

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ช
สารบัญตาราง	ญ
บทที่	
1 บทนำ	1
1. หลักการและเหตุผล	1
2. วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
3. คำถามการวิจัย.....	2
4. ขอบเขตของการวิจัย	2
5. นิยามศัพท์เฉพาะ	3
6. ผลการวิจัยที่คาดว่าจะได้รับ	3
7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ	3
8. แนวทางในการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์	3
9. สรุป.....	3
2 ทฤษฎีแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
1. ประวัติโชนและหัวโชน.....	4
2. การใช้หัวโชนในประเทศไทย.....	8
3. ความหมายของหัวโชน.....	8
4. กรรมวิธีและกระบวนการทำหัวโชน.....	8
5. ส่วนผ้าโพก (หลังผ้า) และลวดลายที่นำมาใช้.....	17
3 ขั้นตอนการออกแบบลวดลายผ้าโพกด้วยสื่อเทคโนโลยี.....	28
1. กำหนดขนาดพื้นที่.....	29
2. ออกแบบและร่างลวดลาย	29
3. นำแบบภาพร่างเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อปรับแต่งลงสี	30

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่	
4. การกลับภาพและเติมเต็มพื้นที่ผ้าโพก	34
5. การเก็บรวบรวมรูปแบบลวดลายผ้าโพกและการนำไปใช้.....	36
4 รูปแบบการออกแบบหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อเทคโนโลยี.....	39
1. การต่อแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยสื่อคอมพิวเตอร์.....	39
2. รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยสื่อคอมพิวเตอร์	45
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	73
1. สรุปผลการวิจัย	73
2. อภิปรายผล	73
3. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้.....	75
4. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	75
บรรณานุกรม	76
ประวัติผู้วิจัย	77

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1 ลวดลายหลังผ้าแบบเขียนสีทับลงบนพื้นทองลายผ้าโพก	19
2 ลวดลายหลังผ้าแบบลวดลายเบาหรือลวดลายลอย	19
3 ลวดลายหลังผ้าแบบเขียนสีทับบนพื้นทองแบบไม่ถมสีเต็ม	20
4 ลวดลายหลังผ้าบนพื้นสีแบบลายเถา	21
5 ลวดลายหลังผ้าบนพื้นสีแบบลายพุ่มดอกไม้	21
6 ลวดลายหลังผ้าบนเคียรที่มียอดสั้นหรือไม่มียอด	22
7 ลวดลายหลังผ้าบนเคียรลิ่ง	23
8 ลวดลายหลังผ้าบนพื้นสีและประดับกรอบด้วยกระหนะลายแข่งสิงห์	23
9 ลวดลายหลังผ้าบนพื้นสีและประดับกรอบด้วยกระหนะลายแข่งสิงห์	24
10 ลวดลายหลังผ้าแบบผูกลวดลายโดยออกแบบลวดลายตามแบบนิยม	24
11 ลวดลายหลังผ้าแบบลวดลายประดิษฐ์ ออกลวดลายจากหน้าขบ	25
12 ลวดลายหลังผ้าบนเคียรสีขาว	25
13 การประดับลวดลายหลังผ้าด้วยกระจกสี	26
14 แสดงขั้นตอนการเขียนลายหลังผ้า (ผ้าโพก) ในวิธีการแบบเดิม	28
15 กำหนดพื้นที่ครึ่งหนึ่งของผ้าโพกบนกระดาษ A4	29
16 ออกแบบและร่างลวดลาย	29
17 ทดลองถมสีดำเพื่อให้เห็นลวดลายที่ชัดเจน	30
18 การ Scan ภาพร่างเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์	30
19 การใช้คำสั่งในโปรแกรม Adobe Photoshop CS 6 ปรับความคมชัดของ ภาพที่ Scan	31
20 การใช้คำสั่งในโปรแกรม Adobe Photoshop ในการเลือกสีและเติมสีที่ต้องการ	32
21 การใช้คำสั่งในโปรแกรม Adobe Photoshop ในการปรับเปลี่ยนโทนสีใหม่	33
22 การใช้คำสั่งในโปรแกรม Adobe Photoshop ในการไล่น้ำหนักสีอ่อน-แก่	33
23 การใช้คำสั่งในโปรแกรม Adobe Photoshop ปรับเปลี่ยนโทนสีตามต้องการ	34
24 การใช้คำสั่ง Copy แบบร่างที่ลงสีแล้วทำสำเนาให้ได้ภาพเพิ่มอีก 1 ภาพ	35
25 การใช้คำสั่ง Flip Canvas Horizontal กลับภาพเป็นตรงข้าม	35

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
26 การใช้คำสั่ง Copy นำภาพที่กลับตรงข้ามมารวมกับภาพที่มีอยู่	36
27 นำภาพทั้ง 2 มาต่อกันให้สนิทเป็นลวดลายผ้าโพกที่สมบูรณ์.....	36
28 แบบลวดลายที่ใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบและปรับแต่งสีสันทให้หลากหลาย	37
29 ขั้นตอนการเขียนลวดลายหลังผ้าจากรูปแบบที่ออกแบบโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์.....	38
30 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 1.....	40
31 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 2.....	40
32 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 3.....	41
33 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 4.....	41
34 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 5.....	42
35 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 6.....	42
36 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 7.....	43
37 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 8.....	43
38 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 9.....	43
39 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 10.....	44
40 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 11.....	44
41 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 12.....	45
42 แบบลายเส้นผ้าโพกที่ประดิษฐ์ผูกลวดลายเต็มพื้นที่ แบบที่ 13.....	45
43 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 1	47
44 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 2	48
45 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 3	49
46 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 4	50
48 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 5	51
49 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 6	52
50 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 7	53
51 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 8	54
52 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 9	55
53 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 10	56
54 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 11	57

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
55 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 12	58
56 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 13	59
57 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 14	60
58 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 15	61
59 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 16	62
60 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 17	63
61 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 18	64
62 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 19	65
63 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 20	66
64 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 21	67
65 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 22	68
66 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 23	69
67 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 24	70
68 รูปแบบลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) โดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ แบบที่ 25	71
69 หัวโชน (หน้ายักษ์) ที่นำมาเขียนลวดลายหลังผ้า (ผ้าโพก) ตามแบบที่ 25	72

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 แสดงข้อได้เปรียบของการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการออกแบบลวดลายหลังผ้า	75