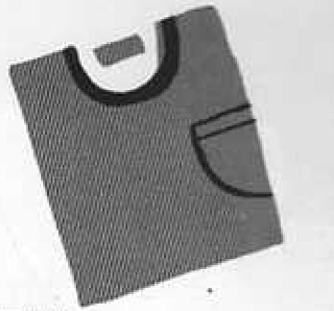


08 ပုံတွေစတင် မရေးဆွဲခင်

30 အခြေခံတွေဆွဲကြမယ်

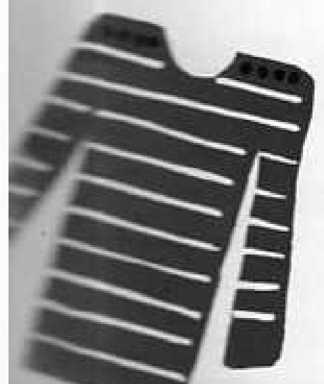
96 ဒီဇိုင်းတွေဆွဲကြမယ်

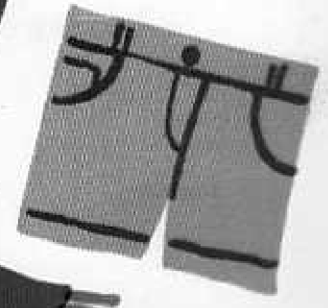
08 ပုံတွေစတင် မရေးဆွဲခင်
10 ဒီစာအုပ်ထဲမှာ ဘာတွေပါမလဲ။
11 ဒီဇိုင်နာများနှင့် အင်တာဗျူး
- ဇန်ဒြာရုတ်စ်
- ဗလန့်တီနို
- ဒေးဗစ်စက်စွန်း
- ပီတာဂျက်ဆန်
- ခရစ်ရှန် လားခရွိ
- နော်မန်ဟာ့တ်နဲလ်
- အန်နာဆွီ
- ကစ်တီဂျိုဇ်
- အလက်ဇန်ဒြား ဂလိုဗာ

28 ဒီဇိုင်နာပုံကြမ်းစာအုပ်များ
30 ပုံဆွဲမှု စတင်ခြင်း
36 ခန္ဓာကိုယ် အပြည့်အစုံဆွဲခြင်း
42 ကိုယ်ဟန်အနေအထား အမျိုးမျိုးဆွဲခြင်း
44 ခြေထောက်များ၊ လက်များ
မျက်နှာများ၊ ဆံပင်
48 ဝတ်စုံဒီဇိုင်းထုတ်ခြင်း
50 ဂါဝန်များ
56 စကပ်များ
59 ရှပ်အင်္ကျီများ
62 ဆွယ်တာများ
64 ဘောင်းဘီရှည်များ

68 ဘောင်းဘီတိုများ
72 ရှပ်တက်အင်္ကျီများ
74 ကုတ်အင်္ကျီများ
78 ပွဲတက်အင်္ကျီများ
80 လည်ပင်းပေါက်များနှင့် ကော်လာများ
84 အိတ်ကပ်များ
86 အင်္ကျီလက်များ
88 Shoes & boots
92 အိတ်များနှင့် ဦးထုပ်များ
96 ဒီဇိုင်းစတင်ထုတ်ခြင်း
98 အကြမ်းထည်ဆိုတာ ဘာလဲ။

100 အကြမ်းထည်အတိုင်း
လိုက်နာဆောင်ရွက်ခြင်း
102 သုတေသနပြုခြင်း
104 စိတ်ကူးကားချပ်တစ်ခု
တည်ဆောက်ခြင်း
106 Collection တစ်ခု
တည်ဆောက်ခြင်း
108 နောက်တစ်ဆင့်ကဘာလဲ





ကျွန်မ **Zandra Rhodes** ပါ။ ဖက်ရှင်နဲ့ **textile** ဒီဇိုင်နာတစ်ဦး ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီစာအုပ်ပါ အကြောင်းအရာတွေက သင့်ဖက်ရှင်ပုံဆွဲခြင်းအတွက် စိတ်ကူးစိတ်သန်းကောင်းတွေ ရရှိနိုင်မယ်လို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။

ဒီဇိုင်နာတစ်ယောက်အတွက် ပုံဆွဲခြင်းဆိုတာ စဉ်းစားတွေးခေါ်လို့ ရရင်ပဲဖြစ်ဖြစ်၊ တစ်စုံတစ်ခုကို မြင်ပြီး ပြန်ဆွဲဖို့ပဲဖြစ်ဖြစ် အဲဒီအချိန်အတောအတွင်းလေး ပုံဆွဲရန်အချိန်တစ်ခုပေးဖို့ နည်းလမ်းတွေရှာရပါတယ်။ ဒီလိုအချိန်မျိုးမှာ ဓာတ်ပုံရိုက်ထားနိုင်ရင်တော့ အလွယ်ကူဆုံးပြဿနာဖြေရှင်းခြင်း တစ်ခုဖြစ်ပါတယ်။

သင်သွားလေရာ သင့်အနီးနားမှာ ဘာတွေရှိလဲဆိုတာကို လေ့လာမှတ်သားခြင်းဟာလည်း အရေးကြီးလှပါတယ်။ ပုံတွေထပ်ခါထပ်ခါဆွဲနေရင်း အရာရာကို မတူညီတဲ့ရှုထောင့်အမျိုးမျိုးကနေ မြင်တတ်လာပါလိမ့်မယ်။ ကျွန်မလည်းပုံတွေဆွဲရင်းနဲ့ပဲ ဒီဇိုင်းတစ်ခုဟာ ဘယ်လိုပေါင်းစပ်ဖွဲ့စည်းထားလဲဆိုတာ မြင်တတ်လာအောင် တွန်းအားပေးခံခဲ့ရပါတယ်။

ကျွန်မပုံဆွဲတဲ့အခါ ကျွန်မရဲ့ဒီဇိုင်းတွေအတွက် **(inspiration)** တွေရှာပါတယ်။ ပုံဆွဲခြင်းလုပ်ငန်းစဉ်မှာ ကျွန်မရဲ့ မျက်လုံး၊ လက်နဲ့ဦးနှောက်တို့သဟဇာတရှိရှိနဲ့ ချိတ်ဆက် ဆက်နွှယ်မှုရှိဖို့ လိုပါတယ်။ ကျွန်မမြင်ရတဲ့အရာကို လက်နဲ့ဆွဲတဲ့အခါ ဦးနှောက်နဲ့ စိစစ်တွေးတောချင့်ချိန်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် ကျွန်မစဉ်းထားတဲ့ အခြားအရာတွေမပါဘဲ ပုံကိုကောင်းကောင်းမွန်မွန် အဆုံးသတ်နိုင်ပါတယ်။

ပုံဆွဲရင်ဘယ်နေရာမှာဆွဲမလဲ ဆိုတာဟာလည်း အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအဖြစ်ပါဝင်ပါတယ်။ ကျွန်မကတော့ ခရီးသွားနေချိန်မှာ စိတ်ကူးကောင်းတွေ ရတတ်ပါတယ်။ ကျွန်မရဲ့ ဥပဒေသကတော့ ကျွန်မရဲ့ **studio** ကနေ ဝေးဝေးကိုသွားပြီး တစ်နေ့တာအတွက် ပုံတစ်ပုံဆွဲဖို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။ အဲ့ဒီပုံက ဝတ်စုံတစ်ခုအတွက် စိတ်ကူးကောင်းဖြစ်နေဖို့ မလိုပါဘူး။ အဲ့ဒီပုံဟာ တိရိစ္ဆာန်တစ်ကောင်ကောင်ရဲ့ ပုံလည်းဖြစ်ချင်ဖြစ်ပါလိမ့်မယ်။ ဒါပေမဲ့ အဲ့ဒီပုံထဲမှာ ဖက်ရှင်ဒီဇိုင်းအသစ်တစ်ခုဖန်တီးရာမှာ အသုံးဝင်မယ့်အရာတစ်ခုခုတော့ ပါနေရမှာဖြစ်ပါတယ်။ ခရီးတစ်ခုထွက်ပြီး ဖန်တီးထားတဲ့ပုံတွေကို ပြန်ကြည့်ရတာလည်း ပျော်စရာကောင်းလှပါတယ်။

ကျွန်မ အနုပညာကောလိပ်ကို ပထမဆုံးသွားတဲ့အခါ ကျွန်မရဲ့ဖက်ရှင်ဒီဇိုင်နာတစ်ယောက် ဖြစ်ချင်တဲ့ စိတ်က ပိုပြီးခိုင်မာသွားခဲ့ပါတယ်။ အစပိုင်းမှာ ပုံဆွဲခြင်းဟာ ပုံကြမ်းစာအုပ်ထဲမှာ ဆွဲတဲ့အလုပ်လောက်လို့ပဲ ထင်ခဲ့မိတယ်။ နောက်ပိုင်း မကြာခင်မှာပဲ ပုံဆွဲခြင်းဆိုတာ ဒီဇိုင်းအားလုံးအတွက် အခြေခံအုတ်မြစ်ပဲဆိုတာ သိလာခဲ့ပြီး ကျွန်မသဘောကျတဲ့ **textile** ဒီဇိုင်နာအဖြစ်ကို အလိုလိုပြောင်းလဲလာခဲ့ပါတယ်။ **textile** ကဝတ်စုံတစ်စုံရဲ့ ပုံသဏ္ဍာန်ကို ဘယ်လိုလွှမ်းမိုးစေတယ်ဆိုတဲ့ အရာဟာ သဘောကျစရာကောင်းလှပါတယ်။

ကျွန်မဟာ **inspiration** တွေရဖို့ အမြဲပုံတွေဆွဲနေလေ့ရှိပါတယ်။ တကယ်တော့ လန်ဒန်မှာရှိတဲ့ ဖက်ရှင်နဲ့ **textile** ပြတိုက်ကို တည်ထောင်ရတဲ့ ကျွန်မရဲ့အဓိကရည်ရွယ်ချက်က အဲဒီကနေစိတ်ကူးသစ်တွေရရှိစေဖို့ဖြစ်ပါတယ်။

ဒီစာအုပ်ထဲမှာ ပုံဆွဲခြင်းရဲ့ အဓိကသော့ချက်တွေကို ဖော်ပြထားပြီး ဒီစာအုပ်ကတဆင့် ဒီဇိုင်းပညာနဲ့ အသက်မွေးမယ့် ငယ်ရွယ်တဲ့ အနုပညာရှင်တွေအားလုံးအတွက် ယုံကြည်မှုတွေတိုးပွားစေမယ်လို့ မျှော်လင့်ပါတယ်။

ZandraRhodes