



โครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จาก
เทคนิคการปักมือ

Project Study and Development Home Decoration Product from Hand
Embroidery Technique

ไปรยา สุชัยยะ
PRAIYA SUCHAIYA

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร



โครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จาก
เทคนิคการปักมือ

Project Study and Development Home Decoration Product from Hand
Embroidery Technique

ไปรยา สุชัยยะ
PRAIYA SUCHAIYA

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

PROJECT STUDY AND DEVELOPMENT HOME DECORATION
PRODUCT FROM HAND EMBROIDERY TECHNIQUE

PRAIYA SUCHAIYA

THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENT FOR
THE DEGREE OF BACHELOR OF TECHNOLOGY
PROGRAM IN INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
FACULTY OF ARCHITECTURE AND DESIGN
RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PHRA NAKHON

2023

ชื่อศิลปินพันธ์	โครงการออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ
ชื่อ นามสกุล	ไปรยา สุขชัยยะ
ชื่อปริญญา	เทคโนโลยีบัณฑิต
สาขาวิชา และคณะ	การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
ปีการศึกษา	2566

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มผู้บริโภค

การดำเนินการวิจัยโดยศึกษาข้อมูลด้านตกแต่งบ้านและด้านผลิตภัณฑ์ 2 รูปแบบ ซึ่งตอบแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน และประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน โดยประเมินค่าข้อมูลในแบบ Rating Scale

ผลการวิจัยพบว่า ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมต่อการใช้งานมากที่สุด และความพึงพอใจด้านผลิตภัณฑ์พบว่า ความสวยงามของผลิตภัณฑ์ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.= 0.69) ความพึงพอใจด้านการใช้งานพบว่า ผลิตภัณฑ์มีกรรมวิธีการผลิตที่แปลกใหม่กว่าที่พบเห็น ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.= 0.69) ผลิตภัณฑ์เหมาะสมสำหรับแนวคิดเรื่องรูปทรง รูปทรง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.= 0.69) ความพึงพอใจด้านการส่งเสริมการตลาดพบว่า เพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์และส่งเสริมชีพให้แก่ผู้ที่ขึ้นชอบงานฝีมือ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.= 0.69)

Art Thesis Title	Project Study and Development Home Decoration Product From Hand Embroidery Technique
Authors	Praiya Suchaiya
Degree	Bachelor of Technology
Major Program	Industrial Product Design, Faculty of Architecture and Design
Academic Year	2023

ABSTRACT

This research aims to: 1) study the information regarding creative home decorations made from hand-embroidery techniques; 2) design and develop creative home decorations from hand-embroidery techniques; 3) evaluate consumer satisfaction.

The research was conducted by studying information on home decoration and two types of products. Surveys were conducted with a sample group of 50 people, and satisfaction was assessed from the same sample size using a Rating Scale.

The research found that, in terms of product design, Pattern 3 was the most suitable for the work. In terms of product beauty, the satisfaction level was the highest, with an average score of 4.57 (S.D. = 0.69). In terms of usability, the product was found to have a more novel manufacturing process than others seen, with the highest satisfaction level at an average score of 4.57 (S.D. = 0.69). The product was deemed appropriate for the concept of shapes, with the highest satisfaction level at an average score of 4.57 (S.D. = 0.69). In terms of marketing promotion, it was found to add value to the product and promote livelihood for those who appreciate craftsmanship, with the highest satisfaction level at an average score of 4.57 (S.D. = 0.69).

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพันธ์เล่มนี้ โครงการออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ ได้รับความช่วยเหลือและกรุณาจากบุคคลหลาย ๆ ฝ่ายในการค้นคว้าและให้คำปรึกษาข้อมูลตลอดจน ข้อเสนอแนะซึ่งแนวทางในการปฏิบัติการทำงานได้อย่างสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบคุณ อาจารย์พิมพ์จุฑา พิกุลทอง อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่ได้ให้คำแนะนำและ ตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนโครงการสำเร็จสมบูรณ์ไปได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำ สั่งสอน และช่วยเหลือในการดำเนินการทำโครงการจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ ทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำข้อมูล แนวคิดการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่ได้ให้ ความร่วมมือช่วยเหลือในการศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัย

ขอขอบคุณเจ้าของหนังสือ เอกสาร เว็บไซต์ วิทยานิพนธ์ทุกเล่ม ที่ช่วยให้การทำวิจัยมีความ สมบูรณ์ และขอขอบคุณเพื่อน ๆ สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทุกท่าน สำหรับ คำแนะนำ มิตรภาพ กำลังใจ และให้ความช่วยเหลือมาตลอด รวมถึงการช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ทำให้ งานวิจัยเล่มนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้ที่ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ให้ความร่วมมือการทำแบบประเมินในการ รวบรวมข้อมูลในครั้งนี้

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ พ่อและแม่ ญาติมิตร ที่คอยช่วยเหลือและคอยสนับสนุนเสมอจน ประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดี

ไปรยา สุชัยยะ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(ก)
Abstract	(ข)
กิตติกรรมประกาศ	(ค)
สารบัญ	(ง)
สารบัญตาราง	(ช)
สารบัญภาพ	(ฑ)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า	3
1.4 กรอบแนวความคิด	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.6 นิยามศัพท์	5
1.7 คำสำคัญ	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการตกแต่งบ้าน	6
2.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการปัก	19
2.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบลวดลาย	23
2.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้ใช้งาน	28
2.5 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการยศาสตร์	33
2.6 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต	37
2.7 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาสี	44
2.8 ศึกษาข้อมูลและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	46

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย	49
3.1 ขั้นตอนการวิจัย	49
3.2 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	49
3.3 สร้างเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูล	50
3.4 การเก็บข้อมูล	50
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	51
3.6 พัฒนาการออกแบบ	51
3.7 เขียนแบบเพื่อการผลิต	51
3.8 สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ	51
3.9 จัดทำเล่มศิลปนิพนธ์	51
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52
4.1 วิเคราะห์แบบสอบถามเบื้องต้น	52
4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมิน	59
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล	63
5.1 สรุปผลและอภิปราย	63
5.2 ข้อเสนอแนะ	64
เอกสารอ้างอิง	65
ภาคผนวก	67
ภาคผนวก ก เครื่องมือในการวิจัย	68
ภาคผนวก ข ผลงานการออกแบบ	77
ภาคผนวก ค เขียนแบบเพื่อการผลิต	84
ภาคผนวก ง ขั้นตอนการผลิต	105
ภาคผนวก จ ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ	110
ประวัติการศึกษา	112

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
4.1 แสดงจำนวนเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม	52
4.2 แสดงจำนวนอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม	53
4.3 แสดงจำนวนอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม	53
4.4 แสดงจำนวนรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม	54
4.5 แสดงประเภทที่พักอาศัยของผู้ตอบแบบสอบถาม	54
4.6 แสดงประเภทการตกแต่งบ้านที่ผู้ตอบแบบสอบถาม	55
4.7 แสดงประเภทพื้นที่การตกแต่งที่พักอาศัยที่ผู้ตอบแบบสอบถาม	55
4.8 แสดงปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อของตกแต่งบ้านที่ผู้ตอบแบบสอบถาม	56
4.9 แสดงความต้องการที่มีต่อผลิตภัณฑ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถาม	56
4.10 แสดงประเภทของตกแต่งบ้านที่ผู้ตอบแบบสอบถาม	57
4.11 แสดงความต้องการต่อรูปทรงผลิตภัณฑ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถาม	57
4.12 แสดงความต้องการต่อโทนสีของผลิตภัณฑ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถาม	58
4.13 แสดงความต้องการต่อรูปแบบที่ต้องการในของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือของผู้ตอบแบบสอบถาม	58
4.14 แสดงข้อมูลความถี่และร้อยละของสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน	59
4.15 แสดงข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์	61
4.16 แสดงข้อมูลด้านการใช้งาน	61
4.17 แสดงข้อมูลด้านการส่งเสริมการตลาด	62

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1.1 กรอบแนวความคิด	4
2.1 การออกแบบตกแต่งภายนอก	8
2.2 การออกแบบตกแต่งภายใน	9
2.3 สไตล์โมเดิร์น	9
2.4 สไตล์ลอฟท์	10
2.5 สไตล์มินิมอล	11
2.6 สไตล์ทรอปิคอล	11
2.7 สไตล์วินเทจ	12
2.8 สไตล์สแกนดิเนเวีย	12
2.9 สไตล์ลักซูรี	13
2.10 สไตล์เรโทร	14
2.11 สไตล์ปีช เฮาส์	14
2.12 ห้องโถงสีฟ้า	15
2.13 ห้องโถงสีขาวยและสีเบจ	15
2.14 ห้องโถงสีเทา	16
2.15 ห้องโถงสีเขียว	16
2.16 ห้องโถงสีชมพู	17
2.17 ห้องโถงสีน้ำตาลอ่อน	17
2.18 ห้องโถงสีน้ำตาลเข้ม	18
2.19 ห้องโถงสีดำ	18
2.20 ปักดอกเลซี่ เดซี่ (Lazy Daisy Stitch)	20
2.21 ปักทึบ (Satin Stitch)	21
2.22 ปักก้างปลา (Fishbone Stitch)	21
2.23 ปักปมฝรั่งเศส (French Knots)	22

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
2.24 บักตัวหนอน (Bullion Stitch)	22
2.25 การปักเดินเส้น (Stem Stitch)	23
2.26 การปักสั้นยาวหรือปักชอย (Short and Long Stitch)	23
2.27 ลวดลาย	26
2.28 เส้น	27
2.29 รูปร่าง	27
2.30 สีโทนร้อน	28
2.31 สีโทนเย็น	28
2.32 สมรรถนะในการมองเห็น(1)	34
2.33 สมรรถนะในการมองเห็น(2)	35
2.34 สมรรถนะในการมองเห็นจากระยะการยืนของผู้ชาย(1)	35
2.35 สมรรถนะในการมองเห็นจากระยะการยืนของผู้หญิง(1)	36
2.36 สมรรถนะในการมองเห็นจากระยะการนั่งของผู้ชาย(2)	36
2.37 สมรรถนะในการมองเห็นจากระยะการนั่งของผู้หญิง(2)	37
2.38 ผ้าฝ้าย (Cotton 100%)	38
2.39 ผ้า (Cotton Twill)	38
2.40 ผ้าลินิน (Linen)	39
2.41 ผ้าแคนวาส (Canvas)	39
2.42 ผ้า CVC (Cotton 70% + Polyester 30%)	40
2.43 ผ้าTC (Cotton 35% + Polyester 65%)	40
2.44 ผ้า TK (Polyester 100%)	41
2.45 ด้ายถัก	42
2.46 ไหมปัก	43
2.47 ด้ายลินิน	43
2.48 ด้ายสปีน	44

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความหมายการออกแบบตกแต่ง (Decoration Design) หมายถึง การคิดค้น วางแผน เสนอแนะ แนวทางและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยการกระทำให้เกิดรูปแบบที่มองเห็นได้ ซึ่งมีจุดหมายที่จะตกแต่งประดับประดาพื้นที่ (Space) และสิ่งต่าง ๆ ให้มีความงามที่เหมาะสมและน่าสนใจ เนื่องจากความเป็นอยู่ของมนุษย์นั้นย่อมมีการสร้างสรรค์ ปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นอยู่เสมอ โดยเฉพาะในเรื่องของการตกแต่ง ซึ่งมีเป้าหมายที่จะสร้างสรรค์ความงามใหม่ให้เกิดขึ้นนั่นเอง ในอดีตนั้นจะพบได้ว่าการแต่งกาย ตั้งแต่การเขียนคิ้ว ทาปากทาแป้ง ทาเล็บและการไว้ทรงผม การจัดตกแต่งบ้าน-เรือน หรือแม้กระทั่งการจัดตกแต่งบริเวณพิธีในเทศกาล ต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นว่ามนุษย์นั้นมีความ ต้องการที่จะสร้างความงามตามแนวความคิดของตนเองและของกลุ่มสังคมนั้น ๆ ให้เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการเสริมแต่งพื้นที่หรือสิ่งของต่าง ๆ เหล่านั้นเพิ่มเติมไปจากลักษณะที่เป็นอยู่ตามธรรมชาติ และพฤติกรรมของมนุษย์เหล่านี้มีการพัฒนาอยู่เสมอ จึงทำให้เกิดนักออกแบบและสถาบันการออกแบบตกแต่งขึ้นเพื่อเปิดสอนและศึกษาวิชาเหล่านี้โดยตรง เพื่อให้การออกแบบตกแต่งมีการพัฒนาสอดคล้องกับความต้องการของมนุษย์และสภาพแวดล้อมของสังคมยิ่งขึ้น

การปัก เป็นรูปแบบของศิลปะการแต่งเติม เพื่อเสริมความสวยงามให้แก่เครื่องแต่งกาย งานปักมีทั้งแบบเป็น งานปักมือ ที่มีมาตั้งแต่สมัยก่อน ที่ถือว่าเป็นงานฝีมือชนิดหนึ่ง ที่ต้องอาศัย ความพิถีพิถัน ความละเอียดรอบคอบ และ เมื่องานปักเป็นที่นิยมมากขึ้นก็ทำให้ มีการปักด้วย เครื่องจักรตามมา ซึ่งทำให้งานออกมาสวยงาม และ รวดเร็ว งานปักเป็นงานที่ใช้เข็ม และ เส้นด้าย เป็นตัวหลักในการแต่งเติม แต่อาจจะใช้วัสดุอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น ลูกบิด เลื่อม ไข่มุก ไซแพชั่น ในการรังสรรค์เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย เช่น หมวก เสื้อโปโล เสื้อยืด กระเป๋า หน้ากากผ้า รวมถึงอย่างอื่น เช่น ผ้าห่ม ผ้าคลุมไหล่ ผ้าปูเตียง ปลอกหมอน รองเท้า ของขวัญต่าง ๆ ตุ๊กตา ผ้าขนหนู ของชำร่วย และ อื่น ๆ อีกมาก นอกจากงานปักจะเป็นของที่ช่วยเสริมความสวยงามแล้ว ยังสามารถสื่อความหมายได้อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงถึงความตั้งใจ ความใส่ใจ ความรัก ความห่วงใยของผู้ให้ ที่สื่อออกไปในรูปแบบของการปักลายโดยการปักทั้งหมด 4 ประเภทดังนี้ 1.งานปักอาร์ม 2.งานปักฟู

3.งานปักเลื่อม และ4.งานปักลงบนชิ้นผ้า ของดีของงานปักผ้านั้นนับว่าเป็นสิ่งหนึ่งในงานศิลปะรูปแบบที่มีความละเอียดมากกว่าการสกรีนลงบนผ้าโดยตรง และข้อดีของงานปักผ้านั้นคือทำให้งานที่ทนทานมากกว่าแบบสกรีน ทำให้มีงานปักผิวสัมผัสและรูปแบบที่หลากหลาย งานปักช่วยทำให้เสื้อผ้า ของใช้ คุณมีมูลค่ามากยิ่งขึ้น ยิ่งลายมีความละเอียดพิถีพิถันก็ยิ่งส่งผลให้ราคาสูงมากยิ่งขึ้นอีกทั้งงานปักสามารถสร้างสรรค์ได้หลากหลายทั้ง เสื้อ หมวก กระเป๋า รองเท้า

จากการศึกษาข้อมูลของกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบการตกแต่งบ้านค่อนข้างมีหลากหลายรูปแบบ โดยรูปแบบที่ผู้ทวิจันำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ คือ การปักฟู โดยการปักฟูคือ การปักด้วยด้ายอะคริลิค (Acrylic) ที่เป็นรูปแบบเส้นใย มีผิวสัมผัสนุ่มนิ่ม คล้ายกับเส้นใยจากขนสัตว์ซึ่งอาจจะปักร่วมกันกับเส้นใยขนสัตว์ขนเทียมเพื่อเพิ่มความอบอุ่นให้แก่เสื้อผ้า และช่วยทำให้เสื้อผ้าดูมีลูกเล่น มีมิติมากยิ่งขึ้น เพื่อเพิ่มความสวยงามรวมถึงสิ่งของอื่น ๆ เช่น พรม ผ้าห่ม เป็นต้น และมีข้อดีคือ น้ำหนักเบา ดูแลรักษาได้ง่าย ผิวสัมผัสนุ่ม และ ทนความร้อนได้สูง โดยการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ ยังเป็นผลิตภัณฑ์งานฝีมือชนิดหนึ่งที่มีความแปลกใหม่ โดยทั้งหมดนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งจากเทคนิคการปักมือเป็นที่รู้จักมากขึ้นทั้งในกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบการตกแต่งบ้านและกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบงานฝีมือ

นอกจากนี้ผู้วิจัยจะนำหลักการออกแบบมาใช้ในการออกแบบลวดลาย รูปทรง โทนสี และการปักฟู โดยนอกจากส่งเสริมให้ศิลปะการปักผ้าให้เป็นที่รู้จักแล้วยังเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานหรือสร้างรายได้ให้แก่กลุ่มผู้ที่ชื่นชอบงานฝีมืออีกด้วยนอกจากสร้างผลงานหรือสร้างรายได้แล้วยังได้ประโยชน์จากการปักผ้าคือ การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การฝึกสมาธิได้ พัฒนาสมอง ฝึกความอดทน ได้ค้นพบตัวเอง เป็นต้น

1.2 วัตถุประสงค์

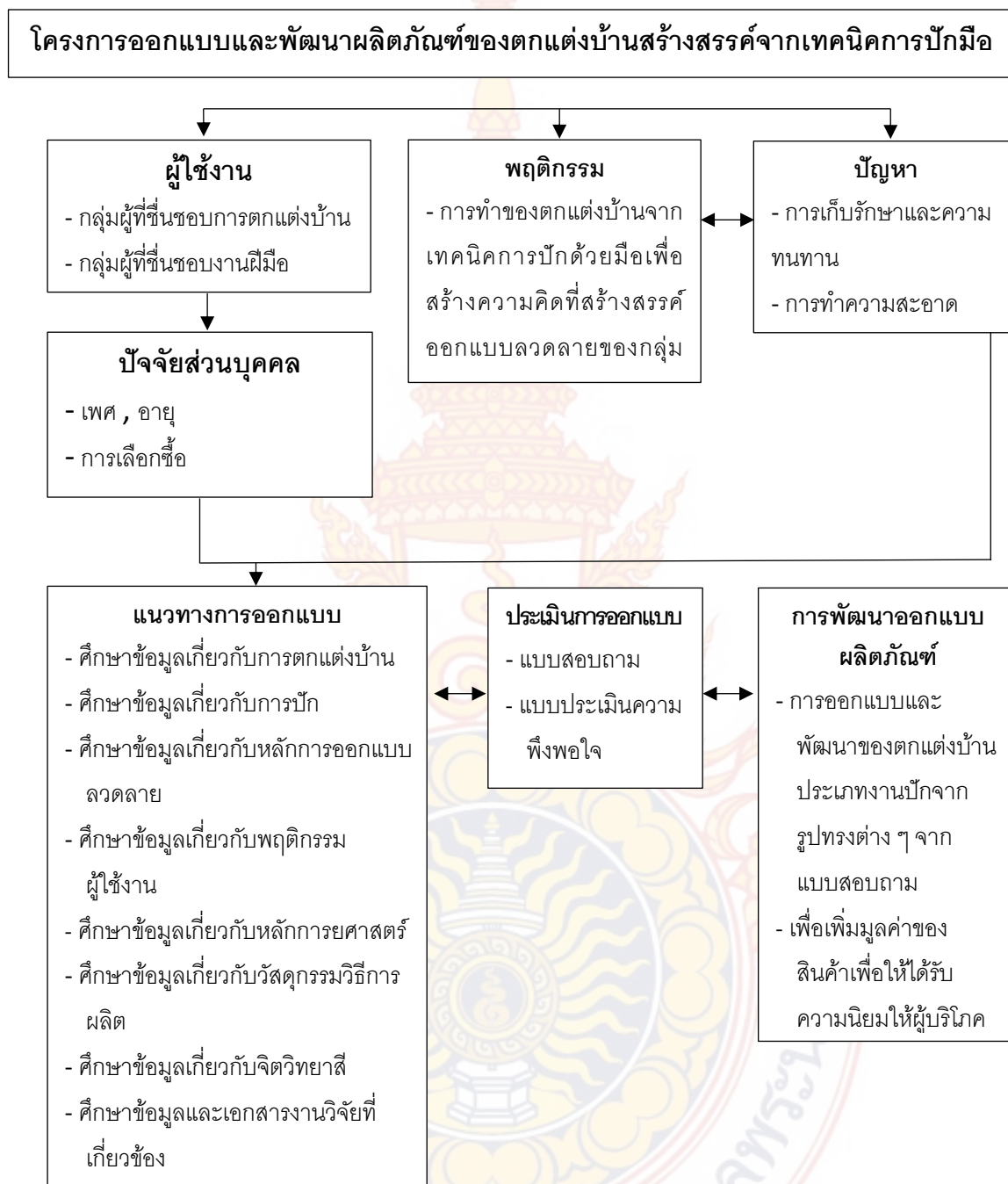
- 1.2.1 เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ
- 1.2.2 เพื่อออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ
- 1.2.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มผู้บริโภค

1.3 ขอบเขตการศึกษาครั้งนี้ว่า

- 1.3.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการตกแต่งบ้าน
- 1.3.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการปัก
- 1.3.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบลวดลาย
- 1.3.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้ใช้งาน
- 1.3.5 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการยศาสตร์
- 1.3.6 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต
- 1.3.7 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาสี
- 1.3.8 ศึกษาข้อมูลและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง



1.4 กรอบแนวความคิด



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวความคิด

ที่มา : ไพรยา สุชัยยะ (2566)

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 เพื่อได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ
- 1.5.2 เพื่อได้ออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ
- 1.5.3 เพื่อได้ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มผู้บริโภค

1.6 นิยามศัพท์

1.6.1 การปัก หมายถึง เป็นรูปแบบของศิลปะการแต่งเติม การสร้างลวดลายด้วยการใช้ด้าย ไหม หรือริบบิ้น มีทั้งหมด 4 ประเภทดังนี้ 1.งานปักอาร์ม 2.งานปักฟู 3.งานปักเลื่อม และ 4.งานปักลงบนชิ้นผ้า

1.6.2 เทคนิคการปักด้วยมือ หมายถึง งานฝีมือชนิดหนึ่ง ที่ต้องอาศัยความพิถีพิถัน ความละเอียดรอบคอบ

1.6.3 เทคนิคการปักฟู หมายถึง การปักด้วยด้ายอะคริลิค (Acrylic) ที่เป็นรูปแบบเส้นใย ที่ให้ผิวสัมผัสนุ่มนวลและน้ำหนักเบา มีด้ายปักหลากหลายสี

1.6.4 สไตล์ หมายถึง ความนิยม สมัยนิยม แฟชั่น

1.6.5 ของตกแต่งบ้าน หมายถึง การนำสิ่งของที่สามารถใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ภายในบ้านมาทำการตกแต่ง

1.6.6 สร้างสรรค์ คือ การสร้างสิ่งใหม่ ๆ ที่มีคุณค่า

1.7 คำสำคัญ

- 1.7.1 การปักหรืองานปัก Embroidery
- 1.7.2 เทคนิค Technique
- 1.7.3 สไตล์ Style
- 1.7.4 ของตกแต่งบ้าน Home decoration
- 1.7.5 สร้างสรรค์ Creative

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิจัยเรื่อง ศึกษาและ พัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

- 2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการตกแต่งบ้าน
- 2.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการปัก
- 2.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบลวดลาย
- 2.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้ใช้งาน
- 2.5 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการยศาสตร์
- 2.6 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต
- 2.7 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาสี
- 2.8 ศึกษาข้อมูลและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการตกแต่งบ้าน

การแต่งบ้านการจัดและตกแต่งบ้าน หมายถึง การจัดวางเครื่องเรือน เครื่องใช้ต่าง ๆ ภายในบ้านและภายนอกบ้าน อย่างมีหลักการ เพื่อความเป็นระเบียบ เรียบร้อย สะดวกต่อการใช้งาน น่าอยู่อาศัย ประหยัดพลังงานและเป็นที่พักใจของผู้อยู่อาศัยและผู้มาเยี่ยมเยือน

2.1.1 การออกแบบตกแต่ง

การออกแบบตกแต่ง (Decoration Design) หมายถึง การคิดค้น วางแผน เสนอแนะ แนวทางและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยการกระทำให้เกิดรูปแบบที่มองเห็นได้ ซึ่งมีจุดหมายที่จะ ตกแต่งประดับประดาพื้นที่ (Space) และสิ่งต่าง ๆ ให้มีความงามที่เหมาะสมและน่าสนใจ เนื่องจากความเป็นอยู่ของมนุษย์นั้นย่อมมีการสร้างสรรค์ ปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นอยู่เสมอ โดยเฉพาะในเรื่องของการตกแต่ง ซึ่งมีเป้าหมายที่จะสร้างสรรค์ความงาม ใหม่ให้เกิดขึ้นนั่นเอง ในอดีตนั้นจะพบได้ว่าการแต่งกาย ตั้งแต่การเขียนคิ้ว ทาปากทาแป้ง ทาเล็บและการไว้ทรงผม การจัดตกแต่งบ้าน - เรือน หรือแม้กระทั่งการจัดตกแต่งบริเวณพิธีในเทศกาล ต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่ เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นว่ามนุษย์นั้นมีความ ต้องการที่จะสร้างความงามตามแนวความคิดของตนเองและ

ของกลุ่มสังคมนั้น ๆ ให้เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการเสริมแต่งพื้นที่หรือสิ่งของต่าง ๆ เหล่านั้นเพิ่มเติมไปจากลักษณะที่เป็นอยู่ตามธรรมชาติ และพฤติกรรมของมนุษย์เหล่านี้มีการพัฒนาอยู่เสมอ จึงทำให้เกิดนักออกแบบและสถาปนการออกแบบตกแต่งขึ้นเพื่อเปิดสอนและศึกษาวิชาเหล่านี้โดยตรง เพื่อให้การออกแบบตกแต่งมีการพัฒนาสอดคล้องกับความต้องการของมนุษย์และสภาพแวดล้อมของสังคมยิ่งขึ้น

2.1.2 หลักการออกแบบตกแต่ง

ในการออกแบบทั่ว ๆ ไปนั้นมักมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ เพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและความงามใหม่ ๆ การออกแบบตกแต่งมีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้บริเวณที่ถูกตกแต่งมีความงามที่ใหม่ขึ้นเป็นอันดับแรกและมีประโยชน์ใช้สอยตามมาเป็นอันดับสอง เช่น การที่คนแต่งหน้าแต่งตัว ก็เพื่อให้ตนมีความงาม มีบุคลิกภาพที่ดีขึ้น จะเห็นได้ว่าเน้นที่ความงาม การออกแบบตกแต่งอาคารสถานที่เป้าหมายของการออกแบบตกแต่งไม่ได้อยู่ที่สร้างตัวอาคาร แต่มีเป้าหมายอยู่ที่การตกแต่งหลังจากอาคารสร้างเสร็จแล้ว นั่นคือ เน้นที่ความงามเช่นกันและคำนึงควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอยภายในด้วยดังนั้นการออกแบบตกแต่งจึงมีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

2.1.2.1 การออกแบบตกแต่งไม่ควรกระทำให้โครงสร้างส่วนใหญ่เสียความสำคัญไป แต่ควรเป็นการเสริมโครงสร้างส่วนใหญ่ให้เด่นชัดขึ้น

2.1.2.2 การออกแบบตกแต่งควรทำให้บริเวณหรือสิ่งที่ถูกตกแต่งมีลักษณะที่ดีขึ้น หมายถึง เป็นการกลบเกลื่อนหรือลดบริเวณที่เป็นจุดเสียและปมด้อยของสิ่งเหล่านั้นให้น้อยลงหรือหมดไป

2.1.2.3 ควรคำนึงถึงความพอเหมาะ พอประมาณและความพอดี ไม่ควรจัดตกแต่งและประดับประดาให้มากจนแน่น รกรุงรังและขณะเดียวกันก็ไม่ควรให้น้อยจนเกินไปจนโล่ง ว่างเปล่าไม่น่าสนใจ

2.1.2.4 ควรคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์ด้วย ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความงามที่ไม่ขัดตาจนเกินไป ได้แก่ความกลมกลืนของสิ่งต่าง ๆ ที่จัดตกแต่ง ความสมดุล ตามทิศทางของจุดมองทุกจุดและมีการเน้นความสำคัญของสิ่งที่จัดให้มีลักษณะที่เด่นเรียกร้องความสนใจและมีลักษณะที่รองลดหลั่นลงไป รวมถึงการจัดวางตำแหน่ง ทิศทางต่าง ๆ ให้มีความสัมพันธ์และเหมาะสม

2.1.2.5 การคำนึงถึงสภาพแวดล้อมอื่น ๆ เช่น ภูมิอากาศตามฤดูกาลและทำเลที่ตั้งมุมหรือจุดมอง (Station point) ซึ่งตามปกติแล้วการจัดตกแต่งที่ดีควรเหมาะสมกับสภาพภูมิอากาศและทำเลที่ตั้งและควรมองได้ดีทุกจุดมอง แต่หากมีความจำเป็นอาจจะจัดเพียงจุดใดจุดหนึ่งให้เด่นชัดและเกิดความพอดีงามและน่าสนใจ ส่วนจุดอื่นก็ลดหลั่นลงไป

2.1.3 การออกแบบตกแต่งภายนอก

การออกแบบตกแต่งภายนอก คือ การออกแบบกำหนดวัสดุ ผิวสัมผัส สี ภายนอกอาคารให้สัมพันธ์กันกับสิ่งแวดล้อมและรูปทรงของอาคาร ด้วยงานจิตรกรรม ประติมากรรม กระดาษประดับด้วยกระเบื้องเคลือบสี การใช้พันธุ์ไม้ประดับ การใช้เหล็กตัด รวมทั้งการออกแบบตกแต่งหน้าร้าน และการออกแบบร้านในงานมหกรรมต่าง ๆ

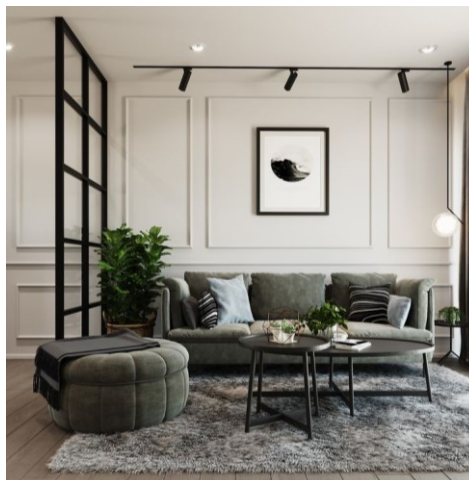


ภาพ 2.1 การออกแบบตกแต่งภายนอก

ที่มา : <https://learnupstairs.gumroad.com>

2.1.4 การออกแบบตกแต่งภายใน

การออกแบบตกแต่งภายใน คือ การสร้างสภาพแวดล้อมภายในอาคารที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ โดยให้เกิดความสะดวกสบายในด้านประโยชน์ใช้สอย และความงามในรูปแบบ โดยอาศัยทางพฤติกรรมและข้อมูลต่าง ๆ ของมนุษย์เป็นหลัก โดยมีหลักการออกแบบตกแต่งภายใน คือ ประโยชน์ใช้สอย ความงามของรูปทรง การจัดวาง และจิตวิทยาในการออกแบบตกแต่งภายใน



ภาพ 2.2 การออกแบบตกแต่งภายใน
ที่มา : <https://paperroomdesign.com>

2.5.1 สไตล์การตกแต่งบ้าน

2.5.1.1 สไตล์โมเดิร์น

สไตล์โมเดิร์น (Modern Style) การตกแต่งบ้านสำหรับคนที่ชอบความเรียบง่ายไม่หรูหราอลังการแต่ดูดีด้วยโทนสีและรูปทรงธรรมดาซึ่งโทนสีที่นำมาใช้บ่อยครั้งในสไตล์โมเดิร์น ได้แก่ สีขาว ดำ และเทา บางครั้งก็ใช้แม่สีมาเติมความสดใส และของตกแต่งรูปทรงเลขาคณิต เพื่อให้สอดคล้องกับพื้นที่และการใช้งาน



ภาพ 2.3 สไตล์โมเดิร์น
ที่มา : <https://www.168tobedesign.co.th>

2.5.1.2 สไตล์ลอฟท์

สไตล์ลอฟท์ (Loft Style) สไตล์การตกแต่งบ้านที่เกิดขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นช่วงที่เศรษฐกิจตกต่ำ หลายบริษัทต้องปิดตัว และส่งผลให้เกิดโกดังร้างจำนวนมาก ซึ่งต่อมาถูกเปลี่ยนเป็นที่พักอาศัย ก่อนจะถูกหยิบยกมาเป็นแรงบันดาลใจของการออกแบบบ้าน ในยุคปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นห้องเพดานสูง การเปิดช่องประตู - หน้าต่างขนาดใหญ่ ใช้งานระบบต่าง ๆ การเปลือยผิววัสดุแบบไม่มีการตกแต่ง เน้นของตกแต่งที่ทำจากอิฐ เหล็ก ปูน และไม้



ภาพ 2.4 สไตล์ลอฟท์

ที่มา : <https://www.adecor.co.th>

2.1.5.3 สไตล์มินิมอล

สไตล์มินิมอล (Minimal Style) หลักการตกแต่งบ้านสไตล์มินิมอลมีดีไซน์ คือ การตัดส่วนที่ไม่จำเป็น และเหลือไว้เฉพาะสิ่งสำคัญตามคอนเซ็ปต์ (Less is More) หรือน้อยแต่่มาก โดยการตกแต่งด้วยเฟอร์นิเจอร์น้อยชิ้น สิ่งของถูกจัดเก็บอย่างเป็นระเบียบ สะอาดตา และเน้นใช้สีอิงกับธรรมชาติแบบสีเอิร์ธโทนหรือสีอ่อน ๆ เช่น สีขาว สีน้ำตาล สีเขียว และสีฟ้า



ภาพ 2.5 สไตล์มินิมอล

ที่มา : <https://www.neat-furnituredesign.com>

2.1.5.4 สไตล์ทรอปิคอล

สไตล์ทรอปิคอล (Tropical Style) สไตล์การตกแต่งบ้านที่ดูสดใสมีชีวิตชีวานิยมใช้สีและลวดลายเลียนแบบธรรมชาติในเมืองร้อน เช่น สีฟ้า สีเขียว สีเหลือง ผ้าพิมพ์ลายใบไม้ใหญ่ ๆ ให้ความรู้สึกเหมือนได้พักผ่อน เหมาะกับการพักผ่อน สบายและผ่อนคลาย

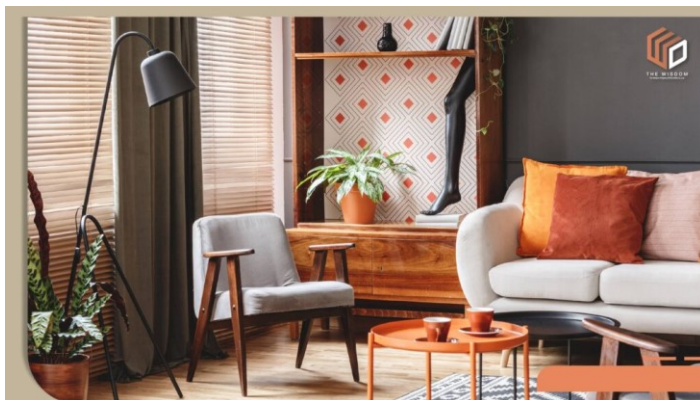


ภาพ 2.6 สไตล์ทรอปิคอล

ที่มา : <https://www.baania.com>

2.1.5.5 สไตล์วินเทจ

สไตล์วินเทจ (Vintage Style) สไตล์การตกแต่งบ้านแบบย้อนยุคและยังมีการตีพิมพ์ตีพิมพ์ในทุกรายละเอียด มักใช้ลวดลายที่ดูพลิ้วไหว อ่อนช้อย อย่างเช่น ลายดอกไม้สำหรับสีที่นำมาใช้กับสไตล์วินเทจมักจะเป็นสีอ่อน ๆ อย่างสีขาว สีครีม สีแดงอ่อน สีเหลืองอ่อนและสีม่วงอ่อน อีกทั้งรูปทรงของเฟอร์นิเจอร์จะดูคล้ายกับเฟอร์นิเจอร์ลุดส์แต่ยังมีการลดทอนรายละเอียดลงมา



ภาพ 2.7 สไตล์วินเทจ

ที่มา : <https://thewisdomproperty.com>

2.1.5.6 สไตล์สแกนดิเนเวีย

สไตล์สแกนดิเนเวีย (Scandinavian Style) สไตล์การตกแต่งบ้านที่ได้แรงบันดาลใจ มาจากประเทศในกลุ่มนอร์ดิกยุโรปตอนเหนือ ซึ่งเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ ไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อใช้งานเท่านั้น แต่ยังมีดีไซน์ที่สวยงามให้ความรู้สึกเหมือนงานศิลปะที่มีความเรียบง่ายและไม่ซับซ้อน นิยมใช้งานไม้และตกแต่งด้วยโทนสีกลางหรือสีอ่อน ๆ เช่น สีครีม สีเทา สีน้ำเงิน หรือสีฟ้าอ่อน บรรยากาศภายในเน้นความโปร่งสบาย สว่าง และอบอุ่นด้วยแสงจากธรรมชาติ

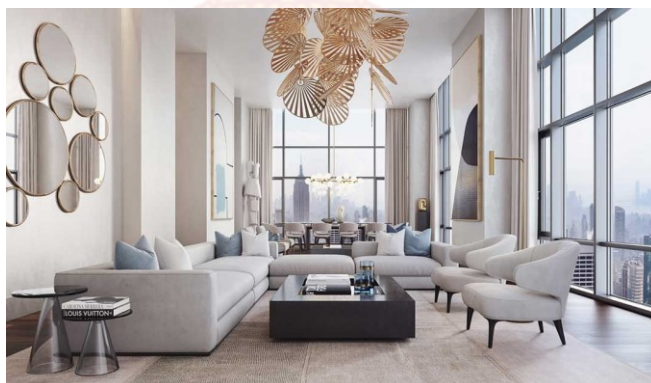


ภาพ 2.8 สไตล์สแกนดิเนเวีย

ที่มา : <https://bauenliving.com>

2.1.5.7 สไตล์ลักซูรี

การแต่งบ้านสไตล์ลักซูรี คือ การแต่งบ้านที่นิยามความหรูหรา เป็นการตกแต่งบ้านให้ออกมาในรูปแบบของ (Style luxury) ที่ถือว่าเป็นนิยามสำหรับคนที่นิยมความหรูหรา โดยการตกแต่งที่จะเน้นสำหรับการใช้สีทอง หรือสีโทนเมทัลลิก ในการตกแต่ง แต่ไม่เพียงเท่านั้นเพราะสิ่งที่ควรให้ความสำคัญ และคำนึงถึง ที่นอกเหนือจากเรื่องของเฟอร์นิเจอร์ดีไซน์ สวยงามและหรูหราแล้วในเรื่องของวัสดุ ที่ควรที่จะทำการเลือกใช้วัสดุประเภทที่มีความมันวาว เปล่งประกาย ที่จะมอบความระยิบระยับให้กับบรรยากาศภายในบ้านได้อย่างมหัศจรรย์ใจ อาทิ เช่น คริสตัล โลหะ หนั่ง ผ้ากำมะหยี่ เพื่อสะท้อนความหรูหรา ซึ่งจะเหมาะกับสไตล์นี้มากที่สุด



ภาพ 2.9 สไตล์ลักซูรี

ที่มา : <https://property101thailand.com>

2.1.5.8 สไตล์เรโทร

การแต่งบ้านสไตล์เรโทร (Retro) คือการแต่งบ้านที่ผสมผสานเฟอร์นิเจอร์หรือข้าวของใหม่ที่ทำให้คล้ายกับสิ่งของในช่วงสมัย ค.ศ. 1920 ปีพ.ศ.2463 - 2480 ยุคสมัยของแฟชั่นที่เฟื่องฟู ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมอเมริกา ทั้ง ดนตรี (Hiphop Rock Disco) ทำให้แฟชั่น ทั้งสไตล์การแต่งตัว รวมไปถึงศิลปะ มีความเฉพาะตัว แปลกตา จัดจ้าน และสนุกสนาน รูปทรงโดดเด่น เฟอร์นิเจอร์สไตล์เรโทรส่วนใหญ่เป็นรูปทรงเรขาคณิต เส้นสาย ดีไซน์เรียบง่าย ชัดเจน และแอบซ่อนลูกเล่นด้วยการผสมผสานวัสดุอื่น ๆ เช่น ไม้ ไม้ หรืออะลูมิเนียม ให้ความรู้สึกเหมือนเฟอร์นิเจอร์เก่า แต่ในขณะเดียวกันก็มีความโมเดิร์น ทันสมัยอยู่ด้วยสีสันต้องเตะตา ยุค (80's) ขาดเรื่องสีสันไปไม่ได้ซึ่งสีนี้ไม่จำเป็นต้องอยู่บนเฟอร์นิเจอร์เพียงอย่างเดียว แต่สามารถอยู่บนของประดับตกแต่งห้องได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น ลวดลายกราฟฟิกบนวอลเปเปอร์ ,โปสเตอร์ติดผนัง สีผนังบ้านที่สดใส เช่น สีเหลือง สีเขียว สีส้ม



ภาพ 2.10 สไตล์เรโทร

ที่มา : <https://hometricks.com>

2.1.5.9 สไตล์บีช เฮาส์

เป็นการแต่งบ้านที่ไม่มีข้อจำกัดตายตัว การออกแบบต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับสไตล์ความชอบของเจ้าของบ้าน โดยหลักสำคัญคือ การตกแต่งให้มีบรรยากาศของชายหาด ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ใกล้ทะเล เน้นให้เห็นถึงความสวยงามของธรรมชาติ โดยจัดตกแต่งให้มีความกลมกลืนดูสบายตาและผ่อนคลาย



ภาพ 2.11 สไตล์บีช เฮาส์

ที่มา : <https://www.loungelovers.com>

2.1.6 สีสำหรับการตกแต่งห้อง

2.1.6.1 ห้องโทนสีฟ้า ตามหลักวิทยาศาสตร์เมื่อมองเห็นสีฟ้า ร่างกายจะหลั่งสารเมลาโทนินที่ทำให้เกิดการผ่อนคลาย ช่วยในการนอนหลับออกมาจึงทำให้สีฟ้าถึงเป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับการนำมาตกแต่งห้อง



ภาพ 2.12 ห้องโทนสีฟ้า

ที่มา : <https://www.ananda.co.th>

2.1.6.2 ห้องโทนสีขาวและสีเบจ สีขาวและสีเบจเมื่อนำมาตกแต่งเข้ากับห้องไหน ภายในที่พักอาศัยถือว่าเป็นตัวเลือกที่ดี เพราะเป็นโทนสีที่มองแล้วรู้สึกผ่อนคลาย สบายตา นอกจากนี้ยังเป็นโทนสีที่เมื่อนำไปแมทช์กับเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ ก็ช่วยตกแต่งได้ง่ายเพราะเป็นโทนสีที่ใกล้เคียงกับสีขาว แต่จะมีความละมุนตามากกว่า



ภาพ 2.13 ห้องโทนสีขาวและสีเบจ

ที่มา : <https://www.captaincoating.com>

2.1.6.3 โทนสีเทา เป็นโทนสีที่คลาสสิก เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการตกแต่งห้องต่าง ๆ ภายในที่พักอาศัยแบบไม่ต้องการสีที่ฉูดฉาด ดูสุ่ม



ภาพ 2.14 ห้องโตนสีเทา

ที่มา : <https://home.kapook.com>

2.1.6.4 โทนสีเขียว การตกแต่งห้องต่าง ๆ ในโทนสีเขียวทำให้รู้สึกเหมือนอยู่ในป่า
ชิตธรรมชาติ เพราะเป็นเฉดสีที่คล้ายกับต้นไม้มองแล้วให้ความรู้สึกสบายตา



ภาพ 2.15 ห้องโตนสีเขียว

ที่มา : <http://www.infinitydesign888.com>

2.1.6.5 โทนสีชมพู โทนสีชมพูเป็นโทนสีที่มีความหวานแหวว ส่วนใหญ่มักจะ
เหมาะกับผู้ที่ชอบสีโทนหวาน ๆ หรือผู้ที่ชอบสีสนุก ๆ เพราะโทนสีนี้ช่วยให้เกิดความรู้สึกสงบและ
ผ่อนคลาย



ภาพ 2.16 ห้องโถงสีชมพู

ที่มา : <https://www.sabuyjaishop.com>

2.1.6.6 โทนสีน้ำตาลอ่อน โทนสีน้ำตาลอ่อนให้ความรู้สึกอบอุ่น อยู่ในบรรยากาศที่ผ่อนคลายเหมาะกับผู้ที่ชื่นชอบรสชาติอบอุ่น ไม่อึดอัด



ภาพ 2.17 ห้องโถงสีน้ำตาลอ่อน

ที่มา : <https://patreeda.com>

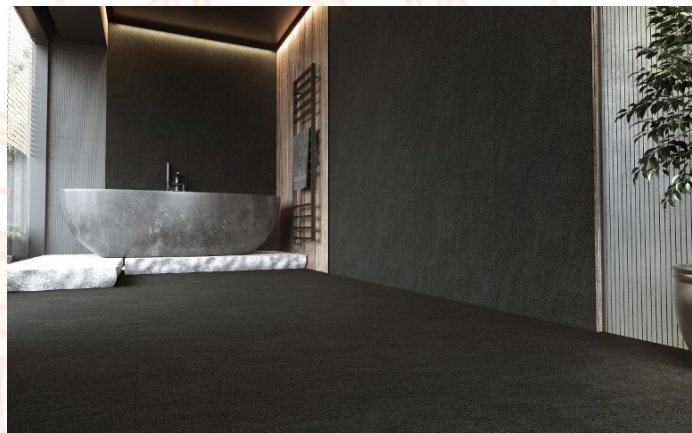
2.1.6.7 โทนสีน้ำตาลเข้ม โทนสีนี้เป็นโทนที่มีความคลาสสิก ให้ความรู้สึกถึงความลึกซึ้ง นำค้นหาไปจนถึงให้บรรยากาศที่เหมาะสมแก่การพักผ่อน



ภาพ 2.18 ห้องโทนสีน้ำตาลเข้ม

ที่มา : <https://decorreport.com>

2.1.6.8 โทนสีดำ โทนสีนี้เป็นโทนที่ให้ความรู้สึก ลึกลับ หูหრა แต่ก็เป็นโทนสีที่มีความสะดวกสบายต่อการดูแลรักษา



ภาพ 2.19 ห้องโทนสีดำ

ที่มา : <https://www.thaisoung.com>

2.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการปัก

การปัก เป็นงานศิลปะแขนงหนึ่งของกุลสตรี เพราะเป็นการเสริมแต่งเครื่องแต่งกาย เช่น การปักเสื้อ กระโปรง ปลอกหมอนอิง หมอนหนุน ผ้าคลุมเตียง ผ้า màn หน้าต่าง และเครื่องใช้อื่น ๆ ตามความต้องการ ทั้งนี้เพื่อให้เห็นคุณค่าของงานและความสวยงามยิ่งขึ้น การปักในสมัยก่อนนั้น นิยมปักด้วยมือแต่เพียงอย่างเดียว เพราะถือว่าเป็นงานฝีมือที่ต้องการความละเอียดเป็นพิเศษ ต่อมาเมื่อมีผู้นิยมลายปักมากขึ้น การใช้มือผลิตผลออกมาได้ไม่ทันตามความต้องการ และค่าแรงสูงมาก จึงมีการปักด้วยเครื่องมือพิเศษ และปักด้วยจักรเพิ่มขึ้นอีกแต่อย่างไรก็ดีการปักด้วยมือเรา จะทิ้งไม่ได้ เพราะเป็นงานที่แสดงฝีมือจริง ๆ ปัจจุบันมีการส่งเสริมศิลปอาชีพของชาวชนบทแทบทุกแห่ง โดยเฉพาะทางภาคเหนือ สตรีที่ว่างจากการทำไร่ทำนา ก็จะพากันมารับจ้างปักผ้าบ้าง ถักบ้าง แต่คนเหล่านี้จะไม่ค่อยมีความรู้ว่าจะปักชนิดใดเหมาะที่จะปักอะไร หรือ จะวางลายปักอย่างไร จึงจะให้ดูงาม หรือใช้สีอะไรปักจึงจะทำให้หน้าดู การปักสมัยก่อนนิยมปักแต่สีขาว ผ้าที่นำมาปักก็เป็นสีขาว เพราะนิยมว่าสุภาพ ต่อมาความนิยมเหล่านั้นก็เปลี่ยนแปลงไปเป็น ใช้ด้ายและไหมสีต่าง ๆ ปักบนผ้าสีขาว ชมพู ครีมน หรือสีที่มีพื้นสีอ่อน ๆ ส่วนผ้าที่มีสีพื้นหนัก ๆ หรือสีเข้ม การใช้สีของด้ายปักจะต้องคิดให้ดี จะใช้สีอะไรจึงจะงาม ส่วนผ้าที่มีพื้นสีอ่อน ๆ นั้นหาสีของด้ายปักได้ง่ายกว่าผ้าพื้นสีเข้ม ๆ ปัจจุบันจะเห็นเสื้อผ้าของใช้ต่าง ๆ ของประเทศที่เอามาขายในบ้านเรา มีราคาสูงมาก ต่างกับราคาของบ้านเรา ฝีมือการปักก็พอ ๆ กัน จะเห็นว่างานอาชีพการปักของบ้านเราเวลานี้ ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าต่างประเทศ ทั้งยังเป็นสินค้าที่ขายได้ดีมากแม้แต่ต่างประเทศก็นิยม สิ่งที่เราควรคำนึงถึง เราควรใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่น เช่น ผ้า และไหม เราควรคำนึงคุณภาพของวัสดุ มากกว่าที่จะหาซื้อผ้าจากต่างประเทศได้ไม่น้อยทีเดียว

2.2.1 ประเภทของการปัก

2.2.1.1 การปักหน้าเดียว หมายถึง การปักให้เห็นความสวยงามเพียงด้านหน้าด้านเดียว ส่วนด้านหลังเส้นด้ายหรือไหมอาจจะห่างหรือข้ามไปบ้างซึ่งต้องระวังระยะการข้ามไม่ให้ห่างกันเกินไป ส่วนมากใช้กับการปักที่มีลวดลายที่แคบ มีช่วงเส้นด้ายหรือไหมเส้น

2.2.1.2 การปักสองหน้า หมายถึง การปักให้เห็นเหมือนกันทั้งด้านหน้าและด้านหลังซึ่งต้องใช้วิธีการซ่อนปลายด้ายไม่ให้เห็นออกมาด้านนอก การปักลักษณะนี้เป็นปักที่ต้องการให้มองเห็นทั้งสองด้าน

2.2.1.3 การปักแรเงา หมายถึง การปักเหลือบสีแรเงาเป็นงานปักที่ดูเหมือนจริง และสวยงามกว่าการปักหน้าเดียวและการปักสองหน้านิยมปักเป็น รูปดอกไม้ ภาพวิวทิวทัศน์ ภาพลายไทย เป็นต้น เทคนิคการปักการปักหลากหลายวิธีและมีการผสมผสานกันทำให้เกิดลวดลาย

สร้างความสวยงามให้กับชิ้นงานสร้างมิติและเพิ่มความสมบูรณ์ให้กับสิ่งทอ ซึ่งวัสดุสิ่งทอที่นำมาใช้ปักลงบนผืนผ้า

2.2.1.4 การปักอาร์ม หมายถึง เป็นการปักด้วยด้ายในรูปแบบการปักลงบนผ้าที่ตัดขอบ และ ตัดออกมาเป็นชิ้น ๆ ส่วนมากจะนำไปติดเข้ากับเสื้อผ้าต่ออีกที ด้วยเส้นด้ายเรยอน (Rayon) ที่เป็นเส้นใยที่มีความเงาคัล้ายกับเส้นไหม หรือ โพลีเอสเตอร์ (Polyester) ที่เป็นเส้นใยสังเคราะห์ ที่มีความเหนียว ยืดหยุ่นสูง

2.2.1.5 การปักฟู หมายถึง เป็นการปักด้วยด้ายอะคริลิก (Acrylic) ที่เป็นรูปแบบเส้นใย ที่ให้ผิวสัมผัสนุ่มนิ่ม คล้ายกับเส้นใยจากขนสัตว์ อาจจะใช้ปักร่วมกับเส้นใยขนสัตว์ ขนเทียม เพื่อเพิ่มความอบอุ่นให้แก่เสื้อผ้า และ ช่วยทำให้เสื้อผ้าดูมีลูกเล่น มีมิติมากยิ่งขึ้น

2.2.1.6 การปักเลื่อม หมายถึง การปักเลื่อมเป็นรูปแบบการปักเลื่อมเข้ากับผ้า เพื่อให้เกิดความวิบวับ แวววาวของลาย เป็นรูปแบบของงานปักที่ต้องอาศัยความพิถีพิถันอย่างสูง การปักเลื่อมอาจจะใช้ลูกปักมาปักเพิ่มเติมด้วย เพื่อเพิ่มความสวยงามได้ อีกทั้งการปักเลื่อมยังเป็นการปักที่ช่วยทำให้ของดูมีราคา

2.2.1.7 การปักลงบนชิ้นผ้า หมายถึง เป็นรูปแบบการปัก ที่ปักลงบนตัวผ้าโดยตรง จะต่างจากการปักอาร์มที่เป็นการนำผ้าที่ปักมาติดเข้ากับเสื้อผ้าที่ต้องการ เป็นการปักโลโก้ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ลายต่าง ๆ ทั้งรูปการ์ตูน ตัวอักษรต่าง ๆ โดยเส้นที่สีสันของด้ายในการสร้างสรรค์ลายปัก การปักกับผ้าโดยตรงจะทำให้ลายออกมาสมูทมากกว่าการปักแบบอาร์ม

2.2.2 วิธีการปักเบื้องต้น

2.2.2.1 ปักดอกเลซี่ เดซี่ (Lazy Daisy Stitch) วิธีปัก คือ แทงเข็มขึ้นและตัวดให้เป็นวง แทงเข็มลงตรงจุดที่เข็มแทงขึ้น โยงตะเข็บใต้ผ้าแล้วแทงเข็มขึ้น ดึงด้ายให้ตึงแทงเข็มลงอีกครั้ง เพื่อตรึงกลีบดอก เมื่อเย็บครบทุกกลีบจะได้ดอกตามที่ต้องการ ประโยชน์ คือ ใช้ปักตกแต่งเป็นลวดลายดอกไม้ ใบไม้



ภาพ 2.20 ปักดอกเลซี่ เดซี่ (Lazy Daisy Stitch)

ที่มา : <https://www.slideshare.net>

2.2.2.2 ปักทีบ (Satin Stitch) วิธีปัก คือ แทงเข็มขึ้นที่ A ปักเข็มลงที่ B แทงเข็มขึ้นอีกครั้งที่ C เริ่มปักจากซ้ายไปขวาตามรูปร่างของลายหรือปักแนวตรงเหมือนตัวอย่าง ปักให้ด้ายแต่ละเส้นชิดกัน ประโยชน์ คือ ใช้ปักลายทีบ เช่น กลีบดอก ใบไม้ตัวอักษร



ภาพ 2.21 ปักทีบ (Satin Stitch)

ที่มา : <https://www.slideshare.net>

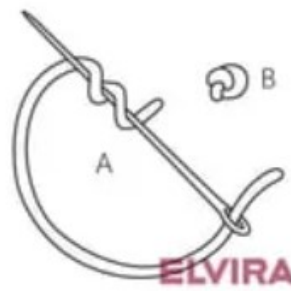
2.2.2.3 ปักก้างปลา (Fishbone Stitch) วิธีปัก คือ วาดรูปใบและเส้นกลางใบ แทงเข็มขึ้นและแทงลงที่ A แทงเข็มขึ้นที่ B ปักเข็มลงที่เส้นกลางใบและแทงเข็มขึ้นที่ C ปักจนเต็มใบที่วาดไว้ ประโยชน์ คือ เหมาะสำหรับการปักลายเล็ก ๆ เช่น ใบไม้



ภาพ 2.22 ปักก้างปลา (Fishbone Stitch)

ที่มา : <https://www.slideshare.net>

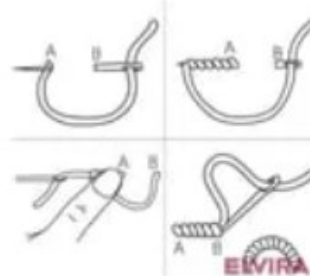
2.2.2.4 ปักปมฝรั่งเศส (French Knots) วิธีปัก คือ แทงเข็มจากใต้ผ้าขึ้นด้านบน ตั้งเข็มขึ้นให้ตรงพินด้ายรอบเข็ม 2 - 3 รอบ แทงเข็มขึ้นให้ตรงพินด้ายรอยเข็ม 2 - 3 รอบ แทงเข็มลงจุดเดิม ตั้งด้ายให้ตึง จึงมีลักษณะเป็นปม ประโยชน์ คือ เหมาะกับการใช้ปักเป็นเกสรและนำมาผสมผสานกับงานปักอื่น ๆ



ภาพ 2.23 ปักปมฝรั่งเศส (French Knots)

ที่มา : <https://www.slideshare.net>

2.2.2.5 ปักตัวหนอน (Bullion Stitch) วิธีปัก แหวงเข็มขึ้นที่ A แล้วแหวงเข็มลงที่ B สอดปลายเข็มใกล้ ๆ กับ A พันด้ายรอบเข็มให้มีความยาวเท่าระยะ A ถึง B ดึงเข็มผ่านด้ายที่พันเอาไว้แล้วแหวงเข็มลงที่จุดเดิม B ดึงด้ายให้ดึงการปักดอกกุหลาบ ควรปรับกลีบดอกไม้เป็นรูปโค้ง โดยเวลาพันด้ายรอบเข็มให้พันยาวกว่าระยะจาก A ถึง B จะช่วยให้ตัวหนอนเป็นแนวโค้งหรือปิดตามรูปทรงที่ต้องการได้ ประโยชน์ คือ เหมาะสมสำหรับการปักตัวดอก



ภาพ 2.24 ปักตัวหนอน (Bullion Stitch)

ที่มา : <https://www.slideshare.net>

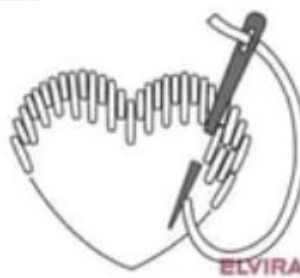
2.2.2.6 การปักเดินเส้น (Stem Stitch) วิธีปัก เริ่มจากซ้ายไปขวา แหวงเข็มขึ้นด้านซ้ายจับด้ายเฉียงไปด้ายขวาแหวงเข็มด้านซ้ายจับด้ายเฉียงไปด้ายขวา แหวงเข็มลงที่ด้ายขวา และแหวงเข็มขึ้นอีกครั้งที่ด้านซ้าย ประโยชน์ คือ ใช้ปักเป็นกิ่งก้านของดอกไม้ดอกเล็ก ๆ หรือเป็นตัวอักษรแบบบาง ๆ ขนาดเล็ก



ภาพ 2.25 การปักเดินเส้น (Stem Stitch)

ที่มา : <https://www.slideshare.net>

2.2.2.7 การปักสั้นยาวหรือปักชอย (Short and Long Stitch) วิธีปัก ปักเป็นแถว ให้ตะเข็บสั้นและยาวสลับกันไปจนจบแถว แถวต่อไปปักให้ตะเข็บสั้นยาวสลับหว่างกับแถวแรก ปักจนเต็มแพทเทิร์นหากต้องการปักเหลือบให้ดูเป็นธรรมชาติ แถวต่อไปอาจเลือกสีไหมปักสีอ่อนลงเรื่อย ๆ หรือปักสีอ่อนไปหาสีเข้ม ประโยชน์ คือ เหมาะสำหรับปักที่บในแพทเทิร์นขนาดใหญ่ เช่น กระถางดอกไม้ กีบดอกไม้ใหญ่ อักษรขนาดใหญ่ รูปสัตว์ รูปการ์ตูน



ภาพ 2.26 การปักสั้นยาวหรือปักชอย (Short and Long Stitch)

ที่มา : <https://www.slideshare.net>

2.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบลวดลาย

การออกแบบตกแต่ง (Decoration Design) หมายถึง การคิดค้น วางแผน เสนอแนะแนวทางและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยการกระทำให้เกิดรูปแบบที่มองเห็นได้ ซึ่งมีจุดหมายที่จะตกแต่งประดับประดาพื้นที่ (Space) และสิ่งต่าง ๆ ให้มีความงามที่เหมาะสมและน่าสนใจ เนื่องจากความเป็นอยู่ของมนุษย์นั้น ย่อมมีการสร้างสรรค์ ปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นอยู่เสมอ โดยเฉพาะในเรื่องของการตกแต่ง ซึ่งมีเป้าหมายที่จะสร้างสรรค์ความงามใหม่ให้เกิดขึ้นนั่นเอง ในอดีตนั้นจะพบได้ว่าการแต่งกาย ตั้งแต่การเขียนคิ้ว ทาปากทาแป้ง ทาเล็บและการไว้ทรงผม การจัดตกแต่งบ้าน-เรือน หรือแม้กระทั่งการจัดตกแต่งบริเวณพิธีในเทศกาล ต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นว่ามนุษย์นั้นมีความ ต้องการที่จะสร้างความงามตามแนวความคิดของตนเองและ

ของกลุ่มสังคมนั้น ๆ ให้เกิดขึ้น ซึ่งเป็นการเสริมแต่งพื้นที่หรือสิ่งของต่าง ๆ เหล่านั้นเพิ่มเติมไปจากลักษณะที่เป็นอยู่ตามธรรมชาติ และพฤติกรรมของมนุษย์เหล่านี้มีการพัฒนาอยู่เสมอ จึงทำให้เกิดนัก-ออกแบบและสถาปนิกออกแบบตกแต่งขึ้นเพื่อเปิดสอนและศึกษาวิชาเหล่านี้โดยตรง เพื่อให้การออกแบบตกแต่งมีการพัฒนาสอดคล้องกับความต้องการของมนุษย์และสภาพแวดล้อมของสังคมยิ่งขึ้น

2.3.1 การออกแบบ

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ทำให้ไว้ หมายถึงการปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น

2.3.2 ทศนธาตุ

ทศนธาตุ หมายถึง ธาตุแห่งการมองเห็นหรือส่วนประกอบต่าง ๆ ที่สำคัญในงานศิลปะหรือทัศนศิลป์ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น ซึ่งเราสามารถนำส่วนประกอบแต่ละอย่างมาสร้างเป็นงานศิลปะได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งก็จะให้ความรู้สึกในการมองเห็นที่แตกต่างกันไป ทศนธาตุ สามารถสร้างอารมณ์ต่าง ๆ ให้กับคนดู จึงเป็นความรู้พื้นฐาน นับตั้งแต่ จุด เส้น รูปร่าง- รูปทรง แสง เงา น้ำหนักอ่อน - แก่ สี พื้นผิว มักมีปรากฏอยู่ในความงามอันละเอียดอ่อนของธรรมชาติ

2.3.3 เส้นและการออกแบบ

2.3.3.1 จุด (Point) หมายถึงสิ่งที่ปรากฏบนพื้นระนาบที่มีขนาดเล็กที่สุด ไม่มีความกว้าง ความยาว ความสูง ความหนา หรือความลึก จุดเป็นทศนธาตุที่เล็กที่สุดและมีมิติเป็นศูนย์ จุดสามารถแสดงตำแหน่งได้เมื่อมีบริเวณว่างรองรับ จุดถือเป็นทศนธาตุหรือพื้นฐานเบื้องต้นที่สุดในการสร้างงานทัศนศิลป์ จุดเป็นต้นกำเนิดของทศนธาตุอื่น ๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรงและพื้นผิว ค่าความอ่อนแก่ แสงเงา เราสามารถพบเห็นจุดได้โดยทั่วไปในธรรมชาติ เช่น ดวงดาวบนท้องฟ้า บนส่วนต่าง ๆ ของผิวพืชและสัตว์ บนก้อนหิน พื้นดิน ฯลฯ

2.3.3.2 เส้น (Line) หมายถึง ทศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุก ๆ แขนง เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเองและด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นที่เป็นพื้นฐาน ได้แก่เส้นตรงและเส้นโค้ง สามารถนำมาสร้างให้เกิดเป็นเส้นใหม่ที่ทำให้ความรู้สึกที่แตกต่างทั้งช่วยแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกของศิลปินด้วย เส้นแต่ละชนิดก็มีความหมายแตกต่างกัน ดังเช่น

สายตา

- 1) เส้นแนวนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง เรียบสงบ นิ่ง ราบเรียบ ผ่อนคลาย
- 2) เส้นแนวตั้ง ให้ความรู้สึกสูงส่ง่า มั่นคง แข็งแรง รุ่งเรือง
- 3) เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว รวดเร็ว แปรปรวน
- 4) เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพอ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เย้ายวน
- 5) เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว การคลี่คลาย ขยายตัว มึนงง
- 6) เส้นซิกแซกหรือเส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกรุนแรง กระแทกเป็นห้วง ๆ ตื่นเต้น

ลึบสนวนววย และการขัดแย้ง

- 7) เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน
- 8) เส้นคด ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวต่อเนื่องสิ้นสุด
- 9) เส้นโค้งอิสระ ให้ความรู้สึกขึ้นสูง แสดงความเจริญโตก้าวหน้า

2.3.3.3 รูปร่าง (Shape) การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึกมีลักษณะ 2 มิติรูปแบบที่เป็น 2 มิติแสดงพื้นที่ผิวเป็นระนาบแบนไม่แสดงความเป็นปริมาตร ซึ่งมีลักษณะแบนราบ ไม่แสดงน้ำหนักแสงเงา รูปร่างในทางศิลปะอาจแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

- 1) รูปร่างธรรมชาติ หมายถึงรูปร่างที่ถ่ายทอดแบบมาจากธรรมชาติที่พบเห็นอยู่ทั่วไป เช่น คน สัตว์ พืช ฯลฯ
- 2) รูปร่างเรขาคณิต หมายถึงรูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น มีโครงสร้างแน่นอน ได้แก่ รูปร่างวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม วงรี ฯลฯ
- 3) รูปร่างอิสระ หมายถึงรูปร่างที่มีลักษณะไม่แน่นอน ไม่สามารถคาดเดาได้ว่ารูปร่างจะเปลี่ยนแปลงหรือเคลื่อนไหวไปในรูปแบบใดหรือทิศทางใด

2.3.4 รูปทรง (Form) การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้าง ความยาว และความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 3 มิติสิ่งที่มีลักษณะแน่นอนที่แบบ 3 มิติ เช่นงานประติมากรรม สถาปัตยกรรม หรือลักษณะ ที่มองเห็นเป็น 3 มิติในงานจิตรกรรม รูปทรงในทางศิลปะอาจแบ่งได้ 3 ประเภทคือ

- 2.3.4.1 รูปทรงเรขาคณิต หมายถึง รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกลม รูปทรงกรวย ฯลฯ

2.3.4.2 รูปทรงอิสระหมายถึง รูปทรงที่เกิดขึ้นเองอย่างอิสระไม่มีโครงสร้างแน่นอนอน เช่นรูปทรงของก้อนหิน กบวด ดิน ก้อนเมฆ เปลวไฟ หยดน้ำ ต้นไม้ ภูเขา ฯลฯ ซึ่งส่วนใหญ่จะมีรูปทรงที่แปลกให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและเป็นอิสระ

2.3.5 พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะภายนอกของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัสได้ ภาพที่มีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกสนุกสนานตื่นเต้นและมีชีวิตชีวา พื้นผิวสามารถก่อให้เกิดความรู้สึกในลักษณะต่าง ๆ กันเช่น หยาบ ละเอียด มันวาว ดำน และขรุขระ เป็นต้น

2.3.6 ลวดลาย คือ มีลักษณะรูปร่างรูปทรง เส้น รวมถึงสิ่งที่ปรากฏซ้ำซ้อนเหมือนกันมาก ๆ ในพื้นที่ใกล้เคียงต่อเนื่องกัน หรือเรียงกันไปตามลำดับซึ่งจะพบเห็นเป็นประจำในชีวิตประจำวัน ทั้งที่มนุษย์สร้างขึ้นและมีขึ้นเองตาม ธรรมชาติ เช่น ลวดลายอิฐบนกำแพงรั้วที่เรียงซ้อนกัน รถที่จอดเรียงรายกันหลาย ๆ คัน รถจักรยานยนต์ที่เรียง กันเป็นแถว บางที่เรียกการจัดภาพถ่ายแบบนี้ว่าแบบซ้ำซ้อนนิยมใช้ประกอบเป็นโครงสร้างหลักของภาพ ช่วย เน้นองค์ประกอบสำคัญที่ต่างกัน ข้อควรระวังคือ อย่าจัดภาพให้เกิดความสับสนควรรสอดแทรกจุดเด่นของภาพเอาไว้ด้วย



ภาพ 2.27 ลวดลาย

ที่มา : <https://patsudabbcit58.wordpress.com>

2.3.7 องค์ประกอบในการออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลาย มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีความรู้ ความเข้าใจในองค์ประกอบต่าง ๆ ทางศิลปะอย่างลึกซึ้ง เนื่องจากลวดลายที่ผ่านกระบวนการต่าง ๆ แล้วล้วนเกิดขึ้นจากการนำองค์ประกอบเหล่านี้มาจัดวางให้เหมาะสม ซึ่งในการออกแบบลวดลายมีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.3.7.1 เส้น เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด ลวดลายทุกชนิดมีพื้นฐานมาจากการใช้เส้นแทบทั้งสิ้น ไม่ว่าจะใช้กรรมวิธีใด ๆ สร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา เส้นจะประกอบอยู่กับลวดลาย

ทุกชนิดและทุกประเภทลวดลายบางชนิดอาจจะใช้เส้นเพียงอย่างเดียวในการออกแบบลวดลายขึ้นมา



ภาพ 2.28 เส้น

ที่มา : <http://netra.lpru.ac.th>

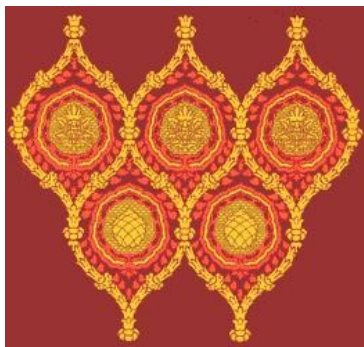
2.3.7.2 รูปร่าง เกิดจากนำเส้นมาประกอบกันจนเป็นรูปร่างขึ้นมาเพื่อนำไปใช้งานตามวัตถุประสงค์ เช่น รูปร่างเรขาคณิต รูปร่างธรรมชาติ รูปร่างอิสระ



ภาพ 2.29 รูปร่าง

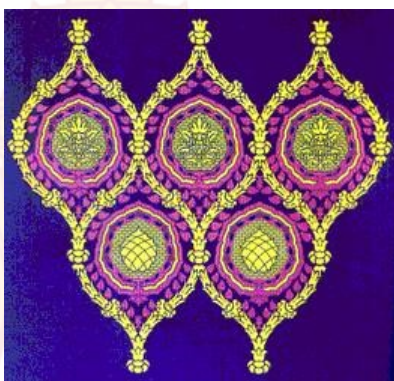
ที่มา : <http://netra.lpru.ac.th>

2.3.7.3 สี เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ลวดลายมีความสวยงาม สดใส สะดุดตา ช่วยสร้างความน่าสนใจกับลวดลายนั้นได้มากขึ้น แต่ทั้งนี้การจะเลือกใช้ให้เหมาะสมว่าจะใช้สีแบบใด ลักษณะไหน เช่น สีกลมกลืน สีตรงข้าม หรือ เน้นจุดใดจุดหนึ่งของลวดลายก็ขึ้นอยู่กับรูปแบบของลวดลาย และประสบการณ์ของผู้ออกแบบ



ภาพ 2.30 สีโทนร้อน

ที่มา : <http://netra.lpru.ac.th>



ภาพ 2.31 สีโทนเย็น

ที่มา : <http://netra.lpru.ac.th>

2.4 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้ใช้งาน

พฤติกรรมผู้ใช้งาน คือ พฤติกรรมที่ผู้บริโภคทำการค้นหา การคิด การซื้อ การใช้ การประเมินผล ในสินค้าและบริการ ซึ่งคาดว่าจะตอบสนองความต้องการของเขาหรือเป็นขั้นตอนซึ่งเกี่ยวกับความคิดประสบการณ์การใช้สินค้าและบริการของผู้บริโภคเพื่อตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของเขาหรือหมายถึงการศึกษาการตัดสินใจและการกระทำของผู้บริโภคที่เกี่ยวข้องกับการซื้อและการใช้สินค้า

พฤติกรรมผู้ใช้งาน หมายถึง การกระทำของแต่ละบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการได้รับและการใช้สินค้าหรือบริการทางเศรษฐกิจ รวมถึงกระบวนการตัดสินใจที่เกิดขึ้นก่อนและที่เป็นตัวกำหนดให้เกิดการกระทำต่าง ๆ ขึ้น

2.4.1 การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งาน

การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งาน หมายถึง เป็นการค้นหาหรือวิจัยเกี่ยวข้องกับ พฤติกรรมการซื้อและการใช้งานของผู้ใช้งาน ทั้งที่เป็นบุคคล กลุ่มหรือองค์กร เพื่อให้ทราบถึง ลักษณะความต้องการและพฤติกรรมการซื้อ การใช้ การเลือกบริการ แนวคิดหรือประสบการณ์ที่จะทำให้ผู้บริโภคพึงพอใจ คำตอบที่จะช่วยให้นักการตลาดสามารถกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างเหมาะสม

2.4.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการซื้อของผู้ใช้งาน

ผู้ใช้งานแต่ละคนจะมีการตัดสินใจซื้อที่แตกต่างกัน การตัดสินใจซื้อได้รับอิทธิพล จากวัฒนธรรม สังคม และจิตวิทยาของผู้ใช้งาน จึงจำเป็นต้องศึกษาลักษณะต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจถึงวิธีการที่ผู้บริโภคที่ผู้ใช้งานตัดสินใจในกระบวนการตัดสินใจซื้อ

พฤติกรรมการซื้อของผู้ใช้งาน หมายถึง พฤติกรรมการซื้อของผู้ใช้งานคนสุดท้าย ไม่ว่าจะ เป็นบุคคลหรือครอบครัวที่ทำการซื้อสินค้าและบริการ สำหรับการใช้งานส่วนตัว ผู้ใช้งานเหล่านี้ เรียกรวมกันเป็น ตลาดผู้ใช้งาน

2.4.3 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้ใช้งาน

บุคคลทุกคนย่อมมีความต้องการ ได้แก่ ความต้องการในปัจจุบันเพื่อให้ตนเองมีชีวิตอยู่ได้และความต้องการในสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เพื่อให้ตนเกิดความสุขความสบายใจ แต่มีใ้ว่าคนทุกคนจะสามารถได้สิ่งที่ต้องการมาใช้งานได้ครบ บางคนแม้กระทั่งปัจจัยสี่ก็ไม่สามารถหามาบำบัดความต้องการได้ ในขณะที่เดียวกันคนบางคนก็สามารถหาสินค้าและบริการมาบำบัดความต้องการมากมายตามความปรารถนาโดยทั่ว ๆ ไป ปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดความต้องการและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้ใช้งาน มี 4 ปัจจัยหลัก ๆ ดังนี้

2.4.3.1 ปัจจัยทางวัฒนธรรม

เป็นปัจจัยที่อิทธิพลออกกระทบต่อพฤติกรรมของผู้บริโภคได้ กว้างขวางที่สุด ลึกล้ำที่สุด ซึ่งแบ่งย่อยออกเป็นวัฒนธรรมหลัก อนุวัฒนธรรมและชั้นทางสังคม

วัฒนธรรมหลัก เป็นสิ่งที่มีอยู่ในทุกกลุ่มหรือในทุกสังคมของมนุษย์ และเป็นตัวก่อให้เกิดค่านิยม การรับรู้ ความอยากได้ ไปจนถึงพฤติกรรมของมนุษย์ สิ่งเหล่านี้เมื่อเกิดขึ้น แล้วก็ถ่ายทอดให้แก่กันและกันมา และด้วยเหตุที่แต่ละสังคมก็มีวัฒนธรรมหลักเป็นของตนเอง ผลก็คือพฤติกรรมการซื้อของมนุษย์ในแต่ละสังคมก็จะผิดแผกแตกต่างกันไป

อนุวัฒนธรรม หมายถึง วัฒนธรรมของคนกลุ่มย่อยที่รวมกันเข้าเป็น สังคมกลุ่มใหญ่ จำแนกอนุวัฒนธรรมออกเป็น 4 ลักษณะ คือ อนุวัฒนธรรมทางเชื้อชาติ อนุวัฒนธรรมตามท้องถิ่น อนุวัฒนธรรมทาง และอนุวัฒนธรรมทางอาชีพ

ชั้นทางสังคม หมายถึง คนจำนวนหนึ่งที่มีรายได้ อาชีพ การศึกษา หรือชาติตระกูลอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างเหมือนกัน

2.4.3.2 ปัจจัยทางสังคม

ปัจจัยทางสังคมที่ส่งอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจของผู้บริโภคมีมากมาย เช่น กลุ่มอ้างอิง ครอบครัว บทบาทและสถานภาพในสังคม เป็นต้น

กลุ่มอ้างอิง กลุ่มอ้างอิงของผู้บริโภคคนใด หมายถึง กลุ่มบุคคลซึ่งผู้บริโภคคนนั้น ยึดถือหรือไม่ยึดถือเอาเป็นแบบอย่างในการบริโภคหรือไม่บริโภคตาม โดยที่ผู้บริโภคคนนั้นจะเป็นสมาชิกของกลุ่มหรือไม่ก็ได้

ครอบครัว สมาชิกในครอบครัวหนึ่ง ๆ ประกอบด้วยพ่อแม่ และลูก สมาชิกแต่ละคนในครอบครัวมีอิทธิพลอย่างสำคัญในพฤติกรรม การซื้อของผู้บริโภค และยังมี ผลการวิจัยที่ยืนยันว่าครอบครัวเป็นองค์กรซื้อที่สำคัญที่สุดในสังคม

2.4.3.3 ปัจจัยส่วนบุคคล

ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจของผู้บริโภคที่สำคัญ ๆ ได้แก่ อายุ วัฏจักรชีวิตครอบครัว อาชีพ รายได้ รูปแบบการดำเนินชีวิต บุคลิกภาพ และมโนทัศน์ที่มีต่อตนเอง

อายุ พฤติกรรมการตัดสินใจซื้อหรือตัดสินใจบริโภคของบุคคล ย่อมแปรเปลี่ยนไปตามระยะเวลาที่ยังมีชีวิตอยู่ ขณะอยู่ในวัยทารกหรือวัยเด็ก พ่อแม่จะเป็นผู้ตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์มาให้บริโภคเกือบทั้งหมด เมื่ออยู่ในวัยรุ่นบุคคลจะตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ด้วย ตนเองในบางอย่าง โดยเฉพาะเมื่ออยู่ลับหลังพ่อแม่ และเมื่อเข้าสู่วัยผู้ใหญ่มีรายได้เป็นของตนเอง อานาจในการตัดสินใจซื้อจะมีมากที่สุด สามารถซื้อสิ่งของได้ตามที่ต้องการ โดยไม่ต้องแอบปรึกษาใครจนกระทั่งก้าวเข้าสู่วัยชรา ความคิดเห็นจากบุคคลอื่น ๆ เช่น ญาติพี่น้อง บุตรหลาน จะหวนกลับมาอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้ออีกครั้ง

อาชีพ ของบุคคลจะมีลักษณะเฉพาะบางประการ ที่ทำให้ต้องผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์แตกต่างไปจากผู้ประกอบอาชีพอื่น ๆ เช่น นักธุรกิจที่ต้องใช้ความคิดอยู่ ตลอดเวลา หากขับรถด้วยตนเองอาจเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย ทำให้ต้องใช้บริการของพนักงานขับรถ พนักงานส่งเอกสารต้องการความคล่องตัวในการปฏิบัติงานหากใช้รถยนต์ย่อมบังเกิดความล่าช้า เพราะการจราจรติดขัด จึงต้องใช้รถจักรยานยนต์ เป็นต้น

รายได้ส่วนบุคคล รายได้ส่วนบุคคลของผู้ใช้งานที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อหรือไม่ซื้อ ได้แก่ รายได้ส่วนบุคคลที่ถูกหักภาษีแล้วหลังจากถูกหักภาษี ผู้บริโภคจะนำเอารายได้ส่วนหนึ่งไปเก็บออมไว้และอีก ส่วนหนึ่งไปซื้อผลิตภัณฑ์อันจำเป็นแก่การครองชีพเรียกว่า (Disposable income) และรายได้ส่วนนี้ นี้เองที่ผู้ใช้งานจะนำไปซื้อสินค้าประเภทฟุ่มเฟือย

รูปแบบการดำเนินชีวิต (Life styles) รูปแบบการดำเนินชีวิตของบุคคลใด หมายถึง พฤติกรรมการใช้ชีวิต ใช้เงิน และใช้เวลา ของบุคคลคนนั้น ซึ่งแสดงออกมาให้ปรากฏซ้ำ ๆ กัน ในสี่มิติต่อไปนี้ คือ มิติทางด้านลักษณะประชากรที่ประกอบกันเข้าเป็นตัวตนคนนั้น (Demographics) กิจกรรมที่เขาเข้าไปมีส่วนร่วม (Activities) ความสนใจที่เขามีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Interest) และความคิดเห็นที่เขามีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Opinion) มิติทั้ง 3 อย่างหลังนี้ มักนิยมเรียกว่า (AIO Demographics)

2.4.3.4 ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา

ปัจจัยทางด้านจิตวิทยาที่ส่งอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคได้แก่ การจูงใจ การรับรู้ การเรียนรู้ ความเชื่อและทัศนคติ

การจูงใจ หมายถึง การชักจูง หรือการเกลี้ยกล่อมเพื่อให้บุคคลเห็นคล้อยตาม สิ่งที่ใช้ชักจูง หรือเกลี้ยกล่อมเรียกว่าแรงจูงใจ ซึ่งหมายถึงพลังที่มีอยู่ในตัวบุคคลแล้ว และพร้อมที่จะกระตุ้นหรือชี้ทางให้บุคคลกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของบุคคลนั้น

การรับรู้ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลเลือกรับเอาสารสนเทศหรือสิ่งเร้าเข้ามาจัดระเบียบและทำความเข้าใจ โดยอาศัยประสบการณ์เป็นเครื่องมือ จากนั้นจึงมีปฏิกิริยาตอบสนอง การที่ผู้ใช้งานสองคนได้รับสิ่งเร้าอย่างเดียวกัน และตกอยู่ภายใต้สถานการณ์เดียวกัน แต่มีปฏิกิริยาตอบสนองแตกต่างกัน เป็นเพราะการรับรู้ที่ตนเอง นักการตลาดพึงเข้าใจว่าในชีวิตประจำวัน ของผู้บริโภคจะตกอยู่ท่ามกลางสิ่งเร้ามากมาย และผู้ใช้งานสามารถจะเลือกรับได้ สามารถจะบิดเบือนได้และสามารถที่จะเลือกจดจำเอาไว้ได้ การส่งสิ่งเร้า เช่น การโฆษณาออกไป จึงต้องโดดเด่น ชัดเจน และจำง่ายจึงจะทำให้ผู้บริโภคมีปฏิกิริยาตอบสนองไปในทางที่ประสงค์

การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากการได้มีประสบการณ์ ไม่ว่าจะโดยทางตรงหรือทางอ้อมของผู้ใช้งาน หากมีประสบการณ์มาแล้วว่าผลิตภัณฑ์ใดสามารถตอบสนองความต้องการหรือสร้างความพอใจให้แก่ความอยากได้ของเขาได้

เมื่อตกอยู่ในภาวะที่ความต้องการหรือความอยากได้อย่างเดิมแสดงอิทธิพลออกมาอีก ผู้ใช้งานจะซื้อ ผลิตภัณฑ์เดิมไปบริโภคอีก

ความเชื่อและทัศนคติ ความเชื่อเป็นลักษณะที่แสดงถึงความรู้สึกนึกคิดที่จะเป็นไปได้อันเป็นจุดมุ่งหมายที่มีลักษณะเฉพาะ ซึ่งจะเป็นความจริงหรือไม่จริงก็ได้ ความเชื่อนี้อาจ เกิดจากความรู้อย่างใดก็ตาม หรือศรัทธาก็ได้และอาจมีอารมณ์ความรู้สึกหรือความสะเพีอนใจเข้ามาเกี่ยวข้องหรือไม่ก็ได้

ความเชื่อ เป็นตัวก่อให้เกิดจินตภาพของผลิตภัณฑ์ขึ้นในหมู่ผู้ใช้งาน ถ้าหากปรากฏว่าผู้บริโภคมีความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ย่อมเป็นหน้าที่ของนักการตลาดที่จะต้องทำการรณรงค์เพื่อแก้ไขความเชื่อให้ถูกต้องด้วยกลวิธีต่าง ๆ

ทัศนคติหมายถึง ความคิด ความเข้าใจ ความคิดเห็น ความรู้สึก และท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีอิทธิพลต่อการแสดงออกของบุคคลนั้น โดยอาจแสดงออกในทางเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยก็ได้ ทัศนคติที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้น มีธรรมชาติที่ค่อนข้างเปลี่ยนแปลงยากแทนที่จะเปลี่ยนทัศนคตินักการตลาดจึงควรใช้วิธีปรับข้อเสนอให้สอดคล้องกับทัศนคติแทน

2.4.4 กระบวนการตัดสินใจซื้อ

โดยทั่วไปแล้วผู้ประกอบการอาจจะเข้าใจว่า ผู้ใช้งาน ลูกค้านั้นจะมีรูปแบบและขั้นตอนในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการทุกประเภทในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน แต่ความจริงผู้ใช้งานจะตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการแต่ละประเภทที่แตกต่างกัน สำหรับสินค้าบางประเภทผู้บริโภคอาจจะใช้เวลาในการตัดสินใจนานและต้องการข้อมูลจำนวนมาก แต่สำหรับสินค้าบางประเภทกลับตรงกันข้าม คือ ใช้เวลาสั้นและไม่จำเป็นต้องมีข้อมูลมากนักในการตัดสินใจ หรือบางครั้ง ผู้บริโภคอาจจะตัดสินใจในทันที โดยไม่ต้องพิจารณาข้อมูลเพิ่มเติม อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะเป็นการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าหรือบริการประเภทใด ผู้บริโภคจะต้องยอมรับในสิ่งที่เขาไม่พึงปรารถนาจาก การตัดสินใจซื้อนั้น ๆ ด้วย ซึ่งความเสี่ยงอาจเกิดได้จากสาเหตุต่าง ๆ ต่อไปนี้

2.4.4.1 หน้าที่ของผลิตภัณฑ์ เป็นความเสี่ยงที่ผลิตภัณฑ์จะไม่ทำหน้าที่ตามที่ผู้ซื้อคาดหวัง ได้แก่ หน้าที่หรือคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ไม่เป็นไปตามค ากกล่าวอ้างของผู้ผลิตหรือผู้จำหน่าย ไม่ตรงตามมาตรฐาน หรือไม่เป็นไปตามความคาดหวังของผู้ซื้อ

2.4.4.2 ลักษณะทางกายภาพของผลิตภัณฑ์ เป็นความเสี่ยงจากรูปลักษณะภายนอก ของผลิตภัณฑ์ที่ผู้ใช้งานปรารถนา เช่น ขนาด สี สัน รูปร่าง และความสะดวกในการใช้ เป็นต้น

2.4.4.3 ราคา เป็นความเสี่ยงจากคุณภาพของสินค้าที่ได้รับต่ำกว่าราคาที่ผู้ซื้อจ่ายไป โดยเปรียบเทียบจากสินค้าลักษณะเดียวกันและความคาดหวังของผู้ซื้อ

2.4.4.4 การยอมรับของสังคม เป็นความมั่นใจในการยอมรับจากสังคมในการใช้สินค้า นั้น ๆ หากสินค้าไม่ได้คุณภาพอาจไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม เช่น การใช้สินค้าเลียนแบบ โดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทำให้ผู้ที่นิยมสินค้าต้นแบบเกิดการไม่ยอมรับ เป็นต้น

2.4.4.5 จิตวิทยา ความรู้สึกภายในจิตใจของตนเอง เมื่อใช้ผลิตภัณฑ์นั้น ๆ เช่น หาก ผู้ใช้งานรู้สึกไม่แน่ใจว่าสินค้าที่ใช้เหมาะสมกับตนหรือไม่ จะทำให้ใช้แล้วไม่มั่นใจ เป็นต้น

2.4.4.6 เวลาและการเข้าถึงผลิตภัณฑ์ เนื่องจากผลิตภัณฑ์บางชนิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ หาได้ยากอาจจะต้องเสียเวลาในการค้นหาผลิตภัณฑ์

2.5 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการยศาสตร์

การยศาสตร์ (Ergonomics) คือ การยศาสตร์เป็นเรื่องการศึกษาสภาพการทำงานที่มีความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปฏิบัติงานและสิ่งแวดล้อมการทำงานเป็นการพิจารณาว่าสถานที่ทำงานดังกล่าวได้มีการออกแบบหรือปรับปรุงให้มีความเหมาะสมกับผู้ปฏิบัติงานอย่างไร เพื่อป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่อาจมีผลกระทบต่อความปลอดภัยและสุขภาพ อนามัยในการทำงานและสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานได้ด้วยหรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าเพื่อทำให้งานที่ต้องปฏิบัติดังกล่าวมีความเหมาะสมกับผู้ปฏิบัติงานแทนที่จะบังคับให้ผู้ปฏิบัติงานต้องทนฝืนปฏิบัติงานนั้น ๆ

2.5.1 การมองเห็น

การมองเห็น (Vision) อาศัยการทำงานร่วมกันของดวงตากับระบบประสาทที่เกี่ยวข้องรวมกันเรียกรวมว่า ระบบการมองเห็น (Visual System) และมีขบวนการป้องกันอันตรายแก่ลูกตาเรียกว่า การตอบสนองต่อสิ่งเร้าของระบบการมองเห็นแบบรีเฟล็กซ์ (Visual Reflex) การทำงานของตามีส่วนประกอบโดยสรุปได้ดังนี้

2.5.1.1 เลนส์แก้วตา (Lens) อยู่ที่ส่วนหน้าของลูกตาทำหน้าที่รวมแสงให้ตกลงบนตัวรับสัญญาณ (Receptors) เลนส์แก้วตามีลักษณะโป่งแสงไม่มีสี ความยืดหยุ่นสูง จึงสามารถเปลี่ยนรูปร่างได้ เลนส์ตาถูกยึดกับที่ด้วยเอ็นยึดเลนส์ ด้านหน้าเลนส์ตามีแผ่นบาง ๆ ของกล้ามเนื้อเรียบมาปิดคลุมเลนส์เอาไว้ เรียกว่า ม่านตา (Lris) ซึ่งที่บแสงตรงกลางมีรูให้แสงผ่านเรียกว่า รูม่านตา (Pupil)

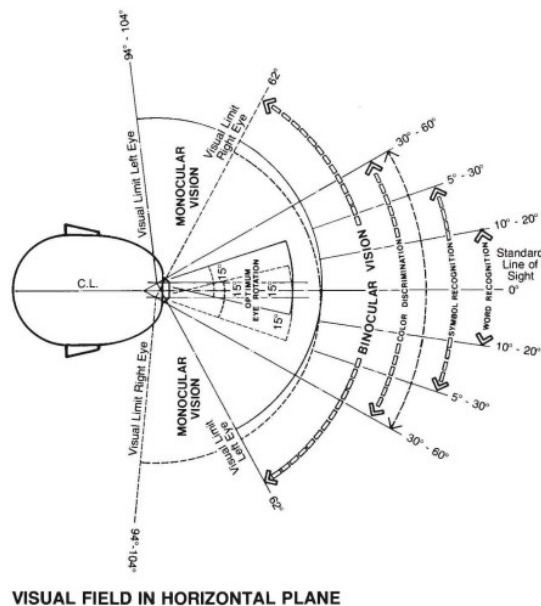
2.5.1.2 ตัวรับ (Receptors) อยู่ภายในลูกตาสำหรับสิ่งเร้าคือแสง เซลล์ประสาทในชั้น (Retina) ที่สำคัญคือ เซลล์รับแสง

2.5.1.3 ระบบประสาท นำสัญญาณประสาทจากตัวรับ ส่งขึ้นสู่สมองเพื่อแปลภาพเรตินาของลูกตาจะรับการกระตุ้นจากแสง สัญญาณจะส่งผ่าน (Optic nerve) จากเรตินาไปยัง (Lateral geniculate body) ของ (Thalamus) และไปยังสมองส่วนที่ทำหน้าที่ในการแปลผลการมองเห็น (visual cortex) ในสมองส่วนท้ายทอย (Occipital lobe)

2.5.2 สมรรถนะในการมองเห็น

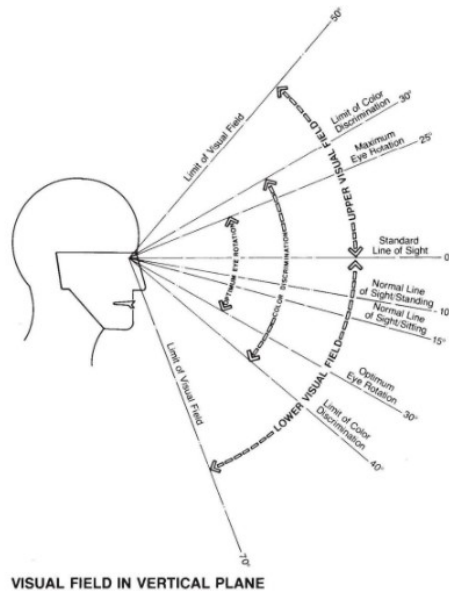
2.5.2.1 มุมมองในแนวนอน มุมมองการมองเห็นในแนวนอนในขณะมองตรงของมนุษย์นั้น มีระยะของมุมมองเห็นภาพประมาณ 62 องศาและมีระยะของมุมมองในการอ่านตัวอักษรประมาณ 10 - 20 องศา ส่วนระยะในการมองเห็นของตาทั้งข้างซ้ายและข้างขวาประมาณ 94 - 104 องศา

2.5.2.2 มุมมองในแนวตั้ง ในขณะมองตรงนั้นมุมมองการมองเห็นในแนวตั้งมีระยะของมุมมองในการมองเห็นภาพด้านบนประมาณ 50 องศา ด้านล่างประมาณ 70 องศา ขณะเดียวกันจะมีแนวสายตาในระดับยื่นประมาณ 10 องศาและในระดับนั่งประมาณ 15 องศา



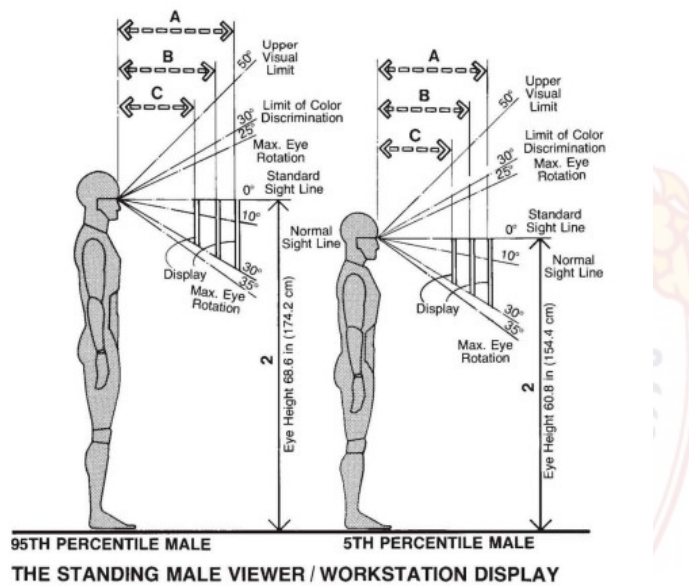
ภาพ 2.32 สมรรถนะในการมองเห็น(1)

ที่มา : Panero and Zelnik (1979)



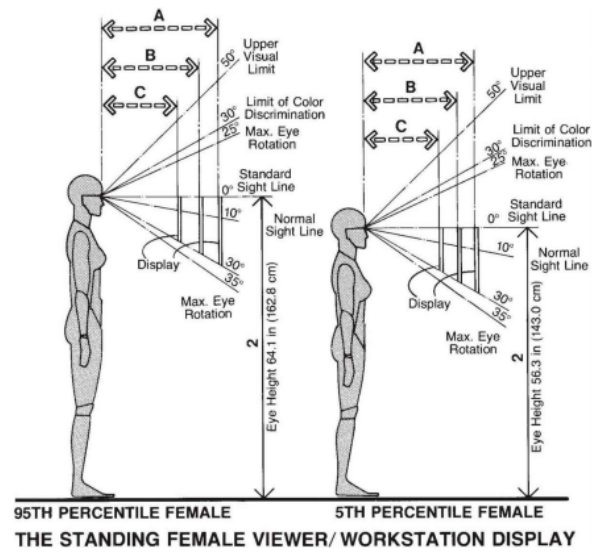
ภาพ 2.33 สมรรถนะในการมองเห็น(2)

ที่มา : Panero and Zelnik (1979)

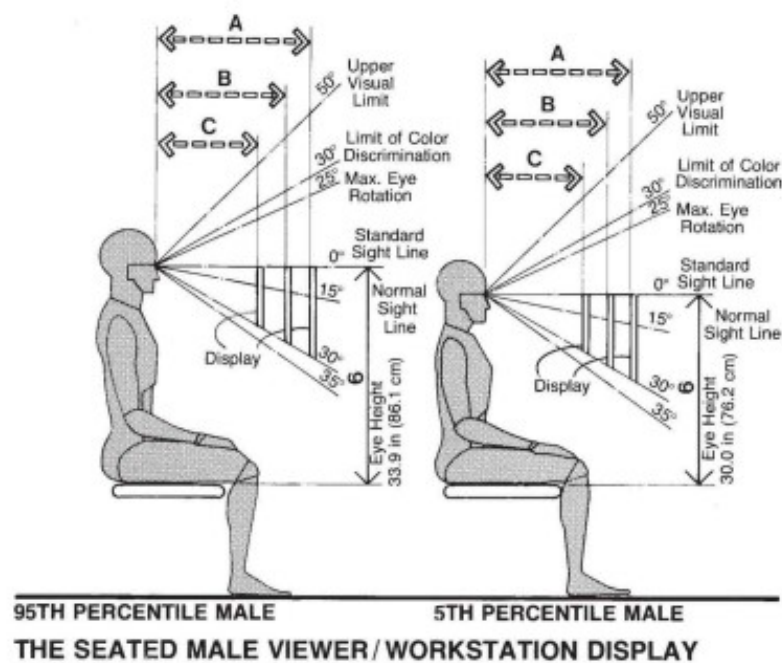


ภาพ 2.34 สมรรถนะในการมองเห็นจากระยะการยืนของผู้ชาย(1)

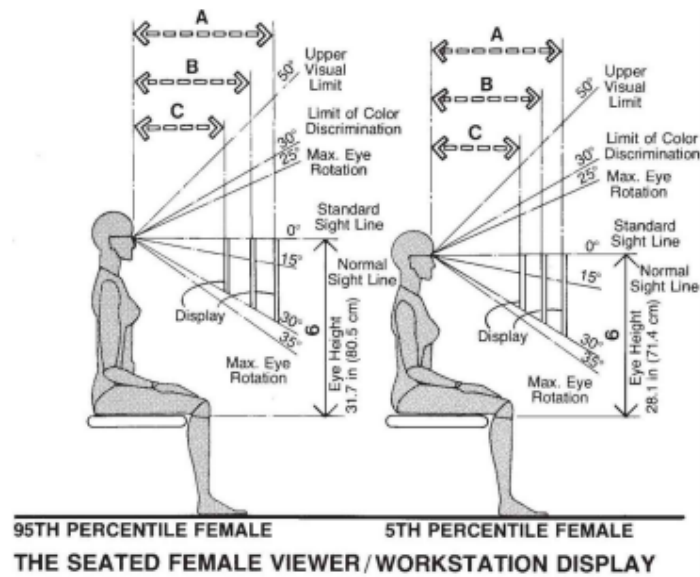
ที่มา : Panero and Zelnik (1979)



ภาพ 2.35 สมรรถนะในการมองเห็นจากระยะการยืนของผู้หญิง(1)
 ที่มา : Panero and Zelnik (1979)



ภาพ 2.36 สมรรถนะในการมองเห็นระยะนั่งของผู้ชาย(2)
 ที่มา : Panero and Zelnik (1979)



ภาพ 2.37 สมรรถนะในการมองเห็นจากระยะการนั่งของผู้หญิง(2)

ที่มา : Panero and Zelnik (1979)

2.6 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต

2.6.1 ประเภทของผ้าในการปัก

2.6.1.1 ผ้าฝ้าย (Cotton 100%) คือ ผ้าที่นิยมใช้มาก เนื่องจากเป็นผ้าที่ผลิตจากเส้นใยธรรมชาติ เนื้อผ้านุ่ม ระบายอากาศได้ดี อีกทั้งยังมีความยืดหยุ่นสูง มีความแน่นของเส้นใย ทำให้เมื่อปักลายออกมาแล้ว ได้ลายที่สวยงาม ทำให้ไม่จำเป็นต้องใช้กระดาษรองด้านในเวลาปัก การปักผ้าฝ้ายต้องอาศัยความพิถีพิถันในการปัก เนื่องจากคุณสมบัติของเนื้อผ้า การปักด้วยจักรต้องอาศัยความชำนาญเป็นพิเศษ การปักผ้าฝ้ายส่วนใหญ่จะนิยมปักเลื้อย กระโปรง กางเกง นอกจากนี้จะได้ลวดลายที่สวยงามแล้ว ยังมีความเย็นสบายของเนื้อผ้า ทำให้คนนิยมใส่กันมาก ด้วยความที่ผลิตจากเส้นใยธรรมชาติทำให้เด็กสามารถใส่ได้ แต่ด้วยวัสดุที่ใช้หายาก ทำให้ผ้าฝ้ายมีราคาแพงกว่าผ้าในท้องตลาดอื่น ๆ



ภาพ 2.38 ผ้าฝ้าย (Cotton 100%)

ที่มา : <https://www.stampcotton.com>

2.6.1.2 ผ้า (Cotton Twill) หรือ ผ้าลายสอง คือ ผ้าที่มีลักษณะเป็นลวดลายเส้นทแยงมุมขนานกันไปทั้งผืน ซึ่งเป็นลักษณะที่แตกต่างจากผ้าคอตตอนทั่วไป จึงทำให้ผ้ามีความแข็งแรง ทนทาน อีกทั้งยังให้ความยืดหยุ่นอีกด้วย ผ้าชนิดนี้จะนิยมนำไปทำเป็นหมวก กางเกง กระเป๋า เป็นต้น



ภาพ 2.39 ผ้า (Cotton Twill)

ที่มา : <https://www.bulliontex.com>

2.6.1.3 ผ้าลินิน (linen) คือ ผ้าเส้นใยธรรมชาติ มีความสวยงาม และ ทนทานกว่าผ้าฝ้าย ผ้าลินินเป็นที่ต้องการของตลาดมาก อีกทั้งยังถูกนิยมนำไปทำทั้งเสื้อผ้า และ ของใช้อื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็น ผ้าปูโต๊ะ ผ้าเช็ดตัว เป็นต้น ด้วยคุณสมบัติของเนื้อผ้าที่เป็นเส้นใยธรรมชาติ ทำให้เนื้อผ้ามีความละเอียดสูง และมีราคาที่สูง ส่วนใหญ่ผ้าลินินจะถูกนำไปทำเป็นผ้าที่สามารถขายได้ราคาแพง



ภาพ 2.40 ผ้าลินิน (linen)

ที่มา : <https://www.mcshop.com>

2.6.1.4 ผ้าแคนวาส (Canvas) คือ ผ้าที่ผลิตจากธรรมชาติ ผ้าดิบจะเป็นผ้าแคนวาสที่ไม่ผ่านการฟอก ทำให้ได้สีออกโทนขาวอมเหลือง ผ้าแคนวาสจะมีเนื้อสัมผัสที่นุ่มมากกว่าผ้าดิบทั่วไป ซึ่งจัดว่าเป็นอีกประเภทหนึ่งของผ้าฝ้าย เป็นผ้าที่มีความถี่ในการระบายความร้อนดี แข็งแรงทนทาน สามารถเพิ่มความหนาได้โดยยิ่งหนักก็จะมีราคาที่แพง นิยมอย่างมากในการนำมาทำถุงผ้า กระเป๋าผ้า รองเท้า



ภาพ 2.41 ผ้าแคนวาส (Canvas)

ที่มา : <https://www.bagcolor.com>

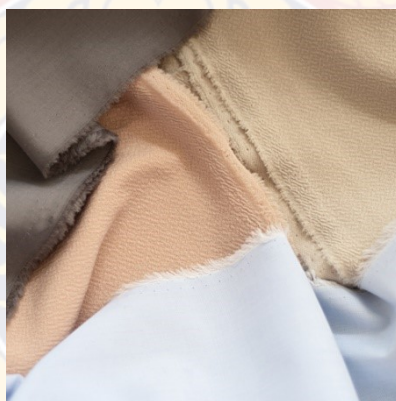
2.6.1.5 ผ้า CVC (Cotton 70% + Polyester 30%) คือ ผ้าเนื้อผสมระหว่าง (Cotton) เส้นใยธรรมชาติ และ (Polyester) เส้นใยสังเคราะห์ ซึ่งเป็นผ้าที่นิยมมากในท้องตลาด เพราะมีราคาที่ถูกลงกว่าแบบ (Cotton 100%) เนื้อผ้ามีความนิ่ม ยืดหยุ่น เกือบเทียบเท่า (Cotton 100%) อีกทั้งยังระบายอากาศได้ดี แต่ดูแลรักษาง่ายกว่า เนื่องจากมีส่วนผสมของเส้นใยสังเคราะห์ ทำให้มีความทนทานมากยิ่งขึ้น ในราคาที่ถูกลง นิยมนำไปทำเสื้อโปโล เสื้อยืด กางเกง ด้วยความที่ทนทานกว่า (Cotton 100%) ทำให้สามารถปักด้วยจักรได้ ทำให้ลายออกมาสวยงามกว่า



ภาพ 2.42 ผ้า CVC (Cotton 70% + Polyester 30%)

ที่มา : <https://www.fashionwear365.com>

2.6.1.6 ผ้า TC (Cotton 35% + Polyester 65%) คือ ผ้าเนื้อผสมระหว่าง (Cotton) เส้นใยธรรมชาติ และ (Polyester) เส้นใยสังเคราะห์ โดยจะเน้นที่เส้นใยสังเคราะห์เป็นพิเศษ เป็นผ้าที่จะนิยมทำให้มีรูเล็ก ๆ ระหว่างเนื้อผ้า ทอแบบลายจุด หรือ ลาคอส เนื่องจากใช้ส่วนผสมหลักเป็นใยสังเคราะห์ ทำให้ระบายความร้อนไม่ดีนักเมื่อเทียบกับผ้าฝ้าย หรือ ผ้า (CVC) การทำรูเล็ก ๆ จึงเป็นการทำเพื่อช่วยระบายความร้อนนั่นเอง ผ้า (TC) เป็นผ้าที่ทนทานต่อการใช้งาน อีกทั้งยังมีสีที่สด ดูแล่ง่าย รีดง่าย เข้าทรงได้ง่าย และ ยังสามารถสกรีนรูปได้ชัดเจนกว่าผ้าแบบอื่น ๆ นิยมนำมาใช้ในการปักเลื้อโปโล เลื้อยัด



ภาพ 2.43 ผ้า TC (Cotton 35% + Polyester 65%)

ที่มา : <https://www.thumbinThai.com>

2.6.1.7 ผ้า TK (Polyester 100%) คือ ผ้าเส้นใยสังเคราะห์ 100% โดยลักษณะพิเศษของผ้าชนิดนี้จะมีความมันเงา คงรูปยับได้ยาก ไม่หดตัวแม้ใช้งานไปนาน ๆ ให้สีที่สด อีกทั้งยังหาซื้อได้ง่ายอีกด้วย ถึงแม้ผ้าชนิดนี้จะระบายอากาศไม่ดีนัก เพราะ ทำจากเส้นใยสังเคราะห์

และ ราคาถูก ทำให้ผ้าชนิดนี้ถูกใช้งานกันมาก ไม่ว่าจะเป็นเสื้อโปโล เสื้อยืด นิยมใช้กันมากสำหรับ เป็นเสื้อทีม เสื้อบริษัท เสื้อโรงงาน ที่ต้องเน้นจำนวนมากกว่าคุณภาพ



ภาพ 2.44 ผ้า TK (Polyester 100%)

ที่มา : <https://www.thumbintha.com>

2.6.2 ประเภทของเส้นด้าย

2.6.2.1 ด้ายเย็บผ้าฝ้าย คือ ด้ายที่มีความทนทานต่อความร้อนได้ดี จึงเหมาะแก่ งานตัดเย็บ และยังสามารถรองรับกับเครื่องรีดที่ให้ความเร็วสูง มีความยืดหยุ่นทนต่อการขัดถูเป็น อย่างดีเยี่ยม ด้ายเย็บผ้าคุณภาพ โดยไม่ส่งผลกระทบต่อเสื้อผ้าเวลาทำความสะอาด โดย เส้นด้ายที่ทำจากผ้าฝ้ายเป็นเส้นใยยาวที่ทำจากหวีการเผาไหม้การหมักและการบิดสูง และ สามารถทนต่อขึ้นและแบคทีเรียได้

2.6.2.2 ด้ายเย็บผ้าโพลีเอสเตอร์ คือ ด้ายที่มีคุณสมบัติในการซึมผ่านได้ดีและ ผ้า โพลีเอสเตอร์ เบียก นอกจากนี้ยังมีความทนทานต่อกรดและด่างความสามารถในการป้องกัน (UV) จุดเด่นโพลีเอสเตอร์คือ จะมีวันดำที่แข็งแกร่งมากควนสีขาว โพลีเอสเตอร์ง่ายต่อการจุดไฟใกล้ เปลวไฟ ความรู้สึกร้อนของโพลีเอสเตอร์ค่อนข้างหายาก

2.6.2.3 ด้ายเย็บผ้าฝ้าย&โพลีเอสเตอร์ คือ ด้ายที่มีการผสมกับความแข็งแรงสูงทน ต่อการขัดถูได้ดี โดยทำมาจากเส้นใยโพลีเอสเตอร์ 65% และเส้นใยฝ้าย 35% จึงเหมาะแก่การเย็บ ผ้า หรือ จะทำชิ้นงานสักชิ้น และยังมีกรหดตัวต่ำยืดหยุ่นได้ดีและทนความร้อนได้

2.6.2.4 ด้ายเย็บผ้าไนลอน คือ เส้นด้ายใยสังเคราะห์ เหมือนเส้นใยธรรมชาติ มี คุณสมบัติที่แข็งแรง และราคาถูกกว่าเส้นใยธรรมชาติ จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ ทดแทนเส้นด้ายประเภทอื่น ๆ คุณสมบัติที่ต่าง อาจไม่เหมาะสมกับงานตัดเย็บเสื้อผ้า แต่อาจ เหมาะสมกับงานประเภททำสายเทปหรือสายรัด

2.6.3 เบอร์ของเส้นด้าย

2.6.3.1 เส้นด้ายเบอร์ 1 มีลักษณะ เป็นเส้นด้ายที่มีขนาดใหญ่ ไม่สามารถนำมาใช้งานได้ ต้องนำไปเข้ากระบวนการปั่นรวมกันทำให้เป็นเกลียว

2.6.3.2 เส้นด้ายเบอร์ 5,7,10 มีลักษณะ เป็นเส้นด้ายที่มีความหยาบ แข็งแรงทนต่อแรงดึง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ผ้าทำกระเป๋า ผ้าหุ้มเบาะโซฟา

2.6.3.3 เส้นด้ายเบอร์ 16,20 มีลักษณะ เป็นเส้นด้ายที่มีความหยาบถึงปานกลาง ไม่แข็งกระด้างมากนัก สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ผ้าที่ใช้ทั่วไป

2.6.3.4 เส้นด้ายเบอร์ 32,40 มีลักษณะ เป็นเส้นด้ายขนาดเล็กมีความอ่อนนุ่มอบอุ่น ไม่หยาบกระด้าง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ผ้าตัดเสื้อ ผ้าปูที่นอน

2.6.3.5 เส้นด้ายเบอร์ 60,80 มีลักษณะ เป็นเส้นด้ายที่ความละเอียด ขนาดเล็กจนเล็กสุด และต้องใช้เส้นใยเกรดพิเศษ ที่มีความยาวมากกว่าของเส้นใยทั่ว ๆ ไป สามารถนำไปประยุกต์ใช้ ผ้าปูที่นอน ซึ่งมีความอ่อนนุ่ม พริ้วไหว

2.6.4 คุณสมบัติของเส้นด้ายแต่ละชนิด

2.6.4.1 ด้ายถัก คือ ด้ายที่มีคุณสมบัติ เส้นไหมเนื้อเงา สวมใส่เย็นสบาย ไม่ร้อน สวมใส่ไม่ระคายเคือง ไม่แข็งเหมือนเชือก รีดแล้วไม่ยืดเหมือนเส้นใยจากอะคริลิก ผ่านกระบวนการทำสีด้วยระบบอุตสาหกรรม จึงทำให้สีไม่ตก และที่สำคัญ คือ เส้นไหมมีขนาดกำลังดี ไม่เล็ก ไม่ใหญ่จนเกินไป



ภาพ 2.45 ด้ายถัก

ที่มา : <https://th.pinkoi.com>

2.6.4.2 ไหมปัก คือ ไหมปักที่มีคุณสมบัติ เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในกลุ่มคนรักงานเย็บปักถักร้อย เป็นไหมที่สามารถแยกออกเป็น 6 เส้นเล็ก ๆ ได้ จับกลุ่มสีสวย หลายสไตล์ ราคาอ่อนโยมเยา ในการปักจะใช้จำนวนเส้นไหมไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับผ้าและผู้ออกแบบ ผลิตจากฝ้ายอียิปต์ 100% จึงมีความนุ่มและมันเงา



ภาพ 2.46 ไหมปัก

ที่มา : <https://www.huangseng.com>

2.6.4.3 ด้ายลินิน คือ เป็นเส้นด้ายจากธรรมชาติ ที่มีความแข็งแรงมาก เส้นมีขนาดยาว เหมาะสำหรับงานเย็บหนังหรืองานเย็บหนังสือ โดยผลิตมาจากต้น flax ลักษณะของด้าย มีเส้นใยที่ยาว หนามากกว่าฝ้าย ใช้สำหรับเย็บสมุด ถักสร้อย ถักกระเป๋า และงานประดิษฐ์อื่น ๆ ขนาดเส้นสม่ำเสมอ เหนียวแน่น ทนทาน



ภาพ 2.47 ด้ายลินิน

ที่มา : <https://www.leathertoolshouse.com>

2.6.4.4 ด้ายสปัน คือ ด้ายที่มีความเหนียว แข็งแรงทนทาน เหมาะแก่การเย็บกระสอบ ใช้เย็บเบาะรถยนต์ กระเป๋า รองเท้า ด้ายสปันมีหลายสีและหลายขนาด



ภาพ 2.48 ด้ายสปัน

ที่มา : <https://songthaitextile.com>

2.7 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาสี

จิตวิทยาของสี (Color Psychology) มีผลต่อการรับรู้ทางจิตใจของมนุษย์สีกับอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้กับการตลาด ซึ่งหากเลือกสีที่เหมาะสมนั้นจะช่วยให้การสื่อสารทางการตลาดของเรานั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น “จิตวิทยาสีกับความรู้สึกนั้นมีความสัมพันธ์กัน” ทำให้ศาสตร์สมัยใหม่ ๆ หลายด้านเลือกนำจิตวิทยาสีมาใช้ในการออกแบบสินค้า ผลิตภัณฑ์ อาคารสถานที่ สี ไปจนถึงใช้เพื่อการบำบัดร่างกายและจิตใจ

2.7.1 สีกับการออกแบบ

การออกแบบทุกประเภท สี คือ สิ่งสำคัญในการสะท้อนถึงคุณลักษณะขององค์กรสินค้า หรือการบริการ ซึ่งเป็นการแสดงถึงตัวตนของธุรกิจ โดยสีแต่ละสีจะมีอิทธิพล หรือคุณสมบัติในการแสดงอารมณ์ ความรู้สึกแตกต่างกัน เนื่องจากมนุษย์ได้สัมผัสทางสายตากับความรู้สึกทางกายภาพ รวมทั้งความรู้สึกในระดับจิตวิทยา หรือจิตใต้สำนึกตามธรรมชาติ กระบวนการเหล่านี้ทำให้เกิดหลักการเกี่ยวกับสี และการสื่อความหมาย ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากสำหรับ Graphics Designer เพราะในงานออกแบบ สีไม่ได้มีหน้าที่แค่เฉพาะในเชิง Function แต่ต้องรวมไปถึงหน้าที่ในเชิง Emotion ควบคู่กันไปทั้งสองแบบ ซึ่งสีแต่ละแบบก็จะมี การสื่อความหมายแตกต่างกันออกไป ดังนี้

2.7.1.1 สีแดง เป็นสีที่อ้างอิงมาจากไฟ ดวงอาทิตย์ และเลือด ซึ่งเป็นสีที่ช่วยเพิ่มการเผาผลาญของมนุษย์ ให้ความรู้สึกที่เร้าอารมณ์ รวมไปถึงเป็นสีที่ใช้เพื่อบ่งบอกถึงอันตราย ดังนั้น ในการออกแบบงานพิมพ์ ไม่ว่าจะ เป็นข้อความ หรือรูปภาพ หากต้องการกระตุ้นให้คนตัดสินใจได้อย่างรวดเร็ว สีแดงจึงถือเป็นสีที่สมบูรณ์แบบสำหรับส่วนที่ต้องการเน้น

2.7.1.2 สีชมพู เป็นสีที่เชื่อมโยงมาจากสีแดงที่มีพลังความปรารถนา และความรัก แต่มีความอ่อนโยนมากกว่า ทั้งนี้สีชมพูยังมีความเป็นมิตร ความน่าทะนุถนอม และเป็นสีที่มีพลังในการรักษากับผู้ที่ปัญหาทางอารมณ์ เพราะช่วยให้จิตใจสงบ ผ่อนคลาย และอ่อนโยนขึ้นได้ ซึ่งถ้าหากอยากได้งานพิมพ์ดูอ่อนโยน สวยงาม สีชมพูก็ถือเป็นตัวเลือกที่ดี

2.7.1.3 สีส้ม เป็นสีของแสงแดด บรรยากาศที่ร้อน อบอวล จึงมีความหมายถึงความกระตือรือร้น ความหลงใหล ความสุข ความคิดสร้างสรรค์ ความมุ่งมั่น ความสำเร็จ การกระตุ้น และแสดงถึงการมองโลกในแง่ดี สุขภาพที่ดี ความอุดมสมบูรณ์ ดังนั้น หากเป็นการออกแบบงานพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับอาหาร การใช้สีส้มก็สามารถช่วยกระตุ้นความหิวได้

2.7.1.4 สีเหลือง เป็นสีของแสงแดด ที่แสดงถึงความสุข สติปัญญา พลังงาน ทั้งยังเป็นสีที่ช่วยในการเจริญอาหาร และช่วยสร้างความมั่นใจ อีกทั้งยังเป็นสีที่กระตุ้นความร่าเริง กระตุ้นกิจกรรมทางจิตใจ ทำให้สีเหลืองใช้เพื่อเน้นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการออกแบบแต่ถ้าออกแบบงานพิมพ์เกี่ยวกับความมั่นคง และความปลอดภัย ควรหลีกเลี่ยงการใช้สีนี้

2.7.1.5 สีเขียว เป็นสีของธรรมชาติ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการเจริญเติบโต ความกลมกลืน ความสดชื่น ความอุดมสมบูรณ์ ปลอดภัย และการเริ่มต้นใหม่ การเติบโต รวมไปถึงเป็นสีที่สงบ ซึ่งในการออกแบบงานพิมพ์เกี่ยวกับธรรมชาติ ก็ใช้เป็นสีเขียว โดยเลือกโทนให้เหมาะกับงานออกแบบนั้น ๆ เพราะโทนสีเขียวแต่ละโทนจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน

2.7.1.6 สีฟ้า เป็นสีของท้องฟ้า ซึ่งเป็นสีที่แสดงถึงสัญลักษณ์ของสิ่งใหม่ ๆ สติปัญญา ความฉลาด ความไว้วางใจ และความศรัทธา ทั้งยังเป็นสีที่มีประโยชน์ต่อจิตใจ และร่างกาย ชะลอการเผาผลาญอาหารของมนุษย์ และก่อให้เกิดความผ่อนคลาย และปลอดภัยซึ่งในการออกแบบงานพิมพ์ โทนสีฟ้าได้ไปจนถึงโทนน้ำเงินเข้มจึงเป็นสีที่ปลอดภัยที่สุด

2.7.1.7 สีม่วง เป็นสีที่รวมความมั่นคงของสีน้ำเงิน และพลังงานของสีแดง ซึ่งสีม่วงเป็นสีที่มีความสัมพันธ์กับความลึกลับ ความมหัศจรรย์ เวทมนตร์คาถา และความเพ้อฝัน แต่ก็ยังเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจ ศักดิ์ศรี ความสง่างาม และความทะเยอทะยานด้วย ซึ่งสีม่วงในการออกแบบงานพิมพ์นั้น ทำให้รู้สึกว่างานพิมพ์มีความหรูหรา และมีระดับ

2.7.1.8 สีขาว เป็นสีสันแห่งความสมบูรณ์แบบ เกี่ยวข้องกับแสงสว่าง ความดี ความไร้เดียงสา ความบริสุทธิ์ รวมไปถึงการประสบความสำเร็จ ความเท่าเทียม การแต่งงาน ทั้งแสดงถึงความสะอาด ความหลุดพ้น ความว่างเปล่า และความตาย ซึ่งสีขาวในการออกแบบงานพิมพ์เป็นสีคลาสสิกอีกสีเช่นเดียวกัน ทำให้การออกแบบงานพิมพ์ดูสะอาด สบายตา

2.7.1.9 สีดำ เป็นสีที่เป็นทางการ มีพลังอำนาจ และหุรุมหามีระดับ อีกทั้งสีดำยังเกี่ยวข้องกับความกลัว และมักจะมี ความหมายแฝง เป็นสัญลักษณ์ของความเศร้าโศกอีกด้วย ซึ่งสีดำในการออกแบบงานพิมพ์ เมื่อใช้เป็นพื้นหลังจะทำให้การอ่านง่ายขึ้น ขณะเดียวกันสีอื่น ๆ ก็โดดเด่นขึ้นเมื่ออยู่กับสีดำ และสีดำเป็นสีที่มีประสิทธิภาพสำหรับการอ่าน

2.7.2 สีสื่ออารมณ์

2.7.2.1 (Happy colors) ได้แก่ เหลือง ส้ม ชมพู แดง पीช ชมพูอ่อน และม่วงสีแห่งความสุข มักถูกมองว่าเป็นเฉดสีสว่างและสีอบอุ่น เช่น สีเหลือง สีส้ม สีชมพู และสีแดง หรือสีพาสเทล ยิ่งสีสว่างและอ่อนมากเท่าไร เราก็จะยิ่งรู้สึกมีความสุขและมองโลกในแง่ดีมากขึ้นเท่านั้น การผสมผสานสีต่างกัน อาจทำให้รู้สึกสนุกสนาน และมีชีวิตชีวา

2.7.2.2 (Sad colors) ได้แก่ สีเทา สีน้ำตาล สีเบจ และสีน้ำเงินเข้มสีแห่งเศร้า มักจะมีโทนสีที่มืด เช่น สีเทา สีน้ำตาล สีเบจ และสีน้ำเงินและสีเขียวบางเฉด ในวัฒนธรรมตะวันตก สีดำมักถูกมองว่าเป็นสีแห่งการไว้ทุกข์ ในขณะที่บางประเทศในเอเชียตะวันออกกลับเลือกใช้เป็นสีขาว

2.7.2.3 (Calming colors) ได้แก่ สีฟ้า สีเขียว สีฟ้าอ่อน สีไลแลค สีมันต์ สีขาว สีเบบี๋ และสีเทาที่ให้ความรู้สึกสงบ มักเป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบ เป็นสีโทนเย็น เช่น สีฟ้าและสีเขียว สีพาสเทล โทนเย็น สีเบบี๋ สีไลแลค สีมันต์ และโทนสีกลาง เช่น สีขาวและสีเทา การออกแบบด้านหลังที่ใช้สีน้อยลงมักจะทำให้สงบมากขึ้น

2.7.2.4 (Energizing colors) ได้แก่ แดงสด เหลือง เขียวอ่อน ม่วงแดง และเขียว มรกตสีช่วยเสริมพลัง จะมีส่วนช่วยกระตุ้นความฮึกเหิม ความกระตือรือร้น ช่วยให้ดูมีพลัง

2.8 ศึกษาข้อมูลและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.8.1 งามเพชร อัมพรวัฒนพงศ์ (2560 : บทความ)

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการรวบรวมข้อมูลพื้นฐานและคุณสมบัติของลูกสนและใบสนทะเล ซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติ ที่ยังมีการนำมาใช้ประโยชน์น้อย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทดลองหาความเป็นไปได้ในการขึ้นรูปแผ่นวัสดุและชิ้นงานที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อใช้สำหรับตกแต่งภายในอาคารในการศึกษาดังกล่าวได้ทำการทดลอง คุณสมบัติ ของวัสดุประสาน รวมทั้งวิธีการ ขั้นตอนในการขึ้นรูปแผ่นวัสดุหรือชิ้นงานจากใบสนและลูกสนทะเล โดย การจดบันทึก และเปรียบเทียบความเป็นไปได้ของการขึ้นรูปแผ่นวัสดุ ทั้งในเรื่องของสัดส่วนวัสดุ ระยะเวลา ขั้นตอนและวิธีการที่เหมาะสม

ซึ่งจากการทดลองพบว่าคุณสมบัติของวัสดุผสมที่สามารถขึ้นรูปได้ดีจะต้องมี คุณสมบัติในการผสม วัสดุหลัก มีความยืดหยุ่น พื้นผิวสวยงาม แห้งเร็ว ไม่ขึ้นรา ไม่มีกลิ่น และตัดแต่งได้ง่าย เพื่อ นำมาใช้ ในการออกแบบและตกแต่งพื้นที่ภายในอาคาร ในการทดลองดังกล่าว วัสดุประสานและอัตราส่วนที่เหมาะสมกับการขึ้นรูปวัสดุและขึ้นงาน ประกอบด้วยวัสดุหลัก ไบและลูกสนทะเล 100 กรัม น้ำ ยางพาราสด 1/2 ออนซ์ กาวน้ำ 1/3 ออนซ์ ใช้ระยะเวลาในการเซตตัว 30 นาที แห้งสนิทภายใน 3 วัน และทำการทดสอบคุณสมบัติ ด้านกายภาพและการคงรูปของวัสดุ โดยพบว่าวัสดุยังคงรูปทาง กายภาพได้ดีทั้งในสภาพอากาศร้อนและเย็น เมื่อ โดนความชื้นก็สามารถกลับคืนรูปได้ ทดสอบด้าน การปรับเปลี่ยนรูปทรงทางกายภาพ เช่น ความยืดหยุ่น การตัดแต่ง ความหนาและความพรุน พบว่า เมื่อความหนาของแผ่นวัสดุเพิ่มขึ้นความพรุนจะน้อยลง แต่จะมีความยืดหยุ่นมากขึ้น สามารถ ปรับเปลี่ยนและตัดแต่งรูปทรงได้ดี

2.8.2 กรณีศึกษา ไพรวันรัตน (2566 : บทคัดย่อ)

บทความนี้มีวัตถุประสงค์วิเคราะห์รูปแบบ ภูมิปัญญา งานตอกกระดาษ เพื่อใช้เป็น แนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน และเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง บ้านจาก ภูมิปัญญาช่างตอกด้วยแนวคิดไทยนวัตศิลป์โดยศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมที่ เกี่ยวข้องและ รวบรวมข้อมูลภาคสนามจากกลุ่มช่างสกุลช่างเพชรบุรีผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญา และวัฒนธรรม จังหวัดเพชรบุรีรวมถึงฐานข้อมูลออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับข้อมูลด้านพื้นที่ วิเคราะห์โดยใช้ กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ แนวคิดไทยนวัตศิลป์แนวคิดเกี่ยวกับการ ออกแบบผลิตภัณฑ์และ ข้อมูลด้านพื้นที่เพื่ออธิบายผลการศึกษา ผลการศึกษาพบว่าสกุลช่างเพชรบุรีเป็นส่วนหนึ่งของช่างสิบ หมู่ ผู้วิจัยได้เลือกช่างตอก ซึ่งมีกระบวนการและมีวิธีที่สำคัญปัจจุบันเหลือเพียงคนเดียวนำมา วิเคราะห์โดยใช้กระบวนการ พัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ตามขั้นตอนโดยนำมาผสมผสานเข้ากับนวัตศิลป์ด้าน การออกแบบอาร์ตเวิร์ค (Art Work) กระดาษปรู๊โดยประยุกต์ใช้เทคนิค (Modular) ลวดลายประดับ พื้นฐานสำหรับขึ้น งานศิลปะได้รับแรงบันดาลใจจากลวดลายประดับบนเสาศาลาของวัดใหญ่ สุวรรณารามจังหวัด เพชรบุรีรูปแบบดังกล่าวใช้เทคนิคการเจาะกระดาษหรือตอกกระดาษ จากนั้นตอก กระดาษ ให้เป็นรูแล้วจึงนำมาสานขัดกัน ใช้ในการสร้างลวดลายตกแต่งสำหรับ การนำ กระดาษมาขึ้น รูปประดิษฐ์เป็นโคมไฟ ซึ่งใช้เป็นของตกแต่งบ้านตามความต้องการและศักยภาพของชุมชนตลอดจน ผู้ผลิต

2.8.3 พรพิมล มินิล, นันธกรณ์ ปุ่ครั้ง และพรประสิทธิ์ มูลสาโคตร (2562 : บทคัดย่อ)

เนื่องจากปัจจุบันมีผู้คนหันสนใจมาใช้หมอนไหมพรมเป็นจำนวนมาก จึงได้นำ หัตถกรรมมาเป็นหลักในการท ำหมอนไหมพรมเพื่อตอบสนองความต้องการของคนทั่วไป ตั้งแต่ ระดับล่างจนถึงระดับสูงสุด หมอนไหมพรมเป็นงานฝีมือซึ่งต้องใช้ระยะเวลาในการท ำเป็น เวลานาน

จึงไม่มีผู้คนที่สนใจทำมากเท่าที่ควรจึงเป็นงานหัตถกรรมที่ทำขึ้นเพื่อการเผยแพร่และ ขยายความรู้เกี่ยวกับกรรม านใหม่พรมมาใช้ให้เกิดประโยชน์และเสริมสร้างรายได้และสร้างผลงาน ใหม่ออกมาและตอบสนองความต้องการของลูกค้าในยุคปัจจุบันโดยมีเป้าหมายคือการสร้างผล กำไร รายได้ให้กับเพื่อสร้างอาชีพการขายสินค้า ทางผู้จัดทำโครงการจึงได้มองเห็นถึงประโยชน์ของ ใหม่พรมเพื่อนำมาทำให้เป็นผลิตภัณฑ์ให้มีรูปแบบสวยงาม อีกทั้งยังเป็นการตลาดที่ดี ทางความคิดไปสู่วัสดุอื่น ๆ ได้ อีกด้วย

2.8.4 ญดา สวัสดิ์ (2561 : บทคัดย่อ)

งานวิจัยเรื่องนี้มีจุดมุ่งหมาย (1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์ดั้งเดิมผ้าไหมไทย อันประกอบด้วย กระบวนการผลิต วัสดุคุณสมบัติและสี(2) เพื่อออกแบบและพัฒนาลายผ้าทอ ตามข้อกำหนดอัตลักษณ์ไหมผ้าไหมไทย สำหรับเครื่องแต่งกายแฟชั่นร่วมสมัย เพื่อออกแบบและพัฒนาลายผ้าทอตามข้อกำหนดอัตลักษณ์ไหมผ้าไหมไทย สำหรับเครื่องแต่งกายแฟชั่นร่วม สมัย ที่มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน การศึกษานี้ยังเป็นแนวทางการ ออกแบบลายผ้าทอผ้าไหมไทย แก่ผู้สนใจที่จะผลิตหรือออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่นร่วมสมัย เพื่อสร้างทางเลือกใหม่ให้อุตสาหกรรมแฟชั่นและสิ่งทอร่วมสมัย โดยมีการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ (1) ความรู้ เกี่ยวกับผ้าไหม ประวัติกระบวนการผลิต ตราขนยุง พระราชทาน (2) ความรู้ เกี่ยวกับเส้นใย ประเภทของเส้นใย สมบัติของเส้นใย (3) การออกแบบ เครื่องแต่งกายแฟชั่นร่วมสมัย แนวโน้ม แฟชั่นปี 2018 - 2019 (4) ทฤษฎีการรับรู้และการจัดองค์ประกอบศิลป์

2.8.5 จิราพร เกิดแก้ว (2558 : บทคัดย่อ)

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจำแนกตัวอย่างผ้าชนิดต่าง ๆ ด้วยเทคนิค Attenuated Total Reflection Infrared Spectroscopy (ATR-FTIR) และการวิเคราะห์ทางความร้อน (เทคนิค TGA และ DSC) ตัวอย่าง 21 ตัวอย่างถูกใช้ในการศึกษานี้มีตัวอย่าง 8 ตัวอย่างที่ทราบองค์ประกอบของผ้าที่แน่นอน คือผ้าทราทำมาจาก 100% polyamide 100% polyester 100% ฝ้ายธรรมชาติ 100% acrylic 70%bamboo ผสมกับ 30% ฝ้าย 65% polyester ผสมกับ 35% ไนลอน 40% ผ้าไหมผสม กับ 30% ฝ้ายและ 30% tolay veket จาก IR สเปกตรัมของตัวอย่างที่ทราบองค์ประกอบของเส้นใยผ้าแสดงพีคที่บ่งชี้ว่ามาจากหมู่ฟังก์ชันซึ่งเป็นหมู่เดียวกับที่ปรากฏในตัวอย่าง เมื่อรวมกับผลการทดลองที่ได้ จากเทคนิค IR และข้อมูลจากการวิเคราะห์ทางความร้อน พบว่าสามารถระบุและแยกความแตกต่างของ ผ้าได้จากผลการวิเคราะห์พบว่าเทคนิค ATR - FTIR และเทคนิคการวิเคราะห์ทางความร้อนที่ใช้ใน การศึกษานี้เป็นเทคนิคที่สะดวกในการใช้บ่งชี้และจำแนกผ้าต่างชนิดและอาจจะใช้ช่วยในการ วิเคราะห์จำแนกผ้าและใช้ในงานทางนิติวิทยาศาสตร์ได้

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ในการศึกษาแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเบื้องต้นที่ประกอบเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมกำหนดการดำเนินการวิจัยตามลำดับดังนี้ คือ วิธีการสำรวจและรวบรวมข้อมูลของการดำเนินงานโครงการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

ดังนั้นในการศึกษาเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของการทำการศึกษาและพัฒนาผู้วิจัยจึงได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นตอนการวิจัย

การศึกษาเอกสารและรวบรวมงานข้อมูลการศึกษาและพัฒนาผู้ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ สำรวจรวบรวมข้อมูลโดยแบ่งประเภทเอกสารเป็น 2 ลักษณะคือ

3.1.1 **ขั้นปฐมภูมิ** ข้อมูลการศึกษาภาคสนามจากการทำแบบสอบถาม แบบประเมินความพึงพอใจ

3.1.2 **ขั้นทุติยภูมิ** ข้อมูลหนังสืออ้างอิงทางวิชาการ ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับการตกแต่งบ้าน ข้อมูลเกี่ยวกับการปัก ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบลวดลาย ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้ใช้งาน ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการยศาสตร์ ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต ข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาสี ข้อมูลและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยเรื่องโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ เพื่อเพิ่มคุณค่าประโยชน์เกี่ยวกับกิจกรรมออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มประชากรตัวอย่างดังนี้

3.2.1 **กลุ่มประชากร** คือ กลุ่มผู้ที่ชื่นชอบการตกแต่งบ้านและกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบงานฝีมือ

3.2.2 **กลุ่มตัวอย่าง** คือ กลุ่มผู้ที่ชื่นชอบการตกแต่งบ้านและกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบงานฝีมือ

3.3 สร้างเครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 แบบสอบถามเบื้องต้น

การสร้างแบบสอบถามในการวิจัยเรื่องการออกแบบและผลิตภัณฑ์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ เพื่อนำมาออกแบบให้ตรงกับความ ต้องการของผู้บริโภคมากที่สุด โดยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการตกแต่งบ้าน

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

3.3.2 แบบประเมินความพึงพอใจ

การสร้างแบบประเมินเพื่อสอบถามความพึงพอใจเพื่อทดสอบหาความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ โดยมี 3 ข้อ ดังนี้

1. ด้านผลิตภัณฑ์
2. ด้านการใช้งาน
3. ด้านการส่งเสริมการตลาด

3.4 การเก็บข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยได้ทำงานศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.4.1 **แบบสอบถาม** หาค่าร้อยละมาวิเคราะห์เป็นรายชื่อ โดยใช้การคำนวณหาค่าเฉลี่ย ร้อยละและนำเสนอในรูปแบบตาราง เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการออกแบบต่อไป

3.4.2 **แบบประเมินเพื่อสอบถามความพึงพอใจ** กำหนดความคิดเห็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยกำหนดน้ำหนักแบบประเมินค่า 5 ระดับ เพื่อหาข้อสรุปไปพิจารณาปรับปรุง แบบให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคโดยการหาค่าร้อยละมาวิเคราะห์ และนำเสนอเป็นรูปแบบตารางพร้อมคำอธิบายสรุป

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำเสนอสรุปจากแบบสอบถาม แบบประเมิน ออกมาเป็นแนวทางการออกแบบ พร้อมอ้างอิง และนำมาสรุปแบบหาแนวทางที่เหมาะสม และความเป็นไปได้ของการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคมากที่สุด

3.6 พัฒนาการออกแบบ

พัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยนำเอาข้อมูลที่ได้มาทำการพัฒนาและการปรับปรุงแก้ไขแบบร่าง (Sketch Design)

3.7 เขียนแบบเพื่อการผลิต

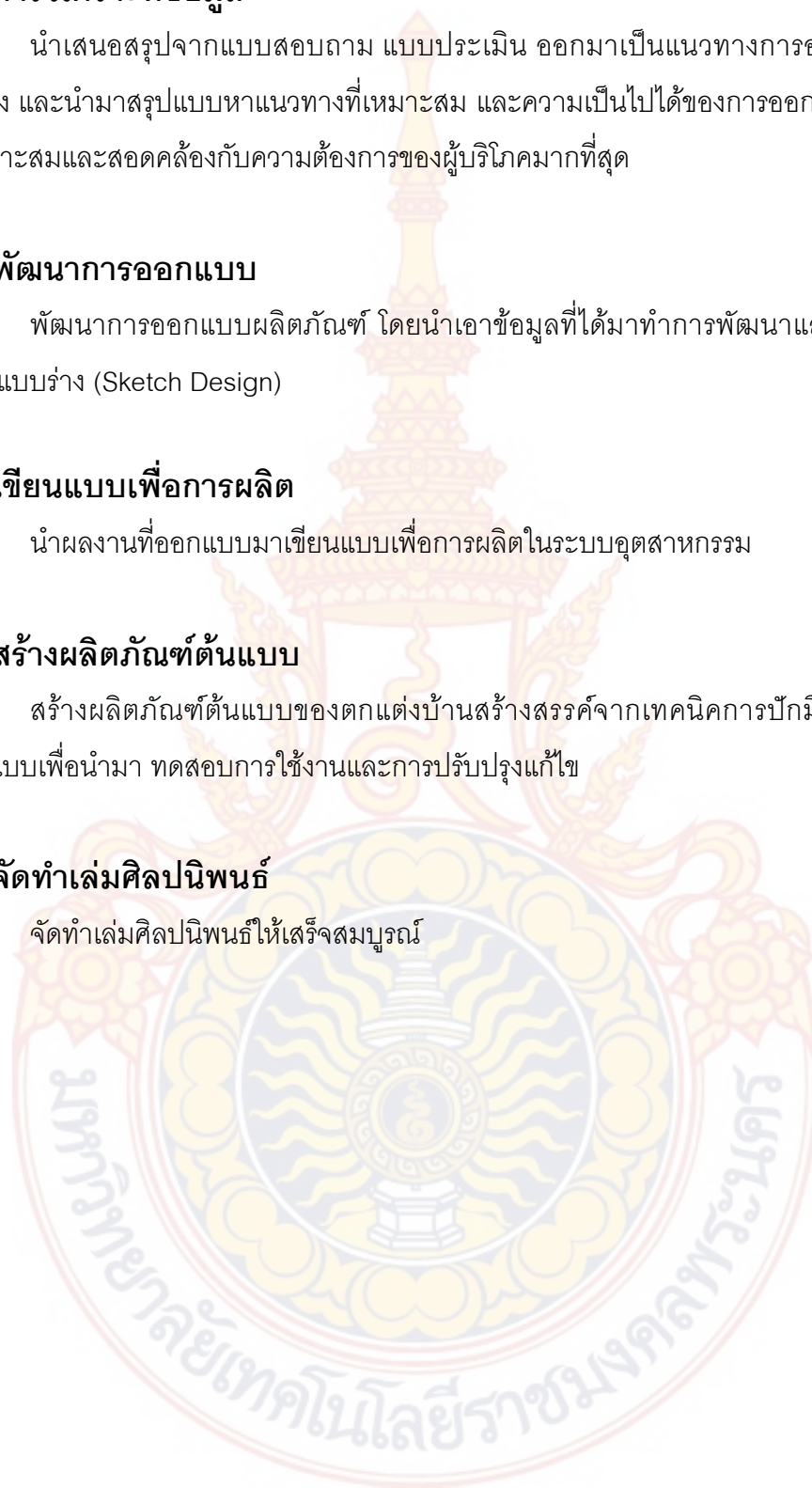
นำผลงานที่ออกแบบมาเขียนแบบเพื่อการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

3.8 สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือที่ได้จากการออกแบบเพื่อนำมา ทดสอบการใช้งานและการปรับปรุงแก้ไข

3.9 จัดทำเล่มศิลปนิพนธ์

จัดทำเล่มศิลปนิพนธ์ให้เสร็จสมบูรณ์



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาข้อสรุปสำหรับโครงการออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้าน
สร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ เพื่อให้เป็นไปตามความต้องการและสอดคล้องต่อผู้ใช้ที่ตอบ
แบบสอบถาม

4.1 วิเคราะห์แบบสอบถามเบื้องต้น

ผลการศึกษาข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการหาข้อมูลพื้นฐานของโครงการออกแบบและพัฒนา
ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ แบบสอบถามจากกลุ่มประชากรตัวอย่าง 50
ชุด ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยร้อยละ และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
ต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการตกแต่งบ้าน

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จาก
เทคนิคการปักมือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตาราง 4.1 แสดงจำนวนเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	23	46.00
หญิง	27	54.00
รวม	50	100.00

สรุปตาราง 4.1 ผลแสดงของผู้ที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุดคือเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ
46.00 และน้อยที่สุดคือเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 54.00 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตาราง 4.2 แสดงจำนวนอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 20 ปี	2	4.00
20 - 25 ปี	27	54.00
26 - 30 ปี	13	26.00
31 - 35 ปี	4	8.00
อายุ 35 ปีขึ้นไป	4	8.00
รวม	50	100.00

สรุปตาราง 4.2 ผลแสดงอายุของผู้ที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุดคืออายุ 20 - 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 54.00 และน้อยที่สุดคืออายุต่ำกว่า 20 ปี คิดเป็นร้อยละ 4.00 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตาราง 4.3 แสดงจำนวนอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว	9	18.00
รับจ้าง	4	8.00
พนักงานรัฐสาหกิจ	11	22.00
ข้าราชการ	2	4.00
นักเรียน / นักศึกษา	19	38.00
อื่น ๆ	5	10.00
รวม	50	100.00

สรุปตาราง 4.3 ผลแสดงอาชีพของผู้ที่ตอบแบบสอบถามมากที่สุดคืออาชีพนักเรียน / นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 38.00 และน้อยที่สุดคืออาชีพข้าราชการ คิดเป็นร้อยละ 4.00 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตาราง 4.4 แสดงจำนวนรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายได้	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15,000บาท	17	34.00
15,000 - 20,000 บาท	20	40.00
20,000 - 25,000 บาท	6	12.00
30,000 บาทขึ้นไป	7	14.00
รวม	50	100.00

สรุปตาราง 4.4 ผลแสดงรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุดคือ 15,000 - 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 40.00 และน้อยที่สุดคือ 20,000 - 25,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 12.00 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตอนที่ 2 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการตกแต่งบ้าน

ตาราง 4.5 แสดงประเภทที่พักอาศัยที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือก

ที่พักอาศัย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บ้านเดี่ยว	14	28.00
อาคารพาณิชย์หรือตึกแถว	10	20.00
ทาวน์เฮาส์	11	22.00
อพาร์ทเมนต์	8	16.00
คอนโดมิเนียม	7	14.00
รวม	50	100.00

สรุปตาราง 4.5 ผลแสดงประเภทที่พักอาศัยที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุดคือ บ้านเดี่ยว คิดเป็นร้อยละ 28.00 และน้อยที่สุดคือคอนโดมิเนียม คิดเป็นร้อยละ 14.00 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตาราง 4.6 แสดงประเภทการตกแต่งบ้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือก

การตกแต่งบ้าน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โมเดิร์น	12	24.00
มินิมอล	11	22.00
มุจิ	15	30.00
ลักซูรี	1	2.00
ลอฟท์	3	6.00
วินเทจ	4	8.00
ทรอปิคอล	1	2.00
สแกนดิเนเวีย	1	2.00
บีช เฮาส์	1	2.00
เรโทร	1	2.00
รวม	50	100.00

สรุปตาราง 4.6 ผลแสดงประเภทการตกแต่งบ้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุดคือ มุจิ คิดเป็นร้อยละ 30.00 และน้อยที่สุดคือ ลักซูรี สแกนดิเนเวีย บีช เฮาส์และเรโทร คิดเป็นร้อยละ 2.00 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตาราง 4.7 แสดงประเภทพื้นที่การตกแต่งที่ผู้อาศัยที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือก

ตกแต่งพื้นที่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ห้องนั่งเล่น	35	70.00
ห้องรับประทานอาหาร	1	2.00
ห้องน้ำ	1	2.00
ห้องครัว	1	2.00
ห้องทำงาน	4	8.00
ห้องนอน	8	16.00
รวม	50	100.00

สรุปตาราง 4.7 ผลแสดงประเภทพื้นที่การตกแต่งที่ผู้อาศัยที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุดคือ ห้องนั่งเล่น คิดเป็นร้อยละ 76.00 และน้อยที่สุดคือ ห้องรับประทานอาหาร ห้องน้ำ และห้องครัว คิดเป็นร้อยละ 2.00 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตาราง 4.8 แสดงปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อของตกแต่งบ้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือก (ตอบได้มากกว่า 1 คำถาม)

ปัจจัย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความสวยงามทันสมัย	43	24.30
ความแข็งแรง/ทนทาน	40	22.50
มีเอกลักษณ์	34	19.40
รูปทรง	30	16.90
ราคา	30	16.90
รวม	177	100.00

สรุปตาราง 4.8 ผลแสดงปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อของตกแต่งบ้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุดคือ ความสวยงามทันสมัย คิดเป็นร้อยละ 24.30 และน้อยที่สุดคือ รูปทรงและราคา คิดเป็นร้อยละ 16.90 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ

ตาราง 4.9 แสดงความต้องการที่มีต่อผลิตภัณฑ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือก (ตอบได้มากกว่า 1 คำถาม)

ความต้องการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความปลอดภัย	38	18.20
ความแข็งแรงทนทาน	40	19.20
ประโยชน์ใช้สอย	34	16.30
ความสวยงาม	36	17.30
ความสะดวกสบายต่อการใช้งาน	34	16.50
ราคา	26	12.50
รวม	208	100.00

สรุปตาราง 4.9 ผลแสดงประเภทความต้องการที่มีต่อผลิตภัณฑ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุดคือ ความแข็งแรงทนทาน คิดเป็นร้อยละ 19.20 และน้อยที่สุดคือ ราคา คิดเป็นร้อยละ 12.50 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตาราง 4.10 แสดงประเภทของตกแต่งบ้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกซื้อ (ตอบได้มากกว่า 1 คำถาม)

ประเภทของตกแต่งบ้าน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นาฬิกาติดผนัง	56	36.90
ที่หุ้มแจกัน	3	2.20
วอลเปเปอร์	47	31.00
พรม	16	8.10
กรอบกระจก	7	4.80
หมอนอิง	10	7.00
กล่องกระดาษทิชชู	5	3.80
โคมไฟ	9	6.20
รวม	153	100.00

สรุปตาราง 4.10 ผลแสดงประเภทของตกแต่งบ้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบมากที่สุดคือ นาฬิกาติดผนัง คิดเป็นร้อยละ 36.90 และน้อยที่สุดคือ ที่หุ้มแจกัน คิดเป็นร้อยละ 2.20 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตาราง 4.11 แสดงความต้องการต่อรูปทรงผลิตภัณฑ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือก

รูปทรง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
รูปทรงธรรมชาติ	5	10.00
รูปทรงสัตว์	4	8.00
รูปทรงการ์ตูน	1	2.00
รูปทรงเรขาคณิต	22	44.00
รูปทรงอิสระ	18	36.00
รวม	50	100.00

สรุปตาราง 4.11 ผลแสดงความต้องการต่อรูปทรงผลิตภัณฑ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุดคือ รูปทรงเรขาคณิต คิดเป็นร้อยละ 44.00 และน้อยที่สุดคือ รูปทรงการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 2.00 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 50 คน

ตาราง 4.12 แสดงความต้องการต่อโทนสีของผลิตภัณฑ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือก

โทนสี	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สีโทนร้อน	15	30.00
สีโทนเย็น	22	44.00
สีโทนขาว - ดำ	3	6.00
สีโทนสดใส	7	14.00
สีโทนตรงข้าม	3	6.00
รวม	50	100.00

สรุปตาราง 4.12 ผลแสดงความต้องการต่อโทนสีผลิตภัณฑ์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุดคือ สีโทนเย็น คิดเป็นร้อยละ 44.00 และน้อยที่สุดคือ สีโทนตรงข้ามและสีโทนสีขาว - ดำ คิดเป็นร้อยละ 6.00 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตาราง 4.13 แสดงความต้องการต่อรูปแบบที่ต้องการในของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือของผู้ตอบแบบสอบถาม

รูปแบบ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
แบบ 1	2	4.00
แบบ 2	21	42.00
แบบ 3	27	54.00
รวม	50	100.00

สรุปตาราง 4.13 ผลแสดงความต้องการต่อรูปแบบที่ต้องการในของตกแต่งบ้านที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุดคือ แบบ 3 คิดเป็นร้อยละ 54.00 และน้อยที่สุด คือ แบบ 1 คิดเป็นร้อยละ 4.00 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมิน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

ตาราง 4.14 แสดงข้อมูลความถี่และร้อยละของสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบประเมิน

สถานภาพ		ความถี่	ร้อยละ
เพศ	ชาย	20	40.00
	หญิง	30	60.00
รวม		50	100.00
อายุ	อายุต่ำกว่า 20 ปี	3	6.00
	20 - 25 ปี	20	40.00
	26 - 30 ปี	15	30.00
	31- 35 ปี	10	20.00
	อายุ 35 ปีขึ้นไป	2	4.00
รวม		50	100.00
สถานภาพ		ความถี่	ร้อยละ
อาชีพ	ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	2	4.00
	รับจ้าง	10	20.00
	พนักงานรัฐวิสาหกิจ	14	28.00
	ข้าราชการ	4	8.00
	นักเรียน/นักศึกษา	20	40.00
รวม		50	100.00
รายได้	ต่ำกว่า 15,000 บาท	13	26.00
	15,000 - 20,000 บาท	25	50.00
	20,000 - 25,000 บาท	10	20.00
	30,000 บาทขึ้นไป	2	4.00
รวม		50	100.00

จากตาราง 4.14 ผลแสดงการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 60.00) รองลงมาคือเพศชาย (ร้อยละ 40.00) ช่วงอายุอันดับแรกคือ 20 - 25 ปี (ร้อยละ 40.00) รองลงมาคือ อายุ 35 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 4.00) อาชีพอันดับแรกคือ นักเรียน/นักศึกษา (ร้อยละ 40.00) รองลงมาคือ ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว (คิดร้อยละ 4.00) รายได้อันดับแรกคือ 15,000 - 20,000 บาท (ร้อยละ 50.00) รองลงมาคือ 30,000 บาทขึ้นไป (คิดร้อยละ 4.00) 15,000 - 20,000 บาท (ร้อยละ 50.00) ตามลำดับของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

ตอนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน สร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ

ตาราง 4.15 แสดงข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D	ระดับความพึงพอใจ
1.ความสวยงามของผลิตภัณฑ์	4.57	0.69	มากที่สุด
2.ผลิตภัณฑ์มีลวดลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว	4.55	0.54	มากที่สุด
3.ผลิตภัณฑ์มีขนาดเหมาะสมต่อการเลือกนำไปใช้งาน	4.50	0.53	มากที่สุด
ภาพรวมของความพึงพอใจด้านผลิตภัณฑ์	4.54	0.58	มากที่สุด

จากตาราง 4.15 พบว่าความพึงพอใจด้านผลิตภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ ความสวยงามของผลิตภัณฑ์ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.=0.69), ผลิตภัณฑ์มีลวดลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.55 (S.D.=0.54), ผลิตภัณฑ์มีขนาดเหมาะสมต่อการเลือกนำไปใช้งาน ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50 (S.D.=0.53) โดยภาพรวมของความพึงพอใจด้านผลิตภัณฑ์ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.54 (S.D.=0.58)

ตาราง 4.16 แสดงข้อมูลด้านการใช้งาน

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D	ระดับความพึงพอใจ
1.ผลิตภัณฑ์ที่มีกรรมวิธีการผลิตที่แปลกใหม่กว่าที่พบเห็น	4.57	0.69	มากที่สุด
2.ผลิตภัณฑ์เหมาะสมสำหรับแนวคิดเรื่องรูปทรง	4.57	0.69	มากที่สุด
3.รูปทรงเหมาะสำหรับการใช้งาน	4.50	0.53	มากที่สุด
ภาพรวมของความพึงพอใจด้านการใช้งาน	4.54	0.63	มากที่สุด

จากตาราง 4.16 พบว่าความพึงพอใจด้านการใช้งานของผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ ผลิตภัณฑ์ที่มีกรรมวิธีการผลิตที่แปลกใหม่กว่าที่พบเห็น ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.=0.69), ผลิตภัณฑ์เหมาะสมสำหรับแนวคิดเรื่องรูปทรง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.=0.69), รูปทรงเหมาะสำหรับการใช้งาน ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50 (S.D.=0.53) โดยภาพรวมของความพึงพอใจด้านการใช้งาน ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.54 (S.D.=0.63)

ตาราง 4.17 แสดงข้อมูลด้านการส่งเสริมการตลาด

รายการประเมิน	\bar{x}	S.D	ระดับความพึงพอใจ
1.คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์มีผลต่อการใช้งาน	4.50	0.53	มากที่สุด
2.นำผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาเกิดประโยชน์ให้ผู้ขึ้นชอบงานฝีมือ มีรายได้	4.55	0.54	มากที่สุด
3.เพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์และส่งเสริมชี้พให้แก่ผู้ขึ้นชอบงานฝีมือ	4.57	0.69	มากที่สุด
ภาพรวมของความพึงพอใจด้านการส่งเสริมการตลาด	4.54	0.58	มากที่สุด

จากตาราง 4.17 พบว่าความพึงพอใจด้านการใช้งานของผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์มีผลต่อการใช้งาน ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50 (S.D.=0.53), นำผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาเกิดประโยชน์ให้ผู้ขึ้นชอบงานฝีมือมีรายได้ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.55 (S.D.=0.54), เพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์และส่งเสริมชี้พให้แก่ผู้ขึ้นชอบงานฝีมือ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.=0.69)

โดยภาพรวมของความพึงพอใจด้านการส่งเสริมการตลาด ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.54 (S.D.=0.58)



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

โครงการออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ เพื่อศึกษาพัฒนาและออกแบบของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือในแต่ละส่วนมาทำให้เกิดประโยชน์เพิ่มมูลค่าในการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณสมบัติและกระบวนการนำไปใช้ เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อรูปแบบของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ ไม่ว่าจะเป็นด้านการใช้งาน ราคา วัสดุ โดยการเก็บข้อมูลโดยการใช้แบบสอบถามการสำรวจเพื่อนำมาวิเคราะห์ความเหมาะสมในการออกแบบและสรุปดังนี้

5.1 สรุปผลและอภิปรายผล

จากการเก็บข้อมูลโดยการใช้แบบประเมินความพึงพอใจและแบบสอบถามในการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ความเหมาะสมในการออกแบบ และสรุปผล ดังนี้ จากการเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ

สรุปผลส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ด้านข้อมูลสถานภาพทั่วไป พบว่าจำนวนของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุช่วง 20 - 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 54.00 ประกอบอาชีพนักเรียน / นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 38.00 และรายได้เฉลี่ยอยู่ที่ 15,000 - 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 40.00

สรุปผลส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ด้านการตกแต่งบ้าน พบว่าที่พักอาศัยส่วนใหญ่คือ บ้านเดี่ยว ร้อยละ 28.00 ตกแต่งบ้านสไตล์มูจิ คิดเป็นร้อยละ 30.00 พื้นที่การตกแต่งคือห้องนั่งเล่น คิดเป็นร้อยละ 70.00 เหตุผลในการตัดสินใจเลือกซื้อของตกแต่งบ้านคือความสวยงามทันสมัย คิดเป็นร้อยละ 24.30

สรุปส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากเทคนิคการปักมือ พบว่าความต้องการของผลิตภัณฑ์คือความแข็งแรง คิดเป็นร้อยละ 19.20 ของตกแต่งบ้านที่

เลือกซื้อคือนาฬิกาติดผนัง คิดเป็นร้อยละ 36.90 รูปทรงของผลิตภัณฑ์คือรูปทรงเรขาคณิต คิดเป็นร้อยละ 44.00 โทนสีเย็น คิดเป็นร้อยละ 44.00 รูปแบบของผลิตภัณฑ์คือรูปแบบที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 54.00

สรุปส่วนที่ 4 การวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจ ด้านสถานภาพทั่วไปพบว่า ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 60.00 ช่วงอายุอยู่ที่ 20 - 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 40.00 อาชีพนักเรียน / นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 40.00 รายได้เฉลี่ยอยู่ที่ 15,000 - 20,000 บาทขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 50.00 ความพึงพอใจด้านผลิตภัณฑ์พบว่า ความสวยงามของผลิตภัณฑ์ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.= 0.69) ความพึงพอใจด้านการใช้งานพบว่า ผลิตภัณฑ์ที่มีกรรมวิธีการผลิตที่แปลกใหม่กว่าที่พบเห็น ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.= 0.69) ผลิตภัณฑ์เหมาะสมสำหรับแนวคิดเรื่องรูปทรง รูปทรง ระดับความพึงพอใจมากที่สุดค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.= 0.69) ความพึงพอใจด้านการส่งเสริมการตลาดพบว่า เพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์และส่งเสริมชีพให้แก่ผู้ที่ขึ้นชอบงานฝีมือ ระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.57 (S.D.= 0.69)

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.2.1 โครงการออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ เกิดปัญหาในขั้นตอนการผลิตเนื่องจากตัวไหมพรมที่นำมาปักลงบนตัวผ้ามีเนื้อที่แข็งจนเกินไป

5.2.2 ควรศึกษาด้านโทนสีของไหมปักที่มีตามท้องตลาด

5.2.3 ระยะเวลาในการผลิตค่อนข้างใช้เวลานาน เพราะเป็นงานฝีมือ ประณีตจึงต้องใช้เวลาในการทำ

เอกสารอ้างอิง

- คณิณ ไพรวรรณรัตน์. (2566). การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากภูมิปัญญาช่าง
พื้นบ้านด้วยแนวคิดไทยนวัตศิลป์ ภาควิชาออกแบบตกแต่งภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราช
 ภัฏสวนสุนันทา, 3 กุมภาพันธ์ 2567
- งามเพชร อัมพรวัฒนพงศ์. (2560). **วัสดุตกแต่งภายในอาคารจากใบและลูกสนทะเล**.
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย, 3 กุมภาพันธ์ 2567
- จิราพร เกิดแก้ว. (2558). **การศึกษาผ้าชนิดต่างๆ ด้วยเทคนิค ATR-FTIR, TGA และ DSC** .
 มหาวิทยาลัยศิลปากร, 3 กุมภาพันธ์ 2567
- ญาดา สวัสดิ์. (2561). **การศึกษาและพัฒนาลายผ้าทอเพื่อสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่ผ้าไหม
 ไทย**. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 3 กุมภาพันธ์ 2567
- นันทภรณ์ ปุ่กรัง และพรประสิทธิ์ มูลสาโคตร พรพิมล มีนิต. (2562). **โครงการสิ่งประดิษฐ์
 หัตถกรรมหมอนักใหม่พรม**. วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนศึกษา,
 3 กุมภาพันธ์ 2567
- ผ้าที่เหมาะสมกับการปัก. (2564). **ผ้าที่เหมาะสมกับการปัก**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:
 customize.com: <https://www.u-customize.com/>, 4 ธันวาคม 2566.
- มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2546). **การมองเห็นและการได้ยิน. โครงสร้างทางกายวิภาค
 ศาสตร์**, 104 - 113.
- มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2546). **การยศาสตร์ (Ergonomics)**. หลักการยศาสตร์, 31 - 45
- Baanlaesuan.com. (2566). **ไอเดียการเลือกใช้สีห้องนอนและความหมาย**. [ออนไลน์]
 เข้าถึงได้จาก: baanlaesuan.com: <https://www.baanlaesuan.com/>,
 2 กุมภาพันธ์ 2567
- Customize.com. (2564). **งานปักคืออะไร**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: [https://www.u-](https://www.u-customize.com/)
[customize.com/](https://www.u-customize.com/), 2 กุมภาพันธ์ 2567
- Kapook.com. (2564). **13 สไตล์การตกแต่งบ้าน**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:
<https://home.kapook.com/>, 2 กุมภาพันธ์ 2567

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

Paradee maneegun. (2566). **สีและอารมณ์**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<https://www.boxcornerart.com/>, 13 ธันวาคม 2566

Psy.chula.ac.th. (2561). **สีในแง่จิตวิทยา – Psychological aspects of color**.

[ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <https://www.psy.chula.ac.th/>, 13 ธันวาคม 2566

Singtor. (2562). **ประเภทเส้นด้าย**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: singtor.in.th:

<https://www.singtor.in.th/>, 13 ธันวาคม 2566

Talkataka.com. (2565). **พฤติกรรมผู้บริโภค สำคัญอย่างไร**. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก:

<https://talkataka.com/>, 30 มกราคม 2567



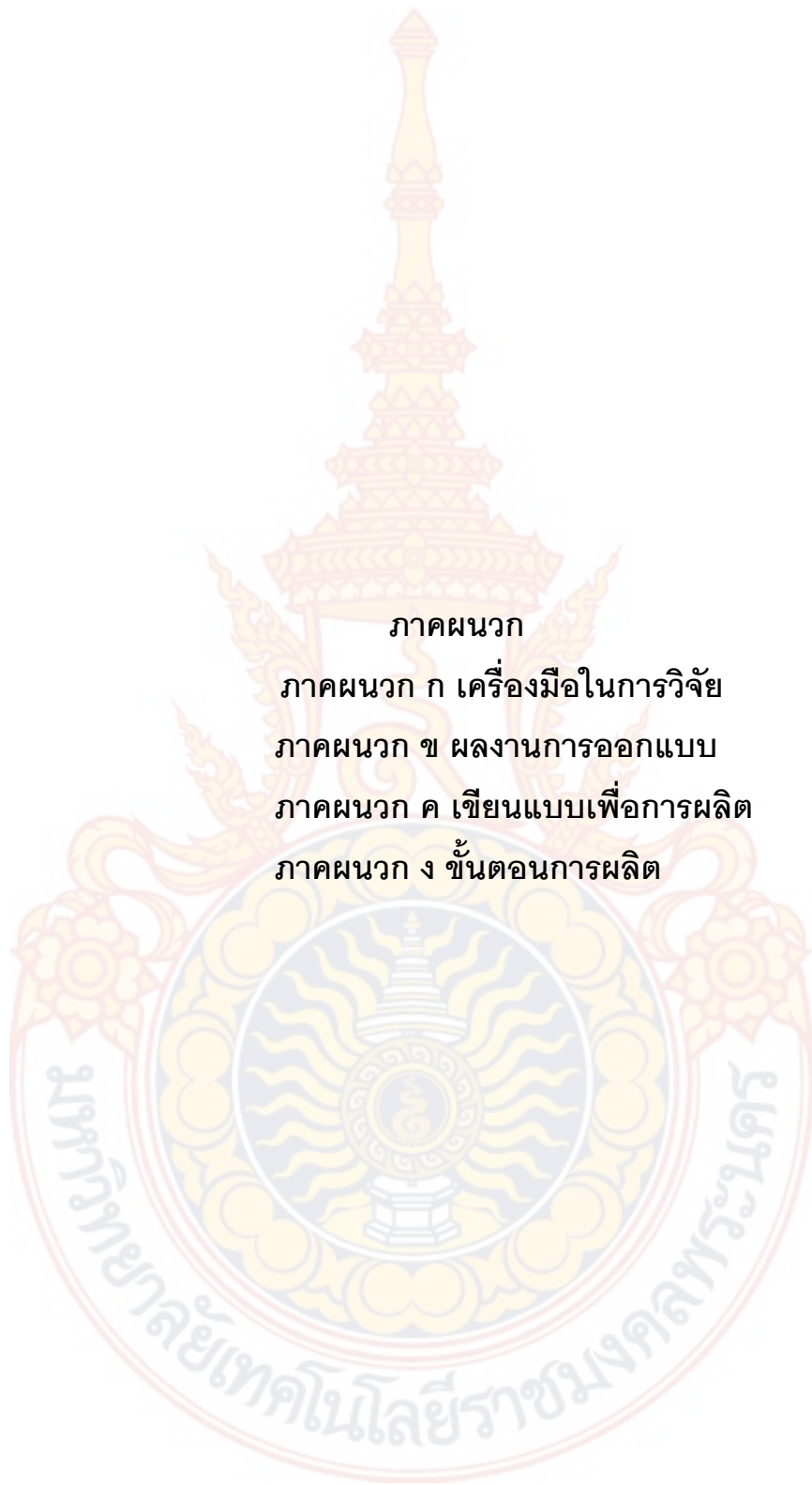
ภาคผนวก

ภาคผนวก ก เครื่องมือในการวิจัย

ภาคผนวก ข ผลงานการออกแบบ

ภาคผนวก ค เขียนแบบเพื่อการผลิต

ภาคผนวก ง ขั้นตอนการผลิต



ภาคผนวก ก
เครื่องมือในการวิจัย





แบบสอบถามเรื่อง : โครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง
บ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ

ชื่อภาษาอังกฤษ : Project study and development home decoration product
from hand embroidery technique

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้ เป็นแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นของท่านสำหรับโครงการออกแบบ
และพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ

1. แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้
 - ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล
 - ตอนที่ 2 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการตกแต่งบ้าน
 - ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จาก
เทคนิคการปักมือ
 - ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ
 2. คำตอบจากแบบสอบถามของท่านจะถือเป็นความลับและนำไปใช้เฉพาะงานวิจัยนี้
เท่านั้น
-

โปรดแสดงความคิดเห็นของท่านลงในแบบสอบถามโดยใส่เครื่องหมาย ลงใน ให้
ตรงกับความคิดเห็นของท่านและแสดงความคิดเห็นลงในช่องว่างของแบบสอบถามตามความเป็น
จริงของท่าน

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล

- 1.1 เพศ ชาย หญิง
- 1.2 อายุ อายุต่ำกว่า 20 ปี 20 - 25 ปี 26 - 30 ปี
 31 - 35 ปี อายุ 35 ปีขึ้นไป
- 1.3 อาชีพ ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง
 พนักงานรัฐวิสาหกิจ ข้าราชการ
 นักเรียน/นักศึกษา อื่น ๆ
- 1.4 รายได้ ต่ำกว่า 15,000 บาท 15,000 - 20,000 บาท
 20,000 - 25,000 บาท 30,000 บาทขึ้นไป

ตอนที่ 2 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการตกแต่งบ้าน

- 2.1 ที่พักอาศัยของท่านเป็นประเภทใด
- บ้านเดี่ยว อาคารพาณิชย์หรือตึกแถว ทาวน์เฮาส์
 อพาร์ทเมนต์ คอนโดมิเนียม อื่น ๆ
- 2.2 ท่านตกแต่งบ้านในลักษณะใด
- โมเดิร์น (Modern) มินิมอล (Minimal) มุจิ (Muji)
 ลักซูรี (Luxury) ลอฟท์ (Loft) วินเทจ (Vintage)
 ทropicอล (Tropical) สแกนดิเนเวียน (Scandinavian)
 บีช เฮาส์ (Beach House) เรโทร (Retro)

2.3 ท่านนิยมตกแต่งพื้นที่ใดในที่พักอาศัย

- ห้องนั่งเล่น ห้องรับประทานอาหาร ห้องน้ำ
 ห้องครัว ห้องทำงาน ห้องนอน

2.4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในการเลือกซื้อของตกแต่งบ้านของท่าน

- ความสวยงามทันสมัย ความแข็งแรง/ทนทาน มีเอกลักษณ์
 รูปทรง ราคา

2.5 ของตกแต่งบ้านชนิดใดที่ท่านเลือกซื้อเป็นส่วนใหญ่

- วอลเปเปอร์ พรม นาฬิกาติดผนัง
 ที่หุ้มแจกัน กรอบกระจก หมอนอิง
 กล้องกระดาศทิชชู โคมไฟ

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ

3.1 ท่านต้องการให้ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านมีคุณสมบัติในด้านใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ความปลอดภัย ความแข็งแรงทนทาน ประโยชน์การใช้สอย
 ความสวยงาม ความสะดวกสบายต่อการใช้งาน ราคา

3.2 ท่านต้องการให้ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านมีรูปทรงแบบใด

- รูปทรงธรรมชาติ รูปทรงสัตว์ รูปทรงการ์ตูน
 รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงอิสระ

3.3 ท่านต้องการให้ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านมีสีสนในโทนใด

- สีโทนร้อน สีโทนเย็น สีโทนขาว-ดำ
 สีโทนสดใส สีโทนตรงข้าม

3.4 ท่านต้องการให้พื้นหลังของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือมีลวดลายแบบใด



แบบที่ 1



แบบที่ 2



แบบที่ 3



ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

ท่านมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอย่างไรเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านกรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามในครั้งนี้





**แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค
ที่มีผลต่อของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ**

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้ เป็นแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นของท่านสำหรับโครงการออกแบบและพัฒนาของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ

1. แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้
 - ตอนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคล
 - ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจ
2. คำตอบจากแบบสอบถามของท่านจะถือเป็นความลับและนำไปใช้เฉพาะงานวิจัยนี้เท่านั้น

นางสาว ไพรยา สุชัยยะ

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
สาขา วิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : โปรดแสดงความคิดเห็นของท่านลงในแบบสอบถาม โดยใส่เครื่องหมายถูก ลงใน ให้ตรงความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ อายุต่ำกว่า 20 ปี 20 - 25 ปี 26 - 30 ปี 31 - 35 ปี
 อายุ 35 ปีขึ้นไป
3. อาชีพ ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง
 พนักงานรัฐวิสาหกิจ ข้าราชการ
 นักเรียน/นักศึกษา อื่น ๆ
4. รายได้ ต่ำกว่า 15,000 บาท 15,000 - 20,000 บาท
 20,000 - 25,000 บาท 30,000 บาทขึ้นไป

โปรดพิจารณาให้ระดับคะแนนตามคำถามในแต่ละข้อ โดยทำเครื่องหมาย ลงในช่องที่ตรงกับสมรรถนะระดับความคิดเห็นของท่าน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ตอนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้บริโภคของตกแต่งบ้านสร้างสรรค์จากเทคนิคการปักมือ

คำชี้แจง : โปรดแสดงความคิดเห็นของท่านลงในแบบสอบถาม โดยใส่เครื่องหมายถูก ลงใน ให้ตรงความเป็นจริงของท่าน

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	ด้านผลิตภัณฑ์					
	1.1 ความสวยงามของผลิตภัณฑ์					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีลวดลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว					
	1.3 ผลิตภัณฑ์มีขนาดเหมาะสมต่อการเลือกนำไปใช้งาน					
2.	ด้านการใช้งาน					
	2.1 ผลิตภัณฑ์มีกรรมวิธีการผลิตที่แปลกใหม่กว่าที่พบเห็น					
	2.2 ผลิตภัณฑ์เหมาะสำหรับแนวคิดเรื่องรูปทรง					
	2.3 รูปทรงเหมาะสำหรับการใช้งาน					
3.	ด้านการส่งเสริมการตลาด					
	3.1 คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์มีผลต่อการใช้งาน					
	3.2 นำผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาเกิดประโยชน์ให้ผู้ขึ้นชอบงานฝีมือมีรายได้					
	3.3 เพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์และส่งเสริมชีพให้แก่ผู้ขึ้นชอบงานฝีมือ					

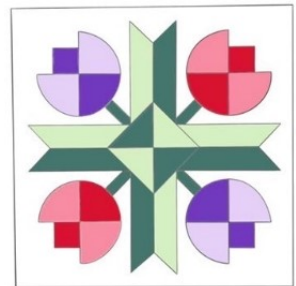
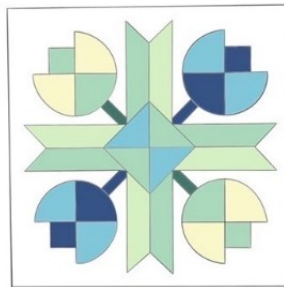
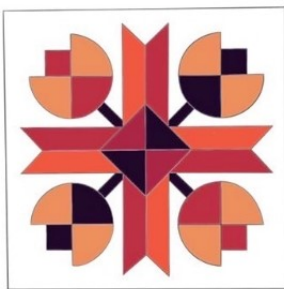
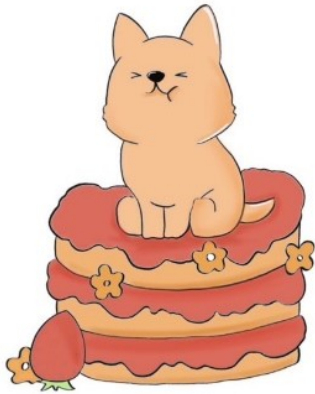
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

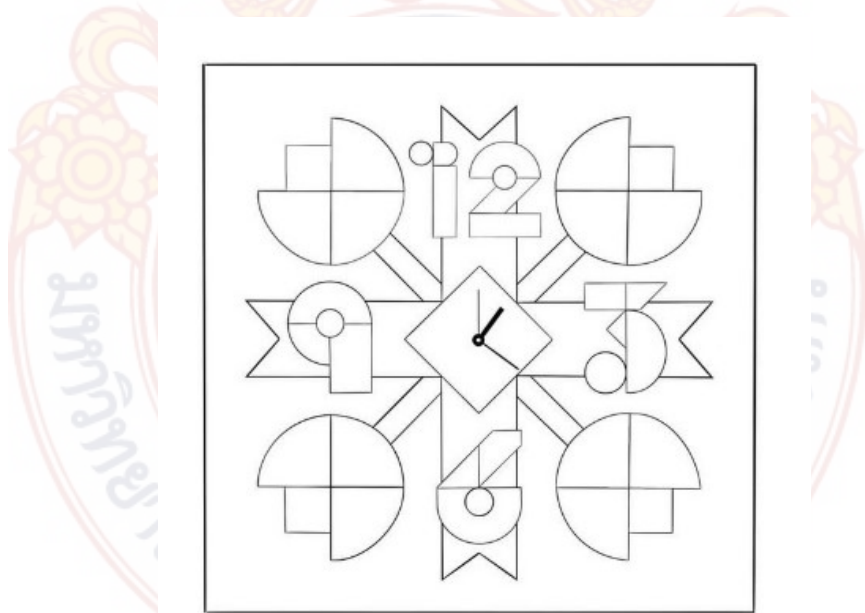
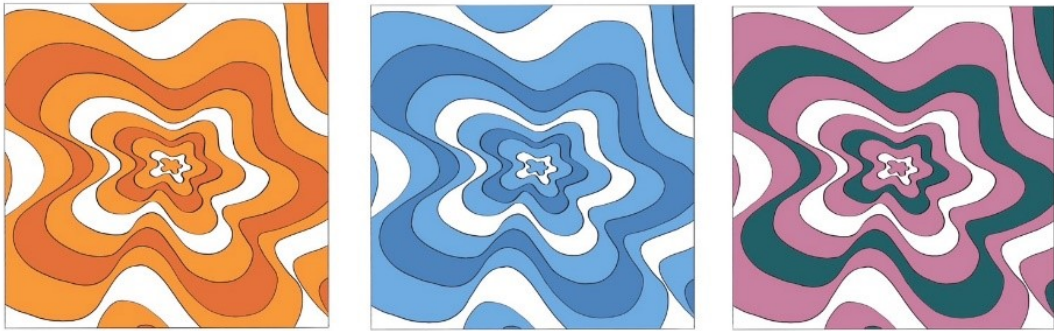
.....

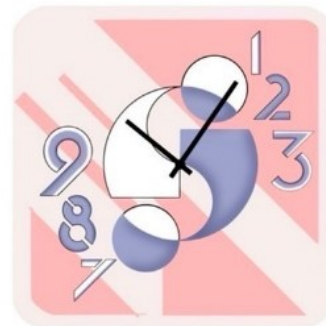
.....

ภาคผนวก ข
ผลงานการออกแบบ









SKETCH DESIGN

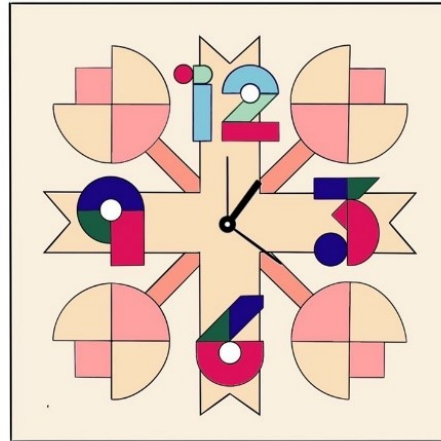
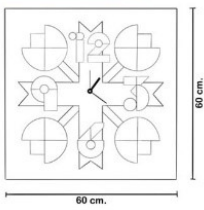
IDEA SKETCH



CONCEPT

ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้คือ นาฬิกาตีผนังจากเทคนิคการปักมือ โดย ลวดลายของนาฬิกาได้ถูกออกแบบมาจากรูปทรงเรขาคณิตที่ นำผสมผสานกันออกมาเป็นลวดลายของดอกทิวลิปและตัวเลข โดยใช้โทนสีสดใสและโทนสีตัดตรงข้ามทำให้ดูแล้วสบายตา นอกจากนี้เทคนิคที่ทำมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ยัง ทำให้ลวดลายนั้นดูมีมิติเหมือนภาพ 3D

ELEVATION



DETAIL



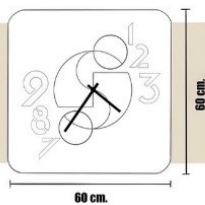
Texture ของไหมพรมจากการปักฟู



ในส่วนของตัวเลขใช้ โทนสีตัดตรงข้าม มาใส่เพื่อให้เห็นตัวเลขชัดเจนยิ่งขึ้น

SKETCH DESIGN 2

DIMENSION



CONCEPT

ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้คือ นาฬิกาตีผนังจากเทคนิคการปักมือ โดยลวดลายของนาฬิกาได้ถูกออกแบบมาจากรูปทรงเรขาคณิต ที่นำผสมผสานกันออกมาเป็นลวดลายของ ห้อยหยาง โดยห้อยหยางเป็นต้นแห่งพลังเชิง หยาง ที่เป็นสีขาวในหมวยถึง ความยั่วยุ เป็นพลังแห่งบูรณ การเคลื่อนไหว ความกระตือรือร้น การเคลื่อนไหวไป ด้านบน การเจริญเติบโต เจริญรุ่งเรืองหรือความรื่นเริง จึงนำสีน้ำตาลมาใส่เป็นสี ในการออกแบบ เพราะสีน้ำตาลอยู่ในสี โทนร้อนซึ่งเป็นสีที่ ให้อารมณ์ ความรู้สึกที่น่าตื่นเต้น อบอุ่น รื่นเริง และนอกจากนี้ยังเป็นโทนสี ในเทรนด์สีปี2024อีกด้วย ในส่วนของรูปทรงเรขาคณิตที่นำมาผสมผสานกันนั้นจะเป็นรูปทรงวงกลมและสี่เหลี่ยม ซึ่งความหมายของรูปทรงวงกลมคือ ความไม่มีที่สิ้นสุด ความอ่อนโยน ความลึกซึ้ง พิศวง ความไหลลื่นในลิตซ์ซ์และรูปทรงสี่เหลี่ยมคือ ความมีระเบียบ มีวินัย ความแข็งแรง กล้าหาญ ความปลอดภัย พึ่งพาและวางใจได้

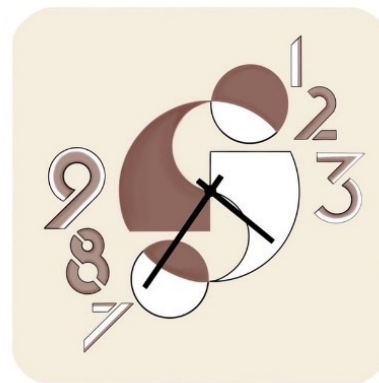
DETAIL



Texture ของไหมพรมจากการปักฟู

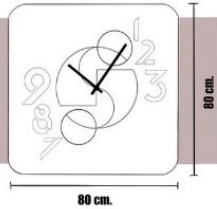


PINECONE
สีน้ำตาลจากเทรนด์สีปี2024 นำมาเป็นสีในส่วนของตัวห้อยหยาง และตัวเลข



SKETCH DESIGN 2

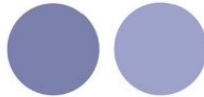
DIMENSION



DETAIL



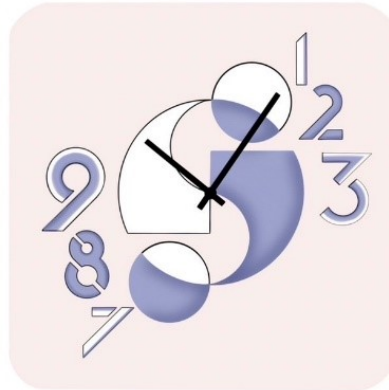
Texture
ของไหมพรมจากการปักฟู



VIOLET STORM
สีม่วงจากเทรตีสปี2024
นำมาเป็นสีในส่วนของตัวหิ้งหยาง
และตัวเลข

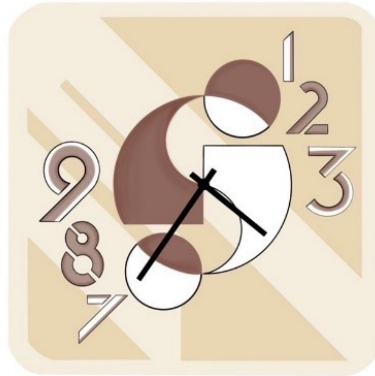
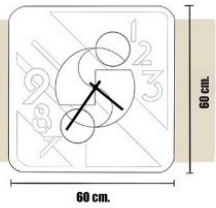
CONCEPT

ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้คือ นาฬิกาตีพิมพ์จากเทคนิคการปักไหมพรม โดยวัสดุของนาฬิกาได้ถูกออกแบบมาจากรูปทรงเรขาคณิต ที่นำผสมผสานกับออกมาเป็นสวดลายของ หิ้งหยาง โดยหิ้งหยางเป็นตัวแทนแห่งพลังซึ่ง หยิน ที่เป็นตัวแทนหมายถึง ดวงจันทร์ เป็นตัวแทนของการเติมใจ เป็นพลังแห่งสตรี ความเอื้อเฟื้อ การหยุดนิ่ง การเคลื่อนไหว การเก็บรักษาและอันสิ่งจำเป็นนำมาใช้เป็นสีในการออกแบบ เพราะสีม่วงอยู่ในสี โทนอินซึ่งเป็นสีที่ไฮอาร์ทเน่ ความรู้สึกที่สงบ เอื้อเฟื้อ น่ารักหา และนอกจากนี้ยังเป็น โทนสีในเทรนด์ปี2024อีกด้วย ในส่วนของรูปทรงเรขาคณิตที่นำมาผสมผสานกันนั้นจะเป็นรูปทรงกลมและสี่เหลี่ยม ซึ่งความหมายของรูปทรงวงกลมคือ ความไม่มีที่สิ้นสุด ความอ่อนโยน ความลึกซึ้งที่คง ความไหลลื่นไม่ติดขัดและรูปทรงสี่เหลี่ยมคือ ความมีระเบียบ มีวินัย ความแข็งแรง กล้าหาญ ความปลอดภัย พึ่งพาและวางใจได้



SKETCH DESIGN 3

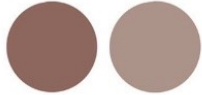
DIMENSION



DETAIL



Texture
ของไหมพรมจากการปักฟู



PINECONE
สีน้ำตาลจากเทรตีสปี2024
นำมาเป็นสีในส่วนของตัวหิ้งหยาง
และตัวเลข



RICH GOLD
สีทองตัวลูกเล่นพื้นหลัง

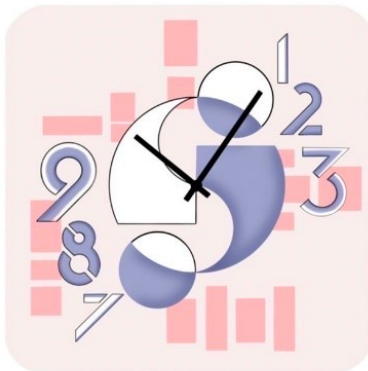
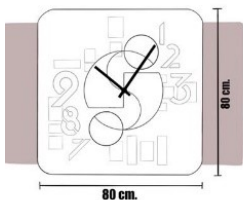
CONCEPT

ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้คือ นาฬิกาตีพิมพ์จากเทคนิคการปักไหมพรม โดยวัสดุของนาฬิกาได้ถูกออกแบบมาจากรูปทรงเรขาคณิต ที่นำผสมผสานกับออกมาเป็นสวดลายของ หิ้งหยาง ที่เป็นสิ่วงานที่หมายถึง ความขี้ดัด เป็นพลังแห่งบุญ การเคลื่อนไหว ความกระตือรือร้น การเคลื่อนไหวไปมาตาม การเจริญเติบโต เจริญรุ่งเรืองความรุ่มรวย จึงนำสีน้ำตาลมาใช้เป็นสีในการออกแบบ เพราะสีน้ำตาลอยู่ในสี โทนอินซึ่งเป็นสีที่ไฮอาร์ทเน่ ความรู้สึกที่มั่นคงแน่นอน อบอุ่น วัฒนธรรม และนอกจากนี้ยังเป็น โทนสีในเทรนด์ปี2024อีกด้วย ในส่วนของรูปทรงเรขาคณิตที่นำมาผสมผสานกันนั้นจะเป็นรูปทรงวงกลมและสี่เหลี่ยม ซึ่งความหมายของรูปทรงวงกลมคือ ความไม่มีที่สิ้นสุด ความอ่อนโยน ความลึกซึ้งที่คง ความไหลลื่นไม่ติดขัดและรูปทรงสี่เหลี่ยมคือ ความมีระเบียบ มีวินัย ความแข็งแรง กล้าหาญ ความปลอดภัย พึ่งพาและวางใจได้



SKETCH DESIGN 3

DIMENSION



DETAIL



Texture
ของไหมพรมจากการปักผ้า



VIOLET STORM
สีม่วงจากเทรนด์สีปี2024
นำมาเป็นสีในส่วนของตัวหิ้งขา
และตัวเลข



RASPBERRY ROSE
สีของตุ๊กเล่นพื้นหลัง

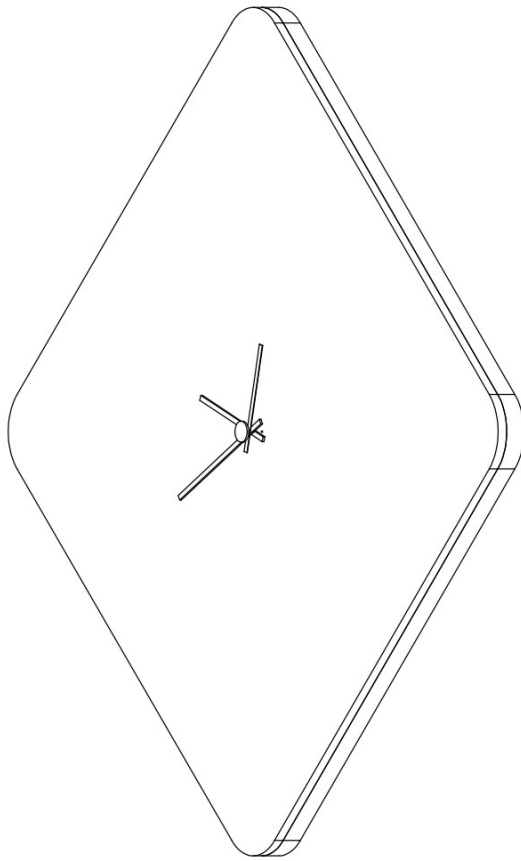
CONCEPT

ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้คือ นาฬิกาติดผนังจากเทคนิคการปักไหมพรม โดยวัสดุของนาฬิกาได้ถูกออกแบบมาจากรูปทรงเรขาคณิต ที่นำคุณสมบัติของไหมพรมมาเป็นตัวหลักของผลิตภัณฑ์ โดยที่ชิ้นของปักไหมพรมแต่ละชิ้นจะมีความแตกต่างกันออกไปทั้งในเรื่องของสีและขนาด ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างออกไป การปักไหมพรมนี้เป็นการปักไหมพรมที่มีความละเอียดสูง ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างออกไป การปักไหมพรมนี้เป็นการปักไหมพรมที่มีความละเอียดสูง ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างออกไป



ภาคผนวก ค
เขียนแบบเพื่อการผลิต

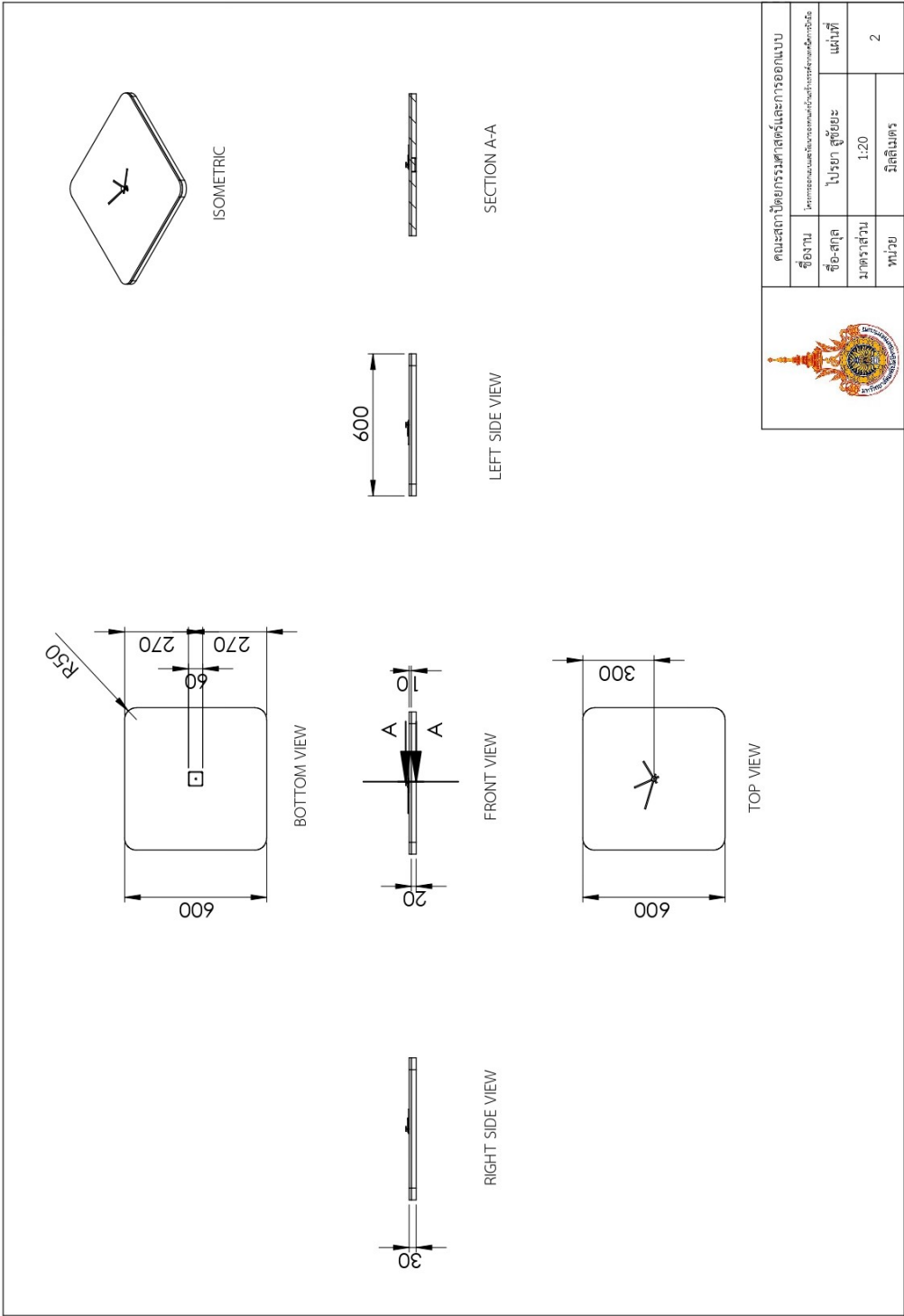




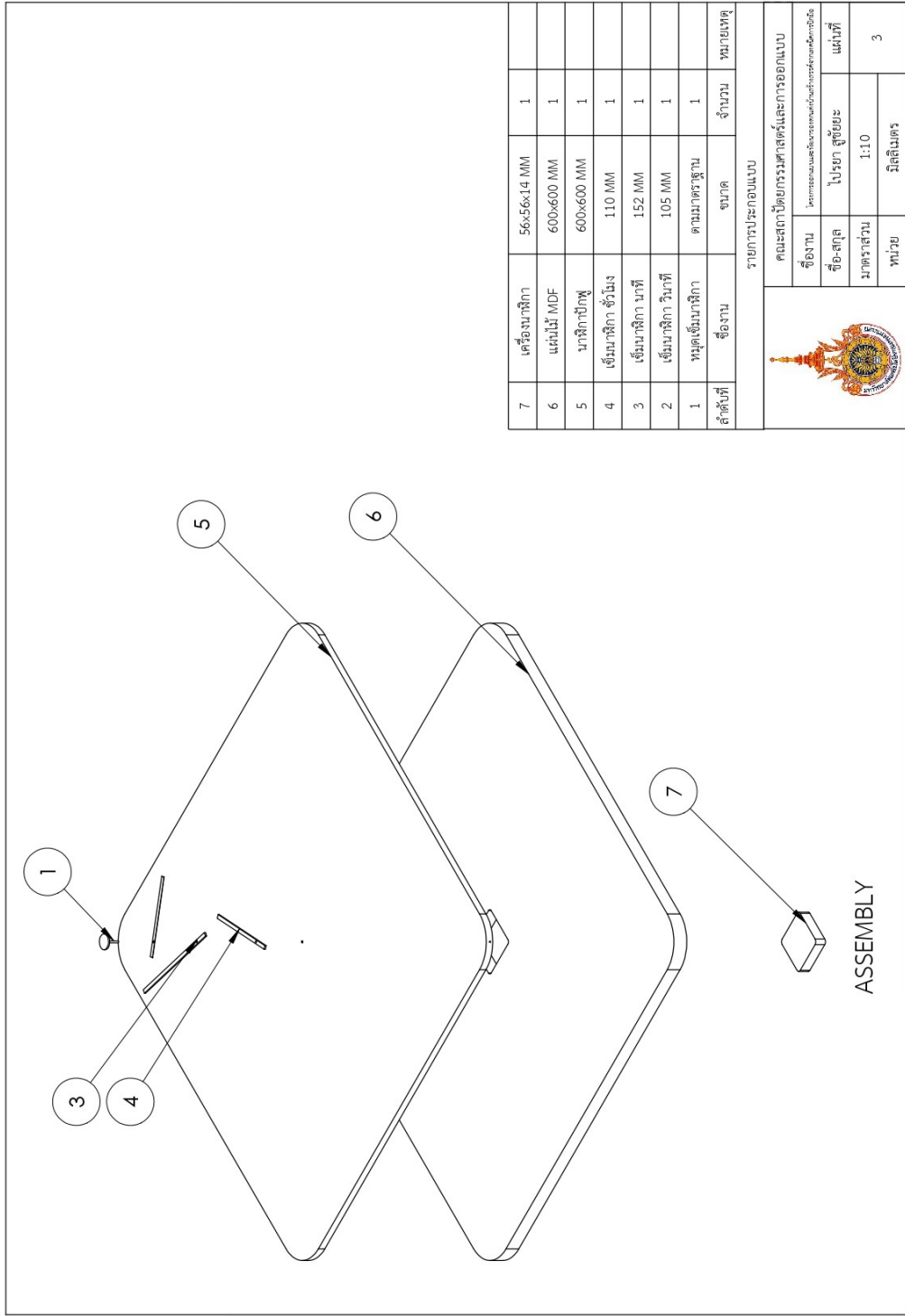
ISOMETRIC




คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบและนำเสนอชิ้นงานสถาปัตย์		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชัยะ	แผนที่
มาตราส่วน	1:5		1
หน่วย	มิลลิเมตร		



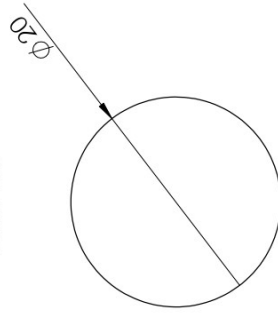
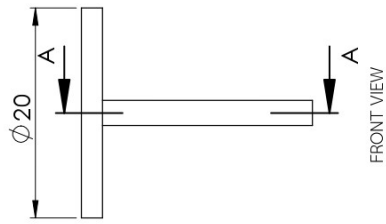
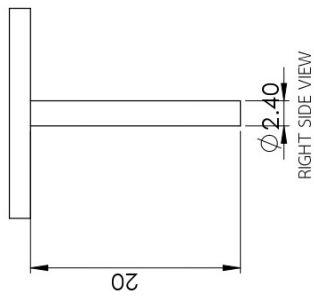
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบชิ้นงานประกอบวิชาสถาปัตย์สถาปัตย์		
ชื่อ-สกุล	ไปรษณีย์ ชูชัยยะ	แผนที่	
มาตราส่วน	1:20		
หน่วย	มิลลิเมตร		2



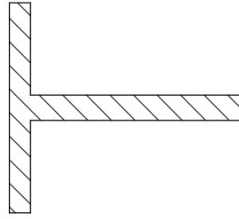
7	เครื่องกลึง	56x56x14 MM	1
6	แผ่นไม้ MDF	600x600 MM	1
5	นาฬิกาปิกู	600x600 MM	1
4	เข็มกลัด ขั้วมิง	110 MM	1
3	เข็มกลัด นวที	152 MM	1
2	เข็มกลัด ริงนที	105 MM	1
1	หมุดเข็มกลัด	ตามมาตรฐาน	1
ลำดับที่	ชื่องาน	ขนาด	จำนวน
			หมายเหตุ

รายการประกอบแบบ			
			
คณะกรรมการมาตรฐานและกาออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบและก่อสร้างศูนย์การเรียนรู้ชุมชน		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชัยะ	แผนที่
มาตราส่วน	1:10		
หน่วย	มิลลิเมตร		
			3

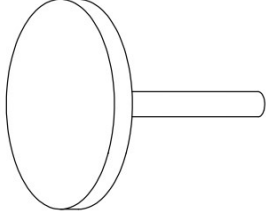
DETAIL OF PART 1



SECTION A-A

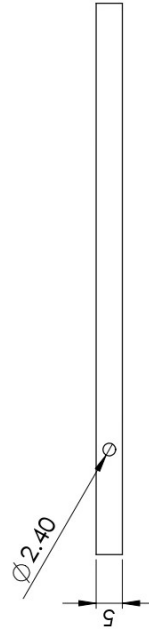
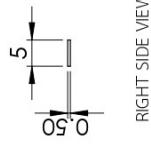
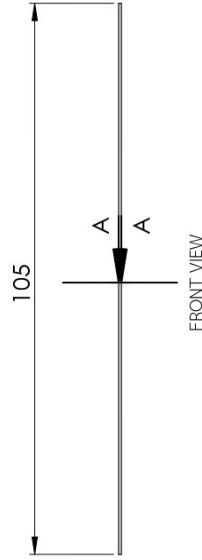
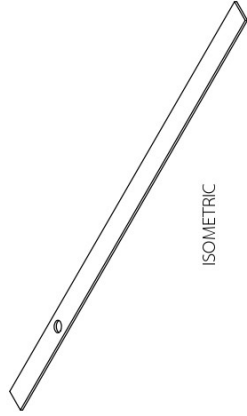


ISOMETRIC



คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบและผลิตชิ้นงานประกอบเครื่องจักรกล		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชัยยะ	แผนที่
มาตรฐานส่วน	2:1		4
หน่วย	มิตลิเมตร		

DETAIL OF PART 2

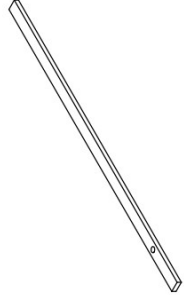


SECTION A-A

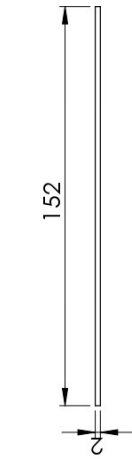


คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบและจัดทำแบบแปลนเครื่องจักรกล		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชัยะ	แผนที่
มาตราส่วน	1:1		
หน่วย	มิลลิเมตร		
			5

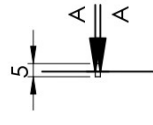
DETAIL OF PART 3



ISOMETRIC

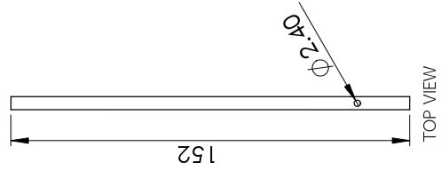


RIGHT SIDE VIEW



FRONT VIEW

SECTION A-A

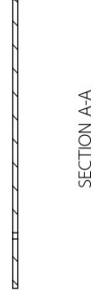
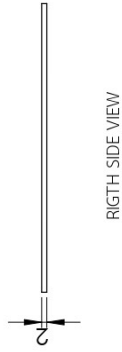
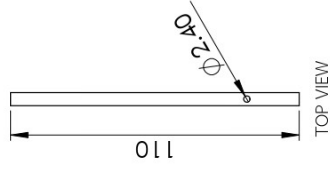
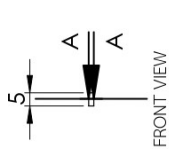
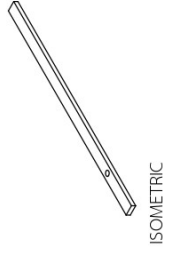


TOP VIEW



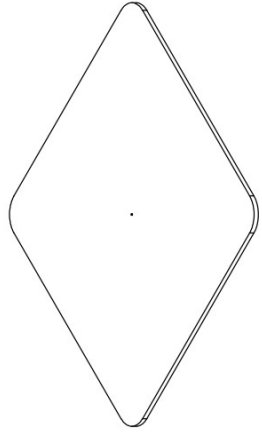
คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบชิ้นงานประกอบหุ่นยนต์และเครื่องจักรกลอัตโนมัติ		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชัยยะ	แผนที่
มาตรฐานส่วน	1:2		
หน่วย	มิลลิเมตร		
			6

DETAIL OF PART 4

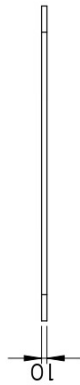


คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบและจัดทำแบบร่างเครื่องจักรกล		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชียะ	แผนที่
มาตรฐานส่วน	1.2		
หน่วย	มิลลิเมตร		
			7

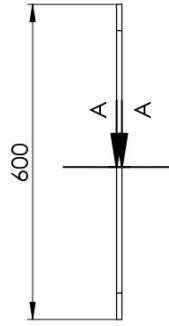
DETAIL OF PART 5



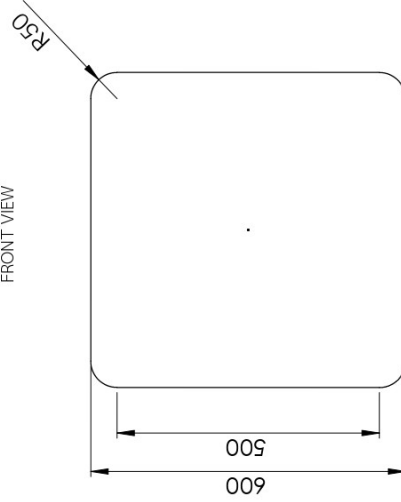
ISOMETRIC



RIGHT SIDE VIEW



FRONT VIEW



TOP VIEW

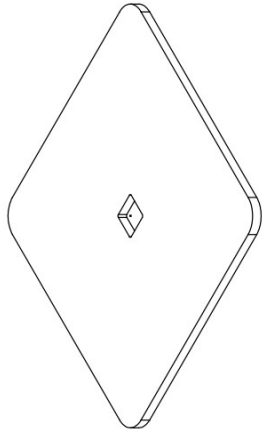


SECTION A-A

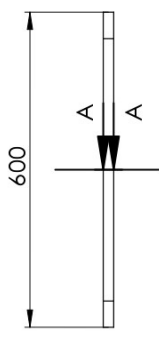


คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบชิ้นงานประกอบหุ่นยนต์และเครื่องจักรกลอัตโนมัติ		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชัยยะ	แผนที่
มาตราส่วน	1:10		8
หน่วย	มิลลิเมตร		

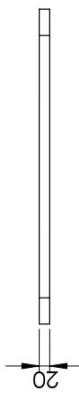
DETAIL OF PART 6



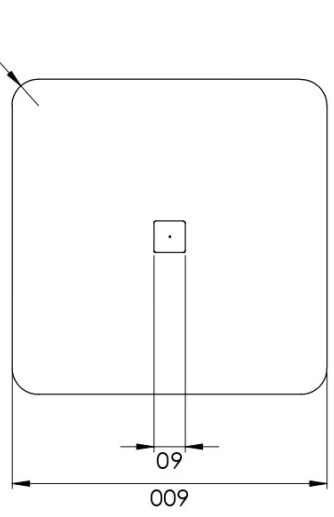
ISOMETRIC



FRONT VIEW



RIGHT SIDE VIEW



TOP VIEW

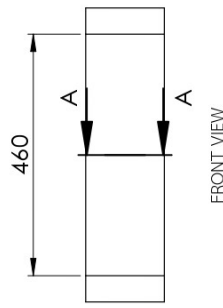
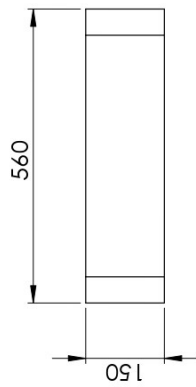


SECTION A-A



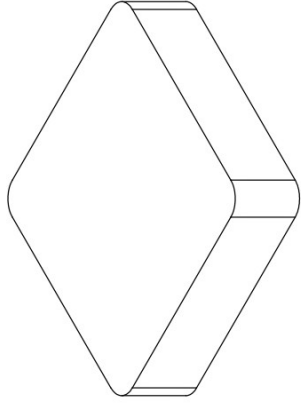
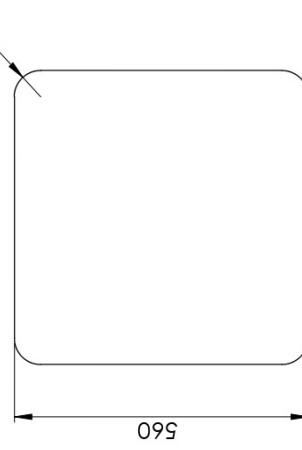
คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบและจัดทำแบบแปลนเครื่องจักรกล		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา สุชีวะะ	แผนที่	
มาตราส่วน	1:10		
หน่วย	มิลลิเมตร		9

DETAIL OF PART 7

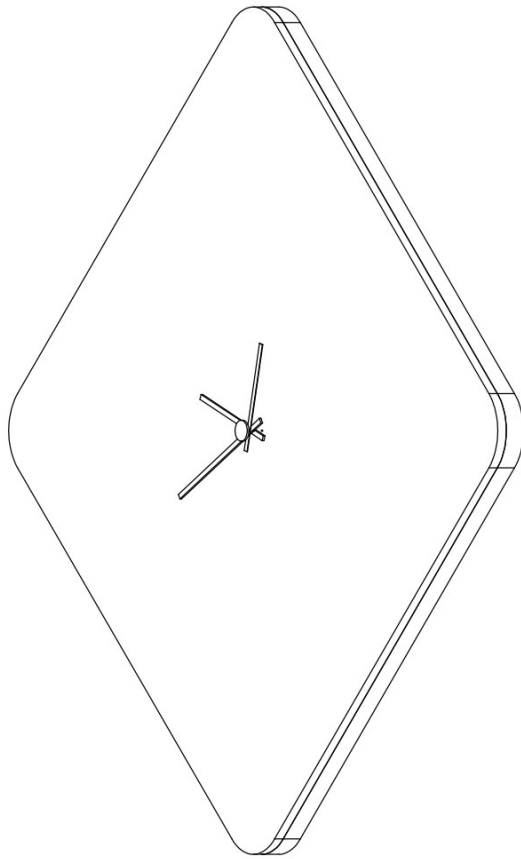


RIGHT SIDE VIEW

FRONT VIEW



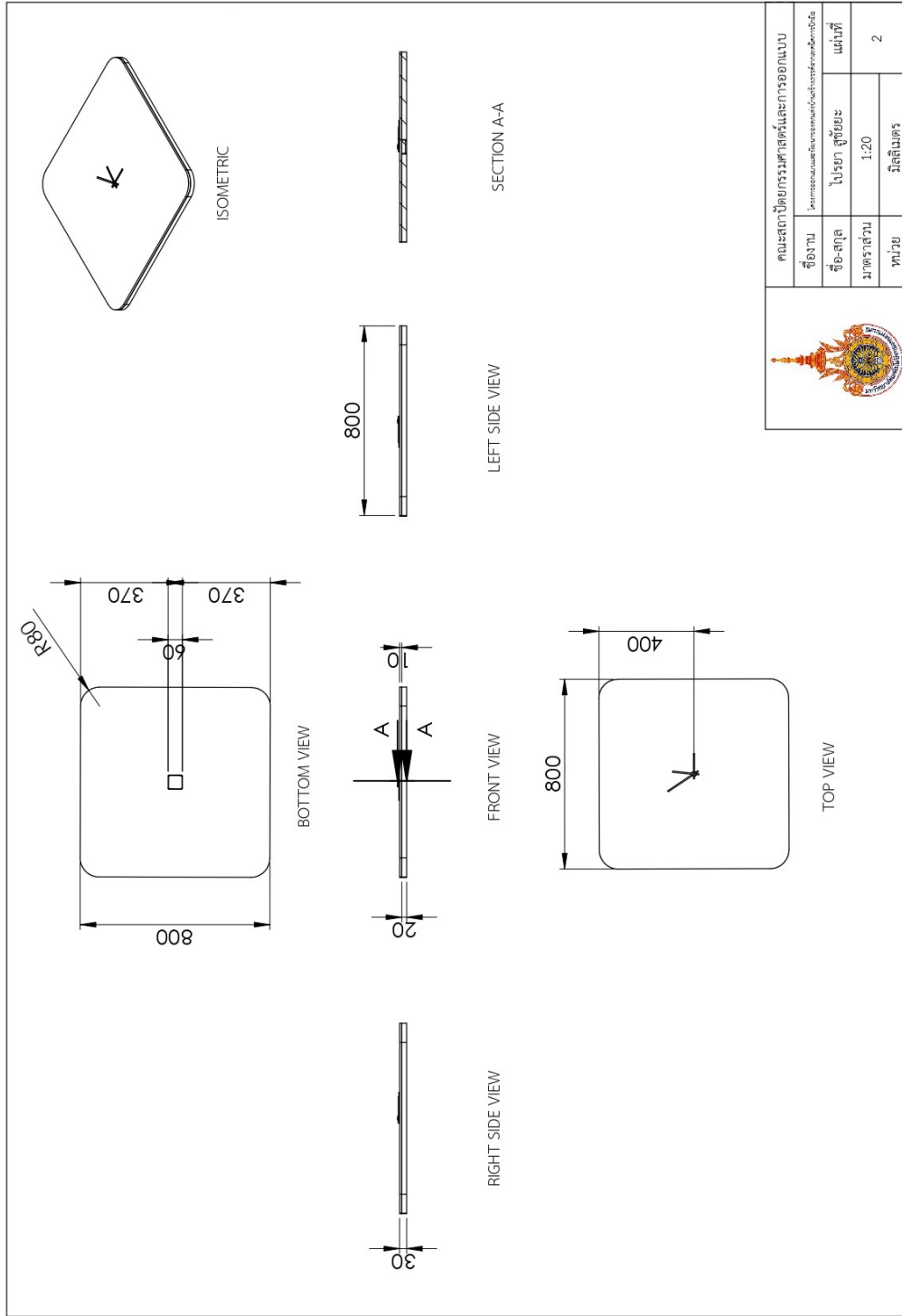
คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบชิ้นงานตามแบบแปลนของกรมการช่างฝีมือ		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชัยยะ	แผนที่
มาตราส่วน	1:10		10
หน่วย	มิลลิเมตร		

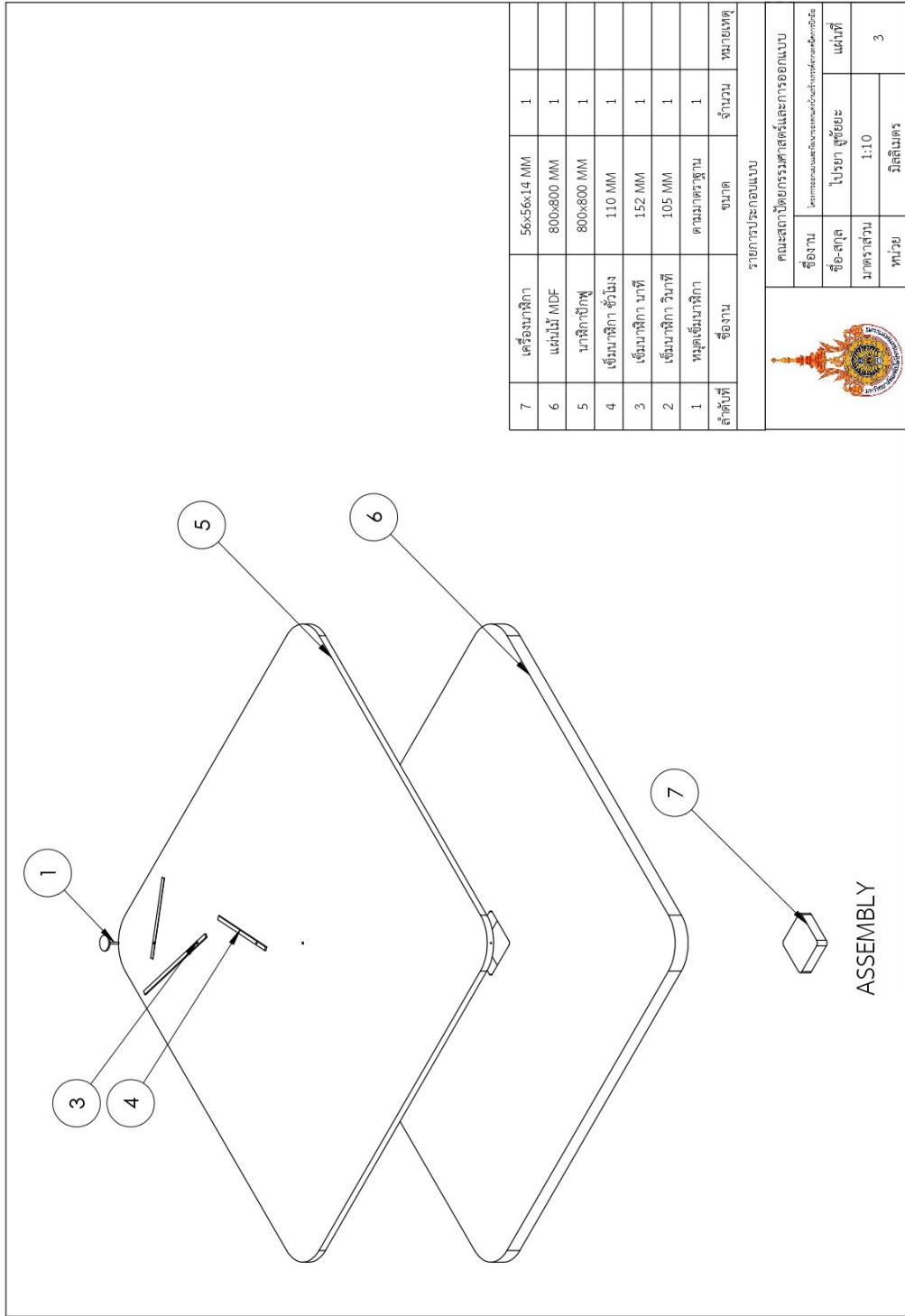


ISOMETRIC



คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบและจัดทำแบบฝึกหัดคณิตศาสตร์		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชียะ	แผนที่
มาตราส่วน	1:5		
หน่วย	มิลลิเมตร		
			1





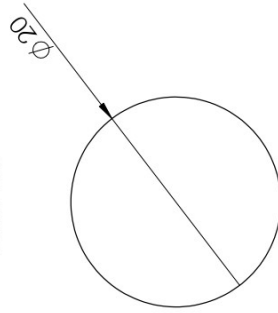
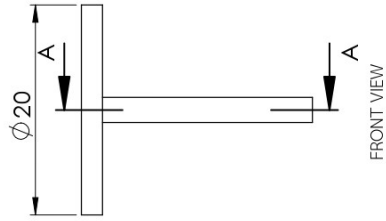
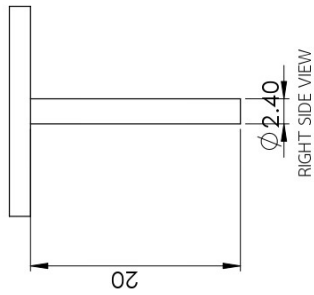
7	เครื่องนาฬิกา	56x56x14 MM	1
6	แผ่นไม้ MDF	800x800 MM	1
5	นาฬิกาปีกผีเสื้อ	800x800 MM	1
4	เส้นนาฬิกา ซิวโมง	110 MM	1
3	เส้นนาฬิกา นที	152 MM	1
2	เส้นนาฬิกา รินนที	105 MM	1
1	หนุดงี่มนนาฬิกา	ตามมาตรฐาน	1
ลำดับที่	ชื่องาน	ขนาด	จำนวน
		ขนาด	หน่วย

รายการประกอบแบบ			
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ			
ชื่องาน	ไปรษณีย์	ผู้ชื้ออะ	แผนที่
ชื่อ-สกุล			
มาตรฐานส่วน	1:10		
หน่วย	มิลลิเมตร		3

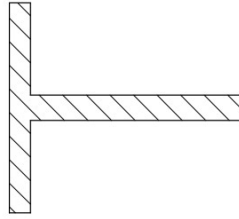


ASSEMBLY

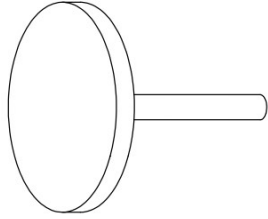
DETAIL OF PART 1



SECTION A-A

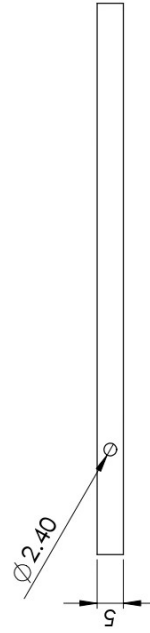
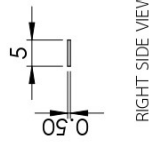
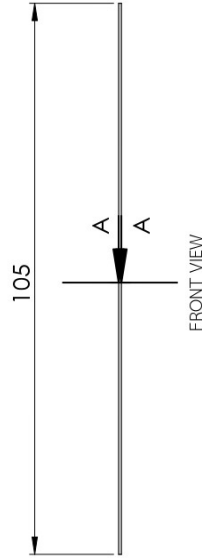
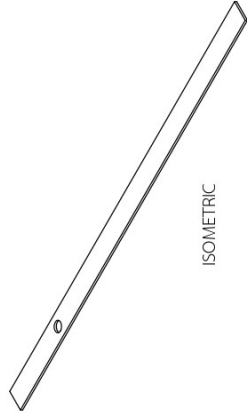


ISOMETRIC



คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบและจัดทำแบบร่างเครื่องจักรกล		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชัยยะ	แผนที่
มาตราส่วน	2:1		
หน่วย	มิลลิเมตร		
			4

DETAIL OF PART 2

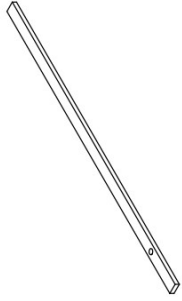


SECTION A-A

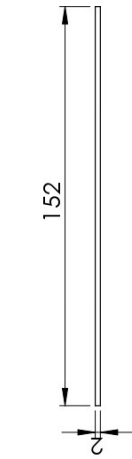


คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบและจัดทำแบบแปลนเครื่องจักรกล		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชียะ	แผนที่
มาตราส่วน	1:1		
หน่วย	มิลลิเมตร		
			5

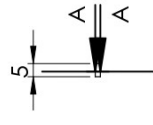
DETAIL OF PART 3



ISOMETRIC

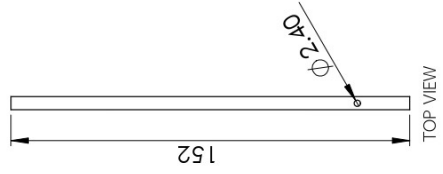


RIGHT SIDE VIEW



FRONT VIEW

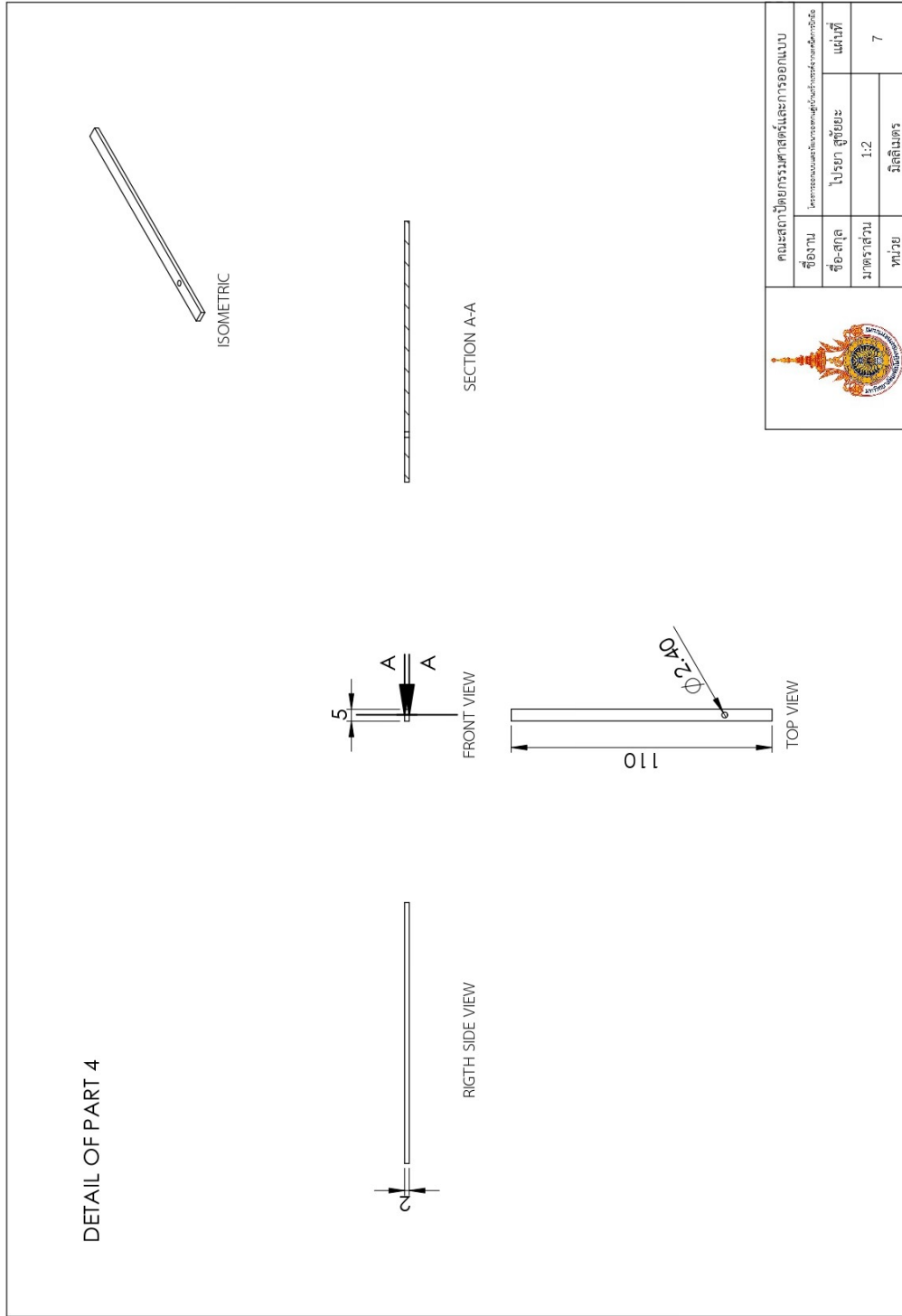
SECTION A-A




TOP VIEW

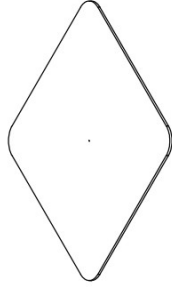


คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบชิ้นงานประกอบหุ่นยนต์และเครื่องจักรกลอัตโนมัติ		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชัยยะ	แผนที่
มาตรฐานส่วน	1:2		
หน่วย	มิลลิเมตร		
			6

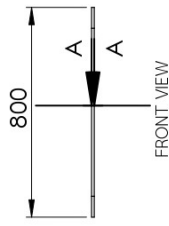


			
คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบและผลิตเครื่องเล่นสำหรับเด็ก		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชียะ	แผนที่
มาตรฐานส่วน	1.2		
หน่วย	มิลลิเมตร		
			7

DETAIL OF PART 5



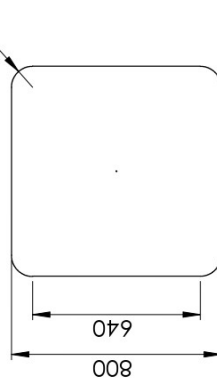
ISOMETRIC



FRONT VIEW



RIGHT SIDE VIEW



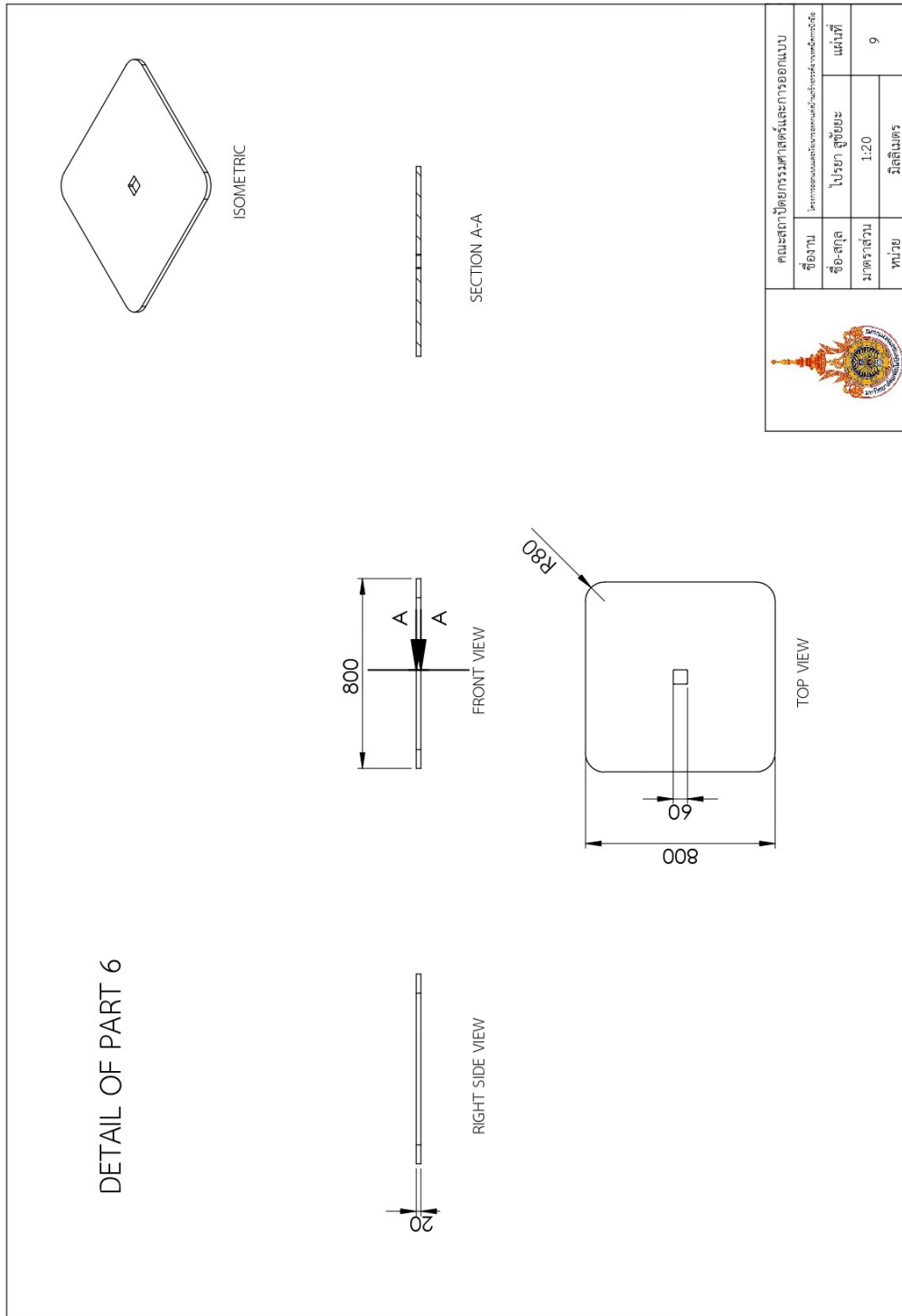
TOP VIEW



SECTION A-A

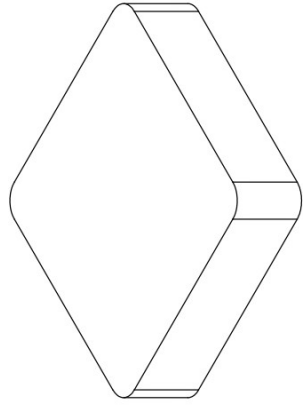


คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบเชิงบูรณาการงานสถาปัตยกรรมศาสตร์และวิศวกรรมโยธา		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชียะ	แผนที่
มาตราส่วน	1:20		
หน่วย	มิลลิเมตร		
			8



คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบและจัดทำแบบแปลนและรายละเอียดของงานสถาปัตย์		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชัยยะ	แผนที่
มาตราส่วน	1:20		9
หน่วย	มิลลิเมตร		

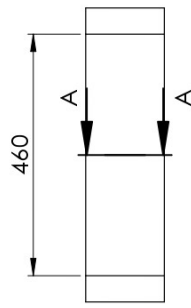
DETAIL OF PART 7



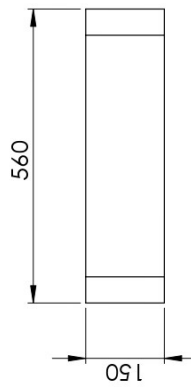
ISOMETRIC



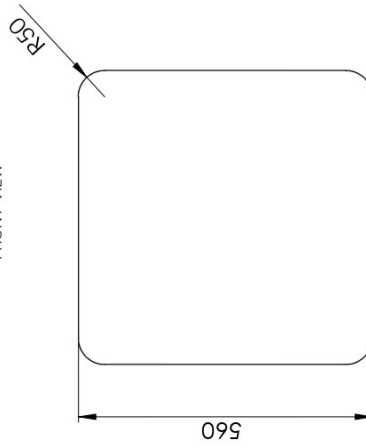
SECTION A-A



FRONT VIEW



RIGHT SIDE VIEW



TOP VIEW



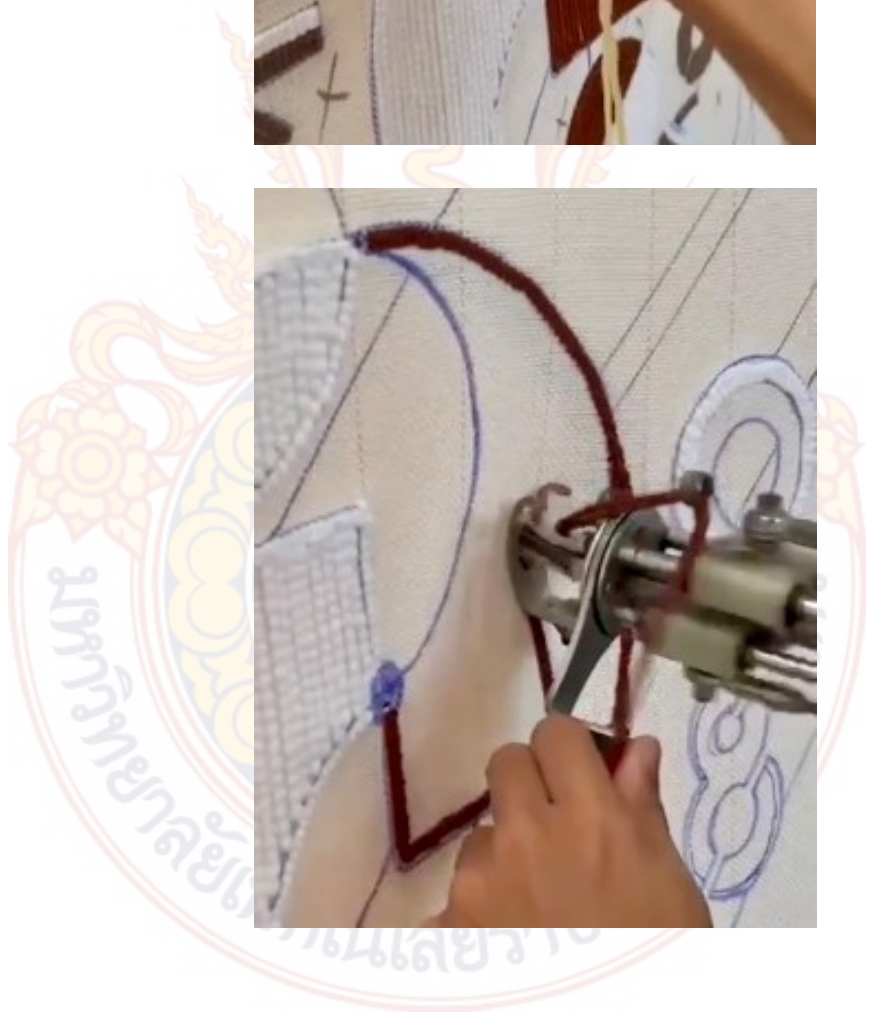
คณะกรรมการมาตรฐานและการออกแบบ			
ชื่องาน	โครงการออกแบบชิ้นงานตามแบบแปลนของกรมการช่างฝีมือ		
ชื่อ-สกุล	ไปรยา	สุชัยะ	แผนที่
มาตราส่วน	1:10		10
หน่วย	มิลลิเมตร		

ภาคผนวก ง
ขั้นตอนการผลิต











ภาคผนวก จ
ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ



