



## การออกแบบผลิตภัณฑ์และสิ่งทอ





# นายาว

คู่มือองค์ความรู้ การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ

โครงการกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัย

“การจัดการความรู้เพื่อการใช้ประโยชน์เชิงชุมชน สังคม ตามแนวพระราชดำริ”

ภายใต้โครงการจัดการความรู้และถ่ายทอดเทคโนโลยี

จากผลงานวิจัยและนวัตกรรม ประจำปี 2560



# นายาว

## คู่มือองค์ความรู้ การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ

การจัดการความรู้เพื่อการใช้ประโยชน์เชิงชุมชน สังคม ตามแนวพระราชดำริ  
ภายใต้โครงการจัดการความรู้และถ่ายทอดเทคโนโลยีจากผลงานวิจัยและนวัตกรรม  
ประจำปี 2560

เรื่อง : การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอบ้านนายาว ต.ท่ากระดาน  
อ.สนามชัยเขต จ. ฉะเชิงเทรา สู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์

### นักวิจัย

ดร. ก้องเกียรติ มหาอินทร์

ผศ. วาสนา ช้างม่วง

ผศ. ดร. รัตนพล มงคลรัตนาสีทธิ

ดร. ทวีศักดิ์ สาสงเคราะห์

ดร. เกษม มานะรุ่งวิทย์

อ. นฤพน ไทศาลตันติวงศ์

อ. นิตยา วันโสภา

ผศ. ขวัญฤทัย วงศ์กำแหงหาญ

ผศ. จิรพร มหาอินทร์

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ

คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

พิมพ์ครั้งที่ 1

กันยายน 2560

พิมพ์ที่ บริษัท เมโทรซิสเต็มส์คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)

## คำนำ

นายาว คู่มือองค์ความรู้ การออกแบบผลิตภัณฑ์ สิ่งทอ เป็นการรวบรวมความรู้ที่ได้มาจากการทำโครงการจัดการเพื่อการใช้ประโยชน์ในมิติเชิงชุมชน สังคม ภายใต้การจัดการความรู้และถ่ายทอดเทคโนโลยีจากผลงานวิจัย และนวัตกรรม ประจำปี 2560 ในหัวข้อเรื่องการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอบ้านนายาว ต.ท่ากระดาน อ. สนามชัยเขต จ. ฉะเชิงเทรา ผู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยได้รับการสนับสนุนงบประมาณในการทำโครงการจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ รวมทั้งการได้รับความร่วมมือจากคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลราชชมงคลพระนคร องค์การบริหารส่วนตำบลท่ากระดาน อำเภอสนามชัยเขต จังหวัดฉะเชิงเทรา และโรงเรียนตำรวจตระเวนชายแดนบ้านนายาว

คู่มือองค์ความรู้ การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ เล่มนี้ ใช้สำหรับอ่านประกอบเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอสำหรับชุมชน ที่ไม่จำเป็นเฉพาะบ้านนายาวเท่านั้น หากแต่สามารถนำเอาความรู้ที่มีในหนังสือเล่มนี้ ไปใช้ได้กับทุกชุมชนที่มีการผลิตผลิตภัณฑ์สิ่งทอ และต้องการออกแบบและพัฒนารูปแบบใหม่ ที่มีลักษณะคงความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน โดยผู้เขียนได้รวบรวมเนื้อหา และสรุปให้สั้น กระชับ สกัดเอาเฉพาะเนื้อหาที่สำคัญ เพื่อให้ง่ายแก่การเข้าใจ

ดร. ก้องเกียรติ มหาอินทร์  
หัวหน้าโครงการ

# สารบัญ

บทที่ 1	หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ	หน้า 1
บทที่ 2	การสร้างแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ สิ่งทอพื้นถิ่น	6
บทที่ 3	พื้นฐานการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ	10
บทที่ 4	ปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่น	16



# บทที่ 1

## หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ

การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ หมายถึง การคิดค้น สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ที่ใช้สิ่งทอเป็นวัสดุหลัก มีประโยชน์ใช้สอยและความงาม ผลิตภัณฑ์สิ่งทอแบ่งออกได้หลายประเภทเช่น ผลิตภัณฑ์สิ่งทอเครื่องนุ่งห่ม ผลิตภัณฑ์สิ่งทอเครื่องประกอบการแต่งกาย ผลิตภัณฑ์สิ่งทอในบ้านพักอาศัย ผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่เป็นเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ผลิตภัณฑ์สิ่งทอในยานยนต์ ผลิตภัณฑ์สิ่งทอกลางแจ้ง ผลิตภัณฑ์สิ่งทอในอาคารสาธารณะ ผลิตภัณฑ์สิ่งทอทางการแพทย์ ฯลฯ

### หลักการออกแบบ

#### ส่วนผสมของความงามที่นำไปใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ

1. จุด (Dot / Point) เป็นองค์ประกอบที่มีขนาดเล็กที่สุด จุดเป็นได้ทั้งขนาดเล็กและใหญ่ ไม่มีความกว้าง ความยาว สามารถบอกถึงตำแหน่ง ความถี่ เมื่อนำจุดมาซ้ำส่งผลให้เกิดลวดลาย มิติ



กระเป๋าที่นำจุดมาใช้ในการออกแบบ

ข้อมูลจาก : <https://www.pinterest.com/pin/271904896228527304/>  
<http://cherrysworld14.blogspot.hu/2013/01/diy-taschen-mit-zipp.html>

2. เส้น (Line) คือสิ่งที่กำหนดขอบเขตของรูปร่างและรูปทรง เส้นมีลักษณะต่างๆ เช่นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นเฉียง เส้นอิสระ เส้นหยัก เส้นหนา เส้นบาง ฯลฯ ซึ่งสามารถแสดงความรู้สึกได้ตามลักษณะของเส้นได้



ผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่นำเอาเส้นหยักและเส้นที่เลียนแบบธรรมชาติมาใช้ในการออกแบบ

ข้อมูลจาก : <http://tagtraeumerin.de/?p=12860> และ

<https://www.pinterest.com/pin/482096335085869467/tutorials/sewing/>

3. ระนาบ (Plane) เป็นพื้นที่ในระนาบกว้างยาว บอกลึบบริเวณ มีลักษณะที่เป็นผืน เป็นแผ่น



การนำเอาลักษณะของระนาบ มาใช้ในการออกแบบกระเป๋า

ข้อมูลจาก : <http://www.free-tutorial.net/2016/12/how-to-make-tote-bag.html>

4. รูปร่าง รูปทรง (Shape & Form) คือหน่วยต่างๆของรูปทรง ที่สร้างขึ้นมาจากเส้นหรือการขึ้นรูป รูปร่างมีลักษณะ 2 มิติ คือกว้างและยาว ส่วนรูปทรงมีลักษณะ 3 มิติ คือกว้างและยาวและสูงหรือลึก



ตัวอย่างผลิตภัณฑ์สิ่งทอ รูปร่าง มีลักษณะ 2 มิติ และรูปทรง มีลักษณะ 3 มิติ  
ข้อมูลจาก : <https://www.notonthehighstreet.com/honeypips/product/fabric-birdy-keyring>  
<https://i.pinimg.com/originals/b7/76/cc/b776cc325b90b688d5dfb7c60e10c72.jpg>

5. ขนาด สัดส่วน (Size & Proportion) ขนาดเป็นสิ่งที่สามารถบอกถึงจุดเด่น และจุดรอง รวมทั้งระยะใกล้เคียง กล่าวคือ ขนาดที่ใหญ่จะดูมีระยะใกล้เคียงกว่าขนาดเล็ก อนึ่ง สัดส่วน ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญต่อความงาม เนื่องจากสัดส่วนส่งผลต่อรูปร่างรูปทรงที่มีความพอดี ลงตัว ไม่มากและไม่น้อยเกินไป



ตัวอย่างผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ที่มีขนาดสัดส่วนหลากหลาย  
ข้อมูลจาก : <https://www.pinterest.com/pin/444800900670801062/>  
<https://sumally.com/p/46195>



6. สี (Color) เป็นสิ่งที่แสดงความรู้สึกและอารมณ์ สีจึงมีความสำคัญต่อความงาม การใช้สีตามทฤษฎีสี ประกอบด้วย

- การใช้สีในวงล้อสี ลำดับที่ 1 – 3 สีกลมกลืน และสีคู่ตรงข้าม



ตัวอย่างผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ใช้สีในวงล้อสี (แดง น้ำเงิน เหลือง และ ที่ใช้สีคู่ตรงข้าม (แดง เขียว)  
ข้อมูลจาก : <https://i.pinimg.com/originals/bb/ed/cd/bbedcd54c58d40f8c077c02c9950322b.jpg>

- การใช้สีตามวรรณสี คือวรรณร้อนและวรรณเย็น



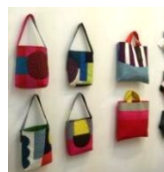
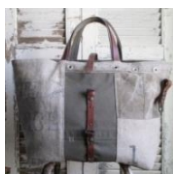
ตัวอย่างผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ใช้สีกลุ่มวรรณร้อน(แดง) และวรรณเย็น(เขียว)  
ข้อมูลจาก : <https://i.pinimg.com/originals/0f/e7/67/0fe767ed054ee55b4effb939ee44ba98.jpg>  
<http://bolsos-artesanales-maria.blogspot.com.es/2011/04/ideas-para-hacer-bolsos-y-carteras->

- การใช้สีตามค่าของสี



ตัวอย่างผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ใช้สีตามค่าของสี  
ข้อมูลจาก : <https://www.pinterest.com/pin/564287028287954231/>

- การจับคู่สี แบบสีเอกรงค์ สีกลมกลืน และสีที่ขัดแย้ง



ตัวอย่างผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ใช้สีเอกรงค์ สีกลมกลืน และสีขัดแย้ง

ข้อมูลจาก : <https://www.pinterest.com/pin/65231894581220662/>

7. **ลักษณะผิว (Texture)** คือพื้นผิวสัมผัส ที่สามารถสัมผัสได้ด้วยการใช้ร่างกายสัมผัส และการสัมผัสด้วยการมองเห็น ในด้านความงามพื้นผิวส่งผลต่อความรู้สึกได้ ที่ส่งผลต่อความรู้สึกเช่น อบอุ่น ตื่นเต้น เรียบง่าย เป็นต้น



ตัวอย่างผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่มีลักษณะผิวต่างๆ

ข้อมูลจาก : <http://mesewing.com/2016/07/04/sewing-stitches-for-beginners>

8. **ที่ว่าง (Space)** บริเวณว่าง เป็นความว่างเปล่า ช่วยในการพักสายตา การเกิดจังหวะระหว่างหน่วยรูปทรง ช่องว่างในความงามส่งผลต่อความรู้สึกที่ผ่อนคลายได้เป็นอย่างดี



ตัวอย่างผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ใช้หลักบริเวณว่างหรือที่ว่าง

ข้อมูลจาก :

<https://littlefactory.com/collections/bag/produ>

## บทที่ 2

### การสร้างแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่น

การสร้างแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่น เป็นการกำหนดทิศทางในการออกแบบ แนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ชัดเจนจะส่งผลต่อผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ได้นั้น มีความแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การสร้างแนวความคิดในการออกแบบ จึงเป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องคิดค้นหาวิธีการที่เหมาะสมกับบริบท สถานการณ์ และแนวโน้มของความนิยม ดังนั้นการสร้างแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่น จึงต้องศึกษาในสิ่งต่อไปนี้

1. ศึกษาบริบททางศิลปะและวัฒนธรรม ในพื้นถิ่นนั้น
2. ศึกษาประเพณี ความเชื่อ ในพื้นถิ่นนั้น
3. ศึกษาสภาพแวดล้อม สถานที่สำคัญ แหล่งท่องเที่ยว ในพื้นถิ่นนั้น
4. ศึกษาเรื่องเล่า ตำนาน เรื่องราวต่างๆ ในพื้นถิ่นนั้น
5. ศึกษาแนวโน้มการตลาด กระแสความนิยม ของกลุ่มผู้ซื้อ
6. ศึกษาเรื่องแหล่งวัตถุดิบ และกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสมกับพื้นถิ่น

อนึ่ง การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ในการคิดค้นสิ่งใหม่ที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำรูปแบบที่มีมาอยู่แล้ว อาจจะคิดค้นขึ้นมาใหม่ หรือพัฒนาจากรูปแบบเดิมให้ดีขึ้น ในการคิดรูปแบบของผลิตภัณฑ์สิ่งทอ เป็นการยากที่ออกแบบจากกระดาษว่างเปล่าโดยไม่มีประสบการณ์ทางความงามใดเลย ดังนั้นผู้ออกแบบต้องมีแรงบันดาลใจในการออกแบบ หรือปรับปรุงพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอให้ดีขึ้นกว่าเดิม

เมื่อศึกษาสิ่งต่างรอบตัว ทั้งรูปทรงที่ได้จากธรรมชาติ รูปทรงทรงมนุษย์สร้างขึ้น รวมทั้งวัฒนธรรมประเพณีของพื้นถิ่นนั้นๆ โดยนำสิ่งที่ได้จากการศึกษารูปแบบ มาลดทอน แปลความ เอาเฉพาะส่วนที่สำคัญออกมา คลี่คลาย ต่อเติมเสริมแต่ง รวมทั้งสร้างเรื่องราวให้กับตัวผลิตภัณฑ์นั้น ดังกล่าวนี จะส่งผลต่อรูปแบบของผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ที่มีเอกลักษณ์ของพื้นถิ่นนั้นๆอย่างแน่นอน



## การสร้างเรื่องราวของผลิตภัณฑ์

ในกระบวนการสร้างแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ การสร้างเรื่องราวของผลิตภัณฑ์สิ่งทอ นับว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะเรื่องราวเป็นส่วนที่ช่วยสร้างคุณค่าให้กับตัวผลิตภัณฑ์ ในด้านจิตวิทยาเป็นการสร้างความเชื่อมั่นและความภูมิใจในการใช้ผลิตภัณฑ์สิ่งทอนั้นๆ อย่างไรก็ตาม การสร้างเรื่องราวในตัวผลิตภัณฑ์สิ่งทอ สามารถสร้างได้ดังนี้

1. สร้างขึ้นจากรีวิวความเป็นมาของชุมชน โดยการรวบรวมเรื่องราวความเป็นมา อาจเป็นเรื่องราวของกลุ่มชาติพันธุ์ การต่อตั้งชุมชน การย้ายถิ่นฐาน ตัวอย่างกรณีบ้านนายาว ได้นำเสนอเรื่องราวของชนชาวอีสานย้ายถิ่นฐานเข้ามาพื้นที่ เมื่อราว 30 กว่าปีที่แล้ว จนเกิดเป็นวัฒนธรรมอีสานที่พลัดถิ่นมาอยู่ในเขตภาคกลาง คือจังหวัดฉะเชิงเทรา รวมทั้งกันเป็นตัดเย็บเสื้อผ้า
2. สร้างขึ้นจากเอกลักษณ์ของสิ่งทอพื้นถิ่นนั้น โดยการนำเอาลวดลาย สี หรือสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ในท้องถิ่นนั้น มาออกแบบเพื่อสร้างเรื่องราวในตัวผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ในกรณีของบ้านนายาว มีการทอผ้าขาวม้าสีสันสะดุดตา สามารถนำเอาผ้าขาวมาออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอได้เป็นอย่างดี
3. สร้างขึ้นจากสิ่งแวดล้อมในพื้นที่ โดยการเอาสิ่งแวดล้อมภูมิประเทศที่ตั้งถิ่นฐาน รูปแบบสถาปัตยกรรม รวมทั้งงานศิลปะและวัฒนธรรมในพื้นที่

## การนำเสนอเรื่องราวของผลิตภัณฑ์สิ่งทอ

ประเด็นการนำเสนอเรื่องราวบนผลิตภัณฑ์สิ่งทอ สามารถนำเสนอได้อย่างหลากหลายดังนี้

1. นำเสนอเรื่องราวด้วยลวดลายบนบรรจุภัณฑ์
2. นำเสนอเรื่องราวในสื่ออินเทอร์เน็ต
3. นำเสนอเรื่องราวในสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ
4. นำเสนอเรื่องราวในตัวผลิตภัณฑ์ เช่นรูปร่าง รูปทรง วัสดุตกแต่ง

## ข้อคำนึงถึงการออกแบบ ที่ส่งผลต่อการสร้างแนวความคิดในการออกแบบ

ก่อนที่ทำการออกแบบ ควรต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ออกแบบมานั้น มีความสมบูรณ์แบบมากที่สุด

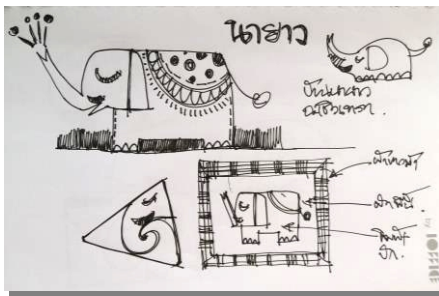
หน้าที่ใช้งาน (Function)	ราคา (Cost)
ความสวยงาม (Aesthetics)	วัสดุ (Materials)
ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomics)	กรรมวิธีการผลิต (Production)
ความปลอดภัย (Safety)	การบำรุงรักษาและซ่อมแซม (Maintenance)
ความแข็งแรง (Construction)	การขนส่ง (Transportation)

## การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอกับแฟชั่น

“แฟชั่น” หมายถึง ความนิยมชมชอบของมวลชน เป็นความนิยมที่ไม่ถาวร อาจได้รับความนิยมอย่างสูงสุดในระยะเวลาหนึ่ง และความนิยมนั้นอาจคลายลงอย่างรวดเร็ว ในการออกแบบสิ่งทอให้เท่าทันตามกระแสแฟชั่นนั้น นักออกแบบควรต้องศึกษาในสิ่งต่อไปนี้

- ศึกษาแนวโน้มของแฟชั่น ติดตามข่าวสารได้อย่างรวดเร็วและทันสมัยอยู่เสมอ โดยใช้สื่อต่างๆ
- ศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภค เพศ อายุ อาชีพ รายได้ รสนิยม
- เข้าใจวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ ความต้องการของผู้บริโภค

ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับรูปแบบของผลิตภัณฑ์สิ่งทอและแฟชั่นอื่นๆ ตามสื่อต่างๆ โดยเฉพาะในอินเทอร์เน็ต เพื่อนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบในการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ แต่ไม่ใช่นำมาลอก เพราะเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายลิขสิทธิ์ ขัดต่อคุณธรรม จริยธรรมของนักออกแบบ



ตัวอย่างการออกแบบ ด้วยการร่างแบบ(Sketch Design) มีแนวความคิดในการออกแบบ ด้วยการสร้างเรื่องราวของผลิตภัณฑ์ โดยศึกษาความเป็นมาของชุมชน สิ่งแวดล้อมของชุมชน และข้อคำนึงถึงการออกแบบ ตัวอย่างของบ้านนายาว ที่มีช้างป่าออกหากินตามหมู่บ้าน จนกลายเป็นจุดเด่นของบ้านนายาวที่สามารถปรับตัวให้อยู่ร่วมกับช้างป่า ประกอบกับตราสินค้าของบ้านนายาวชื่อ “ช้างไฟร” ดังกล่าวนี้นี้จึงได้นำเอาช้างมาเล่าเรื่องราวของผลิตภัณฑ์สิ่งทอบ้านนายาว



## บทที่ 3

### พื้นฐานการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ

#### วัสดุ อุปกรณ์

1. ดินสอ	3. ยางลบ	5. กระดาษ
2. ปากกา	4. สีน้ำ / สีมาร์คเกอร์ (สีเมจิก) / สีไม้	6. ไม้บรรทัด

#### กลวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ

1. ศึกษาารูปแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ โดยการวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสีย เพื่อนำผลการวิเคราะห์มาใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์



ตัวอย่าง การวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของกระเป๋า (ผลิตภัณฑ์บ้านยาว)

ข้อดี	ข้อบกพร่อง
1. เป็นวัสดุที่หาง่ายและผลิตเองได้	1. การวางตลาดเสื้อผ้าขาวม้า ยังดูขัดแย้ง
2. ผ้าขาวม้ามีเอกลักษณ์เฉพาะตัว	2. ไม่มีผ้าพื้นเพื่อให้ดูผ้าขาวม้าเด่นขึ้นมา
3. ต้นทุนการผลิตไม่สูงมาก	3. ไม่มีเอกลักษณ์ เรื่องราวเฉพาะถิ่น
4. รูปทรงเรียบง่าย	4. ไม่มีซิปในหรือรองชั้นในกระเป๋า
5. ผลิตง่ายไม่ยุ่งยากซับซ้อน	5. ความประณีตในการตัดเย็บ

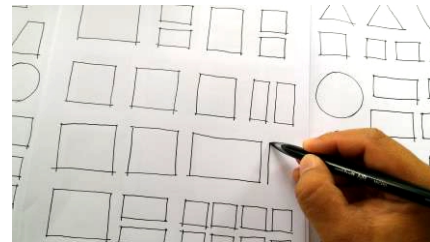
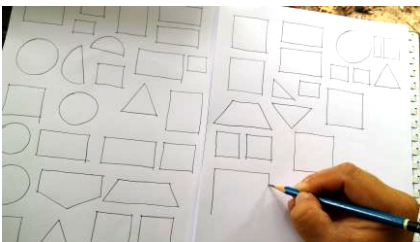
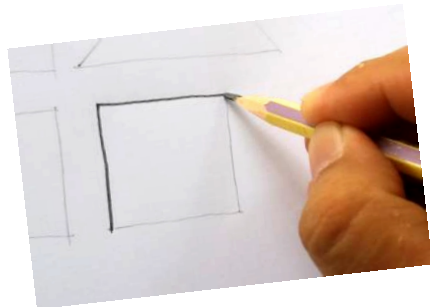
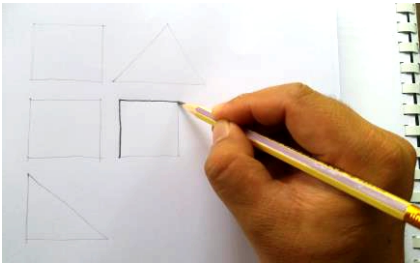
#### สรุปแนวทางการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์

การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ ควรต้องมีการสลับลายผ้าระหว่างผ้าขาวม้า กับผ้าพื้น และควรมีการวางตลาดเสื้อผ้าขาวม้าตามหลักขององค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ไม่ล้าจนเกินไป เพิ่มเอกลักษณ์พื้นถิ่นลงไปในตัวผลิตภัณฑ์ รวมทั้งมีการซิปในตัวผลิตภัณฑ์ เพิ่มทักษะให้มีการตัดเย็บที่ประณีต

2. **ร่างแบบจากรูปทรงเรขาคณิตอย่างง่าย** ขอยกตัวอย่างการออกแบบ กระเป๋า ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์สิ่งทอบ้านยาว จากการวิเคราะห์รูปแบบในส่วนของข้อดี และข้อบกพร่องของผลิตภัณฑ์สิ่งทอ โดยสรุปแนวทางของการพัฒนารูปแบบของ ผลิตภัณฑ์ได้ว่า ควรต้องมีการสลับลายระหว่างผ้าขาวม้ากับผ้าพื้น มีการวางลวดลาย ผ้าขาวม้าตามหลักขององค์ประกอบทางศิลปะ และต้องมีเอกลักษณ์พื้นถิ่นลงไปในตัว ผลิตภัณฑ์

### วิธีการร่างแบบ

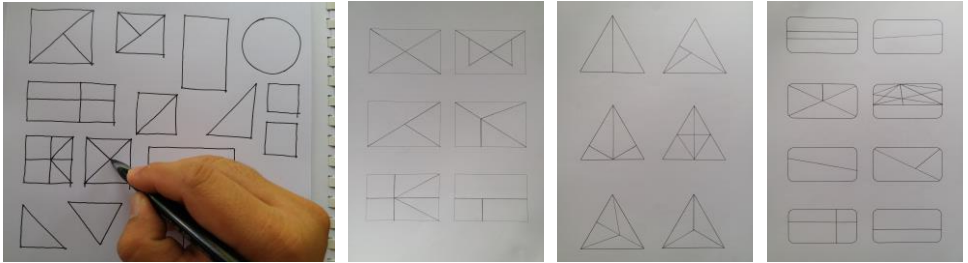
- จับดินสอให้สบาย ร่างเบาๆ เป็นรูปร่าง สีเหลี่ยม สามเหลี่ยม หรือรูปทรง อื่นๆ แต่รูปสลับสีเหลี่ยมขนาดต่างๆ สามารถนำไปใช้ในการออกแบบได้ อย่างหลากหลาย
- สำหรับผู้ที่ยังไม่ถนัดการร่างเส้นด้วยมือ สามารถใช้ไม้บรรทัดช่วยในการ ร่างแบบได้
- เมื่อร่างด้วยเส้นเบาเสร็จแล้ว ให้เน้นด้วยเส้นหนัก



ภาพแสดงวิธีการร่างแบบรูปร่างเรขาคณิตแบบต่างๆ โดยการร่างเส้นดินสอเส้นเบา ก่อนที่จะลงน้ำหนักเส้นหนัก

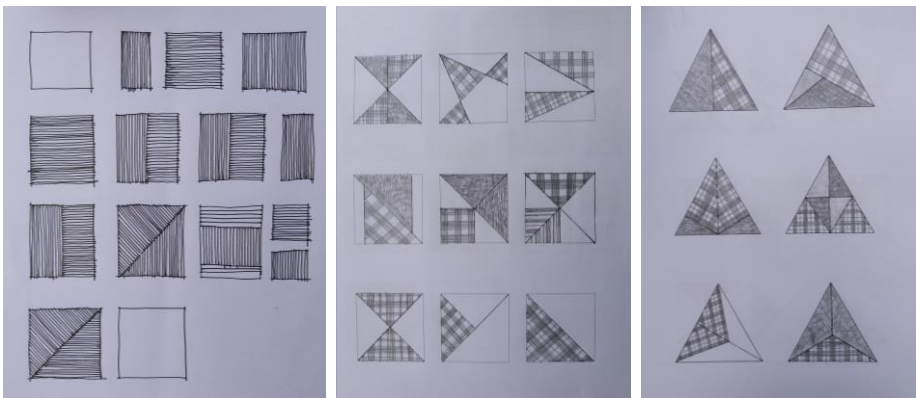
ภาพถ่ายและสาธิตโดย : ก้องเกียรติ มหาอินทร์

### 3. แบ่งช่องเรขาคณิตอย่างง่าย การแบ่งช่องในรูปทรงเรขาคณิตนี้ จะเป็น สิ่งที่ช่วยกำหนดระหว่าง ช่องว่างกับลวดลายที่เกิดขึ้นในผลิตภัณฑ์สิ่งทอ



ภาพแสดงวิธีการร่างแบบการแบ่งช่องเรขาคณิตแบบต่างๆ ที่กำหนดตำแหน่งช่องว่างและลวดลาย  
ภาพถ่ายและสาดิตโดย : ก้องเกียรติ มหาอินทร์

### 4. เติมรายละเอียด ลวดลาย และส่วนประกอบตกแต่่งอื่นๆ ขึ้นตอนนี้จะ เห็นภาพของผลิตภัณฑ์มากยิ่งขึ้น ในกรณีของกลุ่มผลิตภัณฑ์บ้านนายาว ใช้ผ้าขาวม้า เป็นวัสดุหลัก ดังนั้นการเติมรายละเอียดในตัวอย่างนี้ จึงเป็นผ้าขาวม้า แต่หากเป็นผ้า ที่มีลวดลายอย่างอื่น ก็ใช้หลักการเดียวกัน

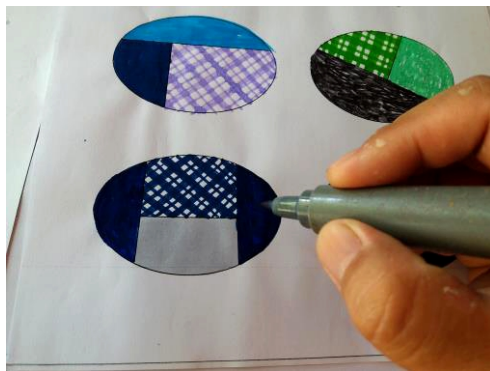
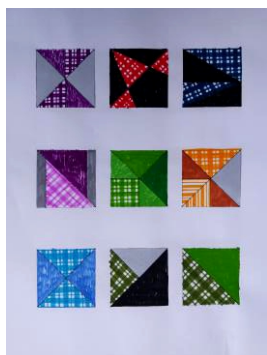


ภาพแสดงวิธีการร่างแบบการกำหนดลวดลายด้วยเส้น ในรูปร่างเรขาคณิต  
ภาพถ่ายและสาดิตโดย : ก้องเกียรติ มหาอินทร์

**5. ระบายสี** การระบายสีในงานออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ผู้ออกแบบสามารถเลือกใช้วัสดุสีต่างๆ ตามที่ถนัด อย่างไรก็ตามในการใช้สีสำหรับการออกแบบ ต้องเป็นสีที่ใช้งาน รวดเร็ว สามารถใช้ได้โดยทันทีทันใด ไม่ยุ่งยาก ดังนั้นในการร่างภาพสำหรับการออกแบบนั้นจึงนิยมใช้สีมาร์คเกอร์ (สีเมจิก)

**วิธีการระบาย**

- จับสีมาร์คเกอร์เหมือนการเขียนปากกาทั่วไป แต่ไม่ควรเกรง จับแบบสบายๆ และไม่ควรรกดหนักจนเกินไป
- มือที่จับปากกาสีมาร์คเกอร์ควรต้องเป็นอิสระจากกระดาษ ไม่ควรใช้ข้อมือเป็นศูนย์กลางในการระบายสี หรือลากเส้น
- เริ่มลากเส้นหรือระบายด้วยสีอ่อนก่อน หากต้องการแสดงน้ำหนักอ่อนแก่เข้มจาง เพื่อให้เกิดมิติ แสง เงา สามารถระบายทับเมื่อสีพื้นแห้ง หรือระบายสีที่มีน้ำหนักเข้มกว่าทับ

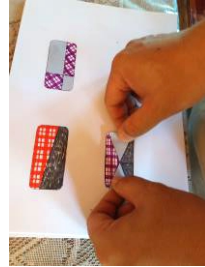


ภาพแสดงวิธีการระบายสีด้วยปากกามาร์คเกอร์ หรือสีเมจิก

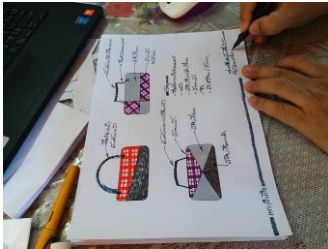
ภาพถ่ายและสาธิตโดย : ก้องเกียรติ มหาอินทร์



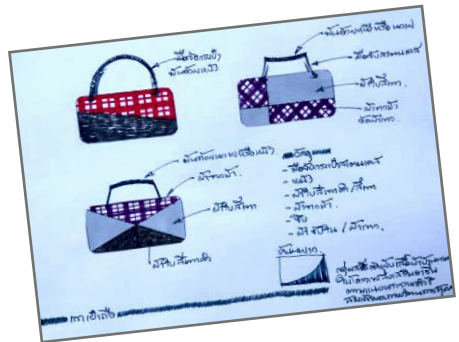
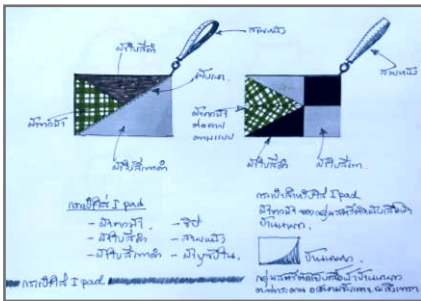
6.เขียนรายละเอียด จากนั้นนำมาเติมรายละเอียดในส่วนต่างๆ ของผลิตภัณฑ์สิ่งทอ เช่น สายการเป่า มือจับ ซิบ การเย็บตกแต่ง เป็นต้น รวมทั้งการเขียนอธิบาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจในรายละเอียดของแบบมากยิ่งขึ้น เช่น รายการประกอบแบบ วัสดุที่ใช้ รายละเอียดเฉพาะส่วน หรืออื่นๆ



ตัดรูปร่างเรขาคณิตที่ระบายสี เพื่อนำมาติดกากับกระดาษอีกแผ่น  
ภาพถ่ายและสาธิตโดย : ก้องเกียรติ มหาอินทร์

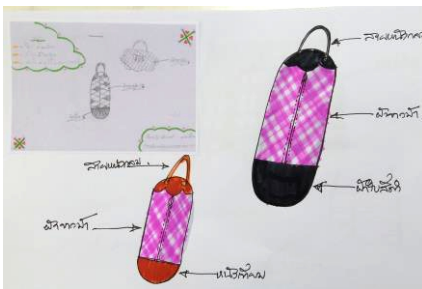
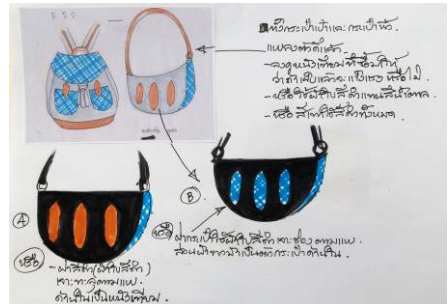
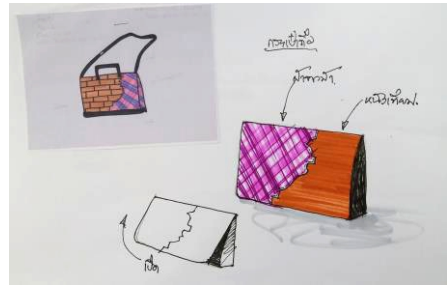
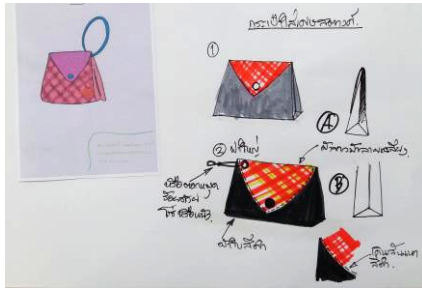


เติมรายละเอียดในรูปร่างเรขาคณิตที่นำมาติด เช่น หูกระเป่า สายหัว และเขียนอธิบายรายละเอียด  
ภาพถ่ายและสาธิตโดย : ก้องเกียรติ มหาอินทร์



ภาพผลงานการออกแบบกระเป่ารูปร่างเรขาคณิต  
ภาพถ่ายและสาธิตโดย : ก้องเกียรติ มหาอินทร์

## ตัวอย่างผลงานการร่างภาพเพื่อออกแบบ (Sketch Design) ผลงานผู้เข้ารับการถ่ายทอดความรู้เรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอบ้านนายาว



ภาพตัวอย่างการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอของนักออกแบบเยาวชนบ้านนายาว เกิดจากกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เรียกว่า “การบ่มเพาะเมล็ดพันธุ์นักออกแบบบ้านนายาว” โดยให้กลุ่มเยาวชนลงพื้นที่สำรวจข้อมูลจากการถ่ายภาพในชุมชน แล้วนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เป็นการผสมผสานรูปแบบต่างๆ ที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมของตน สู่การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่นั้น ดังกล่าวนี้นจึงเป็นแบบอย่างของกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้ในกลุ่มอื่นๆ ได้ต่อไป

ปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่น

กรณีตัวอย่างการถ่ายทอดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ บ้านนายาว ต.ท่ากระดาน อ.สนามชัยเขต จ.ฉะเชิงเทรา

การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอพื้นถิ่นในบทนี้ เพื่อให้เข้าใจในกระบวนการออกแบบ จึงขออธิบายพร้อมกับยกตัวอย่าง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ บ้านนายาว ต.ท่ากระดาน อ.สนามชัยเขต จ.ฉะเชิงเทรา เป็นกรณีศึกษาก่อตัวคือ

การถ่ายทอดองค์ความรู้ทางด้านออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอบ้านนายาว เป็นกระบวนการออกแบบที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน ด้วยการระดมความคิดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ มุ่งเน้นไปที่เยาวชนคนรุ่นใหม่(นักเรียนในระดับมัธยมศึกษา) เพื่อเป็นเมล็ดพันธุ์นักออกแบบรุ่นใหม่ โดยมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ดังนี้

1. กิจกรรมทำความรู้จัก

- รู้จักซึ่งกันและกัน
- รู้จักผู้ที่มาถ่ายทอดความรู้
- รู้จักชุมชน สำคัญกรักบ้านเกิด
- รู้จักผลิตภัณฑ์ของชุมชน



ภาพกิจกรรมทำความรู้จัก

**ลักษณะกิจกรรม** พูดคุยสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ เพื่อละลายพฤติกรรมของผู้เรียน สร้างสถานการณ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างเป็นกันเอง ไม่ให้มีความรู้สึกว่าการกำลังเรียนหนังสือในห้องเรียน โดยมีกิจกรรมดังนี้

- 1.1 ให้ผู้เรียนแนะนำตัวเอง ชื่อ สกุล ชื่อเล่น ชื่อโรงเรียน ระดับชั้น
- 1.2 ผู้สอนแนะนำตัวเอง บอกวัตถุประสงค์ของกิจกรรม การถ่ายทอดองค์ความรู้ทางการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ โดยสร้างบรรยากาศการสนทนาให้เป็นกันเองมากที่สุด เลี่ยงคำพูดแบบเป็นทางการ เน้นความสนุกสนาน สร้างความคุ้นเคย



## 2. กิจกรรมระดมความคิด

- ความคิดเห็นของแต่ละคน
- ความคิดเห็นที่แตกต่าง
- ความคิดเห็นส่วนรวม



ภาพกิจกรรมระดมความคิด

**ลักษณะกิจกรรม** ให้ผู้เรียนแต่ละคนแสดงความคิดเห็นของตนเอง อาจมีความคิดเห็นที่แตกต่างและเหมือน เพื่อสรุปความคิดเห็นที่ได้มาสู่ทิศทางในการออกแบบ โดยมีการจัดกิจกรรมดังนี้

- 2.1 ให้ผู้เรียนนำเสนอด้วยการพูดเกี่ยวกับความคิดเห็นของตนเองที่อยากจะเป็น เพื่อเชื่อมโยงกับแนวความคิดของการออกแบบ
- 2.2 ผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียนด้วยการคละโรงเรียน และชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนที่มาจากต่างโรงเรียนได้รู้จักกัน รวมทั้งเป็นกลยุทธ์ให้เกิดการช่วยเหลือเกื้อกูลกันจากรุ่นพี่สู่รุ่นน้อง
- 2.3 ให้ผู้เรียนระดมความคิดเห็นเกี่ยวกับชุมชน ในประเด็นศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี สถานที่ที่สำคัญในชุมชน จุดเด่นของชุมชน เรื่องราวของชุมชน ผลผลิตของชุมชน โดยให้แต่ละกลุ่มสรุปในแต่ละประเด็นอย่างสั้นๆ พร้อมกับตั้งชื่อกลุ่มและอธิบายแนวความคิดในการตั้งชื่อกลุ่ม
- 2.4 ให้แต่ละกลุ่มมานำเสนอ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยเน้นบรรยากาศที่ไม่เป็นทางการ ควบคุมสถานการณ์ให้มีความสุขในการนำเสนอ



### 3. กิจกรรมสำรวจชุมชนด้วยการถ่ายภาพ โดยการถ่ายภาพในหัวข้อ

- สถานที่สำคัญ
- สิ่งแวดล้อม
- วิถีชีวิต ความเป็นอยู่
- ศิลปวัฒนธรรมประเพณี

**ลักษณะกิจกรรม** ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกไปสำรวจพื้นที่ในชุมชน ในประเด็นเกี่ยวกับสถานที่สำคัญ สิ่งแวดล้อม วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ศิลปวัฒนธรรมประเพณี โดยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมดังนี้

- 3.1 ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มใช้โทรศัพท์มือถือของตนถ่ายรูป ในประเด็นที่  
ให้ไว้ โดยเสนอในมุมมองของตน
- 3.2 ปรี้นรูปถ่าย เพื่อระดมความคิดภายในกลุ่ม หาข้อสรุป เพื่อ  
เตรียมเป็นข้อมูลสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งของ
- 3.3 นำเสนอสิ่งที่ได้จากการสำรวจพื้นที่ในชุมชน ด้วยการถ่ายภาพ



ตัวอย่างภาพถ่ายกิจกรรมสำรวจชุมชนด้วยการถ่ายภาพ



ตัวอย่างภาพถ่ายกิจกรรมสำรวจชุมชนด้วยการถ่ายภาพ

#### 4. กิจกรรมเรียนรู้ คลี่คลาย สร้างสรรค์ เรียนรู้เรื่อง

- หลักการออกแบบ
- แรงบันดาลใจในการออกแบบ
- ความคิดรวบยอด
- รูปแบบที่สำคัญ คลี่คลาย ลดตัดทอน
- วาดภาพร่าง เขียน ระบายสี

**ลักษณะกิจกรรม** เรียนรู้เรื่องหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ การสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบ จากภาพถ่ายในการสำรวจชุมชน

ในกิจกรรมนี้ ผู้สอนต้องพยายามทำความเข้าใจกับผู้เรียนว่า “การร่างภาพเป็นสิ่งที่ไม่ยาก” “ศิลปะไม่ใช่พรสวรรค์” หากแต่มาจากการเรียนรู้ การออกแบบไม่ได้อยู่ที่การเขียนรูปสวย หากแต่เป็นการนำเสนอแนวความคิดที่ไม่ซ้ำแบบใคร สามารถสื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจตรงกัน โดยมีกิจกรรมดังนี้

- 4.1 ผู้สอนอธิบายเรื่องหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ โดยให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้ตลอดเวลา ในการบรรยายนั้น เน้นการพูดคุย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างบรรยากาศที่สบาย และผ่อนคลาย
- 4.2 ให้ผู้เรียนนำเสนอแรงบันดาลใจ จากภาพถ่ายในการสำรวจพื้นที่ ด้วยการเขียนภาพร่างอย่างคร่าวๆ
- 4.3 เขียนแนวความคิดรวบยอด จากหลักการออกแบบ และจากการสำรวจพื้นที่ พร้อมวิเคราะห์รูปแบบของผลิตภัณฑ์เดิมที่เตรียมมาให้
- 4.4 ศึกษารูปแบบที่สำคัญของภาพถ่ายจากผลงานการถ่ายภาพของผู้เรียนที่ เพื่อนำมาคลี่คลายและลดตัดต่อรูปแบบด้วยการเขียนภาพร่างแบบพร้อมระบายสีผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ที่ได้แนวความคิดจากภาพถ่ายของชุมชน ในขั้นตอนนี้ ผู้สอนต้องคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด รวมทั้งให้อิสระทางความคิดในเวลาเดียวกัน



ผลงานการออกแบบของผู้เรียน ที่ได้แนวความคิดมาจากกิ่งไม้ บริเวณหลังวัดบ้านนายาว





ผลงานการออกแบบของผู้เรียน ที่ได้แนวความคิดมาจากศาลาไทย ถนนบ้านนายาว



ผลงานการออกแบบของผู้เรียน ที่ได้แนวความคิดมาระเบียงวิหารวัดบ้านนายาว



ผลงานการออกแบบของผู้เรียน ที่ได้แนวความคิดมาจากล้อรถโดยสาร  
ทำรถสนามชัย นาวา สระแก้ว



## 5. กิจกรรมนำเสนอผลงาน วิจาร์ณ์ เสนอแนะ

- นำเสนอผลงาน
- แลกเปลี่ยนเรียนรู้
- วิจาร์ณ์ เสนอแนะ



ลักษณะกิจกรรม นำเสนอผลงานการ ออกแบบของแต่ละคน หรือเป็น ตัวแทนกลุ่ม แต่ในทางที่ดีควรได้ นำเสนอทุกคน (ถ้ามีเวลาเหลือพอ) ซึ่ง การนำเสนอผลงานเป็นการฝึกพูดการ นำเสนอผลงาน การตอบคำถามและ การกล้าแสดงออก โดยมีกิจกรรมดังนี้

- 5.1 ให้ผู้เรียนออกมานำเสนอผลงานการออกแบบ โดยอธิบายถึง แนวความคิดในการออกแบบ สรุบบนแบบของผลิตภัณฑ์สิ่งทอ
- 5.2 ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ถาม ตอบ หลังจากการนำเสนอ
- 5.3 ผู้สอนวิจาร์ณ์ผลงานงาน เสนอแนะแนวทางในการออกแบบ เพื่อ การพัฒนารูปร่างผลิตภัณฑ์สิ่งทอ
- 5.4 ผู้สอนประเมินผลงาน



ภาพกิจกรรมนำเสนอผลงาน วิจาร์ณ์ เสนอแนะ

## 6. กิจกรรมการผลิตผลิตภัณฑ์สิ่งทอ

- นำผลงานออกแบบที่ได้มาแยกแยะกระบวนการผลิต
- เลือกใช้วัสดุที่เหมาะสม
- คำนวณต้นทุนการผลิต ระยะเวลาในการผลิต ราคา
- วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการผลิต



**ลักษณะกิจกรรม** เป็นการผลิตผลิตภัณฑ์สิ่งทอที่ได้จากการออกแบบ ซึ่งเป็นผลงานการออกแบบของกลุ่มเยาวชนบ้านนายาว ที่นำส่งต่อการผลิต ตัดเย็บผลิตภัณฑ์สิ่งทอ โดยกลุ่มตัดเย็บเสื้อผ้าบ้านนายาว โดยมีกิจกรรมดังนี้

- 6.1 ให้ผู้ออกแบบ อธิบายถึงแนวความคิด รูปแบบให้ผู้ผลิต
- 6.2 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้ออกแบบกับผู้ผลิต เพื่อเรียนรู้ร่วมกันถึงความเป็นไปได้ในการผลิต
- 6.3 สรุปวิจารณ์ผลงานงานที่ผลิตออกมาได้ พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ต่อไป
- 6.4 ผู้สอนประเมินผลงาน



ภาพกิจกรรมการระดมความคิดจากผลงานการออกแบบสู่กระบวนการผลิต

นำผลงานการออกแบบจากนักออกแบบ “เมลิตพันธ์นุกอกแบบบ้านนายาว” นำมาผลิตจริงโดยกลุ่มตัดเย็บเสื้อผ้าบ้านนายาว ในกระบวนการเรียนรู้นี้ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในเรื่องการผลิต การวิเคราะห์ปัญหาในการผลิต ต้นทุนในการผลิต เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์สิ่งทอบ้านนายาว

## ตัวอย่างการนำสิ่งรอบตัวที่สะท้อนถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิตในชุมชนสู่การออกแบบ

### 1. การสำรวจชุมชน ด้วยการถ่ายภาพและบันทึกการบอกเล่า

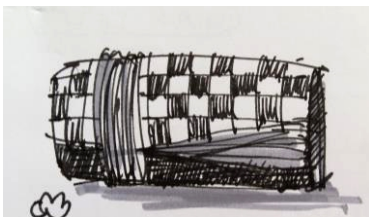
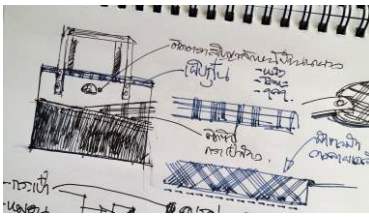
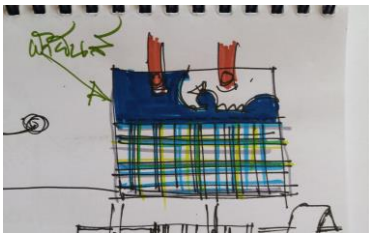
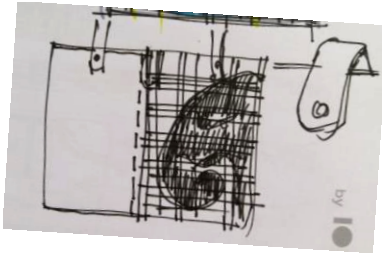
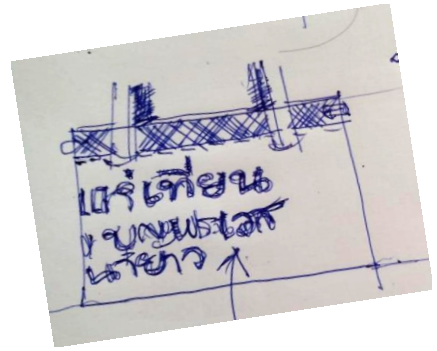
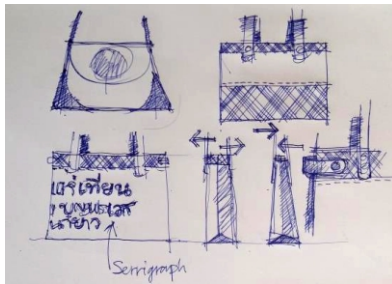


ภาพถ่ายในพื้นที่ชุมชนบ้านนายาว ภาพแรก  
ถ่ายที่วัดนางาม เป็นป้ายประชาสัมพันธ์ บุญผ้าป่า -  
ข้าวเปลือก บุญข้าวหลาม - ข้าวจี ณ วัดนางาม 10 -  
11 กุมภาพันธ์ 2560 ภาพนี้สะท้อนถึงวิถีชีวิต วิถี  
วัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี เส้นห์ของภาพนี้คือ ลายมือ  
ของคนในชุมชน อาจจะไม่สวยงามเหมือนตัวหนังสือที่  
พิมพ์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ แต่ก็สะท้อนถึงความงามที่  
บริสุทธิ์ ในวิถีของความเรียบง่าย

ส่วนภาพที่สอง ถ่ายจากบ้านผู้ใหญ่นายบ้าน  
นายาว เป็นเครื่องจักสานที่มีรูปทรงแปลกตา คล้ายๆ  
กระเช้าใส่ดอกไม้ที่ใช้กันในแถบภาคเหนือสำหรับการ  
ประดับตกแต่งอาคารสถานที่ แต่ภรรยาผู้ใหญ่นายบอก  
ว่าสิ่งนี้คือ สุ่มไก่



## 2. ศิลป์คลาย สร้างสรรค์ ออกแบบจากภาพถ่ายกิจกรรมสำรวจชุมชนด้วยการถ่ายภาพ



ภาพแสดงการออกแบบ กระเป่าและลวดลายกระเป่า ที่ได้ ลวดลายมาจากการคลี่คลายรูปแบบ มาจากป้ายประชาสัมพันธ์ บุญผ้าป่า - ข้าวเปลือก บุญข้าวหลาม- ข้าวจี๊ ที่ เขียนด้วยลายมือของชาวบ้าน จึง ได้มาลวดตัดทอน วางตำแหน่งที่ เหมาะสม ตามหลักการจัด องค์ประกอบทางความงาม สู่การ ออกแบบจัดวางตำแหน่งลวดลายใน กระเป่า

เมื่อนำตัวอักษรแบบ ธรรมดาลายมือของชาวบ้าน มาจัด วางในกระเป่าในรูปแบบที่ใช้หลัก ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบทางความ งามแล้วนั้น ส่งผลให้ได้รูปแบบ กระเป่าที่ สะ ท่อน ความเป็น เอกลักษณะและวิถีชีวิตของชาวบ้าน



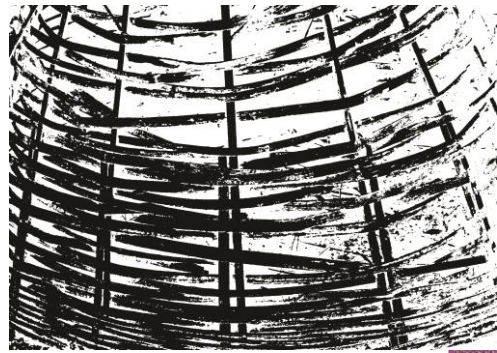
## 2. คลี่คลาย สร้างสรรค์ ออกแบบจากภาพถ่ายกิจกรรมสำรวจชุมชนด้วยการถ่ายภาพ (ต่อ)

# บุญผ้าป่า-ข้าวเปลือก บุญข้าวหลาม-ข้าวจี

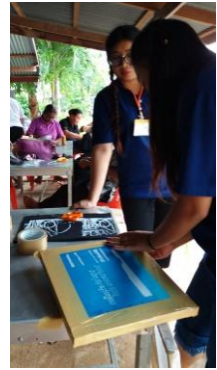


ข้าวจี บุญผ้าป่า-ข้าวเปลือก  
บุญข้าวหลาม-ข้าวจี บุญ  
ข้าวเปลือก บุญผ้าป่า-ข้าวเปลือก  
บุญ-ข้าวจี บุญข้าวหลาม-ข้าวจี บุญ  
ข้าวจี บุญผ้าป่า-ข้าวเปลือก  
บุญข้าวหลาม-ข้าวจี -ข้าว

ภาพแสดงการการลดตัดทอนภาพถ่าย  
สู่กระบวนการออกแบบกราฟิก เพื่อใช้ในการ  
พิมพ์ลดทอนลงบนผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ใน  
กระบวนการนี้ในปัจจุบันทำได้ไม่ยาก สามารถทำ  
ได้โดยการใช้แอปพลิเคชัน (application) ที่มีอยู่  
ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ที่ปัจจุบันมีใช้กันแทบทุก  
คน โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ กิจกรรมนี้จึงเหมาะ  
สำหรับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่เป็น  
อย่างมาก เพราะเป็นกิจกรรมที่สนุก และให้  
ผู้เรียนเห็นได้ว่าการออกแบบกราฟิกเป็นเรื่อง  
ที่ไม่ยาก และที่สำคัญกิจกรรมนี้ เป็นกิจกรรมที่  
แสดงให้เห็นว่า สิ่งที่อยู่รอบตัวในชุมชนนั้น  
สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ  
ผลิตภัณฑ์สิ่งทอได้ ความงามที่มีอยู่ในชุมชน อาจ  
ส่งผลให้เด็กเยาวชนบ้านนายาว เห็นคุณค่าของ  
ชุมชนของตัวเอง กิจกรรมนี้จึงเป็นกลยุทธ์หนึ่งใน  
การปลูกจิตสำนึกรักบ้านเกิด



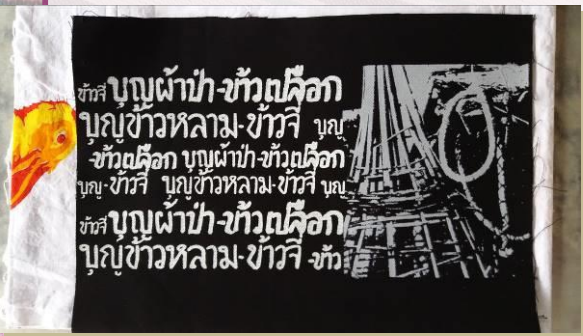
### 3. การผลิต ผลิตภัณฑ์สิ่งทอ



ภาพแสดงถึงการนำเอาลวดลายที่ออกแบบจากโทรศัพท์สมาร์ทโฟน มาทำเป็นแม่พิมพ์แบบซิลิโคน เพื่อพิมพ์ลงในผลิตภัณฑ์สิ่งทอแบบต่างๆ ที่ออกแบบไว้ อาจเป็น เสื้อยืด ปกหมอน ฯลฯ ในขั้นตอนนี้ กลุ่มตัดเย็บเสื้อผ้าบ้านนายาว สามารถผลิตตัดเย็บผลิตภัณฑ์สิ่งทอแบบต่างๆ ตามที่ออกแบบให้ และพร้อมที่จะถ่ายทอดความรู้เรื่องการตัดเย็บให้กับเยาวชนคนรุ่นใหม่ อยู่แล้ว กิจกรรมนี้จึงเป็นความสัมพันธ์และการต่อยอดผสมผสานความรู้ ระหว่างคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่เป็นอย่างดี



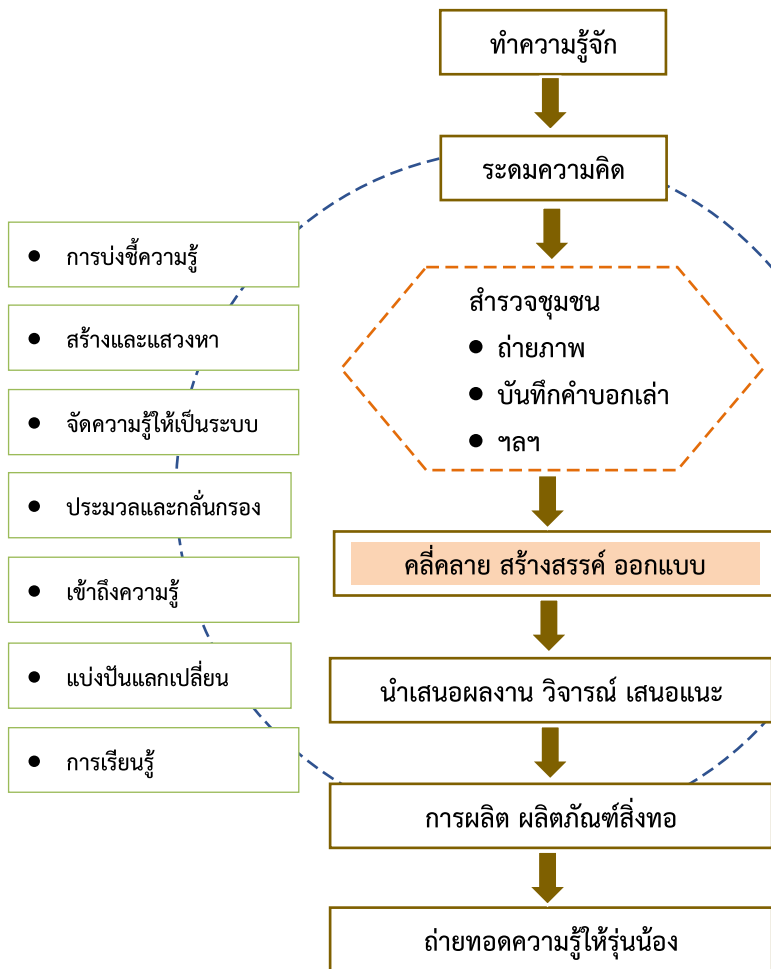




ผลิตภัณฑ์สิ่งทอ กระเป๋าผ้า  
 ที่สะท้อนถึงความเป็น  
 อัตลักษณ์  
 ของบ้านนายาว



โมเดลการจัดการเรียนรู้เรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอบ้านนายนาว  
 ต.ท่ากระดาน อ.สนามชัยเขต จ.ฉะเชิงเทรา  
 “การเพาะเมล็ดพันธุ์นักออกแบบบ้านนายนาว”





กิจกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ “การเพาะเมล็ดพันธุ์นักร้องออกแบบบ้านนายาว”



การให้คำปรึกษาแก่สมาชิกกลุ่มสตรีตัดเย็บบ้านนายาวโดยกลุ่มนักวิจัย

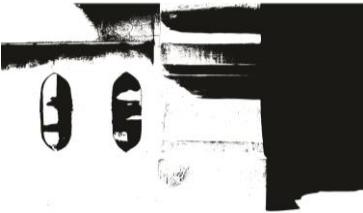


การออกแบบสู่การผลิตจริง โดยถ่ายทอดความรู้เรื่องการตัดเย็บแก่กลุ่มสตรีตัดเย็บบ้านนายาว



การผลิตจริง โดยถ่ายทอดความรู้เรื่องการตลาด





### เอกสารอ้างอิง

นวนน้อย บุขวงษ์. (2542). *หลักการออกแบบ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.  
 ธนภัทร รุ่งธนาภรณ์. (2542). *หลักการออกแบบ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.  
 Everlyn L. Brannon. (2006). *Fashion Forecasting*. New York : Fairchild Publications, inc.

### สื่อออนไลน์

Grappik / ข้อมูลและรูปภาพจาก infographic 10 basic elements of design  
<https://grappik.com/10-basic-elements-of-design/>  
<http://krubassn1.blogspot.com/p/blog-page.htm>



ผลข้าวหลาม-ข้าวจี-ข้าว  
บุญผ้าป่า-ข้าวเปลือก  
ผลข้าวหลาม-ข้าวจี  
ข้าวเปลือก บุญผ้าป่า-ข้าวเปลือก  
ข้าวจี บุญข้าวหลาม-ข้าวจี  
บุญผ้าป่า-ข้าวเปลือก  
ผลข้าวหลาม-ข้าวจี-ข้าว



การจัดการความรู้เพื่อการใช้ประโยชน์เชิงชุมชน สังคม ตามแนวพระราชดำริ  
ภายใต้โครงการการจัดการความรู้และถ่ายทอดเทคโนโลยีจากผลงานวิจัยและนวัตกรรม ประจำปี 2560  
เรื่อง : การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอบ้านนายาว ต.ท่ากระดาน  
อ.สนามชัยเขต จ.ฉะเชิงเทรา ผู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ และ  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร