่อให้ได้สัดส่วนที่ตรงกับรูปแบบกระเป๋จริงเพื่อให้ได้ขนาดที่ได้มาตรฐานต่อการใช้งาน



ภาพที่ 3.25 นำเศษผ้ามาต่อเป็นผืนตามขนาดที่กำหนด
นำเศษผ้ามาเย็บเข้าด้วยกันตามรูปแบบที่วางไว้เพื่อให้ได้ผ้าตามที่กำหนดไว้



ภาพที่ 3.26 นำเศษผ้ามาต่อเป็นผืนตามที่ออกแบบไว้

หลังจากผ่านการเย็บผ้าเข้าด้วยกันแล้วจึงได้หน้าตาออกมาเป็นผืนผ้าขนาดใหญ่ที่มีการนำผ้ายีนส์
และผ้าที่ทำการออกแบบเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 3.27 เย็บผ้าตามลวดลายที่ออกแบบ

ทำการตกแต่งผ้าให้เกิดร่องรอยขาดให้ดูเหมือนผ่านการใช้งานมาแล้วเพื่อให้เข้ากับรูปแบบที่กำหนดไว้และทำการเย็บด้ายตามลวดลายของผ้าเพื่อเพิ่มความโดดเด่นให้กับผ้า



ภาพที่ 3.28 เมื่อได้ผ้าตามที่ออกแบบแล้วจึงทำการเย็บขึ้นแบบกระเป๋า

เมื่อทำการตกแต่งผ้าตามที่กำหนดเรียบร้อยแล้วนั้นจึงทำการให้ช่างเย็บผ้าขึ้นรูปทรงกระเป๋าตามขนาดที่กำหนดในแต่ละรูปแบบ



ภาพที่ 3.29 รูปแบบกระเป๋าทั้ง 2 แบบที่ผ่านการขึ้นทรงแล้ว

ผลงานการออกแบบกระเป๋าทั้ง 2 แบบ ที่ผ่านการขึ้นทรงรูปแบบกระเป๋าแล้วนั้นเป็นตัวต้นแบบในการนำไปพัฒนาและต่อยอดในการทำกระเป๋าในครั้งต่อไป

บทที่ 4

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1. กระเป๋าแต่ละรูปแบบนั้นมีการเลือกใช้วัสดุที่ต่างกันในการทำกระเป๋าซึ่งนำเศษผ้าหลากหลายชนิดมาผสมผสานในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่มีรูปแบบเฉพาะตัวและขั้นตอนที่แตกต่างกันออกไปซึ่งทำให้กระเป๋านั้นมีความแปลกใหม่และแตกต่างจากกระเป๋าทั่วไป

1.1 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากดิน



ภาพที่ 4.1 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากดิน ขนาดใบเล็ก



ภาพที่ 4.2 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากดิน ขนาดใบกลาง



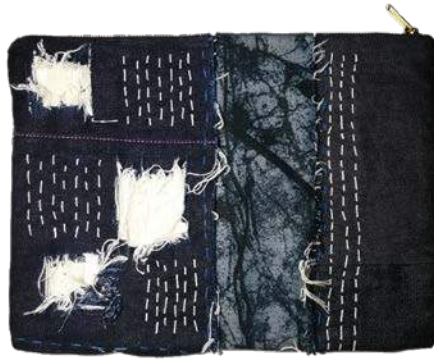
ภาพที่ 4.3 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากดิน ขนาดใบใหญ่

รูปแบบกระเป๋ามาจากแนวความคิดจากดินที่แสดงถึงความเป็นชีวิตจึงทำการเดินด้ายเย็บตาม ลวดลายให้เกิดความโดดเด่นขึ้นด้วยด้าย สีชมพู และ สีขาว ทำให้ผ้าเกิดรอยขาดให้เหมือนเป็นการฉอน ลวดลายที่อยู่ในส่วนของผ้ามีด้วยกันทั้งหมด 3 แบบ ด้วยกัน

1.2 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากน้ำ



ภาพที่ 4.4 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากน้ำ ขนาดใบเล็ก



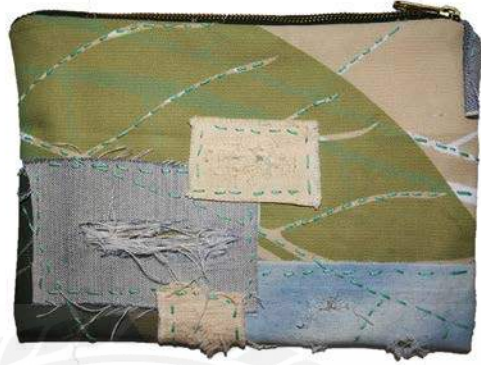
ภาพที่ 4.5 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากน้ำ ขนาดใบกลาง



ภาพที่ 4.6 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากน้ำ ขนาดใบใหญ่

รูปแบบกระเป๋าลายน้ำมีแนวความคิดจากน้ำลึกในเวลากลางคืนซึ่งมีการจัดวางลวดลายในแนวตรงและนำผ้ามาเย็บกับผ้ายีนส์เพื่อให้เกิดความโดดเด่นของลายผ้าละมีการเย็บด้วย สีขาว และ สีกรมของตัวกระเป๋าทั้ง 3 แบบ ด้วยกัน

1.3 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากลม



ภาพที่ 4.7 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากลม ขนาดใบเล็ก



ภาพที่ 4.8 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากลม ขนาดใบกลาง



ภาพที่ 4.9 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากลม ขนาดใบใหญ่

รูปแบบกระเป๋าลายลม มีแนวความคิดจากลมเบาสบายซึ่งมีการใช้ผ้ายีนส์ที่นำไปกัดสีให้เกิดสีที่แปลกใหม่มาทำการเย็บกับลวดลายของกระเป๋าใช้ด้าย สีเขียวเย็บลวดลายเพิ่มเติมให้เกิดความโดดเด่นยิ่งขึ้นของตัวกระเป๋าทั้ง 3 แบบ ด้วยกัน

1.4 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากไฟ



ภาพที่ 4.10 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากไฟ ขนาดใบเล็ก



ภาพที่ 4.11 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากไฟ ขนาดใบกลาง



ภาพที่ 4.12 กระเป๋าโดยได้แรงบันดาลใจจากไฟ ขนาดใบใหญ่

รูปแบบกระเป๋าไฟ มีแนวความคิดจากแสงพระอาทิตย์ในยามเช้าซึ่งมีการใช้ผ้ายีนส์ที่นำไปกัดสี และตัดให้เป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยมาติดกับตัวผ้าซ้ำๆกันให้ทั่วกระเป๋าและนำมาเย็บลวดลายด้วยด้าย สีส้ม ให้เกิดความโดดเด่นของกระเป๋าทั้ง 3 แบบ ด้วยกัน

2. การถ่ายแบบกระเป๋าส่งใช้ในการถ่ายภาพกระเป๋าพร้อมกับธรรมชาติ และ นางแบบ เพื่อดึงดูดความน่าสนใจและความเข้ากันได้ระหว่างกระเป๋ากับธรรมชาติเพื่อส่งเสริมความเป็นเอกลักษณ์ของกระเป๋าให้ได้มากที่สุด



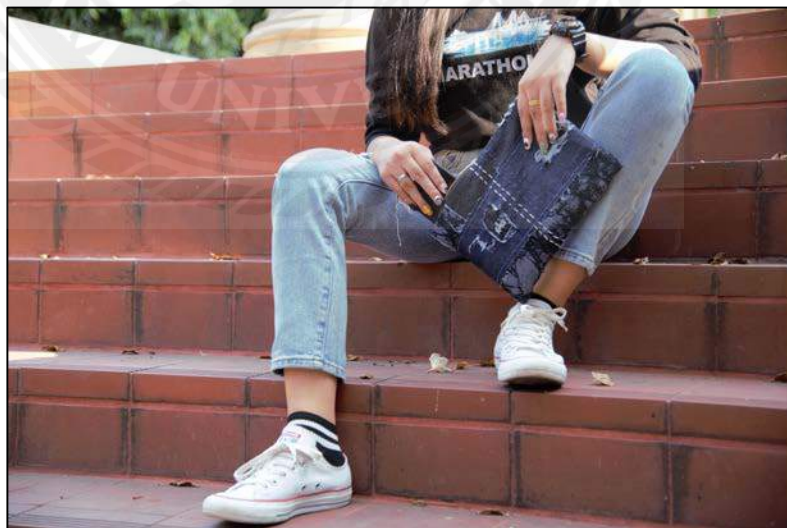
ภาพที่ 4.13 ภาพถ่ายแบบกระเป๋าและธรรมชาติ



ภาพที่ 4.14 ภาพถ่ายแบบกระเป๋าและธรรมชาติ



ภาพที่ 4.15 ภาพถ่ายกระเป๋านางแบบ



ภาพที่ 4.16 ภาพถ่ายกระเป๋านางแบบ

บทที่ 5

สรุปผลงานดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานทั้งหมดสำเร็จลุล่วงแล้ว ผู้จัดทำได้นำผลงานทั้งหมดไปเสนอกับ อาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อ พิจารณาหาจุดบกพร่อง ของกระเป๋าทรง 12 ใบ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของ อาจารย์ที่ปรึกษา ผลงานชิ้นนี้ผู้จัดทำพัฒนาผลงานโดยเริ่มจากการศึกษาสิ่งที่น่าสนใจ ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล และ ศึกษาทฤษฎี ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาโครงการ ทำให้เกิดแนวความคิดที่จะ ออกแบบลวดลายกระเป๋าทรงจากธรรมชาติ โดยเริ่มหาจุดที่แตกต่างจากกระเป๋าทรงทั่วไปในท้องตลาด เพื่อนำมาปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์เดิมให้ดีขึ้น ให้ผู้คนได้ตระหนักถึงผลเสียที่มีต่อธรรมชาติให้มากขึ้น จึงเริ่มศึกษาวัสดุจากเศษผ้า และขั้นตอนการทำกระเป๋าทรงอย่างละเอียด

ผู้จัดทำเริ่มดำเนินการในการออกแบบลวดลายด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop 2015 จำนวน 4 รูปแบบ ประกอบด้วย ดิน, น้ำ, ลม และ ไฟ โดยแต่ละรูปแบบของธาตุทั้ง 4 มีความหมายที่แตกต่างกันออกไปดังนี้ ธาตุดิน สื่อถึงจุดเริ่มต้นของสิ่งมีชีวิตทางธรรมชาติก่อกำเนิดชีวิตและให้แร่ธาตุต่อต้านไม่ในผืนป่า ธาตุน้ำ สื่อถึงความสำคัญของสายน้ำที่หล่อเลี้ยงทุกชีวิตบนผืนโลก ธาตุลม สื่อถึงแหล่งพลังงานชีวิตลมหายใจของทุกสรรพสิ่ง และสุดท้าย ธาตุไฟ สื่อความหมายแทนความอบอุ่นของธรรมชาติ ไอร้อนจากแสงอาทิตย์ และพลังงานของสิ่งมีชีวิต โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้คนได้เข้าถึงธรรมชาติ และสามารถสื่อความหมายของตัวผลิตภัณฑ์ในแต่ละรูปแบบได้ง่ายมากขึ้น ทำให้ผู้คนสัมผัสถึงความสวยงามทางธรรมชาติผ่านชิ้นงานที่แสดงออกถึงธาตุทั้ง 4 สอดคล้องกับตัวชิ้นงานที่ทำจากวัสดุเหลือใช้ เอาใจใส่เรื่องของธรรมชาติจุดประกายแนวความคิดในการรักษาธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม นอกจากนั้นผู้จัดทำได้ทำการออกแบบ ตราสัญลักษณ์ เพื่อแสดงถึงความเป็นตัวตนของผู้จัดทำเองที่มีใจมุ่งมั่นที่จะสร้างสรรค์ชิ้นงานจากวัสดุเหลือใช้ เพื่อเป็นหนึ่งแรงบันดาลใจที่จะช่วยลดความสิ้นเปลืองในการใช้ทรัพยากรทางธรรมชาติ และรักษาธรรมชาติให้คงไว้ยาวนาน

ปัญหาและอุปสรรค

1. ใช้เวลาเก็บรวบรวมข้อมูลค่อนข้างนานทำให้ใช้ระยะเวลาในการทำงานมากขึ้นกว่าที่วางแผนไว้
2. ในส่วนของการทำงานมีการทดลองการเย็บผ้า และไม่เป็นอย่างที่วางแผนไว้ทำให้ชิ้นงานเกิดความคลาดเคลื่อน ต้องมีการแก้ไขใหม่อยู่หลายครั้ง ส่งผลให้มีระยะเวลาในการทำงานถูกยืดเวลาออกไปนอกแผนงานที่วางไว้
3. ผู้จัดทำได้พบปัญหาในขั้นตอนทดลองขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ โดยผลลัพธ์นั้นไม่เป็นไปอย่างที่คิด หลังจากขึ้นรูปผลิตภัณฑ์มีความผิดเพี้ยนไปจากต้นแบบที่ได้กำหนดไว้ ทำให้ต้องสูญเสียวัสดุในการขึ้นชิ้นงานบางส่วนไป

ข้อเสนอแนะ

1. ปรับปรุงแก้ไขในส่วนของการเย็บของด้ายให้มีความถี่ขึ้นและไม่ทิ้งระยะห่างจนเกินไป
2. เก็บความเรียบร้อยของชิ้นงานในจุดเล็กๆบางส่วนให้มีความสมบูรณ์แบบมากขึ้น
3. ปรับปรุงในส่วนของการเย็บเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความแข็งแรงขึ้น
4. ให้ออกแบบชิ้นงานมากขึ้น เพื่อผลลัพธ์ที่ดีขึ้นของชิ้นงาน

บรรณานุกรม

- เกตุวดี มารุมูระ. (2561). ย้อมด้วยใจ. วิชาแบรนดิ้งของ atelier shhimura ที่เริ่มต้นด้วยการเจียหวีฟง
เสียง ตันไม้ ใบไม้ และความเชื่อในเสน่ห์ของการทอผ้าที่นำมนุษย์กลับไปสู่ความเป็นมนุษย์อีก
ครั้ง.
- ณัฐพล ยะปะนันท์. (2560). *ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม*. พะเยา:
- เดือนเพ็ญ จุ้ยประชา. (2560). PABAJA. กรุงเทพฯ: ราชเทวีทาวเวอร์
- นภาพร อารอด. (2560). *เครื่องพิมพ์ออฟเซต*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
มหาวิทยาลัยพะเยา.
- วิจิตร บุญยะโทตระ. (2560). *ชีวิตและสิ่งแวดล้อม*. กรุงเทพฯ: ธรรมสารการพิมพ์
- สมภพ จงจิตต์โพธา. (2560). *สีกับการออกแบบ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- Mindphp. (2560). ระบบสี RGB. เข้าถึงได้จาก <https://mindphp.com>
- World Bank. (2556). *สาเหตุการทำลายธรรมชาติก่อให้เกิดภาวะโลกร้อน*. เข้าถึงได้จาก
<http://www.worldbank.org/th/news/press-release/2016/09/14/thailand-to-reduce-harmful-emissions-from-deforestation>

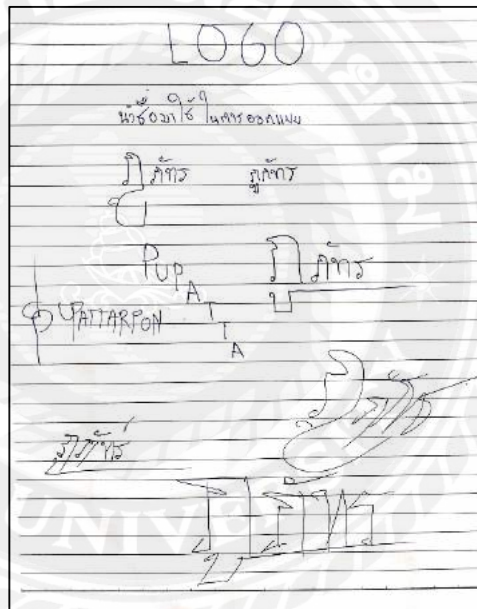


ภาคผนวก ก.

การออกแบบและพัฒนา

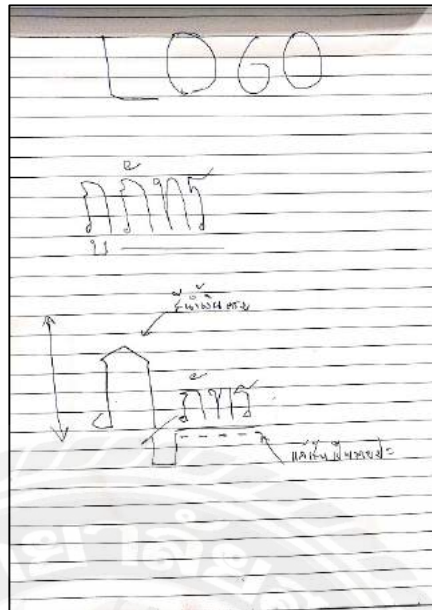
ออกแบบตราสัญลักษณ์

1. ออกแบบตราสัญลักษณ์ มีการศึกษาข้อมูลต่างๆในการคิดค้นในการออกแบบตราสัญลักษณ์ จึงนึกขึ้นได้ว่าการจัดทำโครงการในครั้งนี้คือการแสดงถึงสิ่งที่เป็นตัวตนของเราให้ได้มากที่สุด จึงใช้ชื่อในการออกแบบตราสัญลักษณ์ โดยใช้อักษรภาษาไทยมาประยุกต์ในการออกแบบจึงเริ่มทำการออกแบบตราสัญลักษณ์ ในรูปแบบต่างๆ และ ทำการออกแบบในโปรแกรม Adobe Photoshop



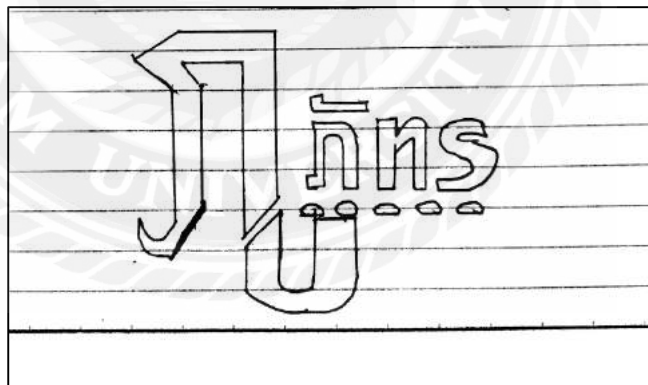
ภาพที่ ก.1 ภาพร่างตราสัญลักษณ์

จากการออกแบบตราสัญลักษณ์ทำการจัดวางตัวอักษรในรูปแบบแนวตั้งและแนวนอนเพื่อหาความเหมาะสมในการจัดวางรูปแบบตราสัญลักษณ์



ภาพที่ ก.2 ภาพร่างตราสัญลักษณ์

จากการออกแบบตราสัญลักษณ์ ในรูปแบบที่ 1 ทำการจัดวางองค์ประกอบในการวางตัวอักษร และมีการปรับขนาดตัวอักษรให้มีขนาดใหญ่และเล็กเพื่อให้เพิ่มความเด่นของตราสัญลักษณ์



ภาพที่ ก.3 ภาพร่างตราสัญลักษณ์

จากการออกแบบตราสัญลักษณ์ ในรูปแบบที่ 2 ทำการปรับในส่วนของตัวอักษรหรือทำการประยุกต์ตัวอักษรขึ้น ด้วยการใส่เส้นเพิ่มเพื่อสื่อความหมายของการใช้ด้ายในการเย็บผ้าที่เป็นส่วนสำคัญในการทำกระเป๋

พัฒนาป้ายตราสัญลักษณ์

1. การออกแบบตราสัญลักษณ์ ซึ่งมีการออกแบบจากชื่อจริงของผู้จัดทำโครงการเพื่อเป็นเอกลักษณ์ถึงความเป็นตัวตนจึงมีการออกแบบที่เรียบง่ายใช้ตัวอักษรภาษาไทยที่มีการประยุกต์ในการออกแบบที่เป็นตัวตนของผู้จัดทำให้มากที่สุดและสอดคล้องกับโครงการที่ไม่ซับซ้อนมากเกินไป

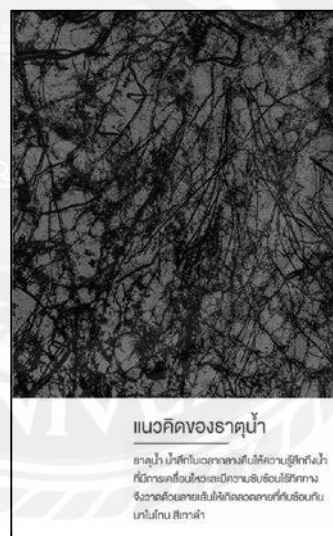


ภาพที่ ก.4 ตราสัญลักษณ์

2. การออกแบบป้ายตราสัญลักษณ์ ซึ่งมีการศึกษาการออกแบบจากป้ายตราสัญลักษณ์ ต่างๆ มาทำการปรับใช้และใส่แนวความคิดเข้าไปถึงรายละเอียดในการออกแบบกระเป่าในแต่ละใบซึ่งทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ ก.5 ป้ายตราสัญลักษณ์ ดิน



ภาพที่ ก.6 ป้ายตราสัญลักษณ์ น้ำ



ภาพที่ ก.7 ป้ายตราสัญลักษณ์ ลม



ภาพที่ ก.8 ป้ายตราสัญลักษณ์ ไฟ

ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา	5806400023
ชื่อ-นามสกุล	นายภูภัทรภณ ดวงมาลา
ที่อยู่	77/7 หมู่7 ถนนเพชรเกษม แขวงหนองค้างพลู เขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร 10160
เบอร์โทรศัพท์	083-084-7951
E-Mail	champleon1994@gmail.com
ระดับมัธยมศึกษา	วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม

