

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสาน
ระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน



ศิลปนิพนธ์เสนอคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
ธันวาคม 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

WOMAN'S WEARS DESIGN BY USING AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY

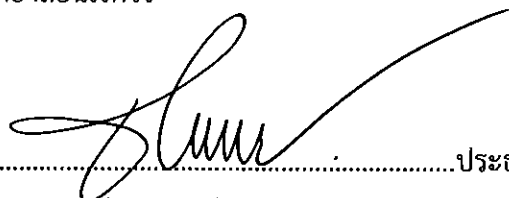


An Arts thesis Submitted to Faculty of Architecture of Naresuan University
In Partial Fulfillment to the Requirement for the Bachelor of Fine and
Applied Arts Degree in Product and Package Design

December 2017

Copyright 2017 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบพิจารณาได้พิจารณาศิลปนิพนธ์เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี
โดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน ของนางสาวนภภัสสร
ศรีปัดดา แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งซึ่งการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์
บัณฑิต สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



.....ประธาน
(อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์)



.....กรรมการ
(อาจารย์ ศุภเดช หิมะมาน)



.....กรรมการ
(อาจารย์ พิชรวัฒน์ สุริยงค์)



ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของคณาจารย์สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้อุทิศสละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการวิทยานิพนธ์อันประกอบไปด้วย อาจารย์ศุภเดช หิมะมาน และ อาจารย์พัชรวัดน์ สุริยงค์ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

กราบขอบพระคุณ อาจารย์ลลิตา อินทรลักษณ์ อาจารย์สาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทาลัยนเรศวรเป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการทำงานของเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนในการทำวิจัย ขอขอบพระคุณ บริษัท บางกอกโพล อินเทอร์เน็ต จำกัด ที่ให้ข้อมูลข่าวสารทั้งด้านแพชชั่นและเทคโนโลยี ขอขอบคุณนางสาวมณียา ะโลใจ ผู้ให้ความสนับสนุนตลอดระยะการเดินทางเพื่อเก็บข้อมูลวิจัย ขอขอบคุณ นายอรรถวิท สิงห์ศิริยานนท์ ผู้สนับสนุนทุนฉุกเฉินตลอดการทำวิจัยชั้นนี้ ขอขอบพระคุณผู้ที่มีความเกี่ยวข้องในการนำเสนอข้อมูลผลการวิจัยได้แก่ จินดารัตน์ วรรณลิก นางแบบกิตติมศักดิ์ในวันพืดตั้ง นายพงศธร ไกรกิจราษฎร์ และนายจิรภัทร คำพงษ์ ช่างภาพ ผู้ถ่ายทอดแนวคิดผลงานผ่านภาพถ่ายได้อย่างดีเยี่ยม และนายสตาจค์ เรืองโชติ ผู้สร้างผลงานกราฟฟิตีประกอบฉากหลังผลงาน ขอขอบคุณที่ทำให้การนำเสนอออกมาอย่างสมบูรณ์แบบ

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และน้องสาว ของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแต่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอภายในประเทศและผู้สนใจบ้างไม่มากก็น้อย

นภาภัสสร ศรีปัดดา

ชื่อเรื่อง	การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
ผู้วิจัย	นภาพัสสร ศรีปิตตา
ประธานที่ปรึกษา	อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุบลัมภ์
กรรมการที่ปรึกษา	อาจารย์ ศุภเดช ทิมะมาน อาจารย์ พัชรวัฒน์ สุริยงค์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560
คำสำคัญ	เครื่องแต่งกายสตรี, เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริง และโลกเสมือน

บทคัดย่อ

โครงการศึกษาวิจัยและออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเครื่องแต่งกายสตรีรูปแบบใหม่ ที่นำเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบ เพื่อเป็นแนวคิดในการพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอในประเทศไทย และขยายช่องทางการตลาดให้มีความทันสมัยมากขึ้น

วิธีการดำเนินการวิจัยคือ การศึกษารูปแบบเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันที่มีความเป็นไปได้ ศึกษาประวัติศาสตร์งานศิลปะแนวคิดที่ผู้วิจัยสนใจ รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการออกแบบผลงาน จากการศึกษาข้อมูลจึงเกิดเป็นแนวคิดการนำเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความจริงและโลกเสมือน (Augmented Technology) ซึ่งเป็นการทำงานระหว่างการนำลายกราฟฟิกบนวัตถุมาแปลงผล และแสดงผลบนระบบปฏิบัติการบนโทรศัพท์มือถือ มาออกแบบร่วมกับงานศิลปะแนวฟังก์ โดยนำเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้เป็นเครื่องมือในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ทั้งในด้านการตลาดและกระบวนการออกแบบ ทำให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงข้อมูลผลิตภัณฑ์ และยังเป็นแนวทางในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิต สินค้า และผู้บริโภค

จากการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ทราบถึงรูปแบบการทำงานของเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนและทราบถึงรูปแบบเครื่องแต่งกายในศิลปะฟังก์ จึงเกิดเป็นโครงการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้การผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน เพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มสตรีที่มีรสนิยมทางแฟชั่น และสนใจในเรื่องของเทคโนโลยีได้อย่างดี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
ขอบเขตด้านการออกแบบ.....	3
ขอบเขตด้านกลุ่มประชากรตัวอย่าง.....	3
วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	7
พฤติกรรมผู้บริโภค.....	28
ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะและดนตรีแนวฟังก์.....	34
ข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน.....	42
เอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	51
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	64
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	64
รวบรวมข้อมูลทางการออกแบบ.....	64
ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการออกแบบ.....	64
กำหนดแนวความคิดในการออกแบบและเสนอแบบร่าง.....	65
ออกแบบชุดสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลก.....	65
สรุปการวิจัย.....	66

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	67
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
ดำเนินการออกแบบ.....	68
5 บทสรุป.....	84
สรุปผลการวิจัย.....	84
อภิปรายผลการวิจัย.....	85
ข้อเสนอแนะ.....	86
บรรณานุกรม.....	87
ภาคผนวก.....	90
ประวัติผู้วิจัย.....	108

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงการผลประเมินผลกระทบจากอินเทอร์เน็ต ต่อสังคม การเมือง และเศรษฐกิจของชีวิตมนุษย์ในอนาคตปี 2020.....	50
2 แสดงอารมณ์ ความรู้สึก รูปแบบ ในการออกแบบจากแนวคิด ชยะอวกาศ.....	69
3 แสดงแสดงอารมณ์ ความรู้สึก รูปแบบ ในการออกแบบจากแนวคิด จากศูนย์สู่ศูนย์.....	71
4 แสดงแสดงอารมณ์ ความรู้สึก รูปแบบ ในการออกแบบจากแนวคิด ได้เสียงจันทร์.....	73



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้ AR Technology.....	3
2 แสดงเสื้อ Heart Shirt ของ Brownen Marshall.....	8
3 แสดงตัวอย่างสมุดวิจัยของ Sally Chown, มหาวิทยาลัย Nothing Ham	9
4 แสดงตัวอย่างการทำสมุดวิจัย.....	10
5 แสดงตัวอย่างการทำ Moodboard.....	11
6 แสดงตัวอย่างการออกแบบโครงร่างชุด	13
7 แสดงผลงานของ Alexander McQueen ในปี 2005.....	14
8 แสดงผลงานการล้อเลียนโครงร่างจาก Viktor & Rolf.....	15
9 แสดงภาพการเสริมฟองน้ำในโครงสร้างชุดของ Comme des Garcon.....	15
10 แสดงผลงานของ Viktor & Rolf ในปี 1999 – 2000.....	16
11 แสดงการใช้เส้นบนชุดของ Celine.....	17
12 แสดงการจัดวางสัดส่วนกราฟฟิคบนชุดของ Prada.....	17
13 แสดงรายละเอียดการตกแต่งคอเสื้อของ Boudicca.....	18
14 แสดงความหลากหลายของการใช้สีในคอลเลคชั่นของ Prada.....	19
15 แสดงการปักผ้าอย่างบนชุดของ Marc Jacob.....	20
16 แสดงตัวอย่างการใช้ผ้าในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี ภาพที่ 1.....	21
17 แสดงตัวอย่างการใช้ผ้าในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี ภาพที่ 2.....	21
18 แสดงการใช้สีดำตัดกับสีสว่างของ Raf Simon ในคอลเลคชั่น.....	22
19 แสดงเอกลักษณ์การใช้สีของ Rick Own and Ann Demeulemeester.....	23
20 แสดงชุดลำลองสไตล์ Puma Fenty by Rihanna.....	24
21 แสดงชุดลำลองสไตล์ Versus Versace.....	25
22 แสดงการทำลายโครงสร้างชุด (Deconstruction) ของ Rei Kawakubo.....	28
23 แสดงภาพตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย Lee Chaelin.....	29
24 แสดงตัวอย่างกลุ่มเป้าหมายและความสนใจในเทคโนโลยี.....	29
25 แสดงภาพกลุ่มเป้าหมาย CL กับอุปกรณ์เทคโนโลยี.....	30

สารบัญภาพ (ต่อ)

26	แสดงความเกี่ยวข้องของตัวอย่างกลุ่มเป้าหมายกับแฟชั่น.....	30
27	แสดงการปรากฏตัวในงานแฟชั่นของตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย.....	31
28	แสดงสไตล์การแต่งตัวของตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย CL.....	31
29	แสดงตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย Sita Aballen.....	32
30	แสดงภาพลักษณ์ของ Sita Aballen.....	32
31	แสดงสไตล์การแต่งตัวของตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย Sita Aballen.....	33
32	แสดงสไตล์การแต่งตัว Techno Punk ของ Sita Aballen.....	33
33	แสดงสัญลักษณ์ Anarchy ของกลุ่มพังค์.....	34
34	แสดงภาพแฟชั่นของกลุ่มพังค์ ในกรุงลอนดอนในปี 1983.....	35
35	แสดงวง Sex Pistols พังค์ร็อกที่โด่งดังที่สุดในยุค 70.....	36
36	แสดงนักร้องแบบเสื้อผ้าแฟชั่นแนวพังค์ Vivienne Westwood.....	36
37	แสดงการแต่งตัวของวัยรุ่นพังค์ในลอนดอน ปี 1986.....	37
38	แสดงนักร้องพังค์ร็อก อิเล็คโทร แฟชั่นไอคอน David Bowie.....	37
39	แสดง Art Work บนปกอัลบั้มวง Sex Pistols.....	38
40	แสดงตัวอย่างศิลปะแนวพังค์บนโปสเตอร์วง The Clash.....	39
41	แสดงตัวอย่างศิลปะแนวพังค์ การตัดปะเพื่อล้อเลียนบุคคลทางสังคม.....	40
42	แสดงตัวอย่างศิลปะแนวพังค์บนโปสเตอร์วง The Cramps.....	41
43	แสดงการใช้สัญลักษณ์บนเครื่องแต่งกายแนวพังค์.....	41
44	แสดงความแตกต่างระหว่างเทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) และ เทคโนโลยีเสมือนจริง (AR).....	42
45	แสดงการทำงานของเทคโนโลยีเสมือนจริง.....	43
46	แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR ในอุตสาหกรรมผลิตรถยนต์.....	45
47	แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR ในการจำลองการผ่าตัด.....	45
48	แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR ในการซื้อขายเงิน.....	46
49	แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR ในการโปรโมทการท่องเที่ยว.....	47
50	แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR ในการแต่งหน้า.....	48
51	แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR ในการทดลองสินค้า.....	48

สารบัญภาพ (ต่อ)

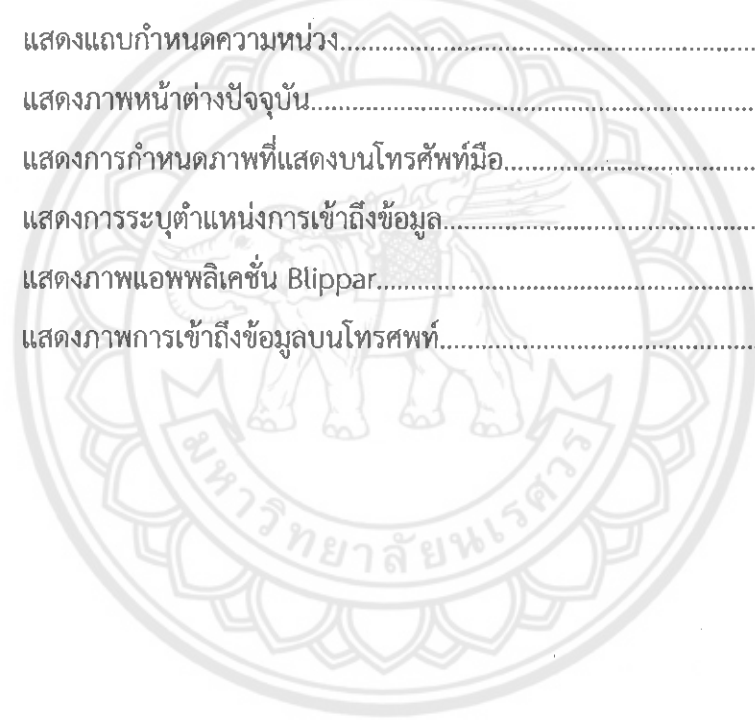
52	แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR กับสินค้าของ Ikea.....	49
53	แสดงภาพชุดจากคอลเลคชั่น KG Project.....	51
54	แสดงการทำงานชุดจากคอลเลคชั่น KG Project.....	52
55	แสดงขั้นตอนการออกแบบกราฟฟิกของคอลเลคชั่น KG Project.....	52
56	แสดงการออกแบบภาพเสมือนของ KG Project.....	53
57	แสดงลูกเล่นภาพเหมือนคอลเลคชั่น KG Project.....	53
58	แสดงเทรนด์การเรียกร่องทางสังคม การเมือง.....	58
59	แสดงผลการวิเคราะห์เทรนด์จาก Trend Council.....	59
60	แสดงผลการวิเคราะห์เทรนด์จาก Cool Book Sketch.....	59
61	แสดงผลงานของ Katharine แสดงการต่อ Brexit.....	62
62	แสดงผลงานการสนับสนุนให้สหราชอาณาจักรอยู่ในสหภาพยุโรป.....	62
63	แสดงผลงานที่มีแนวคิดมาจากเทรนด์ Brexit ใน Tokyo.....	63
64	แสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน.....	66
65	แสดงแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง How to talk to girls at parties.....	68
66	แสดงแนวคิด ขยะอวกาศ.....	69
67	แสดงการออกแบบจากแนวคิด ขยะอวกาศ.....	70
68	แสดงแนวคิด จากศูนย์สู่ศูนย์.....	70
69	แสดงแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง Lucy.....	71
70	แสดงการออกแบบจากแนวคิดจากศูนย์สู่ศูนย์.....	72
71	แสดงแนวคิด ได้เสียงจันทร์.....	72
72	แสดงการออกแบบจากแนวคิดได้เสียงจันทร์.....	73
73	แสดงสรุปแนวทางการออกแบบตามแนวคิดที่ 1 จากแรงบันดาลใจและการวิเคราะห์เทรนด์.....	74
74	แสดงการพัฒนาการออกแบบจากแนวคิด ขยะอวกาศ.....	74
75	แสดงปริมาณการใช้สีในคอลเลคชั่น.....	75
76	แสดงรายละเอียดในการออกแบบโครงสร้างที่ 1.....	75

สารบัญภาพ (ต่อ)

77	แสดงรายละเอียดในการออกแบบโครงสร้างที่ 2.....	76
78	แสดงรายละเอียดในการออกแบบโครงสร้างที่ 3.....	76
79	แสดงรายละเอียดในการออกแบบโครงสร้างที่ 4.....	77
80	แสดงรายละเอียดในการออกแบบโครงสร้างที่ 5.....	77
81	แสดงรายละเอียดในการออกแบบโครงสร้างที่ 6.....	78
82	แสดงขั้นตอนการออกแบบลายกราฟฟิคสำหรับทำ AR Markker.....	79
83	แสดงการตัดต่อลายกราฟฟิคสำหรับทำ Markers.....	80
84	แสดงการสร้างลายกราฟฟิคสำหรับทำ Markers.....	80
85	แสดงภาพตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจ.....	81
86	แสดงการสร้างลายกราฟฟิคสำหรับทำ Markers.....	81
87	แสดงการซ้อนภาพ.....	82
88	แสดงการซ้อนภาพกราฟฟิค.....	82
89	แสดงการทำลายกราฟฟิค.....	83
90	แสดงผลการออกแบบกราฟฟิค.....	83
91	แสดงการเลือกวัสดุในการตัดเย็บชุดจริง.....	91
92	แสดงการวางแพทเทิลตัดเย็บ.....	91
93	แสดงการตัดเย็บชุดโครงสร้างจริง.....	92
94	แสดงการปักหมุดบนชุดโครงสร้างจริง.....	92
95	แสดงการถ่ายแบบชุดที่เสร็จสมบูรณ์ชุดที่ 1 ด้านหน้า.....	93
96	แสดงการถ่ายแบบชุดที่เสร็จสมบูรณ์ชุดที่ 1 ด้านข้าง.....	94
97	แสดงการถ่ายแบบชุดที่เสร็จสมบูรณ์ชุดที่ 1 ด้านหลัง.....	95
98	แสดงรายละเอียดกราฟฟิคบนชุดที่ 1.....	96
99	แสดงรายละเอียดบนชุดที่ 1.....	96
100	แสดงการถ่ายแบบชุดที่เสร็จสมบูรณ์ชุดที่ 2 ด้านหน้า.....	97
101	แสดงการถ่ายแบบชุดที่เสร็จสมบูรณ์ชุดที่ 2 ด้านข้าง.....	98
102	แสดงการถ่ายแบบชุดที่เสร็จสมบูรณ์ชุดที่ 2 ด้านหลัง.....	99
103	แสดงการถ่ายแบบชุดที่เสร็จสมบูรณ์ชุดที่ 3 ด้านหน้า.....	100
104	แสดงการถ่ายแบบชุดที่เสร็จสมบูรณ์ชุดที่ 3 ด้านข้าง.....	101

สารบัญภาพ (ต่อ)

105	แสดงการถ่ายแบบชุดที่เสร็จสมบูรณ์ชุดที่ 3 ด้านข้าง.....	102
106	แสดงการถ่ายแบบชุดที่เสร็จสมบูรณ์ชุดที่ 3.....	103
107	แสดงการถ่ายแบบรายละเอียดชุดที่เสร็จสมบูรณ์ชุดที่ 3.....	103
108	แสดงภาพหน้าต่างโปรแกรม Blippar.....	104
109	แสดงแถบคำสั่งโปรแกรม Blippar.....	104
110	แสดงตัวอย่างภาพที่จะปรากฏบนโทรศัพท์มือถือ.....	104
111	แสดงแถบกำหนดความหน่วง.....	105
112	แสดงภาพหน้าต่างปัจจุบัน.....	105
113	แสดงการกำหนดภาพที่แสดงบนโทรศัพท์มือ.....	106
114	แสดงการระบุตำแหน่งการเข้าถึงข้อมูล.....	106
115	แสดงภาพแอปพลิเคชัน Blippar.....	107
116	แสดงภาพการเข้าถึงข้อมูลบนโทรศัพท์.....	107



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

เครื่องแต่งกาย เครื่องนุ่งห่ม เป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์เพราะนอกจากจะใช้ห่อหุ้มร่างกายแล้ว ยังบอกเล่าถึงวัฒนธรรมประเพณีต่างๆที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัย โดยประเทศไทยก็เป็นหนึ่งในแหล่งผลิตอุตสาหกรรมแฟชั่นที่ใหญ่ที่สุดเป็นอันดับต้นในภูมิภาคอาเซียน อีกทั้งอุตสาหกรรมแฟชั่น เป็นอุตสาหกรรมที่มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของไทยเป็นอย่างมาก โดยเห็นได้จากมูลค่าส่งออกในแต่ละปี แต่เนื่องจากความต้องการทางการตลาดที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความต้องการสินค้าที่มีความแปลกใหม่ และตอบสนองการดำเนินชีวิตของคนในปัจจุบัน จึงเข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญของอุตสาหกรรมสิ่งทอในประเทศไทย

ฟังก์ (Punk) เป็นรูปแบบวัฒนธรรมย่อยหนึ่งที่เริ่มต้นในกลุ่มประเทศตะวันตกก่อนจะขยายวัฒนธรรมไปทั่วโลก โดยกลุ่มคนส่วนหนึ่งออกมาแสดงตัวเพื่อเรียกร้องทางสังคม ทั้งรูปแบบดนตรี งานศิลปะ พฤติกรรมการใช้ชีวิต รวมถึงการแต่งกายที่บ้าคลั่ง แปรกแยกอย่างชัดเจน แต่กลุ่มวัฒนธรรมย่อยดังกล่าวค่อยๆจางหายไปตามความเปลี่ยนแปลงของสังคม แม้ว่าผิวเผิน เราอาจไม่พบวัฒนธรรมฟังก์มากนัก แต่งฟังก์ยังคงแฝงอยู่ในสังคมเสมอ โดยเราอาจพบศิลปะฟังก์ที่ผสมกับศิลปะยุคปัจจุบันอยู่ในรูปแบบการพ่นผนัง หรือแม้แต่การแสดงตัวตนที่ชัดเจนบนสังคมออนไลน์ ทำให้คนกลุ่มดังกล่าวกลายเป็นผู้ผู้มีอิทธิพลทางความคิด รูปแบบการดำเนินชีวิต และด้านแฟชั่นที่แตกต่าง มีเอกลักษณ์ที่สะดุดตา เป็นที่น่าจดจำ (ณ. 2558)

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต การเข้าถึงข้อมูลที่สะดวกและรวดเร็ว และเนื่องจากพื้นที่ที่ไร้ขอบเขตจำกัดทำให้การพัฒนาของเทคโนโลยีบนโลกดิจิทัลมีความก้าวหน้าและหลากหลาย ซึ่งประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับแนวคิดการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน หรือไทยแลนด์ 4.0 มากขึ้น โดยมีแนวคิดหลักในการพัฒนาด้านเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรม และจะนำแนวคิดดังกล่าวมาพัฒนาต่อยอดในด้านอุตสาหกรรมอื่นๆ เช่น กลุ่มดิจิทัล เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อและบังคับอุปกรณ์ต่างๆ เป็นต้น ซึ่งเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้งาน (USER INTERFACE) ได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็วเพื่อให้ใช้งานได้สะดวกขึ้นผ่านเทคโนโลยีหลายด้าน ซึ่งเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน (AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY, AR) คือเทคโนโลยีการสร้างภาพกราฟฟิกซ้อนบนภาพจริงผ่านมอนิเตอร์เป็นหนึ่งในเทคโนโลยีที่กำลังได้รับความสนใจ กลุ่มนักพัฒนาธุรกิจหลายกลุ่มนำเทคโนโลยีดังกล่าวมาใช้สร้างความน่าสนใจให้กับธุรกิจ เนื่องจากเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์กับกลุ่ม

ผู้บริโภค และยังสามารถนำเทคโนโลยีเออาร์มาใช้อธิบายงานศิลปะ โดยผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ด้วยโทรศัพท์ส่วนตัว สะดวกต่อการรับข้อมูล เพียงใช้โทรศัพท์สองที่รูปภาพ รูปแบบการทำงานเบื้องต้นของเทคโนโลยีเออาร์มีเพียงความสัมพันธ์ระหว่างลวดลายกราฟิกและและอุปกรณ์ประมวลผล จึงสามารถทำลวดลายกราฟิกได้บนรูปแบบพื้นผิวที่หลากหลาย รวมถึงการสร้างลวดลายกราฟิกบนสิ่งทอที่สามารถใช้เป็นส่วนประกอบของเทคโนโลยีเออาร์ได้เช่นกัน (พินิตา ต้นศิริ, 2553)

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำเทคโนโลยีดังกล่าวมาร่วมในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีแนวฟังก์ เพื่อเพิ่มปฏิสัมพันธ์และเป็นแนวทางใช้ในเพิ่มช่องทางการสื่อสารกับกลุ่มผู้บริโภคสินค้าเครื่องนุ่งห่มและเครื่องแต่งกายสตรีให้สามารถเข้าถึงข้อมูลผลิตภัณฑ์ได้มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ยังเป็นการสนองนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจยั่งยืน หรือไทยแลนด์ 4.0 โดยผู้วิจัยยังคงคำนึงถึงความสวยงาม สร้างเอกลักษณ์ ความโดดเด่นให้กับผู้สวมใส่ เป็นเครื่องแต่งกายแฟชั่นที่ตอบโจทย์และก่อให้เกิดความพึงพอใจแก่ผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาการนำเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนมาใช้สิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

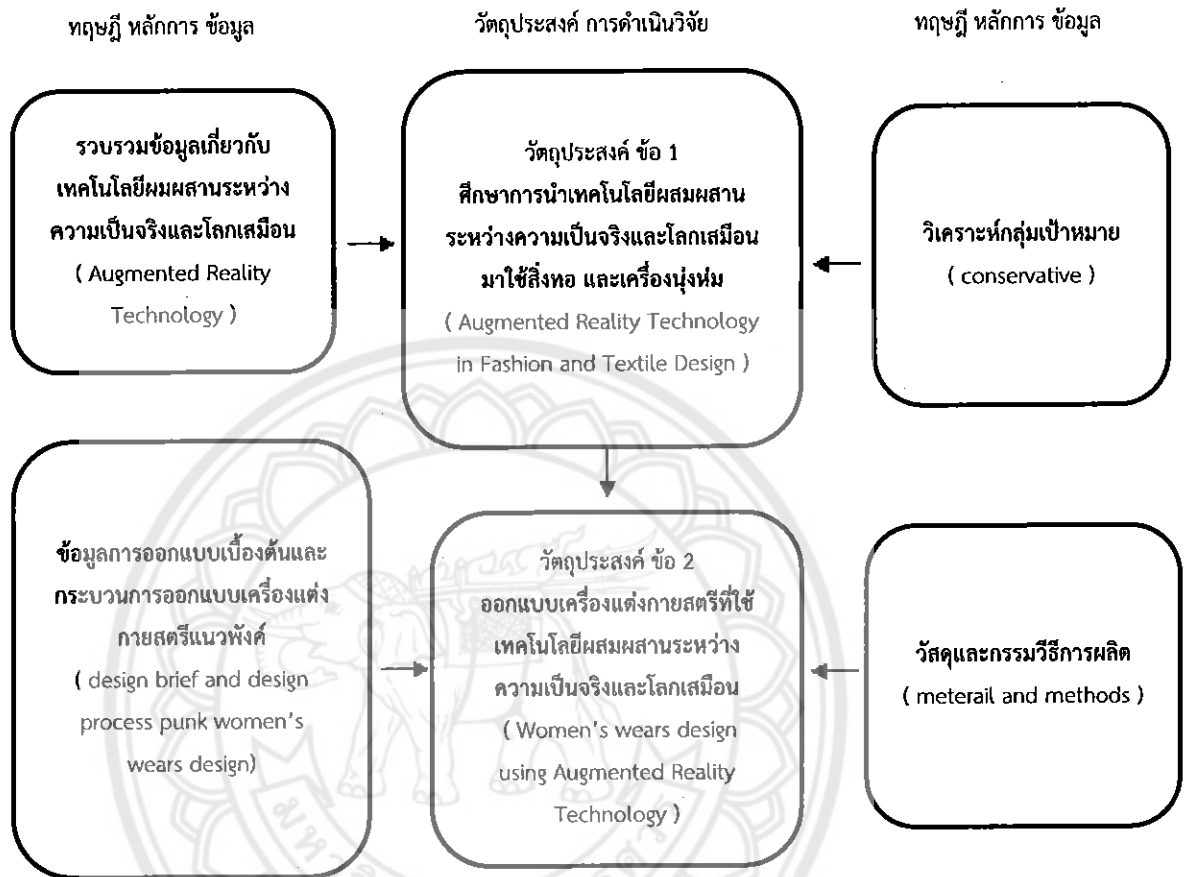
ขอบเขตของงานวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1.1 แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีแนวฟังก์
- 1.2 รูปแบบการทำงานของเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
- 1.3 กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
- 1.4 การแสดงผลข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ ในรูปแบบเพื่อการศึกษาเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2. ขอบเขตด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนจำนวน 1 ชุด (Collection) 6 โครงสร้าง

2.1 เสื้อตัวสั้น (Crop Top)	2 โครงสร้าง
2.2 เสื้อ (Top)	3 โครงสร้าง
2.3 แจ็คเก็ต (Jacket)	2 โครงสร้าง
2.4 กางเกง (Trousers)	1 โครงสร้าง
2.5 กระโปรง (Skirt)	3 โครงสร้าง
2.6 เดรส (Dress)	2 โครงสร้าง

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนเป็นเวลา 4 เดือน ตั้งแต่เดือนสิงหาคม – เดือนธันวาคม 2560

แผนการดำเนินงานตลอดโครงการ (4 เดือน) (ให้ปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาในการเขียน)

ขั้นตอนการดำเนินงาน	2558			
	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	↔			
2. วิเคราะห์ข้อมูลและสร้างแนวคิดการออกแบบ	↔			
3. กำหนดแนวคิดการออกแบบและนำเสนอแบบร่าง		↔		
4. ออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีสำเร็จรูปต้นแบบ			↔	
5. พัฒนารูปแบบผลงานต้นแบบ			↔	
6. สรุปและจัดทำรายงาน				↔

4. ขอบเขตด้านประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

- เพศ : หญิง
- อายุ : 24-35 ปี
- รายได้ : 30,000 – 50,000 บาท/เดือนขึ้นไป
- อาชีพ : นักร้อง, นางแบบ, นักเขียนบทความแฟชั่นออนไลน์
- วิธีการดำเนินชีวิต : เป็นผู้มีอิทธิพลทางแฟชั่น ที่มีการแต่งกายที่มีเอกลักษณ์ บุคลิกมั่นใจในตัวเอง เป็นผู้นำ เปิดใจยอมรับสิ่งใหม่อยู่เสมอ มีผลการแสดงออกทางอารมณ์ (Expressionism) มีความสนใจทางด้านดนตรี ศิลปะ เทคโนโลยี และแฟชั่นที่มีความแตกต่างจากคนทั่วไป

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
2. วิเคราะห์ข้อมูลและสร้างแนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
3. กำหนดแนวคิดการออกแบบและนำเสนอแบบร่าง
4. ออกแบบและสร้างต้นแบบเครื่องแต่งกายเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
5. สรุปผลการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี หมายถึง การนำแนวคิดทางศิลปะมาสร้างสรรค์บนสิ่งทอเพื่อเข้าสู่กระบวนการผลิตเครื่องนุ่งห่มที่เหมาะสมกับโครงสร้างร่างกายของสตรีให้เกิดความสวยงาม โดยมีองค์ประกอบในการออกแบบ เช่น สัดส่วน สี และลวดลาย เป็นต้น และต้องให้เหมาะสมกับผู้สวมใส่หรือผู้ใช้งาน เช่น วัย เพศ บุคลิกภาพ และอาชีพ เป็นต้น

เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน (Augmented Reality Technology) หมายถึง เทคโนโลยีการแปลงข้อมูลและแสดงผลข้อมูลตามเวลาจริง จากการวิเคราะห์วัตถุในสภาพแวดล้อมจริงร่วมกับองค์ประกอบภาพที่คอมพิวเตอร์สร้างขึ้น สร้างการผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน การใช้งานเทคนิค AR (Augmented Reality) จะทำให้ข้อมูลในโลกดิจิทัลสามารถตอบโต้กับข้อมูลบนโลกความเป็นจริงได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

1. ทราบถึงกระบวนการทำงานของระบบเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
2. ได้เครื่องแต่งกายสตรีที่ใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะเป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในด้านต่างๆ ที่จะเป็นแนวทางและมีผลต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน โดยการรวบรวมข้อมูลและทำการวิจัย วิเคราะห์ อภิปราย เพื่อทบทวนในแต่ละหัวข้อ ก่อนที่จะนำไปสู่ขั้นตอนการออกแบบและกระบวนการสร้างต้นแบบ โดยแบ่งข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

1. หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย
 - 1.1 หลักการและองค์ประกอบการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี
 - 1.2 การตัดแปลงโครงสร้างเสื้อผ้า (Deconstruction Fashion)
2. พฤติกรรมของกลุ่มผู้บริโภค
 - 2.1 สไตล์การแต่งตัวของกลุ่มเป้าหมาย
 - 2.2 กิจกรรมในชีวิตประจำวัน
3. ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะและดนตรีฟังก์
 - 3.1 ความหมายของฟังก์
 - 3.2 ประวัติความเป็นมาของศิลปะและดนตรีแนวฟังก์
 - 3.3 แฟชั่นแนวฟังก์
4. ข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
 - 4.1 ความหมายของเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
 - 4.2 ประวัติการคิดค้นเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
 - 4.3 กระบวนการทำงานของเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
5. เอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 Kailu Guan Project
 - 5.2 TCDC TREND 2017 เจาะเทรนด์โลก 2017
 - 5.3 TCDC TREND 2018 เจาะเทรนด์โลก 2018
 - 5.4 TREND COUNCIL AUTUMN WINTER 2018-2019

1. หลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี

กล่าวโดยสรุปการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆรอบตัว เช่น ธรรมชาติรูปทรงสิ่งแปลกใหม่ สื่อเทคโนโลยีต่างๆในปัจจุบัน หรือการนำแบบเสื้อผ้าในสมัยโบราณมาดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย ทั้งนี้จะต้องมีประโยชน์ด้านการใช้สอยและความงามเป็นสำคัญตลอดจนการแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี และความนิยมของคนในยุคนี้ๆ โดยใช้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย และคำนึงถึงความต้องการด้านต่างๆ ตลอดจน ค่านิยมประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสม และความทันสมัย (nwwoc. 2558: Online)

ความสำคัญของการออกแบบเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายไม่ใช่เพียงเพื่อห่อหุ้มร่างกายเท่านั้น แต่ยังมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ ตลอดจนบทบาทและฐานะทางสังคม และยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงเรื่องราว หรือวัฒนธรรมในสังคมนั้นๆอีกด้วย ในเชิงธุรกิจแฟชั่นเป็นเหมือนเครื่องจักรที่อยู่เบื้องเครื่องบริษัททางการเงินที่ยิ่งใหญ่ แฟชั่นสร้างงานนับพันๆ ตำแหน่ง ส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศที่แฟชั่นได้รับการออกแบบ และยังเป็นภาพสะท้อนสังคมที่แม่นยำของสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในสังคม เราทุกคนคุ้นเคยกันดีกับข้อคิดเห็นของนักเขียนชาวฝรั่งเศส อนาโต ฟรังเซ ที่บอกว่า ถ้าเขาได้กลับมาโลกในอีก 100 ปีหลังมรณกรรมของเขา เขาจะดูนิตยสารแฟชั่นเพื่อที่เขาจะรู้ว่าเขาควรประพฤติอย่างไร เขายังอ้างว่ารูปแบบเสื้อผ้าและรูปแบบการดำเนินชีวิตที่แสดงให้เห็นในนิตยสารเหล่านั้นเป็นตัวบ่งชี้ที่ดีที่สุดของสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมทุกยุคทุกสมัย (Covadonga O'Shea. 2557. หน้า 49. The secret of Zara)

หลักการและองค์ประกอบการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ภาพที่ 1 การวิจัย ค้นคว้า

ก่อนจะสร้างงานงานการออกแบบ นักออกแบบมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าใจถึงผลงานที่จะออกแบบ การเริ่มจากการศึกษาจากดีไซน์เนอร์ในอดีต หรือปัจจุบัน อาจเป็นส่วนสำคัญอันดับต้นของการวิจัยที่นักออกแบบสามารถทำได้ หลังจากนั้นจึงเริ่มมองหารูปแบบของชิ้นงาน

สร้างการวิจัย นักออกแบบจำเป็นที่จะต้องค้นหาแรงบันดาลใจใหม่เสมอ เพื่อให้ผลงานมีความใหม่และร่วมสมัย โดยการวิจัยมีสองรูปแบบ

- การศึกษาจากวัสดุ เป็นการศึกษาจากวัสดุที่จะสามารถมาเป็นองค์ประกอบในการออกแบบได้ โดยดีไซน์เนอร์บางกลุ่มจะเปลี่ยนจากการมองหาเนื้อผ้าแบบเดิมๆ แต่เลือกที่จะผลิตผ้าแบบใหม่โดยดีไซน์เนอร์อาจเลือกมองหาวัสดุที่มีอยู่แล้ว มาสร้างเทคนิค หรือกระบวนการบางอย่างเพื่อให้เกิดเนื้อผ้าที่มีลักษณะ สี หรือพื้นผิวที่แตกต่างไปจากเดิม

- การวางธีมหรือแนวคิดในการออกแบบ โดยการวิจัยโดยลักษณะดังกล่าวอาจเป็นการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของนักออกแบบนั้นๆ เช่น Alexander McQueen, Vivienne Westwood, และ John Galliano ดีไซน์เนอร์ที่ทำงานลักษณะดังกล่าวจะออกแบบคอลเลกชันที่มีความชัดเจนของเรื่องราวและแนวคิด ยกตัวอย่าง เช่น Alexander McQueen คอลเลกชัน Spring/ Summer 2010 มีชื่อว่า "Plato Atlantis" นำเสนอถึงอิทธิพลจากสัตว์เลื้อยคลานที่ทรงพลัง โดยใช้เทคนิคดิจิทัลปรับบนผลงานการออกแบบที่นางแบบสวมใส่ โดยแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังคอลเลกชัน คือการวิวัฒนาการของมนุษย์จากท้องทะเล โดยผู้เข้าชมผลงานจะสามารถสัมผัสได้ถึงการกลับคืนสู่ท้องทะเลในอนาคตเมื่อภูเขาน้ำแข็งละลาย การเลือกธีมหรือแนวคิด เมื่อต้องเลือกธีมหรือแนวคิด นักออกแบบจะต้องเลือกสิ่งที่ผู้ออกแบบมีความเข้าใจ และจะต้องใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับแนวคิดนั้นตลอดระยะเวลาในการสร้างคอลเลกชัน

ธีม จะเป็นวิธีที่ง่ายต่อการอธิบายภาพลักษณ์คอลเลกชันนั้นได้อย่างชัดเจน และ จะสื่อสารกับผู้พบเห็นได้โดยตรงว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายในคอลเลกชันนั้นได้รับแรงบันดาลใจมาจากอะไร

แนวคิด คือ วิธีที่จะให้ข้อมูลถึงกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายในคอลเลกชันนั้น ยกตัวอย่างเช่น ความพยายามแสดงออกถึงสัมผัสของการแบ่งแยก โดยผู้ใช้งานสามารถรู้สึกได้เมื่อสวมใส่



ภาพที่ 2 Heart Shirt - ผลงานออกแบบของ Brownen Marshall ได้แรงบันดาลใจมาจากผลงานเพลงของ Paul Simon จากเพลง Graceland โดยเนื้อหาของเพลงกล่าวถึงการสูญเสียความรักเหมือนกับหน้าต่างของหัวใจถูกทำลาย โดยสื่อเรื่องราวผ่านเสื้อทั้งหมด 9 ตัว

ที่มา : <http://lb47-tomorrowiscancelled.blogspot.com/2011/10/bronwenmarshall-aw-1112.html>

การสร้างสมุดวิจ้ย

ระหว่างการวิจัยสืบค้นข้อมูล นักออกแบบจะบันทึกข้อมูลที่สืบค้น เป็นวิธีการที่ทำให้เห็นถึงกระบวนการทำงานวิจัยได้อย่างเห็นภาพ โดยนักออกแบบอาจใช้วิธีการตัดปะภาพ (collage) ถ่ายเอกสาร หรือแม้แต่การตัดปะตัวอย่างผ้าลงในสมุดบันทึก เป็นการบันทึกต้นแบบคอลเลคชั่นและวิวัฒนาการของคอลเลคชั่น นอกจากเป็นการบันทึกข้อมูลแล้ว การสร้างสมุดวิจ้ยยังมีความสำคัญถึงกระบวนการสร้างภาพรวมของคอลเลคชั่นเรียกว่า อารมณ์และธีม (mood and theme) หรือ บอร์ดแสดงเรื่องราว (storyboards) อีกด้วย

สมุดวิจ้ยได้เพียงแต่มีความสำคัญกับนักออกแบบเท่านั้น การแสดงถึงกระบวนการวิจัยให้กับผู้เข้าชมยังเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์อย่างมากในการสื่อสารให้ผู้อื่นได้เข้าใจถึงธีมและแนวคิดของคอลเลคชั่นนั้น และสมุดวิจ้ยยังเป็นประโยชน์ต่อการนำเสนอธีมและแนวคิดให้กับผู้ที่เกี่ยวข้องต่องานแฟชั่น ยกตัวอย่างเช่น ที่ปรึกษาของผลงานออกแบบในมหาวิทยาลัย นักศึกษาแฟชั่น หรือ สไตลิสต์



ภาพที่ 3 ตัวอย่างผลงานการทำสมุดบันทึกการวิจัยจาก SALLY CHOWN นักศึกษา มหาวิทยาลัย Nottingham

ที่มา : <http://www.artstthread.com/profile/sallychown/>

สมุดวิจ้ย ไม่ใช่เพียงสมุดตัดปะภาพ แต่ยังบ่งบอกถึงข้อมูลดิบของงานวิจัย ความตั้งใจของนักออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเขียนลงไปในสมุดยังทำให้สมุดดังกล่าว จะทำให้ผลงานวิจัยมีลักษณะที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น ด้วยข้อมูลในมุมมองของนักออกแบบ

การวาดภาพ หลังจากการรวบรวมข้อมูลที่สืบค้น การวาดภาพโดยรวมจะทำให้ง่ายต่อการเข้าใจรูปร่างและรูปทรงของผลงานที่ต้องการสร้าง ซึ่งจะทำให้เราเห็นลักษณะความโค้งเว้าเกี่ยวกับผลงานจริงหรือแม้แต่การตัดแพทเทิร์น (pattern) ชุดต้นแบบบนหุ่นจำลอง

การใช้การตัดแปะเพื่อสร้างภาพวาดชิ้นใหม่จะสามารถช่วยให้นักออกแบบสามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างของรูปภาพได้ ยกตัวอย่างเช่น การนำภาพถ่ายมาตัดแปะกับภาพถ่ายจากโปสการ์ด หรือภาพวาด วิธีดังกล่าวมีความสำคัญเนื่องจากนักออกแบบอาจจะไม่สามารถใช้รูปภาพที่อยู่แล้วทั้งภาพในการออกแบบผลงานใหม่ หรือนักออกแบบอาจจะมีความจำเป็นที่จะต้องการองค์ประกอบภาพบางส่วนจะภาพเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น ภาพถ่ายของโบสถ์กออิคินั้นแสดงถึงความรุ่งเรืองของการประดับตกแต่งโบสถ์ด้วยลวดลายบนหินอ่อน แต่นักออกแบบต้องการขยายความด้วยภาพกระจกโมเสก (mosaic) เพื่อให้เข้าใจถึงรายละเอียดในคอลเลคชันมากขึ้น

การตัดแปะรูปภาพหรือการใช้ช่องตามอง (viewfinder) คือ การใช้กระดาษสร้างกรอบสี่เหลี่ยมให้กับภาพ จะทำให้สามารถโฟกัสกับส่วนต่างๆของภาพได้ เช่นเดียวกับช่องมองภาพในกล้องถ่ายภาพ องค์ประกอบเล็กๆ หรือรายละเอียด จะเห็นได้ชัดเจนขึ้นดังนั้นวิธีดังกล่าวจึงช่วยให้ง่ายต่อการตรวจสอบ



ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่างการทำสมุดบันทึกการวิจัย

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/414190496973768473/>

อารมณ์ (Mood), ธีม (Theme), และสตอรี่บอร์ด (Storyboard)

ภาพอารมณ์, ธีม, และสตอรี่บอร์ด สร้างจากการตัดแปะ เป็นการนำเสนองานผลจากการวิจัย หรือเรียกอีกอย่างว่าเป็นสมุดวิจัยในรูปแบบการนำเสนอที่ตนเอง ข้อมูลบางส่วนของอาจวิจัยอาจไม่มี ความจำเป็นต่อการออกแบบดังนั้นการสร้างบอร์ดแสดงอารมณ์ ธีม หรือสตอรี่บอร์ดจะช่วยทำให้ธีม แนวคิด สี และลักษณะเนื้อผ้า ที่จะใช้ในคอลเลคชันมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น การใช้คำเฉพาะ (keywords) เช่น การปลดปล่อย หรือสะกดกาย สามารถช่วยสื่อสารให้เข้าใจถึงอารมณ์ ความรู้สึก ของผลงานได้ง่ายขึ้น ถ้างานออกแบบเป็นการสั่งตัดเฉพาะกลุ่มลูกค้า รูปภาพจะสามารถช่วยจำกัด ความ และเข้าถึงวิถีชีวิต หรือลักษณะเฉพาะของบุคคลลูกค้าเหล่านั้นได้



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการทำ Moodboard ซึ่งให้ข้อมูลแนวคิด แรงบันดาลใจในการ ออกแบบ กลุ่มสี และภาพรวมของการออกแบบ

ที่มา : <https://www.artstthread.com/profile/thescientist161/>

การออกแบบเครื่องแต่งกาย

เอกลักษณ์การออกแบบ

องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี

1. โครงสร้าง (Silhouette), การจัดวาง (Proportion), และเส้น (Line)
2. รายละเอียด (Detail)
3. ผ้า (Fabric), สี (Colour), และพื้นผิว (Texture)

โครงสร้าง, การจัดวาง, และเส้น บ่งถึงพื้นฐานรูปร่างของเสื้อผ้า หรือเครื่องแต่งกาย รวมถึงข้อบกพร่องของร่างกาย รายละเอียด ทำให้สีผ้าน่าจับจ้องและสมบูรณ์แบบ เครื่องแต่งกายทั้งหลายทั้งปวงนั้นล้วนผลิตจากผ้า และผ้ามีสีและพื้นผิวที่แตกต่างกัน

เอกลักษณ์ของดีไซเนอร์ หรือ สไตล ลั้วมาพร้อมกับกาลเวลา แต่เสื้อผ้านั้นล้วนต้องการเอกลักษณ์หรือการสร้างรูปแบบของมุมมอง เพื่อให้มีจุดยืนแตกต่างในสนามแข่งขันทางการตลาด ยกตัวอย่างเช่น เอกลักษณ์ของแบรนด์ Chanel ทำให้เสื้อผ้าอยู่เหนือการเวลา และสวมใส่ได้หลายฤดูกาล โดยปกติแล้วเอกลักษณ์ของ โครงสร้าง การจัดวาง เส้น รายละเอียด ผ้า สี และพื้นผิว จะถูกออกแบบเพื่อฤดูกาลเดียวเท่านั้น

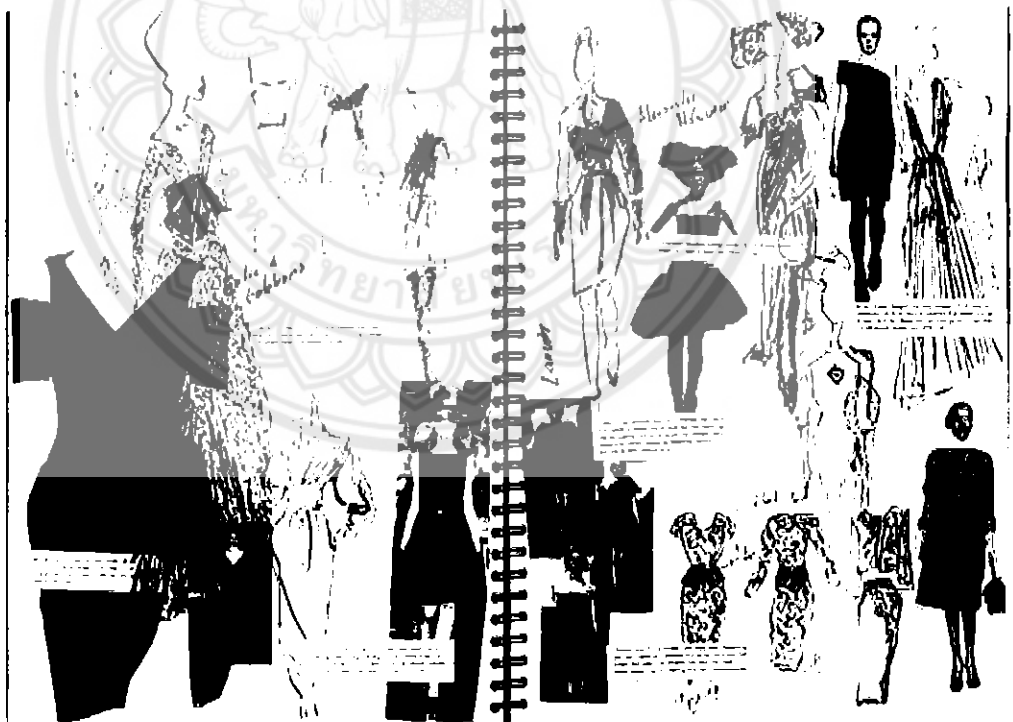
บางองค์ประกอบควรจะเป็นตัวดำเนินให้กับการออกแบบเพื่อให้ในคอลเลกชันเชื่อมโยงกัน ยกตัวอย่างเช่น แขนเสื้อที่ถูกตัด แนวตะเข็บที่เดินเส้นในรูปแบบเฉพาะ หรือกระบวนการผลิต หากองค์ประกอบเหล่านั้นแสดงจุดแข็งของธีม ได้อย่างชัดเจน องค์ประกอบเหล่านี้จะสามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับงานออกแบบได้

รูปร่างในอุดมคติ ในอดีตเสื้อผ้าแฟชั่นจะถูกดีไซเนอร์สร้างตามอุดมคติและของปรับเปลี่ยนรูปร่างโดยธรรมชาติของมนุษย์ โดยการสร้าง รูปร่างนาฬิกาทราย (hourglass silhouette) จนกลายเป็นรูปร่างในอุดมคติของผู้หญิงจนถึงทุกวันนี้ อย่างไรก็ตามเสื้อผ้าในปัจจุบันถูกออกแบบให้เป็นไปตามเส้นของร่างกายโดยธรรมชาติและรูปร่างทางแฟชั่นไม่ได้เป็นไปตามอุดมคติเช่นแต่ก่อน ดังนั้นการออกแบบในปัจจุบันจึงง่ายกว่าที่เคยเป็นในอดีตเพราะไม่ต้องแก้ไขรูปร่างให้เป็นไปตามอุดมคติเช่น การใส่คอร์เซท (Corset) เพื่อแก้ไขรูปร่างให้เป็นตามทรงนาฬิกาทราย จากการเปลี่ยนแปลงอุดมคติที่หลากหลายมากขึ้น วิถีชีวิตการดูแลสุขภาพ หรือการทำศัลยกรรม ทำให้ข้อจำกัดในการออกแบบโครงสร้างชุดเปลี่ยนแปลงไปแต่ยังคงสัมพันธ์กับเทรนด์ของสังคมและวัฒนธรรม

โครงร่างชุด (silhouette)

ความประทับใจแรกในการมองเสื้อผ้าที่ออกมาหรือเมื่อนางแบบสวมใส่บนแคทวอร์คคือ โครงร่างชุด (silhouette) นั้นหมายความว่าสิ่งแรกที่คุณจะสนใจคือภาพรวมของรูปร่างชุดก่อนจะที่สังเกตรายละเอียด เนื้อผ้า หรือแม้กระทั่งพื้นผิวของผ้าบนชุด

โครงร่างชุดคือพื้นฐานแรกที่นักออกแบบจะกำหนดทิศทางในการออกแบบ นักออกแบบจะต้องพิจารณาว่าต้องการจะปรับเปลี่ยนพื้นฐานรูปร่างของมนุษย์โดยทั่วไปส่วนใดบ้างและอะไรคือเหตุผลในการเปลี่ยนแปลงสัดส่วนเหล่านั้น ยกตัวอย่างเช่น กระโปรงเต็มตัวที่เน้นให้เห็นสัดส่วนช่วงเอว, สร้างรูปร่างทรงลูกศรระหว่างช่วงเอวไปจนถึงชายกระโปรง, การสร้างช่วงไหล่ที่กว้างขึ้นจะช่วยให้สะโพกดูเล็กลงโดยที่ไม่จำเป็นจะต้องแก้ทรงช่วงเอว การปรับโครงสร้างบางอย่างสามารถเปลี่ยนความโค้งงอให้เพิ่มหรือลดลง การเลือกเนื้อผ้าจึงมีผลต่อลักษณะการออกแบบโครงสร้างของชุด นักออกแบบจึงสามารถเพิ่มหรือลดความหนา พู พอง หรือทำให้ชุดเข้ารูป เน้นสัดส่วน ได้จากการเลือกคุณสมบัติเนื้อผ้าที่เหมาะสมกับโครงร่างที่ออกแบบ



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการออกแบบโครงร่างชุด

ที่มา : <http://www.redchimera.com/index.php/little-black-dress-portfolio/>

การเลือกขนาดของฟองน้ำรองบ่าหรือตำแหน่งของเส้นเอวอาจเป็นรายละเอียดที่ดูเล็กน้อย แต่จุดเล็กๆเหล่านี้สามารถสร้างอัตลักษณ์ให้กับผลงานได้และทำให้เสื้อผ้าเหล่านั้นมีความแตกต่างจากเสื้อผ้ารูปทรงธรรมดาทั่วไป ยกตัวอย่างเช่น Alexander McQueen คอลเลกชันแรกๆในปี 1990 แสดงพลังของเพศหญิงผ่านผลงานโดยเสื้อผ้าที่ตัดเย็บเกือบจะพอดีตัว และการเสริมไหล่ในองศาที่พอดีไปจนถึงช่วงคอ ในขณะที่นักออกแบบอื่นๆ หลีกเลี่ยงการเสริมไหล่เนื่องจากความหมายแฝงที่อาจส่งผลกระทบต่อทางสังคมในช่วงปี 1980 จนถึงช่วงต้นของปี 1990 ผลงานที่เน้นช่วงเส้นไหล่ของ Alexander McQueen นั้นดูเด่น แข็งแกร่ง และชัดเจน



ภาพที่ 7 ผลงานออกแบบที่เน้นเส้นช่วงไหล่จาก Alexander McQueen คอลเลกชันภาคฤดูร้อน ใบไม้ผลิ It's Only a Game ในปี 2005

ที่มา : http://www.bookofjoe.com/2005/02/alexander_mcque.html

การล้อเลียนทางโครงสร้าง

คอลเลกชันของ Comme des Garçons Spring/ Summer ปี 1997 ถูกเย็บเสริมฟองน้ำตามส่วนต่างๆในโครงสร้างอย่างไม่สม่ำเสมอ สร้างโครงสร้างใหม่ที่นับเป็นความท้าทายในการจัดวางสัดส่วนที่ฉีกกรอบของรูปร่างความงามโดยการทำให้ผู้สวมใส่ดูไม่ดีและผิดสัดส่วน

นักออกแบบชาวเดนมาร์ก Viktor & Rolf ยังคิดค้นคุณสมบัติต้นแบบของโครงสร้าง ป้อยครั้งที่โครงสร้างของพวกเขาล้อเลียนโครงสร้างที่เป็นที่จดจำจากโครงสร้างดั้งเดิมของเครื่องแต่งกายชั้นสูงในมุมมองที่ดูแปลกใหม่ละดูขบขันขึ้น สัดส่วนและความหนาแน่นที่ดูสุดโต่งขึ้น จึงทำให้การจัดแสดงดูลึกลับเหนือความสุดโต่งของโครงสร้างและการตัดเย็บ อีกทั้งยังกลายเป็นสร้างสัญลักษณ์ใหม่ถึงเสื้อผ้าที่มีคุณค่า



ภาพที่ 8 ชุดสูท โดย Viktor & Rolf จากคอลเลคชั่น Blacklight ในฤดูร้อนปี 1999
ที่มา : <https://i.pinimg.com/736x/27/cd/a3/27cda3354968c76cecc5988081553b50--collection-couture-viktor-rolf.jpg>



ภาพที่ 9 การเสริมฟองน้ำในโครงสร้างจาก Comme des Garcon
ในคอลเลคชั่น ฤดูร้อนปี 1997
ที่มา : <https://i.pinimg.com/736x/27/cd/a3/27cda3354968c76cecc5988081553b50--collection-couture-viktor-rolf.jpg>



ภาพที่ 10 ผลงาน Haute Couture Autumn/Winter 1999 – 2000 โดยนักออกแบบ
ชาวตซ์ Viktor & Rolf โดยได้รับแรงบันดาลใจจากตุ๊กตาล้มลุกของรัสเซีย

ที่มา : <https://maincream.com/content/entry/kolizej-mody-10-samyh-zrelisnyh-pokazov.html>

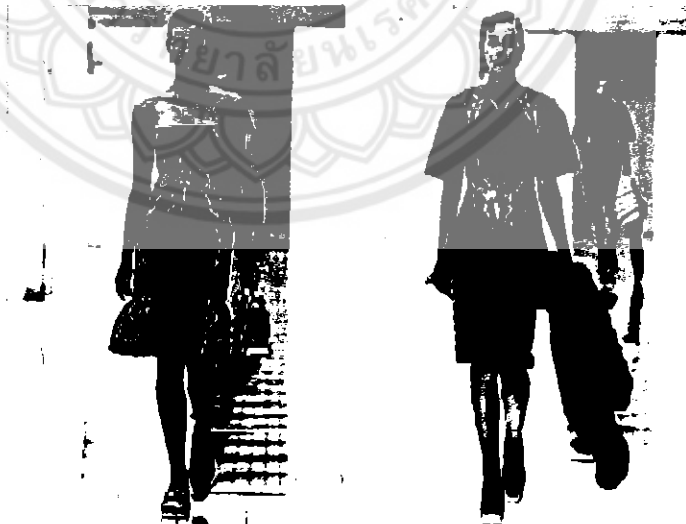
การจัดวางและเส้น (Proportion and Line)

การจัดวาง (Proportion) การจัดวางบนเสื้อผ้าถูกพัฒนาจากโครงสร้าง ถ้าโครงร่างเป็นทุกสิ่งของรูปร่าง การจัดวางก็เปรียบเสมือนวิธีการจัดสัดส่วนของร่างกายเส้นนอน (เส้นตั้ง, เส้นนอน, เส้นส่วนโค้ง) หรือเป็นการปรับความพอดีหรือเนื้อผ้า ผู้สวมใส่สามารถเลือกการจัดวางบนเสื้อผ้ามาเล่นกับสัดส่วนของร่างกายผู้ใส่เอง ยกตัวอย่างเช่น การแบ่งสัดส่วนร่างกาย โดยการใส่กางเกงเอวสูงเพื่อเพิ่มให้เห็นช่วงเอวที่ดูชัดเจนขึ้น

เส้น (Line) เส้นของเสื้อผ้านั้นรวมไปถึงการตัดเย็บ หรือการเย็บเกร็ด ตามส่วนต่างๆของร่างกายที่จะส่งผลถึงภาพลักษณ์ของชุดนั้น แต่สำหรับนักออกแบบบางคนจะให้ความหมายของเส้นว่าเป็นเส้นนั้นคือโครงร่าง สิ่งสำคัญคือเส้นที่ถูกสร้างขึ้นจะกลายเป็นส่วนหนึ่งในการตัดสินภาพรวมและความสมดุลอย่างมากพอกับกับรายละเอียดอื่นๆของเสื้อผ้า ยกตัวอย่างเช่น ช่องผ่าอก เส้นคอ หรือ กระเป๋



ภาพที่ 11 ชุดจาก Celine Autumn/ Winter คอลเลชันปี 2011 โดยใช้เส้นโค้งเว้าทำให้ผู้สวมใส่ดูรูปร่างเพียว และการจัดวางของสีดำและสีขาวทำให้เกิดรูปทรงลูกศร
ที่มา : <http://coolspotters.com/clothing/celine-fall-2011-tight-sweater>



ภาพที่ 12 ชุดจาก Prada Spring/Summer คอลเลชันปี 2011 โดยการจัดวางลวดลายกราฟฟิกทำให้เกิดเส้นโค้งเว้าบนรูปร่างนางแบบผู้สวมใส่
ที่มา : <https://sparkleshock.wordpress.com/2010/09/24/>

รายละเอียด (Detail)

เสื้อผ้านั้นอาจจะมีโครงร่างที่เนียบสมบูรณ์แบบและการเดินเส้นที่ดี แต่ปราศจากรายละเอียด อาจจะทำให้ชุดนั้นกลายเป็นชุดที่ไม่ตั้งใจ ชุดที่ขาดรายละเอียดอาจจะอยู่บนรันเวย์ได้แต่จะไม่ได้ได้รับความสนใจเมื่อถูกจัดแสดงอยู่หน้าร้าน การใส่ใจรายละเอียดจะดึงดูดผู้ซื้อให้รู้สึกอยากจับจ่ายเพื่อที่จะได้ชุดที่ถูกออกแบบอย่างใส่ใจเหล่านี้มา โดยเฉพาะเสื้อผ้าผู้ชายการใส่ใจกับรายละเอียดเช่น เส้นรอบโครงร่าง เส้นเกร็ดตามตัว เนื้อผ้า แพทเทิร์น มีความสำคัญอย่างมากที่จะสื่อสารกับผู้ซื้อแทนนักออกแบบถึงคุณค่าของชุดเหล่านั้น

รายละเอียดนั้นจะต้องประยุกต์ให้เหมาะสมกับชุดแต่ละชุด ยกตัวอย่างเช่น ลักษณะและจำนวนของกระเป๋าคือจะตัดเย็บแล้วพอดีกับเสื้อแต่ละตัว นักออกแบบที่ชาญฉลาดจะรู้ดีว่าการใส่รายละเอียดเหล่านี้สามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับเสื้อผ้าคอลเลคชั่นนั้นได้ ยกตัวอย่างเช่น การตัดแต่งกระเป๋ารูปแบบเฉพาะเพื่อนำมาตกแต่งส่วนใดส่วนหนึ่งของชุดหรือเป็นการเติมเต็มชุดสามารถช่วยให้เสื้อผ้าของนักออกแบบแตกต่างจากเสื้อผ้าอื่นๆ

การเลือกรูปแบบและวิธีการเย็บกระเป๋านั้นไม่ตายตัว ถึงแม้ว่าจะถูกออกแบบให้มีฟังก์ชันเหมือนกระเป๋าทั่วไปหรือแนวคิดของชุดที่ธรรมดาไม่ได้หมายความว่าละทิ้งความใส่ใจในการออกแบบรายละเอียดเหล่านี้ ทางแฟชั่นนั้นมีรูปแบบของการออกแบบกระเป๋านักออกแบบควรศึกษาแต่กฎเหล่านั้นล้วนไม่ตายตัว แฟชั่นมักฉีกกรอบความคิดเสมอ



ภาพที่ 13 รายละเอียดผลงานของ Boudicca Fall/Winter คอลเลคชั่นปี 2013 ที่แสดงถึงความใส่ใจถึงตำแหน่งการวางของกระเป๋า และการซ่อนปกคอเสื้อ

ที่มา : <https://www.sz-mag.com/news/2013/03/boudicca-fw-2013/>

ผ้า (Fabric), สี (Colour) และพื้นผิว (Texture)

นักออกแบบจะต้องเข้าใจถึงความหลากหลายและคุณภาพของผ้าการที่จะเลือกใช้กับงานออกแบบ เมื่อพบผ้าที่มีความเหมาะสม และรู้ว่าผ้าพื้นนั้นสามารถนำไปออกแบบได้ในรูปแบบใด นั้นถือเป็นทักษะที่ดี ยกตัวอย่างเช่น ผ้าชีฟอง (Chiffon) ไม่สามารถนำไปตัดเสื้อแจ็คเก็ตได้ดีเท่าผ้าขนสัตว์ (Wool) และผ้าหนัง (Leather) ไม่สามารถเย็บกลับด้านเป็นสายคล้อง หรือกุนผ้าขนาดเล็กได้ดีเท่ากับผ้า



ภาพที่ 14 การเลือกใช้วัสดุที่หลากหลายในการออกแบบคอลเลคชั่น Autumn/ Winter ในปี 2011 ของ Prada โดยในคอลเลคชั่นให้การผสมผสานด้วย ผ้าขนสัตว์

การปักเลื่อม ถุงเท้าสีฟ้า และลายหนังงู

ที่มา : <http://www.thewomensroomblog.com/2011/07/04/aw-ad-campaigns/prada-fall-winter-2011-campaign/>

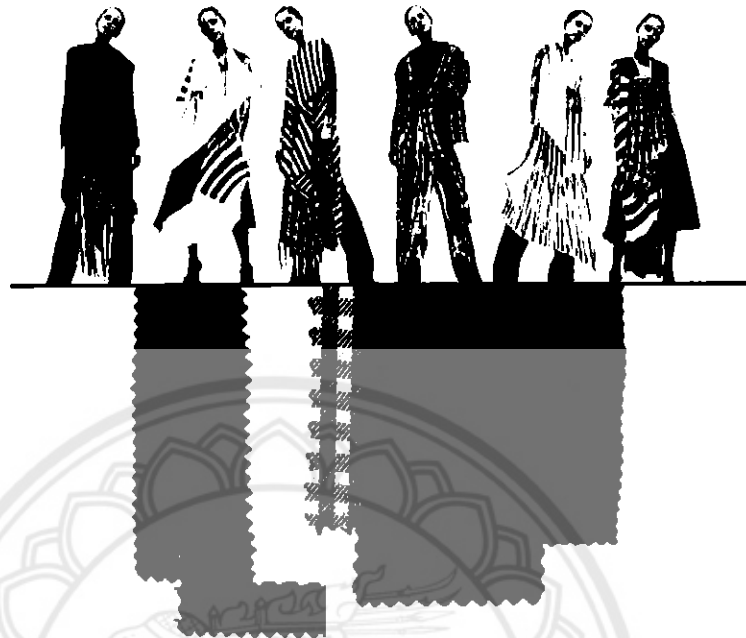
ผ้า (Fabric) และพื้นผิว (Texture)

การเลือกผ้านั้นบ่อยครั้งที่จะถูกกำหนดโดยธีมของนักออกแบบในฤดูกาลนั้น ธีมของนักออกแบบจะเป็นแนวทางในการกำหนดอารมณ์และกลุ่มสีโดยตีความผ่านการเลือกผ้า ฤดูกาลที่ออกแบบมีผลโดยตรงในระดับกับการเลือกลักษณะผิวสัมผัสและคุณสมบัติผ้า ผ้าที่เนื้อบางมักจะถูกใช้ในคอลเลกชันประจำฤดูใบไม้ผลิและฤดูร้อน ส่วนผ้าที่มีเนื้อหนาเหมาะกับการออกแบบเสื้อคลุมมีแนวโน้วที่จะถูกใช้ในการออกแบบคอลเลกชันประจำฤดูใบไม้ร่วงและฤดูหนาวมากกว่า ฤดูกาลยังมีอิทธิพลอย่างมากในการเลือกใช้กลุ่มสี โดยส่วนมากสีสว่างจะถูกนำไปใช้ในคอลเลกชันฤดูใบไม้ผลิและฤดูร้อน และกลุ่มสีโทนมืดจะใช้ในฤดูใบไม้ร่วงและฤดูหนาว แต่กฎเหล่านี้ไม่ตายตัววิธีการสไตล์ลิ่งจะไกด์ว่าเสื้อผ้าแบบไหนที่ควรจะออกแบบในฤดูกาลนั้นๆ การฝึกฝนจนคุ้นชินจะเป็นประสบการณ์สู่การพัฒนาการออกแบบของดีไซเนอร์ที่แตกต่างกัน



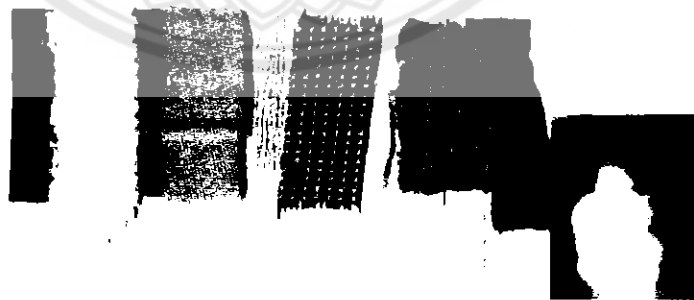
ภาพที่ 15 ภาพชุดที่เกิดจากการปักผ้าของ Marc Jacob Fall/ Winter ในปี 2011
สร้างความแปลกใหม่ในการเลือกใช้วัสดุในการออกแบบชุด

ที่มา : <http://www.vogue.co.uk/shows/autumn-winter-2011-ready-to-wear/marc-jacobs/collection>



ภาพที่ 16 ตัวอย่างการใช้ผ้าในงานออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/208995238938521711/>



ภาพที่ 17 ตัวอย่างการเลือกใช้ผ้าในงานออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/392798398727175802/>

สี (Colour)

วิธีการจัดกลุ่มสีในการออกแบบบ่งบอกถึงรสนิยมส่วนตัวของนักออกแบบ และการเลือกสีมีกฎในการเลือกใช้อยู่เล็กน้อยแม้ว่าสีบางกลุ่มอาจดูกลมกลืนกัน แต่ในบางกรณีอาจต้องหลีกเลี่ยงการใช้กลุ่มสีเหล่านั้น ยกตัวอย่างเช่น สีดำและสีแดงอาจ เป็นสีคู่พื้นฐานที่สามารถพบเห็นได้อย่างแพร่หลาย แม้แต่ Alexander McQueen ก็มักจะเลือกใช้สีคู่นี้ ตามธรรมเนียมแล้วสีดำและสีน้ำเงิน เป็นสีที่ไม่นิยมใช้คู่กัน แต่ปัจจุบันก็ไม่มีกฎที่ตายตัว กับจับคู่สีพื้นฐานหลายครั้งที่ทำให้มันดูดูตึงเครียดเกินไปและทำให้งานออกแบบนั้นดูไร้ราคา แต่หากใช้ในปริมาณที่เหมาะสมก็อาจทำให้การจับคู่กลุ่มสีพื้นฐานมีความเป็นไปได้ หรือทำให้การออกแบบนั้นดูสมบูรณ์ขึ้นโดยการเพิ่มกลุ่มสีย่อย สีบางกลุ่มอาจไม่เหมาะกับโทนสีผิว ยกตัวอย่างเช่น สีเบจหรือสีโทนสดอาจทำให้สีผิวมีความอมชมพูหรือออกแดง การใช้สีในปริมาณน้อยเพียงเพื่อเป็นไฮไลต์หรือเป็นสีตัดกับกลุ่มสีหลักจะทำให้ผลงานดีพลังและดึงดูดสายตาตามากกว่าการใช้สีจำนวนมากบนเสื้อผ้า



ภาพที่ 18 การเลือกใช้สีที่มีความหลากหลายในคอลเลกชั่นฤดูร้อนของ Jill Sander โดยนักออกแบบ Raf Simon ในปี 2011 จะเห็นได้ว่าการใช้สีจะทำให้สีที่ตัดกันดูสว่างขึ้น

ที่มา : <http://fashiontaster.blogspot.com/2010/09/milano-fashion-week-jil-sander-spring.html>

สีและฤดูกาล (Colour and season)

แต่ละฤดูกาลมักจะมีไฮไลท์สีที่เป็นสีแพชั่นเฉพาะประจำฤดูกาล การพยากรณ์ว่าสีไหนจะได้รับความนิยมจะพิจารณาจากแคทวอร์คและสรุปภาพรวมสีที่ได้รับความนิยม สีบางสีเป็นสีประจำฤดูกาลอย่างถาวร อย่างไรก็ตามสีด้าเป็นสีที่พบได้ในทุกฤดูกาลและสามารถใช้ร่วมได้กับทุกกลุ่มสี และกลุ่มสีบางกลุ่มกลายเป็นเหมือนส่วนหนึ่งของนักออกแบบบางคนเลยก็ว่าได้ ยกตัวอย่างเช่น Rick Own and Ann Demeulemeester มักจะใช้สีที่ผสมสีด้าและสีเทา หรือสีโทนธรรมชาติ นักออกแบบมักจะสร้างกลุ่มสีที่เป็นลักษณะเฉพาะประจำตัว Paul Smith กลายเป็นส่วนหนึ่งของสีโทนสีลูกกวาด และ Missoni เป็นที่รู้จักดีจากผ้าถักลายซิกแซก

กลุ่มสีและเนื้อผ้าควรจะมีการปรับเปลี่ยนเสมอเมื่อมีการออกแบบคอลเลคชันใหม่ โดยสีและเนื้อผ้าที่เป็นตัวเลือกแรกอาจจะต้องเสริมสีหรือเนื้อผ้าอื่นๆเพื่อเติมเต็มการออกแบบ ยกตัวอย่างเช่น หัวตัวเลือกของผ้าหรือสี อาจจะต้องเพิ่มไปอีกสองตัวเลือกเพื่อสร้างความสั่นไหวและความหลากหลายในคอลเลคชัน



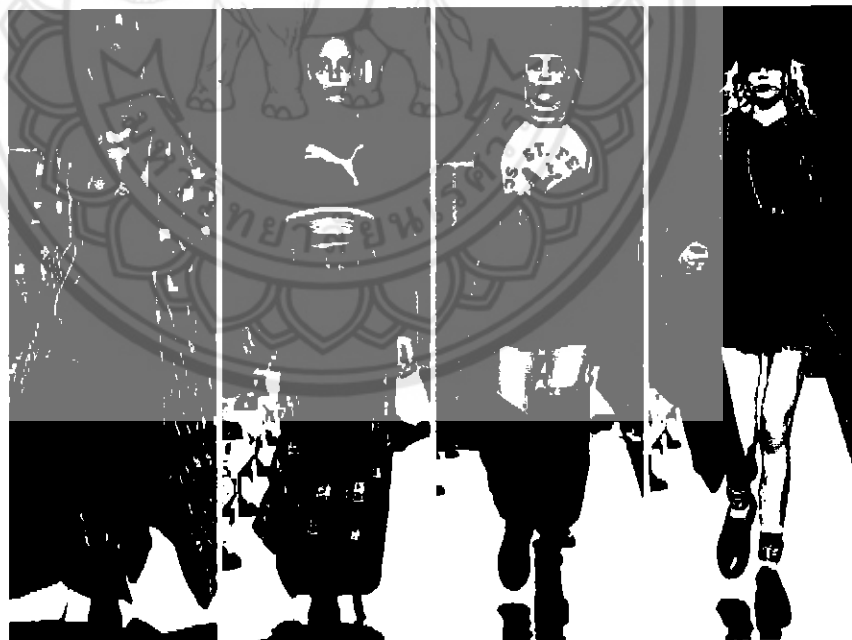
ภาพที่ 19 การเลือกใช้สีของ Rick Own and Ann Demeulemeester Spring 2017
ที่มา : <http://wwd.com/runway/spring-ready-to-wear-2017/paris/rick-owens/review/>

ประเภทของเครื่องแต่งกาย

แม้ว่าจะแบ่งประเภทการออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายสำหรับผู้หญิง ผู้ชาย และเด็กแล้ว แต่เครื่องแต่งกายนั้นก็ยังมีการจัดลำดับที่แตกต่างกันในแต่ละประเภท ยกตัวอย่างเช่น ชุดลำลอง เสื้อผ้า ยีนส์ ชุดราตรี ชุดชั้นใน ชุดักไหมพรม ชุดกีฬา ชุดจัดโชว์ และเครื่องประดับ

1. ชุดลำลอง (Casualwear)

ชุดลำลอง คือ ชุดที่สวมใส่ในชีวิตประจำวันและไม่นิยมสวมใส่ในโอกาสที่เป็นทางการ ชุดลำลองเริ่มเกิดขึ้นในช่วงปี 1950 จากวิวัฒนาการทางวัฒนธรรมคนสมัยใหม่ วัยรุ่นไม่อยากจะแต่งตัวเหมือนกับพ่อแม่และเริ่มที่จะแต่งตัวในสไตล์ของตนเอง นักออกแบบจึงผลิตเสื้อผ้าที่ตอบสนองความต้องการของวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปโดยการออกแบบเสื้อผ้าที่มีรูปทรงที่สวมใส่สบายขึ้นและเป็นทางการน้อยลง ตั้งแต่นั้นมาจึงกลายเป็นปรากฏการณ์ระดับโลกที่ว่าได้ ผ้าที่มักจะนำมาตัดชุดลำลองมี 2 ชนิด คือ ผ้าเจอร์ซี และผ้าเดนิม แบรินด์ที่ออกแบบชุดลำลองยกตัวอย่างเช่น Gap, J. Crew และ Abercrombie & Fitch แต่ปัจจุบันชุดลำลองมีความหลากหลายมากขึ้น จากสไตล์การแต่งตัวที่เปลี่ยนไปตามความสนใจ หรือวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มคนแต่ละกลุ่ม



ภาพที่ 20 ชุดลำลองสไตล์ Puma Fenty ที่ออกแบบโดยศิลปินนักร้อง
ผู้นำแฟชั่น Rihanna

ที่มา : <http://frlmag.com/13191-2/>



ภาพที่ 21 ชุดลำลองสไตล์ Versus Versace จากคอลเลกชัน
Autumn/ winter 2017-2018

ที่มา : <http://www.fashionisers.com/fashion-news/versus-versace-fall-2017-rtw/>

2. เสื้อผ้าเดนิม (Denim wear)

ยีนส์ คือ กางเกงที่ทำจากผ้าเดนิมโดยต้นกำเนิดถูกผลิตเพื่อใช้สวมใส่ขณะทำงาน จนกลายมาเป็นที่โด่งดังในช่วงปี 1950 ปัจจุบัน ยีนส์ กลายเป็นที่เข้าใจในสากลว่าเป็นส่วนหนึ่งของชุดลำลอง โดยกางเกงยีนส์จะถูกดีไซน์ให้มีสไตล์หรือสีที่แตกต่างกัน โดยหลายๆแบรนด์เริ่มจากการออกแบบเพียงกางเกงยีนส์คลาสสิก ไปจนถึงเสื้อผ้ายีนส์อื่นๆที่ทำจากผ้าเดนิม

3. ชุดกีฬา (Sportwear)

ชุดกีฬาส่วนใหญ่มักจะเน้นการออกแบบโดยเน้นไปที่ฟังก์ชัน และตอบรับกับลักษณะการเคลื่อนไหวแบบเฉพาะของชนิดกีฬาหรือกิจกรรม ชุดกีฬากลายมาเป็นแฟชั่นสำหรับที่คน ไม่ใช่เพียงเพื่อออกกำลังกาย ชุดกีฬาจะมีเทรนด์เฉพาะซึ่งมีผลต่อเทรนด์หลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเทรนเนอร์ (Trainer) เป็นผู้สวมใส่และกลายเป็นแฟชั่นที่พบเห็นได้ตามท้องถนน และกลุ่มแฟชั่นนิสตาก็จะเลือกขึ้นมาเป็นเทรนด์

4. ชุดชั้นใน (Underwear and lingerie)

การออกแบบชุดชั้นในเคยเป็นงานที่โดดเด่นในด้านเทคโนโลยีและฟังก์ชัน แต่ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ชุดชั้นในถูกออกแบบที่มุ่งเน้นในด้านอื่นๆมากขึ้น ยกตัวอย่างแบรนด์ที่ออกแบบชุดชั้นใน

เช่น Victoria's Secret จะคำนึงถึงฟังก์ชัน ความหรูหรา ความทันสมัยทั้งชุดชั้นในและชุดนอน Provicateur มีหน้าร้านที่ขายชุดชั้นในแบรนด์ของตัวเองและยังผลิตให้กับ Marks & Spencer ในหมวดชุดนอนอีกด้วย

5. ชุดราตรี (Evening wear)

ชุดราตรีอาจเป็นชุดที่เป็นทางการมากกว่าชุดกลางวันเท่านั้นเอง โดยปัจจุบันชุดของผู้ชายยังคงวัฒนธรรมชุดออกงานกลางคืนในรูปแบบที่ไม่ต่างจากอดีตนัก แต่ชุดของผู้หญิงนั้นถูกออกแบบเฉพาะรวมกับมาจากจินตนาการ ยกตัวอย่างเช่น งานประกาศรางวัล Oscar ที่นักแสดงนำหญิงและเหล่านางแบบจะกลายเป็นที่จดจำบนพรมแดง จึงทำให้ชุดราตรีมีความสำคัญต่อแฟชั่น

6. ชุดสูท (Tailoring)

ชุดที่ถูกสั่งตัดพิเศษเพื่อให้เข้ารูป และมีความเนียบกว่าชุดลำลอง การตัดชุดเหล่านี้มีความจำเป็นที่จะเข้าใจถึงโครงสร้างของเสื้อผ้าและทักษะพิเศษในการตัดเย็บ เสื้อผ้าเหล่านี้จะเป็นชุดทางการหรือชุดเดรสที่สร้างความน่าประทับใจขณะทำงาน

7. ชุดตัวอย่าง (Showpiece)

หลายครั้งที่เสื้อผ้าจากคอลเลกชันบนแคทวอร์ค สร้างความประหลาดใจให้กับผู้เข้าชมถึงความแปลกตาจนไม่น่าจะเป็นไปได้ที่จะสวมใส่ในชีวิตประจำวัน และสิ่งที่ดีไซน์เนอร์เรียกกันว่า ชุดตัวอย่าง จะถูกจัดแสดงที่หน้าร้าน แต่ถูกออกแบบมาเพื่อสร้างความน่าดึงดูดหรือความพิเศษให้กับคอลเลกชันเท่านั้น ซึ่งชุดเหล่านี้อาจพบเห็นได้เมื่อนักร้องหรือคนดังสวมใส่เพื่อโปรโมตให้กับแบรนด์และชุดตัวอย่างจะเป็นชุดที่สร้างความน่าประทับใจและดึงดูดความสนใจให้กับแบรนด์ได้เป็นอย่างดี

8. ชุดถักไหมพรม (Knitwear)

นักออกแบบชุดถักไหมพรมคือนักออกแบบแฟชั่นสามารถพัฒนาโครงสร้างของผ้าที่นำมาทำเสื้อผ้าได้ดีพอๆชุดที่ถูกออกแบบ เพราะนักออกแบบเหล่านี้มีความเข้าใจเกี่ยวกับเส้นด้าย การเย็บและโครงร่าง โดยบางแบรนด์พัฒนาจากการออกแบบชุดถักไหมพรมในลักษณะเฉพาะตัว ยกตัวอย่างเช่น Missoni ที่โด่งดังจากแพทเทิร์นของการถักไหมพรมที่มีเอกลักษณ์

9. เครื่องประดับ (Accessories)

เครื่องประดับเป็นสิ่งที่สร้างความสมบูรณ์แบบให้กับการแต่งตัว โดยเครื่องประดับนั้นรวมถึง กระเป๋า เข็มขัด หมวก และรองเท้า หลากๆแบรนด์ออกแบบเครื่องประดับควบคู่กับการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อที่จะทำให้เสื้อผ้าเหล่านั้นดูสมบูรณ์แบบมากขึ้น

การทำลายโครงสร้างชุด (Deconstruction)

DECON. คือแนวคิดแบบใหม่ เทคนิคคือการฉีกหรือรูปทรงของสิ่งใดๆ (รวมถึงรูปทรงทางความคิดและภาษา) ออกมาดูกันใหม่ (ที่จริงเขาใช้คำว่า displace คือการเลื่อนที่ หรือย้ายตำแหน่ง ขยับใหม่) ซึ่งเป็นการท้าทาย หรือฝ่าฝืนกฎเกณฑ์การออกแบบเดิมๆ โดยเข้าใจว่าการคิดหรือย้ายดังกล่าว จะได้รูปทรงใหม่ที่มีความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แปลกกว่าเดิมๆ

Deconstruction นั้นใช้วิธีการขยับหรือกฎเกณฑ์เดิมของการคิดเดิมทั้งหลาย เช่นการย้าย หมุน การซ้อนทับ ด้วยการเบี่ยงแกนหรือแนวในแต่ละชั้น (layers) ตลอดเวลา ทำให้ได้รูปทรง ภายนอกที่แปลก ซับซ้อนกว่าเดิมโดยไม่คำนึงถึงบริบทที่คงที่ของที่ตั้งแต่ละส่นองการโยกย้าย เปลี่ยนแปลงเสมอๆ แม้แต่คุณค่าสถาปัตยกรรมแต่เดิมเพื่อการอยู่อาศัยหรือการใช้สอยนั้น Derrida แย้งว่าน่าจะเป็นคุณค่ารอง และสถาปัตยกรรมน่าจะเป็นเรื่องการสนองตอบทางการเสพปัญญาและ อารมณ์ของมนุษย์ด้วย

การทำลายโครงสร้างในงานแฟชั่น (Deconstruction Fashion)

ในช่วงต้นทศวรรษ 1980 นักออกแบบผู้มีแนวคิดสุดโต่งชาวญี่ปุ่น ปรากฏตัวขึ้นในงานแฟชั่น ที่รับอิทธิพลจากศิลปะและวัฒนธรรมที่เรียบง่ายของพวกเขา นักออกแบบ Yohji Yamamoto, Rei Kawakubo (Commes des Garçons), Issey Miyake และในทศวรรษต่อมา นักออกแบบชาว เบลเยียม Martin Margiela, Ann Demeulemeester และ Dries Van Noten กลายเป็นหัวทอกใน การปฏิวัติแฟชั่น 1981

การกลับมาอีกในแฟชั่นในปี 1981 เป็นปีที่ทั้ง Yamamoto และ Kawakubo แสดงผลงาน เป็นครั้งแรกในกรุงปารีส การปรากฏตัวของพวกเขาแสดงถึง “การเป็นตัวแทนเรียกร้องมนธธรรมของ พวกเขา” พวกเขาปฏิเสธความคิด และมุมมองของผลงานที่สวยงาม หูหระ หย่าวนใจ แต่นำเสนอความ ทันสมัยด้วยโครงร่างเสื้อผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ และเปิดแนวทางของภาพลักษณ์ใหม่ของเสื้อผ้าในยุค อุตสาหกรรมใหม่ปลายทศวรรษที่ 20 ในทางปรัชญาหรือในทางปฏิบัติการทำลายโครงสร้างจำถูก กำหนดโดยนักออกแบบแฟชั่น เพื่อสร้างความเป็นไปได้ในการสร้างโครงสร้างและความเป็นไปได้ของ โครงสร้างรูปแบบใหม่ อีกทั้งเป็นการย้อนถามถึงความเข้าของภาพลักษณ์เดิมๆ และสิ่งที่ยังไม่เคยเห็น ในการทำเช่นนั้นนักออกแบบเหล่านี้ได้คิดและปรับเปลี่ยนพารามิเตอร์ที่กำหนดว่าอะไรคือรูปแบบที่สูง และต่ำและดูเหมือนจะทำให้มีความต้านทานน้อยลงอย่างมาก ผลงานที่สำคัญของพวกเขา ประกอบด้วยและยังคงประกอบไปด้วยความท้าทายท้าทายความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยความจำ และ ความทันสมัยที่ยั่งยืนและไม่เปลี่ยนแปลง ในตอนแรกการความเก็บกดกลายเป็นอีกด้านในการ สร้างสรรค์ของพวกเขา ทำให้นักข่าวบางคนอธิบายว่าสิ่งนี้เป็น “โพสต์ พังก์ ” หรือ “ กรันจ์ ”

อย่างไรก็ตาม แรงทำลายงานของพวกเขาไม่เพียงแต่ในการรื้อทึ่งโครงสร้างของรูปแบบเฉพาะ ของเสื้อผ้าเท่านั้น การละทิ้งความคิดของงานที่เสร็จสมบูรณ์ ลบภาพลักษณ์ของผลงานเก่าและแทนที่

ด้วยแนวคิดใหม่ เหนือสิ่งอื่นใดยังเป็นการทบทวนถึงผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายมนุษย์ และเสื้อผ้า เช่นเดียวกับอคติเรื่องร่างกายนั่นเอง ในเวลาต่อมาเกือบหนึ่งทศวรรษ ในเดือนกรกฎาคมปี ค.ศ. 1993 หัวข้อข่าวเรื่อง นักทำลายโครงสร้างแฟชั่น (deconstructionist) ปรากฏบนหนังสือ The New York Time เป็นความตั้งใจในการชี้จุดกำเนิดและทิศทางการขับเคลื่อนของแฟชั่นในอนาคต รายชื่อนักออกแบบงานทำลายโครงสร้างถูกจัดขึ้นเป็นแผนภาพครอบครัวที่ช่างดู ลึกลับ โดยเนื้อหาพูดถึง Comme des Garçons, Rei Kawakubo เหมือนแม่ของบ้าน Jean-Paul Gaultier คือตัวพ่อ Mr. Margiela เป็นลูกชายคยโปรด และ Coco Chanel ผู้เป็นญาติห่างๆ ของตระกูลนักทำลายโครงสร้าง



ภาพที่ 22 ภาพผลงานการทำลายโครงสร้างของ Rei Kawakubo ใน Comme des Garçons

ที่มา : <http://www.marieclaire.com/fashion/news/a26736/met-gala-2017-theme/>

2. พฤติกรรมผู้บริโภค

กลุ่มเป้าหมาย สตรีวัยทำงานที่มีอายุระหว่าง 24 -35 ปี บุคลิกมั่นใจในตัวเอง สนใจทางด้านเทคโนโลยี ดนตรี และมีมุมมองแฟชั่นที่เป็นเอกลักษณ์ เป็นผู้นำแฟชั่น มีอำนาจในการใช้จ่าย มีรายได้มากกว่า 30,000 บาท ต่อเดือน

ตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย

ตัวอย่างที่ 1 Lee Chaelin หรือ CL, อายุ 26 ปี

ข้อมูลเบื้องต้น CL เป็นศิลปินนักร้อง นักแต่งเพลงชาวเกาหลีใต้ อดีตสมาชิกวง 2ne1 ปัจจุบันเป็นศิลปินเดี่ยว โดย CL มีผลงานที่สร้างชื่อเสียงมากมาย ยกตัวอย่างเช่น Lifted (ปี 2016), Hello Bitches (ปี 2015) และ The Baddest Female (ในปี 2013) โดยเธอมีผู้ติดตามบนโซเชียลมีเดียมากกว่า 6.5 ล้านคนจากผลงานเพลงในรูปแบบผสมผสานระหว่าง ป๊อป อิพฮอป และเรกเก้ นอกจากนี้ผลงาน

เพลงแล้วสไตล์การแต่งตัวที่เป็นเอกลักษณ์ทำให้ CL ถูกจัดเป็น 1 ใน 100 ผู้ที่มีอิทธิพลมากที่สุดในโลก ในปี 2015 ซึ่งถูกจัดอันดับโดยนิตยสาร TIME หลังจากการเปิดตัวในสหรัฐอเมริกาของเธอได้รับการตอบรับจากชาวอเมริกันจำนวนมาก



ภาพที่ 23 ภาพของ Lee Chaelin จากนิตยสาร W ประเทศเกาหลีใต้

ที่มา : <https://imgur.com/7fXCN1J>

ลักษณะการใช้ชีวิต

เนื่องจาก CL เป็นศิลปินนักร้อง นักแต่งเพลง จึงใช้เวลาส่วนใหญ่กับการทำเพลง โปรโมทผลงานเพลง และทัวร์คอนเสิร์ต และผลงานเพลงของ CL มีการใช้อุปกรณ์ในการแต่งเสียงเพื่อให้เพลงมีความสนุกและทันสมัย นอกจากนี้เธอยังคุ้นเคยกับเทคโนโลยีเนื่องจากการถ่ายทำวิดีโอเพลงของเธอหลายครั้งที่ต้องทำงานกับการตัดต่อภาพด้วยระบบคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ทำให้ CL เป็นตัวอย่างประชากรที่มีความเกี่ยวข้องกับดนตรี และเทคโนโลยี



ภาพที่ 24 ภาพของ CL จากวิดีโอเพลง Come Back Home

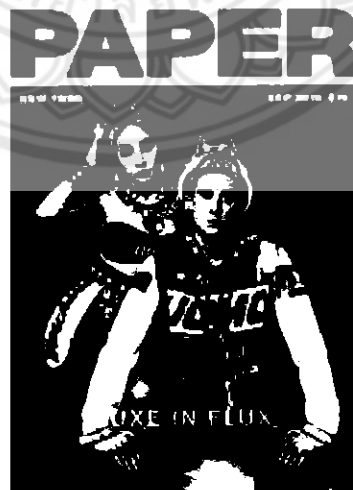
ที่มา : <http://officiallykmusic.com/yang-hyun-suk-explains-story-2ne1s-come-back-home-mv/>



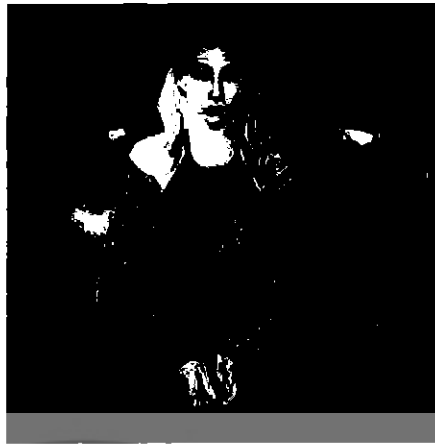
ภาพที่ 25 ภาพของ CL จากวิดีโอเพลง Do you love me ซึ่งใช้โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์เสริมในการถ่ายทำ

ที่มา : <https://neauxclicks.wordpress.com/tag/2ne1/>

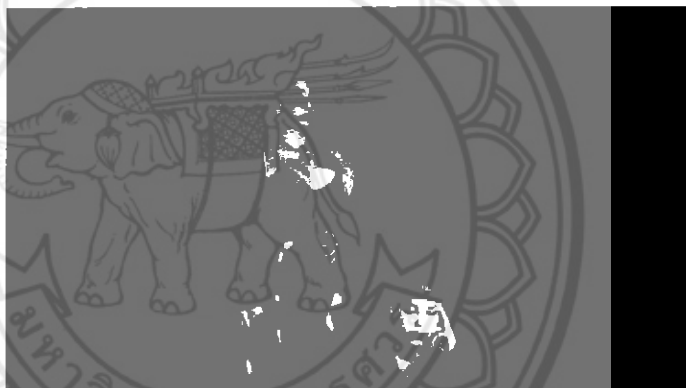
นอกจากการทำเพลงแล้ว CL ยังเป็นบุคคลที่นับว่าเป็นผู้มีอิทธิพลทางแฟชั่น จากสไตล์การแต่งตัวที่เป็นเอกลักษณ์ มีความมั่นใจ เท่ ทรงพลัง ทำให้ CL ได้รับการยอมรับจากนักออกแบบแฟชั่นให้เป็นมิวส์ หรือ ตัวแทนของแบรนด์ และยังเป็นคนสนิทของนักออกแบบอีกด้วย โดย CL มักจะได้รับเชิญให้เข้าร่วมชมแฟชั่นโชว์จากแบรนด์ดังในแถวหน้าสุด ยกตัวอย่างเช่น Moschino by Jeremy Scott, Alexander Wang, และ Hoodie by air



ภาพที่ 26 ภาพของ CL และ Jeremy Scott นักออกแบบแฟชั่นจากแบรนด์ Moschino
ที่มา : <https://www.koreaboo.com/uncategorized/cl-jeremy-scott-become-royalty-moschino-paper/>



ภาพที่ 27 ภาพของ CL จากที่นั่งแถวหน้าของแฟชั่นโชว์แบรนด์ Alexander Wang
ที่มา : <http://www.look.co.uk/fashion/who-is-cl-208347>



ภาพที่ 28 ภาพสไตล์การแต่งตัวของ CL จากคอนเสิร์ตของ Big Bang
ที่มา : <https://www.koreaboo.com/buzz/cl-spotted-g-dragons-afterparty-bigbang-lee-soo-hyuk/>

ตัวอย่างที่ 2 Sita Abellán, อายุ 25 ปี

ข้อมูลเบื้องต้น Sita Abellán เป็นนางแบบ นักออกแบบแฟชั่น และดีเจเพลงเทคโน ชาวสเปน เธอถูกยกย่องให้เป็นเจ้าหญิงแห่งดนตรีเทคโนเพราะนอกจากอาชีพดีเจแล้ว สไตล์การแต่งตัวของเธอกลายเป็นจุดเริ่มต้นของแฟชั่นเทคโน หรือแฟชั่นดนตรีสมัยใหม่ โดยเธอมีชื่อเสียงจากการเดินแบบ ก่อนจะเป็นดีเจตามงานแฟชั่นต่างๆทั่วโลก เกร็ดลักษณะที่โดดเด่นของเธอทำให้เธอมีโอกาสร่วมงานกับศิลปินนักร้องชื่อดังมากมาย ยกตัวอย่างเช่น วิดีโอเพลง BBHMM ของ Rihanna นอกจากนี้ Sita Abellán ยังถูกเชิญให้นั่งแถวหน้าของแฟชั่นโชว์จากหลายแบรนด์ดัง ยกตัวอย่างเช่น Balmain, Moschino, Kenzo, และ Puma Fenty by Rihanna



ภาพที่ 29 ภาพของ Sita Abellán กับการเล่นเพลง Techno

ที่มา : <http://sitabellan.tumblr.com/>



ภาพที่ 30 ภาพของ Sita Abellán จากวิดีโอเพลง BBHMM ของ Rihanna

ที่มา : <http://www.modelmanagement.com/blog/fresh-faces-winner-joins-rihannas-gang-in-her-latest-video-buzz/>



ภาพที่ 31 สไตล์การแต่งตัวที่บ้าคลั่ง ทำให้ Sita Abellan กลายเป็นผู้นำแฟชั่นสไตล์ Techno Punk

ที่มา : <https://outsidethevogue.com/2016/05/21/fashion-icon-sita-abellan/>



ภาพที่ 32 สไตล์การแต่งตัวที่บ้าคลั่ง ทำให้ Sita Abellan กลายเป็นผู้นำแฟชั่นสไตล์ Techno Punk

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/472948398357975083/>

3. ศิลปะและดนตรีพังค์

ประวัติและความหมาย

พังค์ Punk เป็นคำสแลงที่ใช้เรียกสิ่งของหรือบุคคลที่ไร้สาระหรือโจรกระจอก ซึ่งมีที่มาจากความหมายที่แท้จริงคือ สารจุดไฟหรือไม้แห้งที่ใช้จุดไฟ คำว่า Punk มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นอย่างมากในยุค 70s ในช่วงกลางยุค 70s นั้น โลกยังคงคุกรุ่นด้วยไฟสงครามที่เพิ่งเลิกรา อังกฤษกำลังเปลี่ยนแปลงแนวทางของประเทศเข้าสู่การปฏิวัติอุตสาหกรรม โดยจะหันมาใช้เทคโนโลยีแทนแรงงานมนุษย์ชั้นในสังคมถูกแบ่งแยกอย่างเห็นได้ชัด สังคมชั้นสูงเสวยสุขอยู่บนท่ามกลางหยาดเหงื่อ แรงงานของชนชั้นกรรมาชีพและชนชั้นกลาง ก่อให้เกิดความสับสนวุ่นวายขัดแย้งตามมาเป็นลำดับ มีการบังคับใช้การทำงานสัปดาห์ละ 3 วัน ตลาดหุ้นตกต่ำ อัตราเงินเฟ้อ ก็เพิ่มขึ้นถึง 25% การประท้วงของคนงานเหมืองแร่ทำให้ เกิดการเลือกตั้งทั่วไปขึ้นตามมาด้วยการเลือกตั้งครั้งที่ 2 ในอีก 3 เดือนต่อมา กลุ่ม IRA เริ่มวางระเบิดตามสถานที่สำคัญๆ การแสดงตามผับนั้นเป็นที่ต้องการอย่างมากเพื่อหลีกเลี่ยงจากความโกลาหลจากสภาพบ้านเมืองในยุคนั้น เพราะฉะนั้นในช่วงเวลานั้นวัยรุ่นในประเทศอังกฤษจึงพบกับความรุนแรงในยุคนั้นเป็นอย่างมากจึง ทำให้เกิดมีการรวมตัวกันของกลุ่มวัยรุ่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันและสร้างสังคมของตนเองขึ้นมาโดยเอาแนวคิดของลัทธิอนาธิปไตยมาใช้ในการดำเนินชีวิต สร้างแพชั่นที่หยุดโลก มีการเสพยา เจาะตามร่างกาย สักตามร่างกาย ย้อมสีผม ตัดผมทรงแปลกๆ เพื่อเป็นการแยกตัวออกจากสังคม ทำให้คนทั่วไปเรียกคนกลุ่มนี้ว่าเป็นพวก Punk อัน ที่จริงมีต้นกำเนิดมาจากพวกนอกกฎหมายไม่พอใจกฎหมายบ้านเมืองนอกตามข้างถนนและ Underground พวกนอกกฎหมายเรียกว่า Anarchy หรือสัญลักษณ์ตัว A



ภาพที่ 33 ภาพสัญลักษณ์ Anarchy

ที่มา : <http://staytalk.com/art-design/post/>

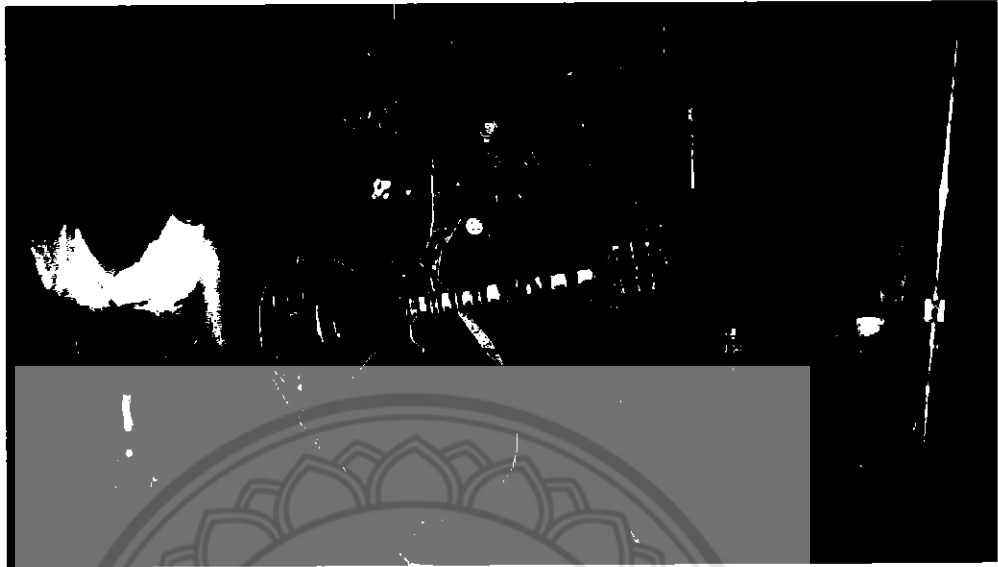
พังค์ Punk จะมี Concept ต่างๆ ดังนี้

1. ใช้เอกลักษณ์ของความแตกต่างกันสุดขั้วเป็น หลัก เช่น การใช้สีเฉพาะขาวและดำเท่านั้น ทรงผมถ้าไม่โกนก็ต้องแต่งให้แปลกผิดปกติอย่างสุดขั้ว หรือผสมกันทั้งชายหญิง
2. การสร้างแฟชั่นโดยการทำลายแฟชั่นเดิม เพื่อ สร้างเอกลักษณ์หรือสไตล์ที่เป็นของตัวเอง
3. การใช้เข็ม หรือโซ่ร่วมกับเสื้อผ้าที่เป็นหนัง เพื่อแสดงการอยู่ร่วมกับความเจ็บปวดเป็นสิ่งปกติ
4. การผ่า หรือเจาะตามร่างกาย ในตำแหน่งที่ เห็นได้ชัดเจน
5. เน้นเครื่องประดับที่ทำจากโลหะสีเงิน ไม่นิยม ทองคำ ถ้าจะพูดถึง Punk แล้ว เราอาจจะได้ยินคำว่า ดนตรีแนว Punk เช่น วง Sex Pistols เสื้อผ้าแนว Punk ก็ต้องเป็นดีไซด์เนอร์ ท่านนี้ Vivienne Westwood เราจะได้ยินชื่อเหล่านี้เป็นส่วนใหญ่ แต่ถ้าพูดถึงในด้านของงานศิลปะแล้วก็มีความโดดเด่นไม่แพ้กัน เนื่องจาก Punk เป็นอะไรที่อิสระพอสมควรจึงทำให้งานแนว Punk มีความ สะดุดตา อันเนื่องมาจากสีฉูดฉาด เมื่อก่อนงานศิลปะ Punk จะมี น้อย เน้นสีขาวและสีดำเป็นหลัก แต่ในปัจจุบัน Punk เป็นอะไรที่นิยมมากในกลุ่มของวัยรุ่นทั่วโลก ปัจจุบันศิลปะ แนว Punk จะยังคงเน้นสีขาวและสีดำ แต่อาจมีการเพิ่มสี อื่นเข้าไปบ้าง เช่น สีแดง ชมพู ฟิว และเขียวที่เห็นได้ บ่อยในปัจจุบัน



ภาพที่ 34 ภาพแฟชั่นของกลุ่มพังค์ ในกรุงลอนดอนปี 1983

ที่มา : https://www.buzzfeed.com/maceyjforonda/19-filthy-furious-vintage-photos-of-early-punk?utm_term=.qyX2Lylm9&sub=3091778_3684685#.guwkjYgPo



ภาพที่ 35 ภาพของวง Sex Pistols วงพังค์ร็อกที่โด่งดังในยุค 70

ที่มา : https://pitchfork.com/news/68855-sex-pistols-career-chronicled-in-new-book-god-save-sex-pistols/?mbid=social_twitter



ภาพที่ 36 ภาพของ Vivienne Westwood นักออกแบบเสื้อผ้าแฟชั่นแนวพังค์

ที่มา : <http://www.closetontheego.com/style-pedia-punk/>



ภาพที่ 37 ภาพการแต่งตัวของกลุ่มพังค์ในย่าน Camden กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษในปี 1986 แสดงให้เห็นถึงการสมแจ้คเกิดหนึ่งปีกหมด กางเกงและกระโปรงลายสก๊อต

ที่มา : https://ona.idnes.cz/historie-tartanu-0zc-/modni-trendy.aspx?c=A160926_132044_modni-trendy_brv



ภาพที่ 38 ภาพของนักร้องที่ใช้เพลงร็อคผสมอิเล็กทรอนิกส์ ผู้มีแพชั่นการแต่งตัว และแต่งหน้า ที่สุดโด่ง จนกลายเป็นไอคอนในของพังค์ในยุคหลัง

ที่มา : <http://loptimumthailand.com/tag/david-bowie/>

ศิลปะพังค์

งานศิลปะแนว Punk จะเน้นสีดำเป็นเมนหลัก ตามมาด้วยสีอื่นๆ มีรูปดาว หัวกะโหลก โคร่ง กระตุกคน และมีส่วนที่เป็นพื้นลายตารางหมากรุกบ้างในบางครั้ง ต่อ มาเมื่อมีวงดนตรีแนว Punk เกิดมากขึ้น Art Work ใน ปก CD จะทำให้เราได้เห็นงานศิลปะแนว Punk มากขึ้น หลังๆ จะเริ่มมีการใส่รูปศิลปะโปสเตอร์ทำต่างๆ ปัจจุบันศิลปะแนว Punk เป็นที่นิยมมากในหมู่ วัยรุ่นทั่วโลกเนื่องจากความเป็นอิสระของงานทำให้ในบาง ครั้งงานแนวนี้อาจมีความรุนแรงรวมอยู่บ้าง ซึ่งได้รับ อิทธิพลมาจากความรุนแรงในช่วงยุค 70s ที่ประเทศ อังกฤษเกิดความขัดแย้งและการแบ่งชนชั้นอย่างเห็นได้ชัด ศิลปะแบบพังค์ ส่วนมากจะถูกใช้บนหน้าปกของ วงดนตรีแนวพังค์ ซึ่งศิลปะแบบนี้จะมีลักษณะแสดงถึงการ ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ต่างๆ อย่างจงใจ เช่น การใช้ตัวอักษรที่ตัด มาจากหนังสือพิมพ์ หรือนิตยสารต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ใน สมัยก่อนนั้นจะเป็นการกล่าวถึงเรื่องของการลักพาตัวเป็น ส่วนมาก ศิลปะพังค์ในยุคแรกๆ นั้น จะมีเพียง 2 สี เท่านั้นคือ สีขาวและดำ เพราะว่าสิ่งพิมพ์เหล่านี้จะถูกตี พิมพ์และเผยแพร่ในกลุ่มคนเล็กๆ จึงไม่มีเงินทุนมากนักใน การทำงานพิมพ์สีซึ่งมีราคาสูงมากในสมัยก่อน แล้วเมื่องานพิมพ์สีมีราคาถูกลงศิลปะแบบพังค์จึงใช้งานสีที่มี เอกลักษณ์โดดเด่นเข้ามาแทนภาพขาวดำ เช่น อัลบั้ม Never Mind the Bollocks ของ Sex Pistols ที่ใช้สี สะท้อนแสงเลืองและชมพูบนพื้นสีดำ



ภาพที่ 39 ภาพ Art Work บนปกอัลบั้ม Never Mind the Bollocks

ของวง Sex Pistols

ที่มา : <https://www.pinterest.com/pin/656258976923523288/>

มาร์ก วาลเลน ศิลปินจากลอสแอนเจลิส ได้กล่าวไว้ว่า พังก์ เป็นศิลปะที่มีความสวยงามที่เป็นเอกลักษณ์ และมีความซับซ้อน มันให้ความเคารพและเชิดชูต่อสิ่งที่มัก ถูกตัดสินว่าน่ารังเกียจภาพรวมของพังก์ถูกออกแบบมาเพื่อ รบกวนความพึงพอใจต่างๆในสังคมวงกว้างและทำให้มันดูยุ่งเหยิง หากมองในมุมมองพังก์ก็เป็นแค่การฉีกทำลายข้อความซึ่งด้วยสาเหตุนี้เองที่ทำให้มันไม่ค่อยจะถูกพบเห็นได้มากนัก นอกจากบนปกของอัลบั้มเพลงพังก์ ศิลปะแบบพังก์นั้นสามารถรวมตั้งแต่ตัวอักษรหายาไปจนถึงภาพเถื่อนของคนที่มีหนามแหลมอยู่ทั่วทั้ง ตัวเองไว้ด้วยกันได้โดยส่วนมากอักษรและภาพเหล่านี้จะถูกตัดหรือฉีกมาจากนิตยสารหรือหนังสือพิมพ์และสีของอักษรและภาพเหล่านี้จะเป็นแนวที่ต่างกัน อย่างชัดเจนของ สี 2 สีเช่น สีขาวกับดำ



ภาพที่ 40 ภาพตัวอย่างศิลปะแนวพังก์จากโปสเตอร์วง The Clash

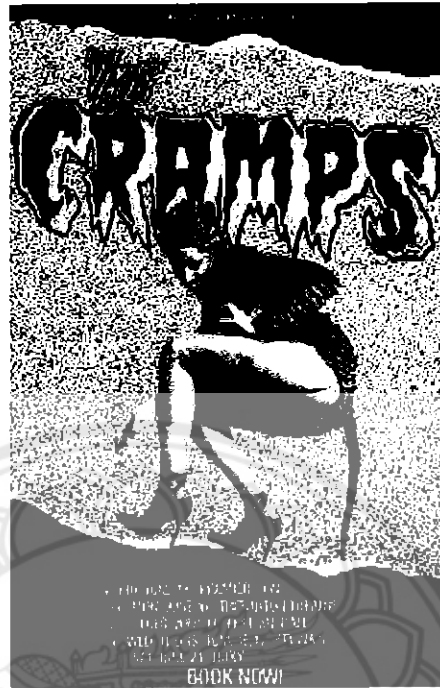
ที่มา : https://i-d.vice.com/en_us/article/zmxjya/oh-so-pretty-how-punk-influenced-visual-culture

ความสวยงามหลักๆของพังค์ดู เหมือนจะเป็นการสื่อถึงความเข้าใจในด้านต่างๆ การกล่าวเสียดสีความรู้และการกระทำต่างๆของมนุษย์ พังค์ในยุคแรกดูเหมือนจะเป็นการกลับมาของศิลปะของลายฉลุและเป็นการถ่ายทอดล้อยคำแบบตรงไปตรงมา ซึ่งส่วนมากล้วนเกี่ยวกับปัญหาสังคม เช่น ความไม่ยุติธรรมในสังคม การใช้ภาพและตัวอักษรที่ยุ่งเหยิงเพื่อสื่อความรู้สึกให้เข้ากับสถานการณ์นั้นๆเป็นเรื่องปกติ ในศิลปะพังค์และอาจมีการใช้ภาพที่แสดงถึงความเห็นแก่ตัว ความโง่เขลาต่างๆ เพื่อกระตุ้นความรู้สึกของผู้ชมด้วยสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ต่างๆ ก็มักถูกนำมาใช้สื่ออารมณ์ เช่น ราชีนีของอังกฤษที่ถูกแทงด้วยเข็มหมุดที่แก้มของท่าน Punk Visual Art คืองานศิลปะที่มักจะอยู่บน ปกอัลบั้ม ใบปลิวของวงพังค์ ซึ่งรูปแบบหลักจะเน้นความรุนแรง เช่น การตัดตัวอักษรออกมาจากหนังสือพิมพ์ หรือ นิตยสาร ในช่วงยุคแรกๆจะใช้เพียงแคสีขาวดำ แต่เมื่อสี เข้มมา มีบทบาทก็เริ่มมีการนำสีสะท้อนแสง เช่น ชมพู เหลืองมาใช้คู่กับสีดำ Punk Visual Art สามารถรวมไปถึงอะไรก็ตาม ที่เป็นอักษรตัดจนไปถึง Figures ที่เต็มไปด้วยของมีคม หรือรูปตัดแปะจากนิตยสาร สีมักจะเป็น Two tone รูปแบบส่วนใหญ่ของพังค์จะเป็นการทำให้ดูตลกใจ หรือเรื่อง ตลกการเมือง



ภาพที่ 41 ภาพตัวอย่างศิลปะแนวพังค์ จากปกอัลบั้มของ Sex Pistols โดยการใช้การตัดแปะภาพเพื่อล้อเลียนบุคคลทางสังคม

ที่มา : https://i-d.vice.com/en_us/article/zmxjya/oh-so-pretty-how-punk-influenced-visual-culture



ภาพที่ 42 ภาพตัวอย่างศิลปะแนวพังค์จากโปสเตอร์ The Cramps

ที่มา : https://www.buzzfeed.com/justinabarca/35-old-punk-flyers-that-prove-punk-used-to-be-so-cool?utm_term=.efeWKL38E#wonqan5Vr



ภาพที่ 43 ภาพการใช้สัญลักษณ์บนเครื่องต่างกายแนวพังค์

ที่มา : https://www.buzzfeed.com/gabrielsanchez/pictures-that-show-just-how-hardcore-70s-punk-really-was?utm_term=.ptppQBxyz#.kbrAQnd5K

3. เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

เทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality: AR) เป็นประเภทหนึ่งของเทคโนโลยีความจริงเสมือนที่มีการนำ ระบบความจริงเสมือนมาผนวกกับเทคโนโลยีภาพเพื่อสร้างสิ่งที่เสมือนจริงให้กับผู้ใช้และเป็นนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีที่มีมาตั้งแต่ปีค.ศ. 2004 จัดเป็น แขนงหนึ่งของงานวิจัยด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ ว่าด้วยการเพิ่มภาพเสมือนของโมเดลสามมิติที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ลงไป ในภาพที่ ถ่ายมาจากกล้องวิดีโอเว็บแคมหรือกล้องในโทรศัพท์มือถือแบบเฟรมต่อเฟรมด้วยเทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก

ปัจจุบันเทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริง Augmented Reality ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับธุรกิจต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้าน อุตสาหกรรม การแพทย์การตลาด การบันเทิง การสื่อสาร โดยใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือนมาผนวกเข้ากับเทคโนโลยีภาพผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่างๆ และแสดงผลผ่านหน้าจอ คอมพิวเตอร์หรือบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือ ทำให้ผู้ใช้สามารถนำ เทคโนโลยีเสมือนจริงมาใช้ในการทำ งานแบบออนไลน์ที่สามารถ โต้ตอบได้ทันทีระหว่างผู้ใช้กับสินค้าหรืออุปกรณ์ต่อเชื่อมแบบเสมือนจริงของโมเดลแบบสามมิติที่มีมุมมองถึง 360 องศา โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องไปสถานที่จริง

เมื่อเปรียบเทียบระหว่างการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) และเทคโนโลยีเสมือนจริง (AR) พบว่าแตกต่างกันในการใช้อุปกรณ์ระบุตำแหน่งโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือนจะใช้อุปกรณ์ที่มีความซับซ้อนเพื่อระบุตำแหน่งของส่วนที่ปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์เช่นการใช้ถุงมือเพื่อระบุตำแหน่งโดยใช้สัญญาณแม่เหล็กไฟฟ้า แต่ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงจะใช้เพียงกล้องที่ติดกับอุปกรณ์ต่างๆ เช่นกล้องวิดีโอ เว็บแคม และวัตถุสัญลักษณ์ (Marker board) ทำให้สามารถ พัฒนาส่วนของการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมได้ง่ายกว่าและประหยัดต้นทุนในการพัฒนาระบบได้มากกว่าภายใต้สิ่งแวดล้อมเสมือนที่คล้ายกัน ดังแสดงในภาพที่ 44



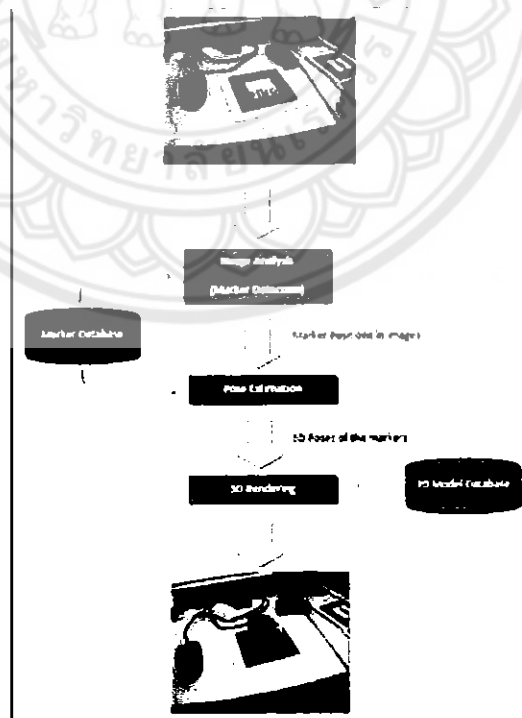
ภาพที่ 44 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเทคโนโลยีความจริงเสมือน และเทคโนโลยีเสมือนจริง

ที่มา : วสันต์เกียรติแสงทอง, พรชพล พรหมมาศ, อนุวัตร เฉลิมสกุลกิจ (2552, 12)

แนวคิดหลักของเทคโนโลยีเสมือนจริง

แนวคิดหลักของเทคโนโลยีเสมือนจริง คือการพัฒนา เทคโนโลยีที่ผสมผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริงและความเสมือนจริง เข้าด้วยกันผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่างๆ เช่นเว็บแคม คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อื่นที่เกี่ยวข้อง ซึ่งภาพเสมือนจริงนั้นจะ แสดงผลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ หน้าจอโทรศัพท์มือถือบนเครื่อง ฉายภาพ หรือบนอุปกรณ์แสดงผลอื่นๆ โดยภาพเสมือนจริงที่ ปรากฏขึ้นจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ทันทีทั้งในลักษณะที่เป็นภาพ นิ่งสามมิติภาพเคลื่อนไหว หรืออาจจะเป็น สื่อที่มีเสียงประกอบ ขึ้นกับการออกแบบสื่อแต่ละรูปแบบว่าให้ออกมาแบบใด โดย กระบวนการ ภายในของเทคโนโลยีเสมือนจริง ประกอบด้วย 3 กระบวนการ ได้แก่

- การวิเคราะห์ภาพ (Image Analysis) เป็นขั้นตอนการ ค้นหา Marker จากภาพที่ได้จากกล้อง แล้วสืบค้นจากฐานข้อมูล (Marker Database) ที่มีการเก็บข้อมูลขนาดและรูปแบบของ Marker เพื่อนำมาวิเคราะห์รูปแบบของ Marker
- การคำนวณค่าตำแหน่งเชิง 3 มิติ(Pose Estimation) ของ Marker เทียบกับกล้อง กระบวนการสร้างภาพสองมิติจากโมเดลสามมิติ(3D Rendering) เป็นการเพิ่มข้อมูลเข้าไปในภาพ โดยใช้ค่าตำแหน่ง เชิง 3 มิติที่คำนวณได้จนได้ภาพเสมือนจริง ดังแสดงในภาพที่ 45



ภาพที่ 45 แสดงการทำงานของเทคโนโลยีเสมือนจริง

ที่มา : วสันต์เกียรติแสงทอง, พรรชพล พรหมมาศ, อนุวัตร เฉลิมสกุลกิจ (2552, 8)

เทคโนโลยีเสมือนจริงสามารถแบ่งประเภทตามส่วน วิเคราะห์ภาพ (Image Analysis) เป็น 2 ประเภท ได้แก่ การวิเคราะห์ภาพโดยอาศัย Marker เป็นหลักในการทำงาน (Marker based AR) และการวิเคราะห์ภาพโดยใช้ลักษณะต่างๆ ที่อยู่ใน ภาพมาวิเคราะห์ (Marker-less basedAR)

หลักการของเทคโนโลยีเสมือนจริง ประกอบด้วย

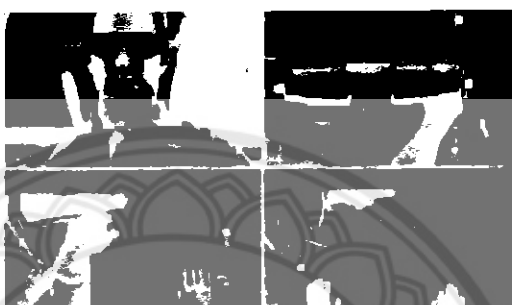
1. ตัว Marker (หรือที่เรียกว่า Markup)
2. กล้องวิดีโอ กล้องเว็บแคม กล้องโทรศัพท์มือถือ หรือ ตัวจับ Sensor อื่นๆ
3. ส่วนแสดงผลอาจเป็นจอภาพคอมพิวเตอร์หรือจอภาพ โทรศัพท์มือถือหรืออื่นๆ
4. ซอฟต์แวร์หรือส่วนประมวลผลเพื่อสร้างภาพหรือวัตถุแบบสามมิติ

พื้นฐานหลักของ AR จำเป็นต้องรวบรวมหลักการของการตรวจจับการเคลื่อนไหว (Motion Detection) การตรวจจับการ ตื่นหรือการเคาะ (Beat Detection) การจดจำเสียง (Voice Recognize) และการประมวลผลภาพ (ImageProcessing) โดยนอกจากการตรวจจับการเคลื่อนไหว ผ่าน Motion Detect แล้ว การตอบสนองบางอย่างของระบบผ่านสื่อ่นั้นต้องมีการตรวจจับเสียงของผู้ใช้และประมวลผลด้วยหลักการ Beat Detection เพื่อให้เกิดจังหวะในการสร้างทางเลือกแก่ระบบ เช่น เสียงในการสั่งให้ตัว Interactive Media ทำงาน ทั้งนี้การสั่งการด้วยเสียงจัดว่าเป็น AR และใน ส่วนของการประมวลผลภาพนั้นเป็นส่วนเสริมจากงานวิจัยซึ่งเป็นส่วนย่อยของ AR เพราะเน้นไปที่การทำงานของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligent:AI) ในการสื่ออารมณ์กับผู้ ใช้บริการผ่านสีและรูปภาพ

ระบบเสมือนเสริมบนโทรศัพท์มือถือ

โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะหรือสมาร์ทโฟน (Smart Phone) ถือเป็นจุดเปลี่ยนแนวคิดทางการตลาดของการโฆษณา เพราะด้วยระบบเสมือนจริงบนโทรศัพท์มือถือ (MobileAR) ทำให้ผู้ใช้สามารถรับข้อมูลหรือข่าวสารได้ทันทีตามคุณลักษณะของซอฟต์แวร์หรือโปรแกรมต่างๆ ที่อยู่ในโทรศัพท์มือถือแบบที่ผู้ใช้สามารถพกพาได้อย่างสะดวก ระบบเสมือนจริงบนโทรศัพท์มือถือจัดเป็นเทคโนโลยี เสมือนจริงที่ใช้งานบนโทรศัพท์มือถือ ทำให้หน้าจอของโทรศัพท์มือถือแสดงข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทั้งนี้ โทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้ระบบเสมือนจริงได้ต้องมีคุณสมบัติของ เครื่อง ดังนี้ กล้องถ่ายรูป GPS ที่สามารถระบุพิกัดตำแหน่งและเชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ตได้ เชื่อมทิศดิจิทัลในเครื่องสำหรับโทรศัพท์มือถือที่รองรับเทคโนโลยีนี้ได้มีหลายยี่ห้อ อาทิ iPhone 3GS และมือถือที่มีระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์เช่น HTC G1, HTC HERO, HTC DROID เป็นต้น

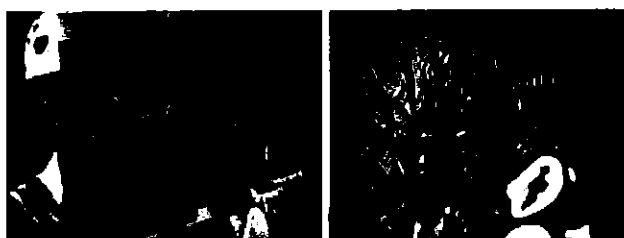
การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง จากอดีตจนถึงปัจจุบันมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเข้ากับชีวิตประจำวัน เช่น การประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมเช่นอุตสาหกรรมสร้างเครื่องบิน อุตสาหกรรมผลิตรถยนต์ โดยบริษัท BMW ได้ใช้ เทคโนโลยีเสมือนจริงมาช่วยในการผลิต โดยให้ผู้ใช้ได้เรียนรู้การทำงาน ตัวการใส่แว่นตาที่จะมีคำแนะนำและจำลองการทำงาน แสดงให้เห็นแต่ละขั้นตอนก่อนปฏิบัติจริงแบบ 3 มิติดังแสดงในภาพที่ 46



ภาพที่ 46 แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงใน
อุตสาหกรรมผลิตรถยนต์ของบริษัท BMW

ที่มา : <http://www.designboom.com/weblog/cat/23/view/7473/bmw-augmented-reality-to-help-with-car-repairs.html>

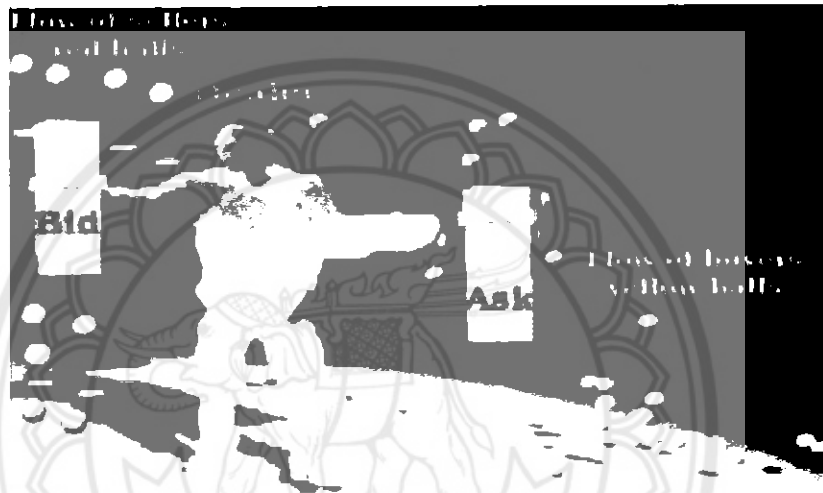
การประยุกต์ใช้ทางการแพทย์เช่น การเรียบเรียง หลักการประยุกต์ใช้ภาพเสมือนจริงทางการแพทย์โดยการเพิ่มตัว ต่อประสานระบบสัมผัสภาพ 3 มิติเพื่อเพิ่มความสมจริงในการ รักษา และให้นักศึกษาแพทย์ได้ใช้เครื่องมือแพทย์รักษาหรือผ่าตัด ผู้ป่วยแบบไม่ต้องสัมผัสกับผู้ป่วยจริง มีการนำเทคโนโลยีเสมือนจริงจำลองการผ่าตัดผ่านระบบ ARI*SER โดยทางมหาวิทยาลัยแพทยศาสตร์ Ganz ได้แปลงให้เป็นระบบจำลองการผ่าตัดดัดบเสมือนจริง ดังแสดงในภาพที่ 47



ภาพที่ 47 แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง
จำลองการผ่าตัดผ่านระบบ ARI*SER

ที่มา: http://www.nectec.or.th/index.php?option=com_content&view=article&id=289:image-processing-&catid=40:technology-news&Itemid=165

การประยุกต์ใช้ทางด้านธุรกิจ เช่น การใช้เทคโนโลยี เสมือนจริงกับการซื้อขายทางการเงิน ด้วยเทคโนโลยี CYBERII โดยระบบสามารถให้ผู้ใช้งานกำหนดบทบาทของตัวแทนจำหน่าย (Finance Dealer) ในสภาพแวดล้อมเสมือนที่สามารถเสนอราคาในการซื้อขาย โดยใช้ลูกบอลสีเหลือง แสดงราคาซื้อและลูกบอลสี แดงแสดงราคาขาย ทำให้ผู้ใช้สามารถจำลองการซื้อขายทางการเงินได้เสมือนจริง ดังแสดงในภาพที่ 48



ภาพที่ 48 แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการซื้อขายทางการเงินด้วยเทคโนโลยี CYBERII

ที่มา: <http://www.emeraldinsight.com/1741-0398.htm>

การประยุกต์ใช้ทางการโฆษณา เช่น โทรศัพท์มือถือซัมซุงนำเทคโนโลยี Mobile AR มาสร้างการรับรู้เพื่อให้ลูกค้า ได้ทราบถึงระบบปฏิบัติการใหม่บนมือถือ Samsung Wave และ ให้วุตดี เป็นผู้นำ เสนอวิธีการใช้งานผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริงในรูปแบบสามมิติ โดยลูกค้าสามารถใช้เว็บแคม และเครื่องพิมพ์ ประกอบกับซอฟต์แวร์ต่างๆ ที่มีภายใต้ระบบปฏิบัติการ BADA ของ Samsung เรียกใช้โปรแกรมประยุกต์ต่างๆ เพื่อใช้งานตาม ต้องการ

การประยุกต์ใช้กับการท่องเที่ยว เช่น การนำเทคโนโลยีเสมือนจริงไปใช้เพื่อแนะนำประเทศ ไทยในงาน “The World Exposition Shanghai China 2010” ภายใต้แนวคิด “Thainess: Sustainable Ways of Life” และได้นำเสนอนิทรรศการภายในอาคารศาลาไทยแยกเป็น 3 ส่วน คือ ห้องจัดแสดงนิทรรศการที่ 1 เรื่อง “จากต้นสายแหล่งกำเนิด A Journey of Harmony” ห้องจัดแสดง นิทรรศการที่ 2 เรื่อง “เกิดร้อยพันหลายวิถี A Harmony of Different Tones” และห้องจัดแสดง

นิทรรศการที่ 3 เรื่อง “หลอมรวมชีวิสู่วิถีความเป็นไทย: A Harmony of Thais” ในแต่ละห้องนิทรรศการจะนำเสนอเอกลักษณ์ของความเป็นไทยที่เกิดจากการพัฒนาด้านต่างๆผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง เช่น ในห้องนิทรรศการที่ 2 เป็นห้องที่มีการฉายวิดีโอเพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้องของชาวไทยกับจีนโดยมียักษ์วัดโพธิ์ขยับตัวและพูดคุยกับตัวละครจีนดังแสดงในภาพที่ 49

การประยุกต์กับการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์เช่น บริษัทซีเซไต้หวันนำเทคโนโลยีเสมือนจริงมาใช้ผ่านกระจกดิจิตอลเพื่อจำลองการทดสอบในการแต่งหน้าว่าเหมาะกับลูกค้าหรือไม่ โดยระบบจะซ้อนภาพส่วนของการแต่งหน้าขึ้นไปบน ใบหน้าจริงที่ปรากฏบนหน้าจอในลักษณะของการเปรียบเทียบให้เห็นทั้งก่อนแต่งหน้าและหลังแต่งหน้า ในการใช้งานจะให้ลูกค้านั่ง ลงตรงหน้าเครื่องแล้วให้กล้องสแกน จากนั้นระบบจะวิเคราะห์สีผิว องค์ประกอบต่างๆ ตลอดจนรูปร่างใบหน้า เพื่อแนะนำว่าควร เลือกแต่งหน้าและเลือกใช้เครื่องสำอางใด โดยสามารถแสดงผลการแต่งหน้าได้ทันทีและสามารถสั่งพิมพ์ภาพใบหน้าที่ก่อนและหลังแต่ง พร้อมข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางที่ต้องใช้เพื่อเลือกซื้อตามรายการที่เลือกไว้



ภาพที่ 49 แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในงาน

The World Exposition Shanghai China 2010

ที่มา : <http://www.thailandexpo2010.com/th/pavilion/room2.php>



ภาพที่ 50 แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการแต่งหน้าของบริษัท ชิเซโต้
ที่มา : <http://www.japantrends.com/augmented-reality-cosmeticmirror-in-tokyo/>

บริษัท Tissot ให้ลูกค้าสามารถลองสินค้าผ่านหน้าจocomพิวเตอร์ที่มีเว็บแคม โดยลูกค้าจะเลือกรหัสสินค้าหรือรุ่นที่ลูกค้าต้องการ ทำให้ลูกค้าได้ลองสินค้าเสมือนจริงผ่านเทคโนโลยี AR จนได้สินค้าที่ถูกใจก่อนสั่งซื้อสินค้า



ภาพที่ 51 แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในการทดลอง
สินค้าของบริษัท Tisso

ที่มา : <http://kafaak.wordpress.com/2010/05/22/ar-and-daily-life/>

สำหรับ MobileAR มีการนำเสนอการแต่งบ้านด้วยมือถือจาก IKEA ที่ทำให้ลูกค้าเป็นสถาปนิกด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องเสียเงินเพียงแค่อ่านโทรศัพท์มือถือแล้วเลือกรูปสินค้าในหมวด IKEAPS จากนั้นกดถ่ายรูป และเลื่อนตำแหน่งโทรศัพท์มือถือไปถ่ายในมุมที่ต้องการวางเฟอร์นิเจอร์จะเห็นมุมห้องที่มีเฟอร์นิเจอร์ตามทีเลือกไว้โดยสามารถบันทึกภาพและส่งต่อให้เพื่อนผ่าน MMS ได้



ภาพที่ 52 แสดงการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง
ในการเลือกสินค้าของบริษัท IKEA

ที่มา : <http://www.ikea.com/>

แนวโน้มการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงในอนาคต

สำหรับแนวโน้มการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง ได้อ้างอิงจาก งานวิจัยเรื่อง “The Future of Internet III” ของ Pew Internet ที่ทำการสำรวจเกี่ยวกับการประเมินผลกระทบจากอินเทอร์เน็ตในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสังคม การเมือง และเศรษฐกิจของชีวิตมนุษย์ในอนาคตปี 2020 ผ่านทางอีเมลและเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ในช่วงวันที่ 28 ธันวาคม ค.ศ. 2007 ถึงวันที่ 3 มีนาคม ค.ศ. 2008 จากจำนวนทั้งหมด 1,196 คน แบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ 578 คน ที่ตอบแบบสอบถามผ่านทาง Facebook และ ผู้เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตที่ได้รับการคัดเลือกจากโครงการ 618 คนที่ตอบแบบสอบถามผ่านทางอีเมล ได้สรุปผลวิจัยเรื่อง “The Future of Internet III” ในบริบทที่เกี่ยวข้องกับการใช้โทรศัพท์มือถือ และการใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง ดังนี้

ผลประเมินผลกระทบจากอินเทอร์เน็ต ต่อสังคม การเมือง และเศรษฐกิจของชีวิตมนุษย์ในอนาคตปี 2020			
ในบริบทด้านต่างๆ ที่ให้ผู้ตอบแบบสอบถามพิจารณาว่า เห็นด้วยหรือไม่ สรุปผลดังนี้	เห็นด้วย	ไม่เห็น ด้วย	ไม่ตอบ
- The mobile phone is the primary connection tool for most people in the world. โทรศัพท์เคลื่อนที่จะเป็นเครื่องมือพื้นฐานของประชากร โลกในปี 2020	81 %	19 %	-
Many lives are touched by the use of augmented reality or spent interacting in artificial spaces. ในปี 2020 โลกเสมือนจริง จะเป็นรูปแบบเครือข่าย สังคมที่ได้รับความนิยม มีวิวัฒนาการที่ รวดเร็วและเป็นธรรมชาติ สามารถเชื่อมต่อโดยสมบูรณ์ เป็นภาพเหมือนจริง ทำให้ผู้คนมี การดำเนินชีวิตที่อยู่ในโลกเสมือนมากขึ้น	56 %	31 %	13 %

ตารางที่ 1 ผลการวิจัยเรื่อง “The Future of Internet III”

ที่มา : <http://www.pewinternet.org/Reports/2008/The-Future-of-the-Internet-III.aspx>

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นถึงผลสำรวจเกี่ยวกับการประเมินผลกระทบจากอินเทอร์เน็ตในประเด็น
ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสังคมการเมืองและเศรษฐกิจของชีวิตมนุษย์ในอนาคตปี 2020 โดยเมื่อพิจารณา
จากผลวิจัยพบว่า มีผู้เห็นด้วยในประเด็นการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นเครื่องมือพื้นฐานของประชากร
โลกในปี 2020 ร้อยละ 81 และมีผู้เห็นด้วยว่าในปี 2020 โลกเสมือนจริงจะเป็นรูปแบบเครือข่ายสังคม
ที่ได้รับความนิยมร้อยละ 56 และจากผลการวิจัยทั้ง 2 บริบทแสดงให้เห็นถึงการนำเทคโนโลยีเสมือน
จริงไปใช้ในอนาคตผ่านอินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้นักธุรกิจหรือ
ประกอบการ สามารถใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงสร้างระบบประยุกต์ในการ ให้บริการลูกค้า การแนะนำ
สินค้าและการทดลองใช้สินค้า การโฆษณาแบบเสมือนจริง ที่ทำ ให้ธุรกิจเป็นที่รู้จักโดยไม่ต้องลงทุน
มากนัก เพียงแต่ผู้ให้บริการและผู้รับบริการต้องมีอุปกรณ์หรือเครื่องมือที่พร้อมใช้ในการสร้างโลก
เสมือนจริงระหว่างกัน

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

โครงการออกแบบของ Kailu Guan

KG Project เป็นโครงการออกแบบของ Kailu Guan นักศึกษาจากมหาวิทยาลัย Parson ในกรุง New York ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยเธอได้ให้คำนิยามโครงการของเธอว่าเป็นแฟชั่นคอลเลกชันที่จะให้ประสบการณ์ทางดิจิทัลที่ไร้ขีดจำกัดเพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสและเข้าถึงเรื่องราวของคอลเลกชัน โดยมีเป้าหมายหลักในการให้การช่วยเหลือผู้ออกแบบในอธิบายผลงานให้ลูกค้าได้เข้าถึงผลงานอย่างใกล้ชิดมากขึ้น



ภาพที่ 53 ภาพชุดจากคอลเลกชัน KG Project

ที่มา : <http://www.kailuguan.com/>

ความท้าทายคือการนำความเป็นแฟชั่นมาใช้ทั้งในเชิงของงานศิลปะและทางพาณิชย์ เช่นการนำองค์ประกอบของแนวคิดทั้งเสียงและการเคลื่อนไหวมาแปลงให้อยู่ในรูปแบบ โดยคำนึงถึงรูปร่างที่จะถูกแสดงบนร่างกายของมนุษย์ โดยให้เทคโนโลยี AR เข้ามาช่วยในการประสานการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ง่ายขึ้น แฟชั่นสามารถเป็นพลังในการสร้างสื่อที่เอื้ออำนวยต่อการปฏิสัมพันธ์ของสังคม

งานออกแบบควรจะได้รับการแก้ไขปัญหาด้านการสื่อสารเพื่อนำเสนอแนวคิด KG Project จึงใช้ Augmented Reality เพื่อเป็นตัวกระตุ้นการขยายความแนวคิดในการออกแบบเสื้อผ้าให้อยู่ในรูปแบบ

โครงการนี้ถูกแบ่งเป็นสองส่วนคือ แอปพลิเคชันสำหรับเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน และส่วนที่สองคือการสร้างลายกราฟฟิกบนพื้นผิวผ้า ซึ่งการทำงานของทั้งสองส่วนช่วยปลดล็อกประสบการณ์เทคโนโลยีเออาร์อย่างไม่มีที่สิ้นสุด ผู้ใช้งานสามารถเข้าไปสำรวจการออกแบบและการปฏิสัมพันธ์แบบดิจิทัลที่ถูกสร้างด้วยศิลปินบนรูปแบบของการร่วมมือจากหลายแบรนด์ อีกทั้งการแสดงข้อมูลอย่างละเอียดถึงตำแหน่งของผู้ใช้งาน รูปแบบอารมณ์ รวมไปถึงความสะดวกสบายในการเชื่อมต่อกับผู้สวมใส่ ในขณะที่เดียวกันผู้สวมใส่สามารถสร้างงานออกแบบได้เองด้วยอุปกรณ์ที่ให้การช่วยเหลือในการออกแบบ โครงการนี้ยังสนับสนุนให้สังคมเกิดการปฏิสัมพันธ์กันโดยการทำให้ผู้ใช้สามารถมอบเป็นของขวัญและแบ่งปันเป็นความสร้างสรรค์ให้กันในกลุ่มเพื่อนได้

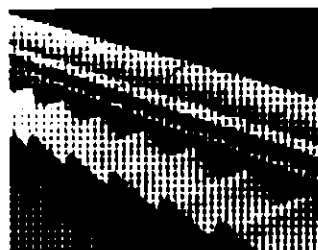


ภาพที่ 54 ภาพชุดจากคอลเลคชั่น KG Project

ที่มา <http://www.kailuguan.com/#lookbook>

กระบวนการทำงานของ KG Project

การสร้างลายกราฟฟิกโดยเลือกรูปภาพจากแรงบันดาลใจของผลงาน และเพิ่มประสิทธิภาพของการสร้างลายกราฟฟิกโดยการสร้างโดยการขยายให้มีจุดที่สามารถสแกนได้ง่ายขึ้นดังภาพที่ 55



ภาพที่ 55 แสดงการสร้างลายกราฟฟิกของเคลลคชั่น KG Project

ที่มา : <http://www.kailuguan.com/#lookbook>

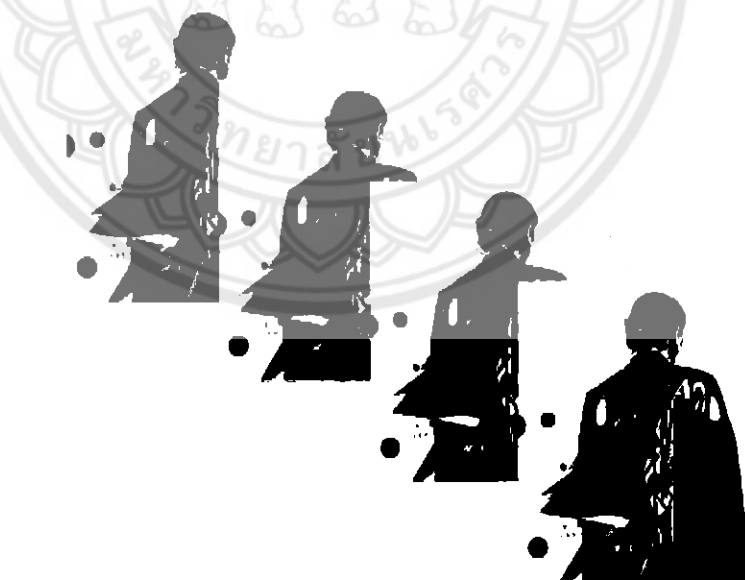
หลังจากได้ลายกราฟฟิกแล้วก็เข้าสู่กระบวนการออกแบบภาพเสมือนและเรนเดอร์เป็นระบบ 4D ด้วย markers ดังภาพที่ 56



ภาพที่ 56 ภาพแสดงกระบวนการออกแบบภาพเสมือนของ KG Project

ที่มา : <http://www.kailuguan.com/#lookbook>

ผลงานจากคอลเลคชั่นดังกล่าวถูกจัดเป็นส่วนหนึ่งของงาน New York Textile Month ซึ่งถูกจัดขึ้นโดยนักวิเคราะห์เทรนด์และศาสตราจารย์ Li Edelkoort โรงเรียน Parson เพื่อมุ่งเน้นการฟื้นฟูเสื้อผ้า โดยจะถูกจัดการแสดงงานตลอดเดือนกันยายนในปี 2016



ภาพที่ 57 ภาพแสดงการออกแบบภาพเสมือนจากคอลเลคชั่น KG Project

ที่มา : <http://www.kailuguan.com/#lookbook>

สรุปการวิเคราะห์เทรนด์จาก TCDC สำหรับปี 2017

จากแนวคิด เสมือน/จริง เทคโนโลยีโลกเสมือนผสมผสานโลกจริงหรือที่เรียกว่าอ็อกเมนท์ เรียลลิตี้ (Augmented Reality) จะนำผู้คนไปสู่ประสบการณ์ของการสวมใส่ที่จริงจังกมากขึ้น ในปี 2012 ภูเก็ตเปิดตัวต้นแบบ AR หรือ VR ที่เรียกว่าโปรเจกต์กลาส แว่นตาที่ติดตั้งจอภาพและสามารถส่งข้อมูลสื่อสารโดยอาศัยคำสั่งเสียง ถ่ายภาพและบันทึกวีดีโอผ่านทางกล้องในปี 2016 ภูเก็ตได้เปิดตัวแพลตฟอร์มเพื่อรองรับ VR มากขึ้นเรื่อยๆ ไม่ว่าจะเป็น ยูทูบ, ภูเก็ตสตรีทวิว, ภูเก็ตเพลย์มูฟวี่ และ ภูเก็ตโฟโต้ในเวลาต่อมาบริษัทเอชทีซี (HTC) ได้ออกขายแว่นเฮดเซต โอคูลัส ริฟต์ (Oculus Rift) ที่เชื่อมต่อกับอุปกรณ์เอชทีซี ไวฟ์ (HTC Vive) ซึ่งรองรับประสิทธิภาพในการเล่นเกมน โดยสามารถเล่นเกมได้เต็มที่ถึง 7 เกมในตัวเครื่อง นอกจากนี้เอชทีซียังได้แยกหน่วยธุรกิจ VR ออกเป็นบริษัทลูก โดยใช้ชื่อว่า HTC Vive Tech Corporation รวมถึงตั้งกลุ่มเครือข่ายเพื่อลงทุนด้าน VR จำนวน 30 ราย เพื่อลงทุนด้าน VR และ Mixed Reality ภายใต้ชื่อ Virtual Reality Venture Capital Alliance นอกจากนี้ยังรวมถึงตลาดอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี VR อย่างแจเอลบี (JBL) หนึ่งในผู้นำด้านนวัตกรรมหูฟังได้ปรับตลาดสินค้าของบริษัทเพื่อเชื่อมต่อกับเฮดเซตและอุปกรณ์เอชทีซีไวฟ์ได้ รวมถึงการออกแบบกล่องเพื่อถ่ายภาพในระดับ 360 องศาอย่างเกียร์ 360 (Gear 360) เป็นกล่องที่ผลิตโดยบริษัทซัมซุงมีลักษณะคล้ายลูกบอลที่หมุนภาพได้รอบทิศ เพื่อทำให้ประสบการณ์การถ่ายภาพสมจริงเทียบเท่ากับความจริงที่จะได้รับในโหมด VR ทั้งนี้, ภูเก็ตและซัมซุง ต่างก็มีข่าวการทดสอบและพัฒนาแว่น VR ของตัวเองอย่างต่อเนื่อง แต่ที่กลายเป็นปรากฏการณ์ใหญ่สำหรับวงการไอทีคือการที่เฟซบุ๊กให้การสนับสนุนแว่นโอคูลัส ริฟต์อย่างเต็มที่ในช่วงก่อนร่วมทุน โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับของเฟซบุ๊กให้สามารถสร้างประสบการณ์การเชื่อมต่อคนทั้งโลกได้อย่างเสมือนจริงมากขึ้นไปอีกจนไม่สามารถแยกได้ว่าอะไรคือโลกโซเชียลหรือโลกแห่งความจริง

นอกจากนี้ในตลาดต่างประเทศยังได้มีการพัฒนากล่อง VR ให้มีราคาถูกลงและใช้งานง่ายขึ้น เนื่องจากมีการคาดการณ์ว่าในอนาคตกล่อง VR จะกลายเป็นอุปกรณ์ที่ทุกคนต้องมีติดบ้านไม่ต่างจากสมาร์ทโฟนอย่าง “Happy Goggles” แว่น VR จากแมคโดนัลด์ ที่ทำ จากกล่องของชุดแฮปปี้มีลทำงานเหมือนกับภูเก็ตการ์ดบอร์ด (Google Cardboard) ใช้สำหรับเล่นเกม Slope Stars ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากองค์กรสวีดิช เนชั่นแนลสกี ทีมเพื่อปล่อยขายในสวีเดน ซึ่งนอกจากนี้ในงาน DAAT DAY 2016 ยังมองว่าปรากฏการณ์ แว่น VR “Happy Goggles” จากกล่องชุดแฮปปี้มีล จาก McDonald VR กำลังจะเป็นกระแสในหลายประเทศ เช่นเดียวกับงานคานส์โลออนส์ (Cannes Lions) ที่เริ่มมีการแข่งขันกันทางด้าน VR มากขึ้น โดยมีการผลิตแอปพลิเคชันที่สามารถรองรับคอนเทนต์แบบ VR ออกมาหลายตัว สิ่งที่ทำให้เทคโนโลยี VR เป็นที่นิยมคือ “ความเสมือนจริง” ซึ่งทำให้ผู้บริโภคเห็นความน่าสนใจของแบรนด์ตัวเองและได้มีส่วนร่วมกับตัวผลิตภัณฑ์หรือบริการอย่างเช่นเอไอเอส ผลิตวีอาร์การ์ดบอร์ด (VR Cardboard) ให้กับลูกค้าเพื่อนำ สมาร์ทโฟนใส่เข้าไปในตัวกล่องเพื่อชมการ์ดเชิญ

ในรูปแบบ VR โรงแรมแมริออท กระตุ้นผู้เข้าพักในโรงแรมผ่านบริการวีอาร์โพสการ์ด (VR Postcard) รวบรวมประสบการณ์การท่องเที่ยวในสถานที่ต่างๆ ให้แก่ผู้เข้าพักสามารถรับชมได้ทางกล้อง VR ของโรงแรมแบรนด์เครื่องสำ อางอย่างอินนิสฟรี (Innisfree) เพิ่มความน่าสนใจด้วยการนำประสบการณ์การพบกับดารามีชื่อเสียงอย่างลิมีนโฮ มาใช้ในแคมเปญเพื่อโปรโมทผลิตภัณฑ์ โดยลูกค้าจะรู้สึกเหมือนได้ออกพบกับดาราที่ตนเองชื่นชอบจริงๆ

แบรนด์คริสเตียนดิออร์กี่นำ เทคโนโลยีดิออร์อาย (Dior Eye) มาใช้ในงานกูตูร์ปี 2015 เพื่อถ่ายทอดบรรยากาศเบื้องหลังการทำ งานและเบื้องหลังแฟชั่นโชว์ด้วยประสบการณ์ที่พิเศษกว่าคนทั่วไป นอกจากนี้ VR ยังถูกนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งสำหรับการสร้างประสบการณ์แฟชั่นโชว์ให้ทุกคนเห็นภาพนางแบบบนรันเวย์ไม่ต่างจากการนั่งพรอนท์โรว์ด้วยแอปพลิเคชัน Democratic Front Row ที่ร่วมมือระหว่างบริษัทเทเลทู (Tele2) และสต็อกโฮล์มแฟชั่นวีค (Stockholm Fashion Week) แจกวีอาร์การ์ดบอร์ดพร้อมบัตรเชิญ เพื่อดูโชว์อย่างใกล้ชิด การสร้างประสบการณ์ VR ยังบุกเข้าถึงการซื้อขายสินค้าออนไลน์ในเว็บไซต์ vRetail สร้างแพลตฟอร์มการซื้อขายออนไลน์ การได้ลองหรือสัมผัสสินค้าเพิ่มความมั่นใจสำหรับลูกค้ามากขึ้น ด้วยการนำ เทคโนโลยี VR มาเพิ่มประสบการณ์การเข้าถึงสินค้าออนไลน์ ไม่ต่างจากการหยิบจับสินค้าได้จริงเหมือนเดินเลือกอยู่ในภายในร้านช่องทางการรับชมที่เสมือนจริงยังช่วยเปิดประสบการณ์ท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่ได้ อย่างในเขตโอโดบะ ประเทศญี่ปุ่น ที่มีหุ่นกันดั้มเป็นแลนด์มาร์กสำคัญ ปัจจุบันเทคโนโลยี VR ยังทำให้นักท่องเที่ยวสนุกมากขึ้นด้วย การเห็นภาพตนเองอยู่บนมือของหุ่นกันดั้มพร้อมต่อสู้กับตัวร้ายในการ์ตูนได้ หรือในงานเทศกาลดนตรี Open Air Gampel ที่สวิสเซอร์แลนด์ แปรนต์ไฮเนาเกินเอาใจคอดนตรีด้วยการออกบูธคาราโอเกะที่นำเทคโนโลยี VR มาใช้เพื่อเข้าถึงบทเพลงดังเข้าไปอยู่ในโลกดนตรี หรือเพิ่มประสบการณ์การสัมผัสถึงข้าวของในผลงานทางศิลปะอย่างในใช้แอปพลิเคชัน Democratic Front Row ในงาน Stockholm Fashion Week แวะ VR จาก Democratic Front Row นิทรรศการ When Objects Dream ซึ่งจัดโดยโรงเรียนออกแบบจากสวิสเซอร์แลนด์ ÉCAL ได้เชื่อมโยงสิ่งของธรรมดาๆ ด้วยเทคโนโลยี VR เพื่อจินตนาการถึงอนาคตของข้าวของในชีวิตประจำ วันว่าจะสร้างประสบการณ์ส่งผ่านความรู้สึกจากสิ่งของได้อย่างไร หรือการท่องเที่ยวแบบไร้ขีดจำกัด อย่างการนำ VR มาเชื่อมต่อกับโดรนในนวัตกรรม DJI Drone ที่ร่วมกับ บริษัทแอร์แมพ ให้บริการการท่องเที่ยวเสมือนบินเหนือท้องฟ้าด้วยสายการบิน FPV Flight ไร้ขีดจำกัดด้วยอุปกรณ์โดรน ที่เชื่อมต่อกับ ZEISS VR ONE เฮดเซตที่ฉายภาพสถานที่ซึ่งโดรนบินไปเหมือนได้เปิดประสบการณ์การท่องเที่ยวด้วยการบินไปบนท้องฟ้าได้อย่างสมจริง เหนือไปกว่านั้น VR ยังช่วยถ่ายทอดภาพประวัติศาสตร์ผ่านภาพยนตร์สารคดีชื่อ “Defying the Nazis: The Sharps’ War” เพื่อถ่ายทอดบรรยากาศของสถานที่ลี้ภัยชาวฝรั่งเศสในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ไม่เพียงบริษัทผู้พัฒนาแพลตฟอร์มและอุปกรณ์สื่อสารเท่านั้นที่พัฒนาช่องทางสำหรับการเข้าถึงโลกเสมือนได้อย่างสมจริง ในวงการจอแก้วผู้ผลิตซีรีส์ช่อง SciFi และช่องอื่นๆ ต่างปรับ

การตลาดในการเพิ่มประสบการณ์การชมรูปแบบของ VR มากขึ้นเรื่อยๆ เช่น ซีรีส์ Mr. Robot ในสหรัฐอเมริกา ยอมเพิ่มตอนพิเศษ 12 นาทีเพื่อผลิตภาพที่รองรับรูปแบบของ VR เช่นเดียวกับช่อง Fox Sport ที่จับมือกับบริษัท เน็กซ์ วีอาร์ สร้างแพลตฟอร์มที่สามารถรับชมการถ่ายทอดสดฟุตบอลศึกเยอรมนีผ่านทางแอปพลิเคชัน Next VR จึงเหมือนดังเทคโนโลยีที่ทุกวงการต่างจับจ้องและวิ่งตามให้ทันสำหรับรับการเพิ่มมูลค่าและประสบการณ์การใช้ชีวิตที่ไร้ขอบเขตในโลกแห่งความเป็นจริงในอดีตนั้น

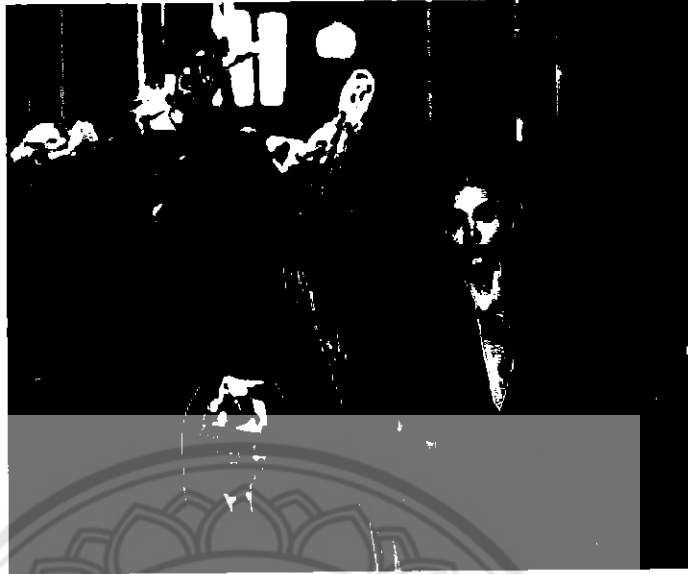
เทคโนโลยีโฮโลแกรม (Hologram) อาจเป็นเพียงจินตนาการจากภาพยนตร์เรื่อง Star Wars ที่หุ่นยนต์อาร์ทูตีทุสามารถยิงภาพฉายเจ้าหญิงเลอาเพื่อสนทนาทางไกล จนเป็นที่ฮือฮาสำหรับวงการภาพยนตร์ในขณะนั้น แต่ปัจจุบันโฮโลแกรมหรือการสร้างภาพเสมือนในรูปแบบสองมิติหรือสามมิติด้วยเทคโนโลยีโพลีกราฟฟีเพื่อกระจายแสงให้เกิดภาพเสมือน ยังถูกนำมาใช้งานได้จริงอย่างแพร่หลาย เทคโนโลยีนี้ไม่ต้องสวมแว่นตาเพื่อรับภาพอย่างสมจริงอย่าง VR แต่กลับสร้างภาพเสมือนให้เห็นบนความจริงที่ปรากฏทางสายตา ซึ่งนอกจากจะมีการนำ เทคโนโลยีโฮโลแกรมมาใช้ด้านความบันเทิงไม่ว่าการนำศิลปินที่อยู่ในความทรงจำ ของทุกคนขึ้นมาแสดงคอนเสิร์ตอย่างเอลวิส เพรสลีย์ ไมเคิล แจ็คสันหรือวินนี่ ฮูสตัน การใช้ภาพโฮโลแกรมยังถูกนำไปใช้ในด้านการประชุมทางไกลโดยไม่ต้องเดินทางล่าสุดเทคโนโลยีดังกล่าวยังถูกนำมาเป็นส่วนสำคัญในเหตุการณ์ของกลุ่มนักเคลื่อนไหว

นิทรรศการ When Objects Dream ทางการเมือง กลุ่มโฮโลแกรมเพื่อสันติภาพในสเปนเพื่อออกมาประท้วงกฎหมายฉบับใหม่กลุ่มนักเคลื่อนไหวจัดประท้วงด้วยการฉายโฮโลแกรมคนประมาณ 80 คน ในบริเวณด้านหน้าอาคารรัฐสภา เช่นเดียวกันในเกาหลีใต้การสลายการชุมนุมในหลายครั้งที่ผ่านต้องมีผู้ได้รับบาดเจ็บ องค์การนิรโทษกรรมสากล หรือกลุ่มแอมเนสตี้ อินเตอร์เนชั่นแนล จึงจัดการชุมนุมที่จัตุรัสควางฮวามุน โดยใช้วิธีตั้งจอฉายภาพโฮโลแกรมเป็นกลุ่มคนเดินถือป้ายข้อความประท้วงรัฐบาล ซึ่งกลุ่มยังให้ความคิดเห็นสำหรับการประท้วงในรูปแบบนี้ว่าจะเกิดประโยชน์แก่ส่วนรวมได้ดีกว่ารูปแบบปกติ เนื่องจากการชุมนุมจะทำให้การจราจรติดขัด แต่ยังได้เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของประชาชนได้เช่นกันในอนาคตต่อไปการสร้างภาพเสมือนอาจกลายเป็นเทคโนโลยีเพื่อการเคลื่อนไหวหรือการเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์เดิมๆ ไม่ว่าจะเป็นการประท้วง การบริการโฮโลแกรมดารา หรือแม้แต่โฮโลแกรมสร้างคนในจินตนาการได้ตามต้องการ

สรุปการวิเคราะห์เทรนด์จาก TCDC สำหรับปี 2018

FASHION AS DRAMA

ท่ามกลางเหตุการณ์ทางการเมืองที่ปั่นป่วนทำให้นักออกแบบในนิวยอร์กและยุโรปตัดสินใจใช้แพลตฟอร์มของตนเองเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงในทางบวก โดยให้รันเวย์เป็นพื้นที่ส่งข้อความ เรื่องความเสมอภาค ความสามัคคี และความเท่าเทียมกัน ในแต่ละคอลเล็กชั่นแฝงไว้ด้วยนัยยะทางการเมือง ไม่ว่าจะเป็นเพียงรายละเอียดเล็กน้อยหรือการแสดงออกอย่างโจ่งแจ้ง รวมถึงนักออกแบบหลายคนที่ยังคงเลือกใช้นายแบบหรือนางแบบที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ สถานะ และข้อจำกัดทางร่างกาย อย่างเช่นโชว์ของพราบาล กูริง (Prabal Gurung) ที่ให้นางแบบสวมเสื้อยืดพิมพ์ข้อความสนับสนุนพลังหญิง หรือนางแบบและทีมงานของเจอร์มี สก็อตต์ (Jeremy Scott) ที่สวมเสื้อแสดงจุดยืน "Our Voice is the Only Thing that Will Protect Us" ที่ด้านหลังมีรายชื่อและเบอร์โทรศัพท์ของวุฒิสมาชิกแห่งสหรัฐฯ ทั้งหมดเป็นการส่งข้อความถึงผู้มีความรับผิดชอบให้ลงมือทำ อะไรให้ดีขึ้น และหนึ่งในโชว์ที่ถูกจับตามองมากที่สุดคือโชว์ของคริสเตียน ดิออร์ กับการเข้ารับตำแหน่งผู้อำนวยการฝ่ายสร้างสรรค์ของมาเรียกราเซีย คิอูรี (Maria Grazia Chiuri) จากทีออร์ออกแบบเสื้อผ้าเพื่อความงามของผู้หญิงมาตลอด 472 ปี แต่ในช่วงความรับผิดชอบของมาเรีย เธอตัดสินใจให้ความหมายใหม่กับคำ ว่า Feminine เริ่มต้นจากการทำแคมเปญ The Women Behind My Dress เหล่าเรื่องราวผู้หญิงที่อยู่เบื้องหลังชุดทุกชุด ตั้งแต่ช่างเย็บจนถึงคนเขียนตัวอักษร หลังจากนั้นเธอก็แถลงการณ์จุดยืนของตัวเองอีกครั้งด้วย We Should All Be Feminists ในปารีสแฟชั่นวีค ด้วยเสื้อยืดที่สกรีนข้อความเพื่อสนับสนุนแนวคิดเรื่องสิทธิสตรีความหลากหลายบนรันเวย์มีทิศทางที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง รายงานจาก Fashion Spot จากจำนวนโชว์ทั้งหมด 94 โชว์ นายแบบและนางแบบกว่า 2,601 คน ในงานนิวยอร์กแฟชั่นวีค สปริง 2018 พบว่าเป็นปีที่มีความหลากหลายมากที่สุด ไม่ใช่แค่เพียงในมิติของเชื้อชาติเท่านั้น แต่ยังรวมถึงมิติของรูปร่าง (นางแบบหุ่นปลัสไซส์) คนข้ามเพศหรือคนไม่ระบุเพศ โดยรายงานระบุว่า มีคนผิวสีจำนวน 36.9% เพิ่มขึ้นจากช่วงซีซั่นฟอลล์ปี 2017 ที่มีจำนวน 31.5% และเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ของนิวยอร์กแฟชั่นวีคที่มีจำนวนโมเดลเป็นคนข้ามเพศและไม่ระบุเพศถึง 31 คน มีนางแบบหุ่นปลัสไซส์ถึง 90 คน เมื่อเทียบกับ 26 คนจากช่วงซีซั่นฟอลล์ ปี 2017 รวมถึงการเลือกใช้นายแบบนางแบบสูงวัยอายุมากกว่า 50 ปี ที่มีปรากฏอยู่ถึง 10 คนด้วยกัน



ภาพที่ 58 ภาพการการปิดโซว์ของ Prabal Gurung โดยให้นางแบบ
 ชูผ้าสีขาวของ แบรินต์ Bandaba แสดงการเคลื่อนไหว #TiedTogether
 เพื่อสนับสนุนความสามัคคี และความสามัคคีของมนุษย์

ที่มา : TCDC Trends เจาะเทรนด์โลก 2018 E-Book

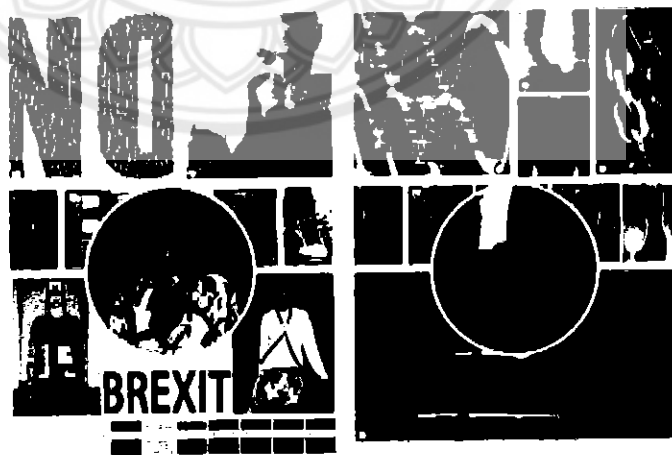
วิเคราะห์เทรนด์การออกแบบแฟชั่น A/W 2018 – 2019

จากการศึกษาการคาดการณ์กระแสโลกที่จะส่งผลต่อการออกแบบแฟชั่นในปี 2018 – 2019 พบว่ามี
 เทรนด์ที่มีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดการแสดงความเคลื่อนไหวในการเรียกร้องสิทธิทางสังคม ของ
 ศิลปะแนวฟังก์คือเทรนด์ที่มีชื่อว่า Brexit ซึ่งเกิดจากการลงประชามติของประชาชนชาวอังกฤษเพื่อ
 ออกจากการเป็นส่วนหนึ่งของการเป็นส่วนหนึ่งของสหภาพยุโรปในปี 2017 โดยเป็นช่วงเวลาที่ยังรัฐ Brexit
 ทำหน้าที่บริหารประเทศ กลุ่มผู้นำทางแฟชั่นในอังกฤษกว่าร้อยละ 90 ต่างสนับสนุนให้อังกฤษยังคง
 เป็นส่วนหนึ่งของสหภาพยุโรป เช่น Vivienne Westwood, Ashley Williams, และ Jonathan
 Anderso cn and Claire Barrow



ภาพที่ 59 ภาพรวมผลการวิเคราะห์ความน่าจะเป็นของเทรนด์โลกในการออกแบบแฟชั่น
ฤดูใบไม้ร่วง และฤดูหนาวในปี 2018 – 2019 จาก Trend Council

ที่มา : <https://www.bloglovin.com/blogs/fashion-vignette-2437575/trends-trend-council-juniors-young-mens-fw-5394310885>



ภาพที่ 60 ภาพรวมผลการวิเคราะห์ความน่าจะเป็นของเทรนด์โลกในการออกแบบแฟชั่น
ฤดูใบไม้ร่วง และฤดูหนาวในปี 2018 – 2019 จาก COOLBOOK

SKETCH - Woman's Shoes FW 2018/19

ที่มา : <http://www.coroflot.com/giuseppe6564/TREND-BOARDS>

ฝ่ายต่างๆในรัฐบาลอังกฤษพร้อมด้วยธนาคารพาณิชย์ บริษัท และรัฐบาลใหญ่ ๆ ทั่วโลกได้เตือนถึงการออกจากสหภาพยุโรปเพียงสัปดาห์ก่อนแถลงการณ์อย่างเป็นทางการจาก G7 ซึ่ง ได้แก่ สหรัฐแคนาดาฝรั่งเศสฝรั่งเศสและฝรั่งเศส เยอรมนี, อิตาลี, ญี่ปุ่นและสหราชอาณาจักร การประกาศว่าสหราชอาณาจักรออกจากสหภาพยุโรปจะก่อให้เกิด "ภัยคุกคามร้ายแรงต่อการเติบโตทั่วโลก"

ในขณะที่เดียวกันจอร์จอสบอร์นนายกรัฐมนตรีอังกฤษของกระทรวงการคลังได้อ้างว่าการเลิกกิจการของสหภาพยุโรปจะทำให้เกิด "การซื้อทางเศรษฐกิจ" ทันทันและรุนแรงและอาจส่งผลให้สหราชอาณาจักรเข้าสู่ภาวะถดถอยและเข้าสู่ความยากจนอย่างถาวรด้วยการหดตัวทางเศรษฐกิจที่ร้อยละ 6 ภายในปี 2573 และหากการสำรวจล่าสุดเป็นข้อบ่งชี้ใด ๆ การลงคะแนนอาจใกล้เคียงกับการตัดสินใจที่ผิดพลาดของ Brexit อาจส่งผลไม่ดีขึ้นสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น ไม่เพียงแต่เฉพาะในสหราชอาณาจักรซึ่งแฟชั่นมีส่วนทำให้เศรษฐกิจอังกฤษในปี 2014 มีมูลค่าประมาณ 26 พันล้าน (38 พันล้านเหรียญ) แต่จะส่งผลกระทบต่อทั่วโลก

สำหรับธุรกิจแฟชั่นของอังกฤษอาจส่งผลกระทบต่อผลกำไรเนื่องจากการผลิตสินค้าส่งออกจำนวนมากไปยังประเทศต่างๆเช่น จีน ซึ่งพวกเขาจ่ายเงินเป็นดอลลาร์ (เสื้อผ้าของอังกฤษและร้านค้าปลีกตกแต่งภายในบ้านประมาณสามในสี่ของสินค้าของพวกเขาจากเอเชียตาม UBS บริษัท บริการทางการเงิน) ปอนด์อ่อนแอกว่าจะทำให้ข้อตกลงเหล่านี้มีราคาแพงมากขึ้นออกจากธุรกิจของอังกฤษทั้งไหลค่าใช้จ่ายหรือผ่านพวกเขาไปผู้บริโภค ค่าเงินปอนด์ที่ร่วงลงอาจทำให้การท่องเที่ยวในสหราชอาณาจักรมีราคาไม่แพงมากขึ้นซึ่งช่วยกระตุ้นการใช้จ่ายด้านการท่องเที่ยวในเมืองต่างๆเช่น ลอนดอน ซึ่งเป็นจุดหมายปลายทางที่สำคัญสำหรับภาคการท่องเที่ยวการท่องเที่ยว แต่ในทำนองเดียวกันปอนด์อ่อนแออาจบังคับให้แบรนด์ต่างประเทศเพิ่มราคาในสหราชอาณาจักร สิ่งที่ชัดเจนคือ Brexit จะสร้างความไม่แน่นอนมากขึ้นในโลกที่เต็มไปด้วยความเสี่ยงที่เพิ่ม ขึ้นทั่วโลกและทำลายความมั่นใจของผู้บริโภค แน่นอนว่าในหมู่ผู้บริโภคชาวอังกฤษ หัวหน้าแผนกสินค้าหรูหราของ Euromonitor กล่าวว่า "ผู้บริโภคจะให้ความเชื่อมั่นลดลงในความมั่งคั่งของตัวเอง" Fflur Roberts ซึ่งอาจจำกัดความตั้งใจของชาวอังกฤษในการใช้จ่ายทั้งในประเทศและที่ต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจับจ่ายซื้อของในต่างประเทศในรูปสกุลเงินที่แข็งค่าขึ้นเช่นเงินดอลลาร์ก็จะกลายเป็นราคาแพงสำหรับชาวอังกฤษ

ผู้สนับสนุนของการออกจากสหภาพยุโรปยืนยันว่าอังกฤษสามารถเจรจาสนธิสัญญาการค้าระหว่างประเทศได้อย่างง่ายดายเช่นเดียวกับประเทศนอร์เวย์ซึ่งไม่ใช่ประเทศสมาชิกของสหภาพยุโรปและยังคงมีข้อตกลงการค้าที่ดีกับตลาดโลก แต่ในขณะนี้ยังไม่ชัดเจนว่าข้อตกลงใหม่เหล่านี้อาจมีลักษณะอย่างไรและจะมีผลบังคับใช้อย่างรวดเร็วเพียงใด นาย Roberto Azevêdo ผู้อำนวยการการค้าโลกเพิ่งเตือนว่า "การค้าระหว่างประเทศของอังกฤษกับประเทศอื่น ๆ ทั้งหมดจะต้องมีการเจรจากัน" ขณะที่กองทุนการเงินระหว่างประเทศแถลงว่าการเจรจาต่อสัญญาครั้งใหม่อาจจะเป็น

ยึดเยื่อ สูดท้ายน่าจะเป็นข่าวร้าย สำหรับระบบการศึกษาแฟชั่นที่มีชื่อเสียงระดับโลกของลอนดอน Brexit การศึกษาด้านแฟชั่นของอังกฤษได้รับประโยชน์จากการลงทุนของสหภาพยุโรปในรูปแบบของ ทุนการวิจัยและโครงการริเริ่มต่างๆที่สนับสนุนนวัตกรรมและรวบรวมนักออกแบบแฟชั่นผู้ผลิตและคู่ค้า ด้านเทคโนโลยีจากทั่วยุโรป โรงเรียนแฟชั่นที่มีชื่อเสียงของกรุงลอนดอนยังดึงดูดนักเรียนที่มีพรสวรรค์ จากสหภาพยุโรปที่ต้องจ่ายค่าเล่าเรียนที่ต่ำกว่านักเรียนต่างชาติอีกด้วย นักเรียนหลายคนเลือกที่จะอยู่ และสร้างธุรกิจในเมืองหลวงของอังกฤษ เพียงแค่มองไปที่ London Fashion Week ซึ่งนักออกแบบที่ น่าสนใจที่สุดบางส่วนคือผู้อพยพจากสหภาพยุโรปไปยังสหราชอาณาจักร โดยเดินทางมาจากประเทศ ต่างๆ เช่น เซอร์เบีย (Roksanda Ilincic), โปรตุเกศ (Marques'Almeida) และกรีซ (Mary Katrantzou) นักออกแบบเหล่านี้มีส่วนทำให้ชื่อเสียงของกรุงลอนดอนเป็นศูนย์กลางในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมและการออกแบบแฟชั่น

ฟรานเชสชาร์เนอร์ หัวหน้าวิทยาลัยแฟชั่นลอนดอนกล่าวสา ในช่วงเวลาที่ความสามารถใน การจ่ายเงินของลอนดอนกำลังก่อให้เกิดความกดดันอย่างมากต่อภาคความคิดสร้างสรรค์ของเราแล้ว เราจำเป็นต้องเปิดโอกาสให้ดีขึ้นไม่ใช่การปิดตัวลง Solca กล่าวว่า พรหมแดนที่เปิดกว้างของสหภาพ ยุโรปทำให้ บริษัท ต่างๆเช่น Céline ในกรุงปารีสทำงานได้ง่ายขึ้นทั้งสองด้านของช่องแคบอังกฤษ (ผู้อำนวยการสร้างสรรค์ Phoebe Philo ทำงานจากสำนักงานในกรุงลอนดอน) ถ้าสหราชอาณาจักร ออกจากสหภาพยุโรปแล้วแบรนด์จะเกิดความคิดที่สองในการจัดตั้งสำนักงานใหญ่หรือแผนก สร้างสรรค์ของพวกเขาที่นี่ ในขณะที่ Brexit จะไม่ส่งผลให้ชาวยุโรปทุกคนที่มาถึงสหราชอาณาจักร โดยที่วีซ่าต้องกลับไปยุโรป Ortelli กล่าวว่าปัจจุบันยังไม่ชัดเจนว่าการออกจากสหภาพยุโรปจะส่งผล กระทบต่อการเคลื่อนไหวของคนเข้าและออกจากสหราชอาณาจักรอย่างไม่เป็นทางการหากมี กฎที่ไม่ เอื้ออำนวยต่อการเคลื่อนย้ายของผู้คนข้ามประเทศ และยังคงกล่าวต่อว่า แฟชั่นและความหรูหราอาจ ประสบปัญหาท่อนหานี้ในเดือนนี้มีโฆษณากว่า 280 รายในอังกฤษรวมทั้ง Imran Amed ของ BoF, บรรณาธิการอาวุโสของ Vogue ของอังกฤษ, Alexandra Shulman และ Vivienne Westwood ลง นามในจดหมายสนับสนุนการรณรงค์ให้อยู่ในสหภาพยุโรป การสำรวจของสหพันธ์อุตสาหกรรม สร้างสรรค์ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะและการศึกษาทางวัฒนธรรมของ สหราชอาณาจักรพบว่า 96% ของสมาชิกรวมถึงสถาบันเช่น University of the Arts London ได้ กลับมาทำแคมเปญ "Remain" อ้างถึงการเข้าถึง EU ตลาดและการเคลื่อนไหวของความสามารถเป็น ความกังวลหลัก

สรุปผลของการออกจากสหภาพยุโรปของสหราชอาณาจักรจะทำให้ปอนด์อ่อนลงส่งผลเสียต่อ ความเชื่อมั่นของผู้บริโภคเพิ่มกฎระเบียบทางการค้าและคุกคามการเคลื่อนไหวฟรีของความสามารถ ทั้งหมดซึ่งจะเป็นผลดีต่ออุตสาหกรรมแฟชั่นทั้งในสหราชอาณาจักรและทั่วโลก นักออกแบบที่ออกมา แสดงตัวถึงเหตุการณ์ดังกล่าว เช่น Katharine Hamnett แสดงความชัดเจนถึงการไม่เห็นด้วยโดยการ

ออกแบบเสื้อยืดที่สกรีนคำว่า Cancel Brexit หรือผลงานของนักศึกษาแฟชั่นในอังกฤษก็ใช้แนวคิด Brexit เป็นงานวิจัยแฟชั่นเช่นกัน



ภาพที่ 61 ภาพเสื้อของ Katharine Hamnett สกรีนคำว่า Cancel Brexit
ที่มา : <https://www.dezeen.com/2017/09/18/katherine-hamnett-designs-t-shirts-urging-uk-cancel-brexit/>



ภาพที่ 62 ภาพผลงานโปรเจกของนักศึกษาแฟชั่น Central Saint Martins ออกแบบโดย Philip Ellis ด้วยแนวคิดรวมชนกไว้ด้วยกัน สื่อถึงการรวมกันของสหราชอาณาจักรและสหภาพยุโรป
ที่มา : <https://www.dezeen.com/2016/06/16/90-per-cent-british-fashion-council-designers-oppose-leave-brexit-support-remain-european-union-eu-referend>

นอกจากในประเทศอังกฤษแล้ว ผลของ Brexit ยังถูกกล่าวถึงใน Tokyo Fashion Week โดยแบรนด์เสื้อผ้า Unisex แบรนด์ ACUOD by CHANU's โดยนักออกแบบชาวเกาหลี Chanwoo Lee ใช้ชิปแทนการเล่าเรื่องในคอลเลคชั่น Fall/ Winter 2017 เขาได้ขนานนามการแสดงเรื่อง "Break Down Walls, Zip Up Difference" ถึงเหตุการณ์ประหลาดเกี่ยวกับขบวนการแบ่งแยกดินแดนของสหภาพยุโรปเพียงไม่กี่วันหลังจากที่สหราชอาณาจักรประกาศว่าจะออกสู่ตลาดในสัปดาห์หน้าจากสหภาพยุโรป



ภาพที่ 63 ภาพโชว์จากแบรนด์ แบรนด์ ACUOD by CHANU's ที่แสดงถึงแนวคิดต่อการ
ออกจากสหภาพยุโรปของอังกฤษ

ที่มา : <http://www.themalaymailonline.com/features/article/in-tokyo-korean-designer-puts-zip-on-brexit#O87srJ8UeuW6UY9k.97>

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อเป็นแนวทางในการเพิ่มช่องทางการสื่อสารระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภค โดยการนำเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกเสมือนมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเพื่อสร้างช่องทางให้ผู้บริโภคได้เข้าถึงข้อมูลของผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีและเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความจริงและโลกเสมือน
2. ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
3. กำหนดแนวคิดของการออกแบบและนำเสนอแบบร่าง
4. ออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความจริงและโลกเสมือน
5. สรุปผลการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

ขั้นตอนที่ 1 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

รวบรวมแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี เช่น หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย แนวการแต่งกาย รวมถึงเทรนด์ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย และศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

1. ศึกษาหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี
2. ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
3. ศึกษาวิธีการนำเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดแนวคิดการออกแบบและนำเสนอแบบร่าง

กำหนดแนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่มีความสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมาย สร้างสัญลักษณ์ลายกราฟิกเพื่อนำไปเข้ากระบวนการทำงานของเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

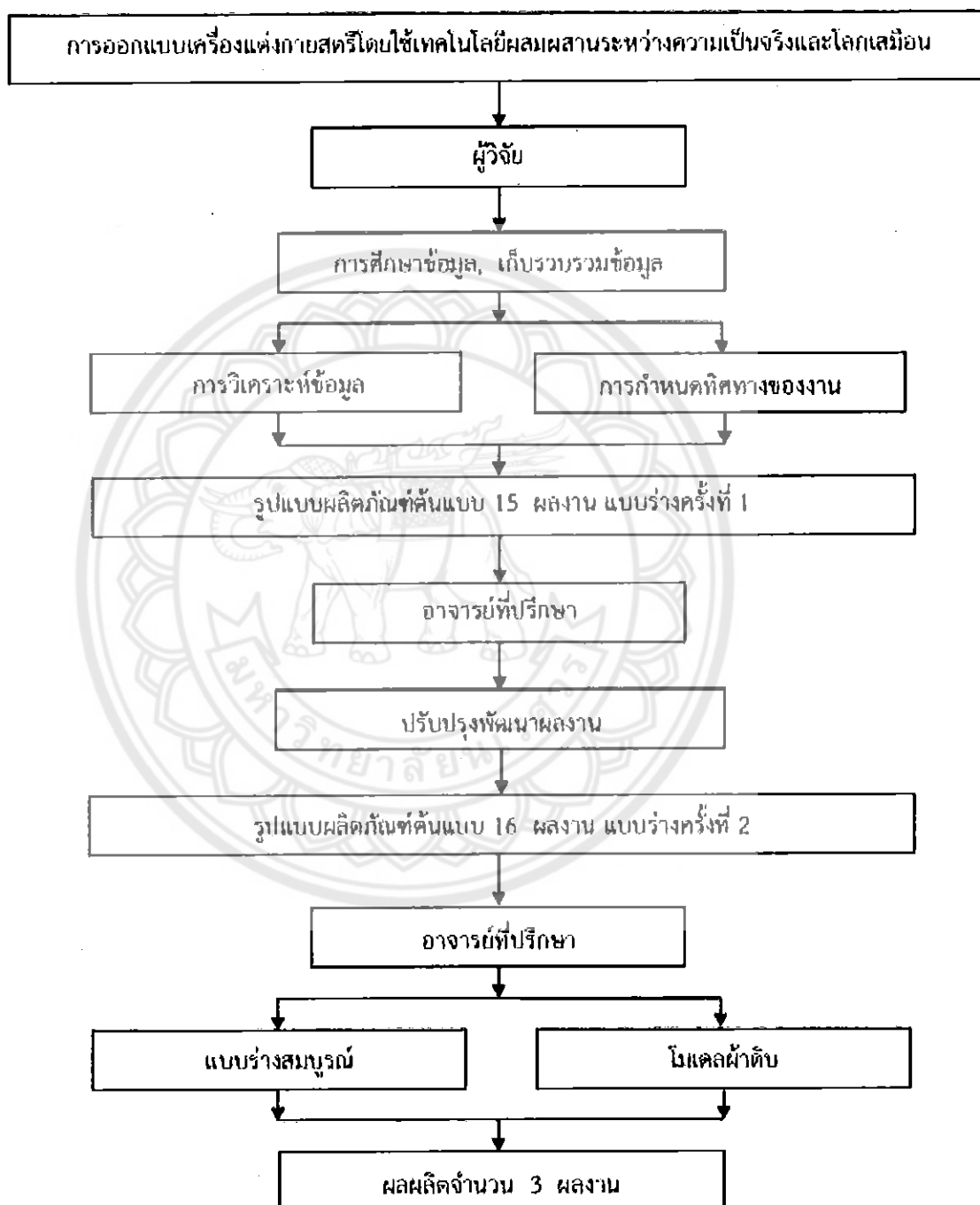
ขั้นตอนที่ 4 ออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนเป็นการนำเครื่องแต่งกายสตรีมาพัฒนาการออกแบบร่วมกับเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน โดยออกแบบโครงสร้างที่ต้องคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดการดำเนินงานของเทคโนโลยีผสมผสานความเป็นจริงและโลกเสมือน แล้วตีความแนวคิดในการออกแบบเป็นสัญลักษณ์ภาพก่อนจะนำไปเข้าสู่กระบวนการสร้างเออาร์โค้ด เพื่อใช้ในการสแกนให้ข้อมูลผลิตภัณฑ์ โดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนเป็นลำดับต่อไป

ขั้นตอนที่ 5 สรุปผลการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างมากในการดำเนินชีวิต แต่ผู้ผลิตขาดช่องทางการสื่อสารและให้ข้อมูลผลิตภัณฑ์กับลูกค้า การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนจะเป็นต้นแบบแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้เป็นอย่างดี ด้วยการออกแบบเสื้อผ้าที่มีรูปแบบโครงสร้างใหม่ แปลกตา แสดงออกถึงภาพลักษณ์การเป็นคนที่มีความมั่นใจในตัวเอง กล้าหาญ และเป็นผู้นำทางแฟชั่นให้กับกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี ซึ่งนอกจากชุดที่ดูสะดุดตาแล้วสัญลักษณ์ภาพบนชุดนั้นก็แสดงถึงพลัง และการปลดปล่อย อิศรภาพ ความคิด และจินตนาการ ส่งเสริมให้ผู้สวมใส่มีพลังมากขึ้น นอกจากสัญลักษณ์ภาพจะให้ความสวยงามแล้วยังทำหน้าที่เป็นอุปกรณ์เพื่อใช้เป็นช่องทางในการเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน โดยสัญลักษณ์ภาพจะทำหน้าที่เป็น เออาร์โค้ดโดยเมื่อใช้โทรศัพท์ส่องไปบนสัญลักษณ์ภาพที่ถูกพิมพ์ลงบนผ้าแล้ว ข้อมูลของสินค้าอีกทั้งฟังก์ชันเสริมที่ถูกต้องค่าไว้จะแสดงผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ

แผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยี
ผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน



ภาพที่ 64 แสดงภาพแผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยี
ผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บข้อมูลการเก็บรวบรวมข้อมูลของเครื่องแต่งกายสตรีวัย และเทคโนโลยี ผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน รวมถึงแนวคิดแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่น ผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นในศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ แล้วนำมาวิเคราะห์เป็นแนวทางการ ออกแบบ ผลงานวิจัยดังนี้

1. วิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
2. ดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

วิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

1. วิเคราะห์แนวคิดของเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างมาก จะเห็นได้จากการใช้งานโซเชียลออนไลน์ของคนในปัจจุบัน พื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ไร้ซึ่งขีดจำกัด จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้งานในการสื่อสารได้อย่างหลากหลาย อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ โดยนอกจากพื้นที่ออนไลน์แล้ว ยังมีเทคโนโลยีที่ทำงานร่วมกับโลกออนไลน์อีกมากมาย หนึ่งในเทคโนโลยีที่มีการใช้งานอย่างแพร่หลายในศาสตร์หลายแขนงคือ เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน แต่ยังไม่มีการนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในประเทศไทย การสร้างแนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมในประเทศไทยด้วยการนำเทคโนโลยีมามีส่วนร่วมในการเพิ่มมูลค่าสินค้า และเพิ่มช่องทางทางการตลาด จึงจะเป็นประโยชน์อย่างมากในอนาคต

จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นสตรีที่มีอายุ 24 – 25 ปี เป็นผู้มีอิทธิพลทางแฟชั่นที่มีการแต่งกายที่มีเอกลักษณ์ บุคลิกมั่นใจในตัวเอง เป็นผู้นำ เปิดใจใฝ่ยอมรับสิ่งใหม่อยู่เสมอ มีพลังการแสดงออกทางอารมณ์ (Expressionism) มีความสนใจทางด้านดนตรี ศิลปะ เทคโนโลยี และแฟชั่นที่มีความแตกต่างจากคนทั่วไป จึงมีความเป็นไปได้ที่จะให้ความสนใจในเครื่องแต่งกายสตรีที่มีการใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบ

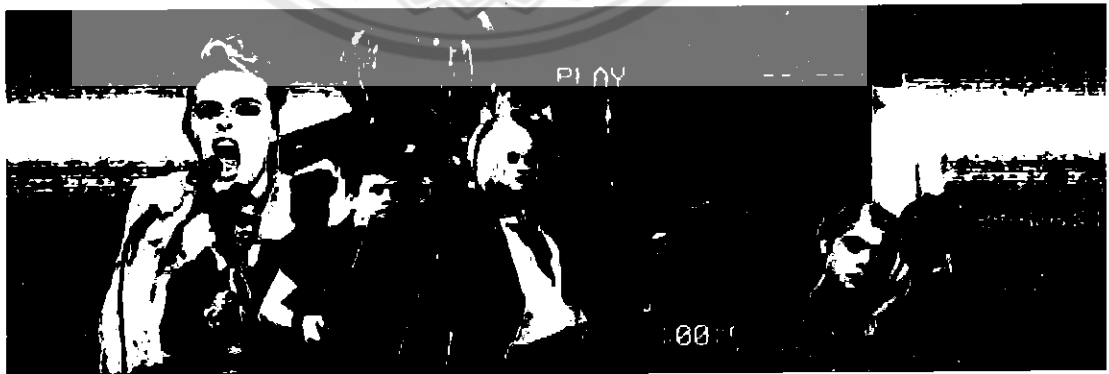
การกำหนดแนวคิดในการออกแบบ

แนวความคิดที่ 1 Space Trash (ขยะอวกาศ)

การล้อเลียนคำที่คนในอดีตใช้ในการให้ความหมายกลุ่มฟังก์ในยุคนั้น 70 แสดงแนวคิดความโหดร้ายทางความคิดและการแสดงออกในรูปแบบที่แตกต่าง สะท้อนภาพของคนปัจจุบันที่ใช้ระบบอินเทอร์เน็ตที่ไร้ขีดจำกัดในการตีกรอบความคิด ตีกรอบสังคมโดยการใช้ถ้อยคำรุนแรง หรือการทำร้ายคนอื่นด้วยคำพูดที่พิมพ์ลงในโซเชียล แต่เมื่อบุคคลหนึ่งที่กล้าแสดงออกทางความคิด ท้าคนคิด หรือมุมมองที่แตกต่าง ออกมาแสดงจุดยืน จะเกิดการร่วมกลุ่มกันของผู้ที่มีแนวคิดแบบเดียวกันแต่ก่อนหน้านี้ไม่กล้าแสดงออก เพราะกลัวการไม่ถูกยอมรับในความแตกต่าง

แรงบันดาลใจ

จากภาพยนตร์เรื่อง How to talk to girls at parties เรื่องราวของชายหนุ่มที่ตกหลุมรักสาวผู้หลงใหลในวัฒนธรรมฟังก์ โดยที่เขาไม่รู้มาก่อนว่าเธอเป็น มนุษย์ต่างดาว ภาพยนตร์เป็นแนว sci-fi ที่แอบซ่อนเนื้อหาเสียดสีสังคม โดยการตั้งคำว่า “เอเลียน” ที่หมายถึง ผู้ที่มีพฤติกรรมแตกต่างจากสังคมคนกลุ่มมาก โดยภายในเรื่องจะมีฉากการเกิดร่างใหม่จากร่างเดียวกันสื่อถึงเมื่อเริ่มมีหนึ่งคนที่กล้าคิดต่าง และแสดงออกมาคนที่มีความคิดแบบเดียวกันก็จะกล้าแสดงตัวเพิ่มขึ้นเกิดเป็นกลุ่มเอเลียนหรือกลุ่มคนที่แตกต่างจากสังคมกลุ่มใหญ่ และยังคงต่อยอดโดยการนำวัฒนธรรมของฟังก์มาเล่าในตัวละคร เพราะกลุ่มฟังก์ในอดีตก็เป็นกลุ่มคนที่มีมุมมองที่แตกต่าง และแสดงออกถึงความย้อนแย้งสังคมอย่างชัดเจนด้วยดนตรี หรือเครื่องแต่งกาย คนกลุ่มนี้มักจะเป็นกลุ่มที่แสวงหาความเท่าเทียม และความยุติธรรมในสังคม ดังนั้นนอกจากความน่ารักของตัวละครเอกทั้งคู่ ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังเป็นการสร้างมุมมองทางความคิด การยอมรับ และการเปิดใจกับวัฒนธรรมและสังคมที่แตกต่างกันไปด้วย



ภาพที่ 65 ภาพแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง How to talk to girls at parties
ที่มา : ภาพยนตร์เรื่อง How to talk to girls at parties

อารมณ์ ความรู้สึก และรูปแบบ

แนวคิด (Concept)	พังค์ (Punk)	เอเลี่ยน (Alien)
อารมณ์และสี (Mood & Tone)	การระเบิด (Explode)	ความลึกลับ (Mysterious)
ส่วนประกอบ (Elements)	วัสดุ, สี (Material, Colour)	กราฟฟิก, โครงสร้าง (Graphic, Silhouette)

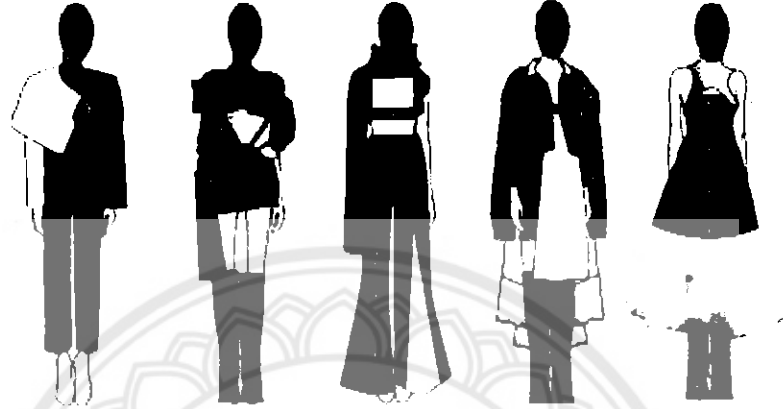
ตารางที่ 2 ตารางแสดงแนวความคิดอารมณ์ ความรู้สึก และรูปแบบ จากแนวคิด ขยะอวกาศ



ภาพที่ 66 ภาพแสดงแนวความคิด ขยะอวกาศ (Space Trash)

ผลการออกแบบ แนวความคิดที่ 1 ขยะอวกาศ (Space Trash)

Sketch Sample



ภาพที่ 67 ภาพแสดงการออกแบบแนวความคิด ขยะอวกาศ

แนวความคิดที่ 2 จากศูนย์สู่ศูนย์ (zero to zero)

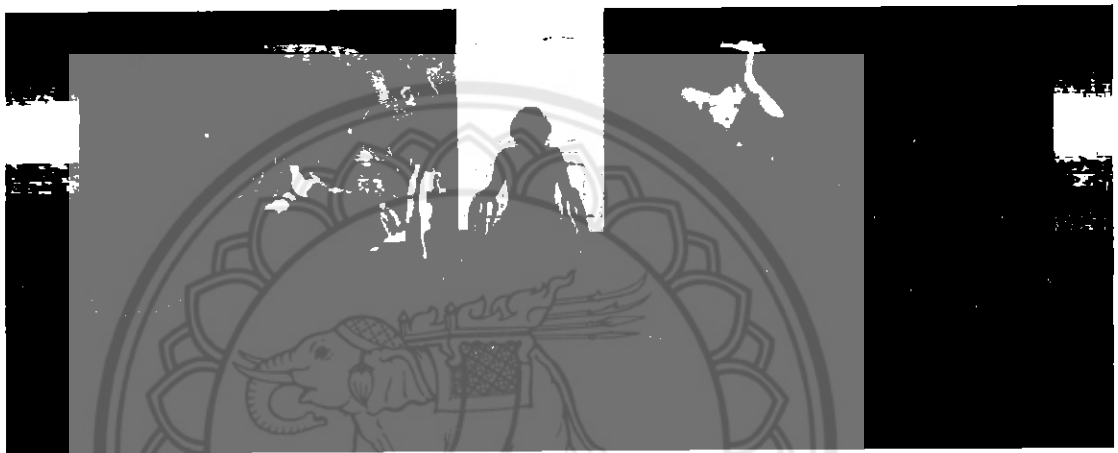
จากเนื้อหาส่วนหนึ่งของเพลง MTBD ของศิลปินนักร้อง CL ที่กล่าวถึงความไม่เที่ยงของโลก เป็นแรงบันดาลใจในการเล่าถึงความเป็นไปการเกิดและดับสูญ โดยใช้การผสมผสานระหว่างดนตรีฟังก์ และเทคโนโลยี วัฒนธรรมตะวันตกและวัฒนธรรมไทยโดยการใช้ลายกราฟฟิกในการบอกเล่าเรื่องราว ผังแนวความคิดสะท้อนสังคม แนวคิดนี้จึงเน้นไปด้านความหลากหลายทางวัฒนธรรมแต่เล่าเรื่องราวเดียวกัน ผ่านแอปพลิเคชันเมื่อใช้งานเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน



ภาพที่ 68 ภาพแสดงแนวความคิด จากศูนย์สู่ศูนย์ (zero to zero)

แรงบันดาลใจ

จากภาพยนตร์เรื่อง Lucy นำแสดงโดย Scarlet Johanson ที่เล่าถึงความเชื่อทางศาสนา ความไม่เที่ยงของชีวิตในรูปแบบวิทยาศาสตร์ ร่วมกับวรรณคดีไตรภูมิพระร่วงที่กล่าวในเนื้อหาที่มีความคล้ายคลึงกัน การเชื่อมโยงทั้งสองเรื่องเข้าด้วยกันจะเป็นเป็นช่วงเหตุการณ์ในภาพยนตร์และใจความแต่ละตอนของไตรภูมิพระร่วง



ภาพที่ 69 ภาพแสดงแรงบันดาลใจในการออกแบบแนวคิด จากศูนย์สู่สูญ (zero to zero)

อารมณ์ ความรู้สึก และรูปแบบ

แนวคิด (Concept)	ศูนย์ (Zero)	สูญ (Extinct)
อารมณ์และสี (Mood & Tone)	ความลึกลับ (Mysterious)	ไม่สิ้นสุด (Infinite)
ส่วนประกอบ (Elements)	กราฟฟิก, สี (Graphic, Colour)	โครงสร้าง (Silhouette)

ตารางที่ 3 ตารางแสดงแนวความคิดอารมณ์ ความรู้สึก และรูปแบบ
จากแนวคิด จากศูนย์สู่สูญ (zero to zero)

ผลการออกแบบ แนวความคิดที่ 2 จากศูนย์สู่ศูนย์ (zero to zero)

Sketch Sample



ภาพที่ 70 ภาพแสดงการออกแบบแนวความคิดจากศูนย์สู่ศูนย์ (zero to zero)

แนวความคิดที่ 3 ได้เสียงจันทร์ (The moon said)

ความสนุกสนานใต้แสงจันทร์ (ลูกบอลตีสโก๊โนคลับ) จากการใช้ดนตรีแนว Draft Punk เชิญชวนให้ครึก หรือแม้แต่คนที่ผิดหวังในรักออกมาปลดปล่อยความรู้สึกบนฟลอร์เต้นรำ เปรียบเสมือนดวงจันทร์ผู้มอบพรแห่งรัก แทนสัญลักษณ์ของดวงจันทร์เหมือนความแวววาวบนเสื้อผ้า และความรักเป็นดั่งดอกกุหลาบที่กำลังเต้นรำอยู่ใต้แสงจันทร์



ภาพที่ 71 ภาพแสดงแนวความคิด ได้เสียงจันทร์ (The moon said)

แรงบันดาลใจ

เรื่องราวความรักที่เกิดขึ้นใต้แสงจันทร์ระหว่งดอกกุหลาบที่เปี่ยมรัก กับเจ้าชายผู้ออกเดินทาง การบังเอิญพบกันไม่มีใครรู้เลยว่าจะเป็นเหตุร้ายหรือดี กุหลาบผู้ทวงแทนความรักกลับยกให้เจ้าชายไปหมดใจ - โครงเรื่องจากบทละคร มัทนะพาธา เช่นเดียวกับผู้หญิงแกร่งในปัจจุบัน ผู้ซึ่งกลัวความล้มเหลวในความรักยิ่งกว่าสิ่งอื่นใด แต่เธอพร้อมจะมอบความรักให้ใครสักคนเสมอ ต่อให้บทเพลงของพวกเขาฟังดูแสนร้ายดังหนามกุหลาบเพียงใด แต่ลึกๆข้างในฝังความรักไว้ดังกลิ่นหอมของกุหลาบเสมอ

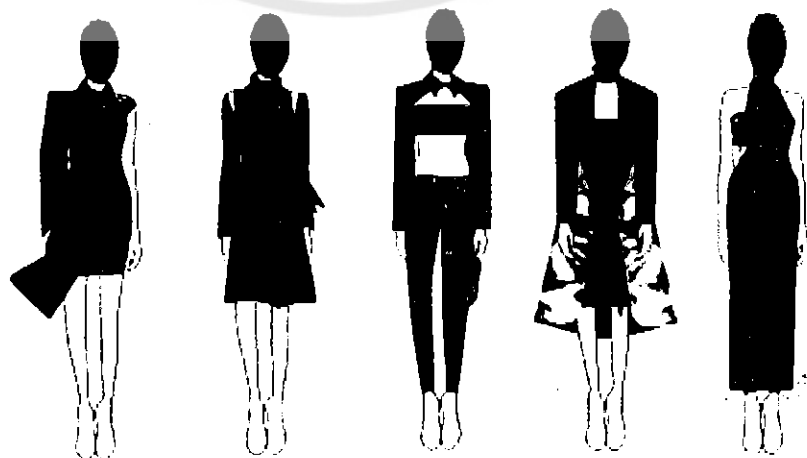
อารมณ์ ความรู้สึก และรูปแบบ

แนวคิด (Concept)	เสียง (Music)	ดวงจันทร์ (Moon)
อารมณ์และสี (Mood & Tone)	สนุก (Fun)	โรแมนติก (Romantic)
ส่วนประกอบ (Elements)	กราฟิก, สี (Graphic, Colour)	โครงสร้าง (Silhouette)

ตารางที่ 4 ตารางแสดงแนวความคิดอารมณ์ ความรู้สึก และรูปแบบ
จากแนวคิด ใต้เสียงจันทร์ (The moon said)

ผลการออกแบบ แนวความคิดที่ 3 ใต้เสียงจันทร์ (The moon said)

Sketch Sample



ภาพที่ 72 ภาพแสดงการออกแบบแนวความคิด ใต้เสียงจันทร์ (The moon said)

ผลจากการวิเคราะห์จากแรงบันดาลใจและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จึงสรุปองค์ประกอบที่นำไปใช้ในการพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีตามแนวคิด ขยะอวกาศ ได้ดังนี้

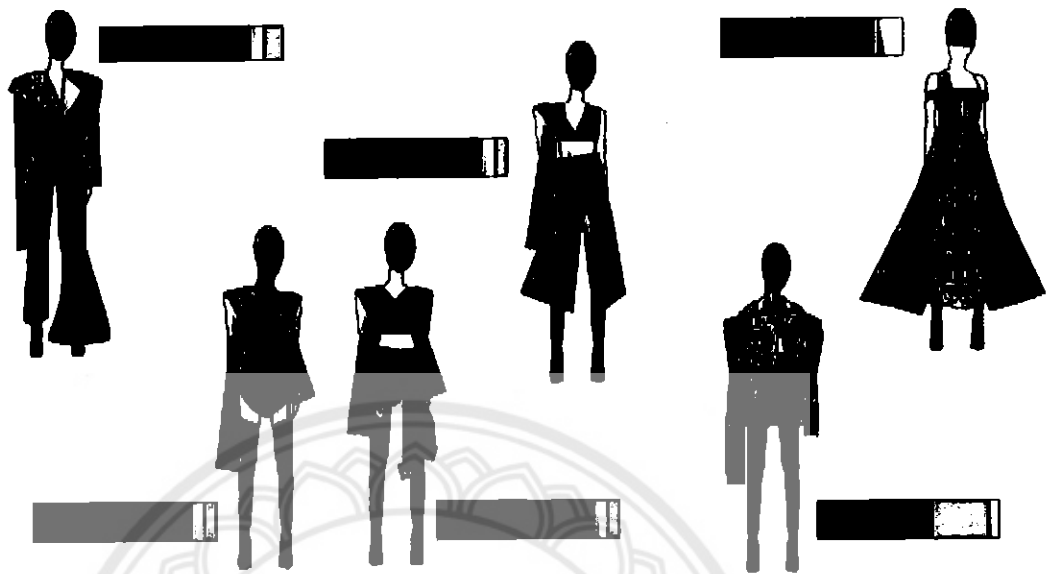


ภาพที่ 73 แสดงการสรุปองค์ประกอบในการพัฒนาการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีตามแนวคิด ขยะอวกาศ

นำแนวคิดที่ 1 ขยะอวกาศ (Space Trash) มาพัฒนาต่อ 6 ชุดได้ดังนี้

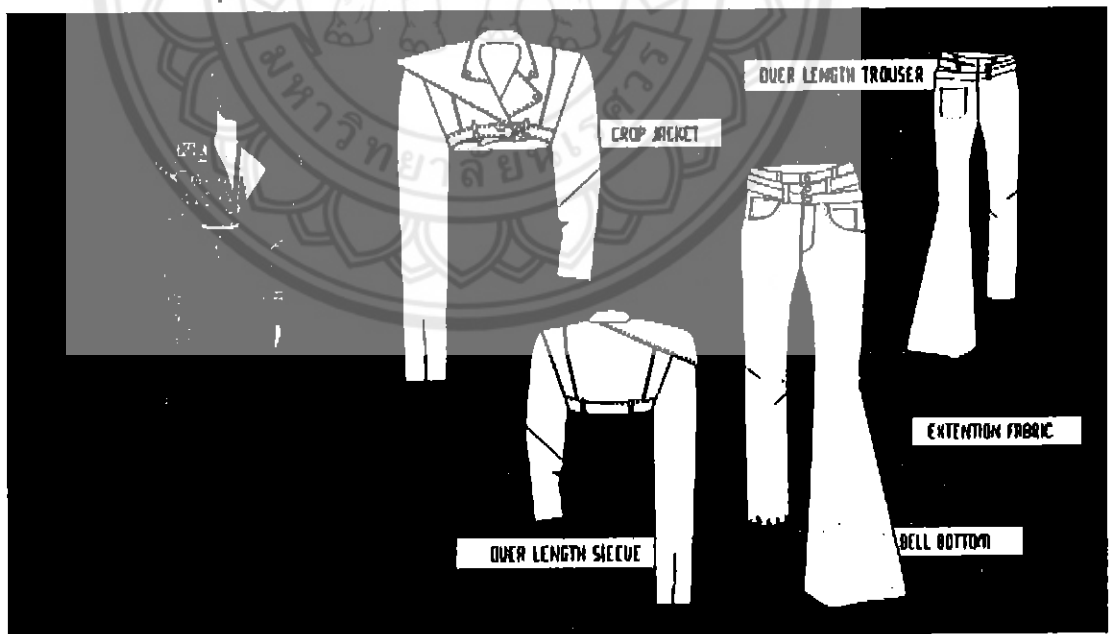


ภาพที่ 74 ภาพแสดงผลงานพัฒนาการออกแบบแนวความคิดขยะอวกาศ



ภาพที่ 75 ภาพแสดงปริมาณการใช้สีในการออกแบบชุดจากแนวคิด ขยะอวกาศ

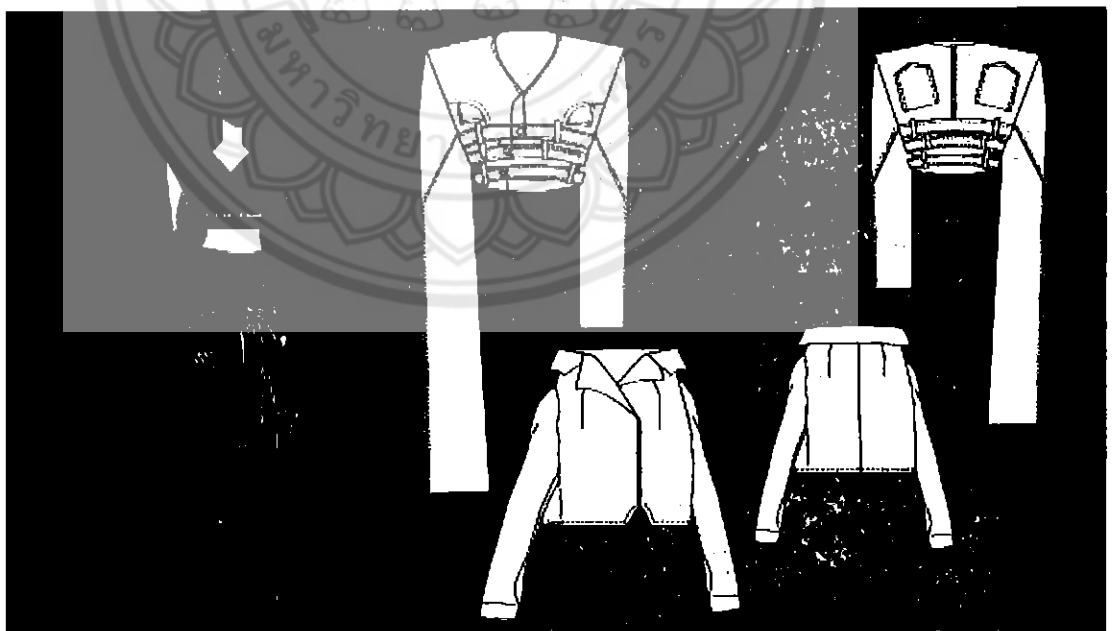
รายละเอียดแต่ละชุด



ภาพที่ 76 ภาพแสดงรายละเอียดการออกแบบชุดจากแนวคิด ขยะอวกาศ ชุดที่ 1



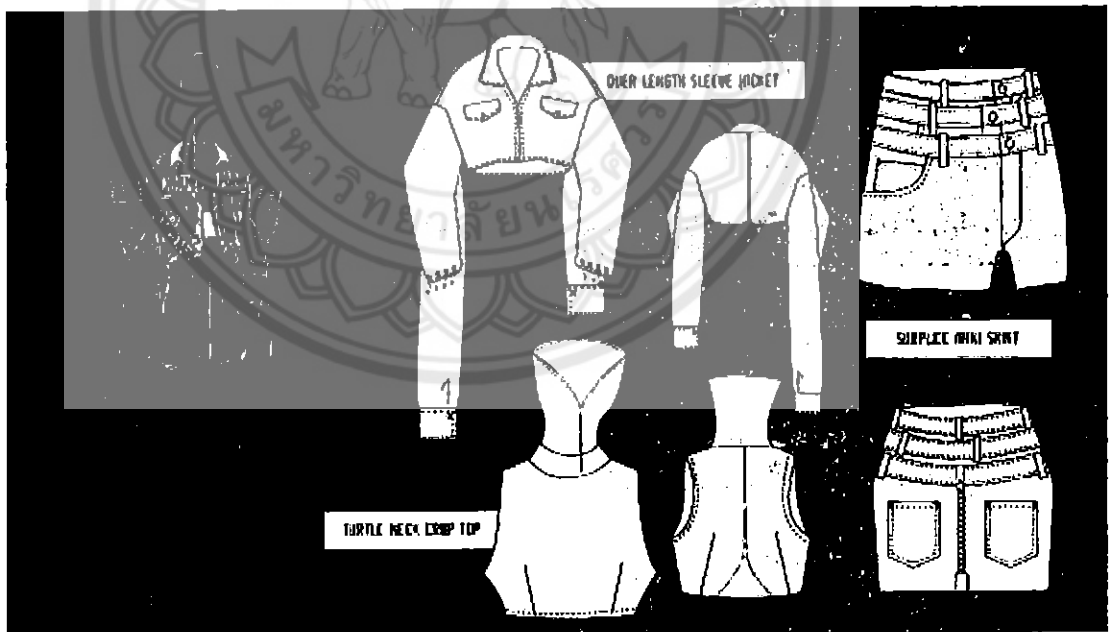
ภาพที่ 77 ภาพแสดงรายละเอียดการออกแบบชุดจากแนวคิด ขยะอวกาศ ชุดที่ 2



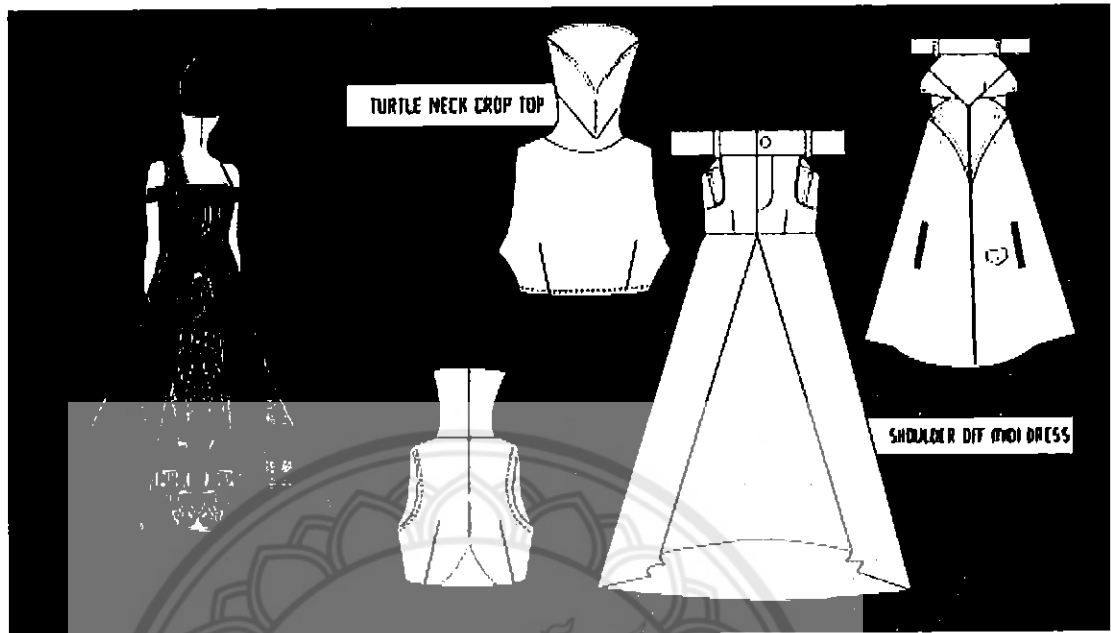
ภาพที่ 78 ภาพแสดงรายละเอียดการออกแบบชุดจากแนวคิด ขยะอวกาศ ชุดที่ 3



ภาพที่ 79 ภาพแสดงรายละเอียดการออกแบบชุดจากแนวคิด ขยะอวกาศ ชุดที่ 4



ภาพที่ 80 ภาพแสดงรายละเอียดการออกแบบชุดจากแนวคิด ขยะอวกาศ ชุดที่ 5



ภาพที่ 81 ภาพแสดงรายละเอียดการออกแบบชุดจากแนวคิด ขยะอวกาศ ชุดที่ 6

กระบวนการออกแบบการทำงานของเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความจริงและโลกเสมือน

จากแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีแนวฟังก์ชันรูปแบบการออกแบบการแสดงข้อมูลผ่านเทคโนโลยีผสมผสานความเป็นจริงและโลกเสมือนจึงควรมีรูปแบบเดียวกันคือการนำองค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายมาใช้ในการออกแบบหน้าข้อมูลในแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือด้วย

องค์ประกอบที่ใช้ในการออกแบบ

1. การตัดแปะตัวอักษร
2. กลุ่มโทนสี
3. ดนตรีฟังก์

ขั้นตอนการออกแบบ

1. การออกแบบลวดลายกราฟิกเพื่อใช้ในการกำหนด AR Mark
2. ออกแบบหน้าต่างแสดงผลบนโทรศัพท์มือถือ

1.การออกแบบกราฟฟิกเพื่อใช้กำหนด AR Mark

แนวคิดในการออกแบบ

การที่คนหนึ่งคนมีแนวความคิดที่แตกต่างจากคนกลุ่มมาก และกลัวการไม่ถูกยอมรับ ทำให้ต้องเก็บซ่อนความคิด ความรู้สึกนั้นไว้ สั่งสมเป็นเวลานาน ยิ่งมองไปรอบๆยิ่งรู้สึกว่าตัวเองแตกต่าง และถูกมองว่าเป็นสิ่งประหลาด ความกดดันจากสภาวะแวดล้อมของสังคมโดยรอบที่ไหลเวียนเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสสังคมในขณะที่ใครบางคงพยายามฝ่ากระแสเพื่อหาจุดยืนของตัวเอง คำพูดความคิดที่คนรอบข้างพยายามเปลี่ยนแปลงเพื่อให้คนๆนั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของกระแส มันยิ่งเจ็บปวด จนในที่สุดก็ไม่สามารถทนไหว ระเบิดทุกความรู้สึก ทุกสิ่งอย่างเพื่อให้ได้เป็นตัวของตัวเอง จนในที่สุดคนหนึ่งคนนั้นจะได้พบคนประหลาดอีกหนึ่งคน ที่ทำให้รู้ว่าสังคมเรามีคนที่แตกต่างกันอยู่มากมาย เราไม่จำเป็นที่จะต้องพยายามเป็นเหมือนคนอื่น เพื่อให้คนจำนวนมากมายอมรับ ความแตกต่างทำให้สังคมเกิดการขับเคลื่อนไปในทิศทางใหม่ที่ดีขึ้น ความหลากหลายของวัฒนธรรมทำให้ผู้คนมีสิทธิเลือกในแนวทางที่พึงพอใจ

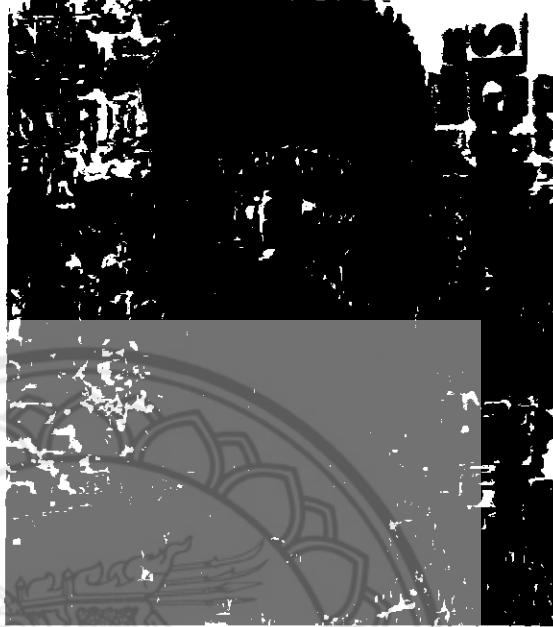
วิธีการสร้างกราฟฟิก

1. สร้างคำบนต้นแบบไอคอนนิคของกลุ่มฟังก์



ภาพที่ 82 แสดงวิธีการซ่อนข้อความบนกราฟฟิก

2. Wrap ถ้อยคำต่างรวมไปกับภาพบุคคล



ภาพที่ 83 ภาพแสดงการใช้ตัดต่อภาพเพื่อสร้างลายกราฟฟิก

3. ใช้ระเบิดภาพสะท้อนแนวคิดการแสดงตัวตนออกมา



ภาพที่ 84 ภาพแสดงการระเบิดภาพเพื่อใช้เป็นองค์ประกอบลายกราฟฟิก

4. ใช้การระเบิดภาพของตัวละครเอกจากภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจ

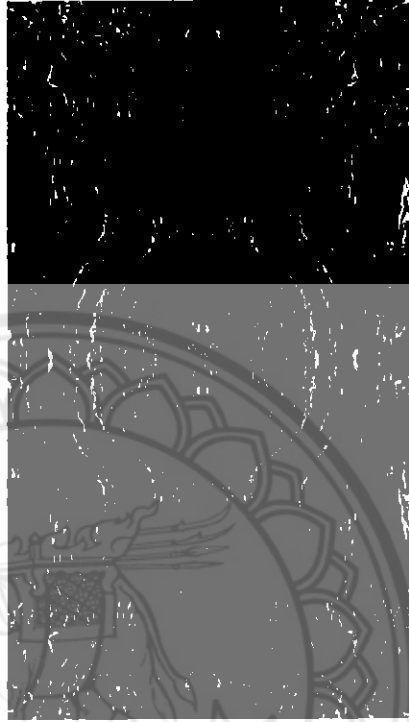


ภาพที่ 85 ภาพ Nicolas Kidman รับบทเป็น Queen Boadicea
จากภาพยนตร์ How to talk to girls at parties



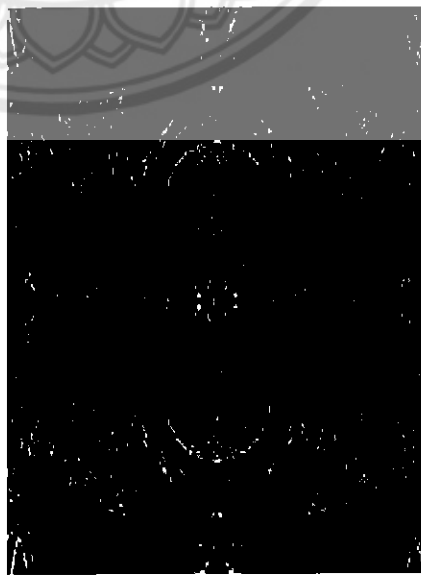
ภาพที่ 86 ภาพแสดงการระเบิดภาพตัวละคร

5. นำภาพมาจัดองค์ประกอบ ใช้แนวคิดการ Reverse ภาพพื้นหลัง สร้างมิติตามแนวคิด เอเลียน



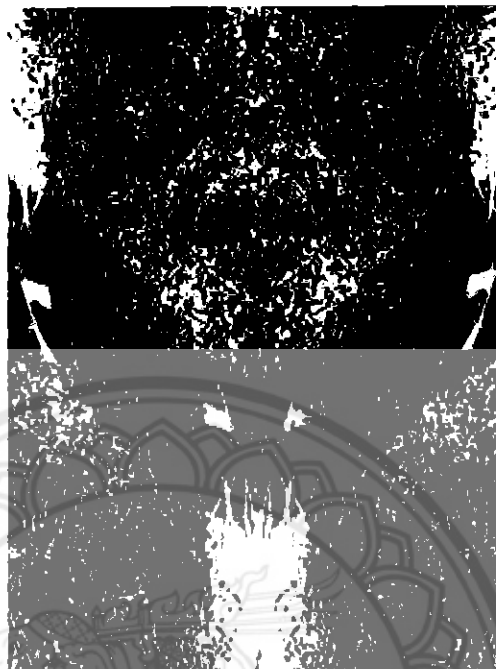
ภาพที่ 87 แสดงภาพกราฟฟิกพื้นหลัง

6. การซ้อนลายภาพการระเบิดฟังก์ชันผ่านการซ้อนตัวอักษร



ภาพที่ 88 ภาพแสดงการซ้อนลายกราฟฟิก

7. ภาพแสดงการซ้อนลายที่เกิดจากการระเบิดตัวละคร



ภาพที่ 89 ภาพแสดงการซ้อนกราฟฟิก 4 เลเยอร์

8. วางซ้อนหัวกระโหลกกับคีย์เวิร์ดแนวฟังก์ เพื่อให้ Markers จับรูปภาพง่ายขึ้น



ภาพที่ 90 ภาพแสดงการซ้อนหัวกระโหลกเพื่อสร้าง marker

บทที่ 5

บทสรุป

การดำเนินการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน เพื่อเป็นแนวทางในการนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในอุตสาหกรรม การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี และเป็นการเพิ่มช่องทางทางการตลาดให้ผู้บริโภคได้เข้าถึงข้อมูลสินค้า ได้ง่ายขึ้น อีกทั้งยังเพิ่มความสุขให้เสื้อผ้าสามารถเป็นได้มากกว่าเพื่อการสวมใส่ แต่ยังคงรูปแบบของ เสื้อผ้าที่สามารถสวมใส่ได้จริง โดยการดำเนินงานครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการนำเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนมาใช้สิ่งทอ และเครื่องนุ่งห่ม
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

สรุปผลการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1.1 ความรู้ด้านศิลปะและดนตรีแนวฟังก์
- 1.2 ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการทำงานของเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน
- 1.3 การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีแนวฟังก์
- 1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน

ขอบเขตด้านประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

- เพศ : หญิง
- อายุ : 24-35 ปี
- รายได้ : 30,000 – 50,000 บาท/เดือนขึ้นไป
- อาชีพ : นักร้อง, นางแบบ, นักเขียนบทความแฟชั่นออนไลน์

- วิธีการดำเนินชีวิต : เป็นผู้มีอิทธิพลทางแฟชั่น ที่มีการแต่งกายที่มีเอกลักษณ์ บุคลิกมั่นใจในตัวเอง เป็นผู้นำ เปิดใจใจยอมรับสิ่งใหม่อยู่เสมอ มีพลังการแสดงออกทางอารมณ์ (Expressionism) มีความสนใจทางด้านดนตรี ศิลปะ เทคโนโลยี และแฟชั่นที่มีความแตกต่างจากคนทั่วไป

อภิปรายผล

วิเคราะห์จากรูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีวัยโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานความเป็นจริงและโลกเสมือนจากขั้นตอนในการศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. เครื่องแต่งสตรีโดยทั่วไปมุ่งเน้นในความสวยงาม และกระแสนิยม แต่ผู้สวมใส่ไม่ได้รับรู้ถึงกระบวนการออกแบบ ข้อมูลผ้า หรือแนวคิด การใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบเป็นการเพิ่มช่องทางในการสื่อสารระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภคมากขึ้น
2. จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยได้มีการศึกษาเครื่องแต่งกาย ดนตรีและศิลปะแนวฟังก์ เนื่องจากมีความเชื่อมโยงกับกลุ่มเป้าหมายและทำให้เครื่องแต่งกายมีความโดดเด่นมากขึ้น นอกจากนี้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนยังเป็นเหมือนช่องทางที่ทำให้ผู้บริโภคเข้าใจถึงทัศนคติ และมุมมองความคิดที่แตกต่างออกไปของศิลปะแนวฟังก์อีกด้วย
3. ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน โดยแสดงถึงแนวคิดศิลปะ และดนตรีแนวฟังก์ ซึ่งทำให้เกิดโครงสร้างเครื่องแต่งกายที่มีความใหม่และแปลกตา อีกทั้งการพิมพ์ลายกราฟฟิกเพื่อใช้ในกระบวนการทำงานของเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน และยังสามารถสวมใส่ได้จริง

ข้อเสนอแนะ

1. การดำเนินการศึกษาค้นคว้าการวิจัยในหัวข้อการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์รูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีที่ใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน ปัญหาในการดำเนินการวิจัยคือ กระบวนการทำงานของเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือน มีหลากหลายรูปแบบทั้งรูปแบบที่สร้างโปรแกรมขึ้นใหม่ทั้งหมดและกระบวนการสร้างโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป จึงต้องใช้เวลาในการศึกษามากเนื่องจากพบปัญหาในการเลือกใช้โปรแกรม จึงเกิดการเปลี่ยนใช้โปรแกรมใหม่หลายครั้ง

2. ข้อจำกัดในการใช้เขียนโปรแกรมใหม่ การสร้างโปรแกรมใหม่สำหรับระบบเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนมีความซับซ้อนจำเป็นต้องมีผู้มีความรู้เฉพาะทาง แต่สามารถกำหนดรูปแบบการทำงานได้หลากหลายกว่าโปรแกรมสำเร็จรูป แต่การเผยแพร่โปรแกรมบนตลาดออนไลน์มีความยุ่งยากอย่างมากในการขอใบรับรองของโปรแกรม
3. ข้อจำกัดในการทำงานด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป คือโปรแกรมสำเร็จรูปนั้น สามารถเข้าใช้งานได้ฟรีด้วยบัญชีสำหรับนักศึกษา แต่จะไม่สามารถทำให้ฐานข้อมูลสามารถออนไลน์เข้าใช้งานได้จากรหัสตำแหน่งอื่น หมายความว่า ในทุกข้อมูลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจะถูกกำหนดโค้ดเพื่อใช้เข้าถึงข้อมูล หากจะทำให้การเข้าถึงข้อมูลเป็นสาธารณะจำเป็นจะต้องเสียค่าใช้จ่าย เพื่อให้บัญชีผู้ใช้งานเป็นบัญชีสำหรับนักธุรกิจ
4. ปัญหาในการเดินทาง การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีโดยใช้เทคโนโลยีผสมผสานระหว่างความเป็นจริงและโลกเสมือนมีความจำเป็นอย่างมากในด้านของคุณภาพการพิมพ์ลายกราฟฟิก จึงต้องใช้อุปกรณ์การพิมพ์ผ้าแบบเฉพาะ ซึ่งการเดินทางไปยังร้านพิมพ์ที่มีเครื่องพิมพ์เฉพาะนั้นมีความลำบากอย่างมาก
5. เนื่องจากการดำเนินการออกแบบ กำหนดแนวคิดในการออกแบบภายใต้เครื่องแต่งกายแนวฟังก์ชันสมัยใหม่ และการใช้เทคนิคการรื้อโครงสร้าง (Deconstruction) จึงทำให้กระบวนการสร้างโครงสร้าง แพทเทิร์น การตัดเย็บ มีความซับซ้อน เป็นอย่างมาก
6. เนื่องจากข้อมูลในการออกแบบมีแนวคิดในการออกแบบที่ซับซ้อน การวิเคราะห์ข้อมูลจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพื่อให้ผลงานการออกแบบแสดงถึงองค์ประกอบทั้งหมดได้อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงไม่สามารถดำเนินงานวิจัยนี้ได้ หากขาดคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา



บรรณานุกรม

- นัทพ์ซ น้อยสวัสดิ์. (2552). สไตล์นอกรีต ในงานออกแบบ Unconventionally Design stlye. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 13 (1), 90-95.
- พนิดา ต้นศิริ. (2553). โลกเสมือนผสานโลกจริง Augmented Reality. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 4 กันยายน 2560. จาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/30_2/pdf/aw28.pdf
- BOF TEAM. (2016). A 'Brexit' Would Be Bad for Fashion. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 7 กันยายน 2560. จาก https://www.businessoffashion.com/articles/bof-comment/brexit-bad-for-fashion-luxury-european-union-united-kingdom?utm_content=buffer41173&utm_medium=social&utm_source=pinterest.com&utm_campaign=buffer
- Borko Furht. (2011). Hand Book of Augmented Reality. New York, USA: Springer.
- Covadonga O. (2557). The Secret of ZARA บันทึกลับซารา แฟชั่นเสื้อผ้ามูลค่าหมื่นล้าน. (พิมพ์ครั้งที่ 1) ประเทศไทย: เอเอสทีวีผู้จัดการ, สนพ.
- DIEP TRAN. (2016). 6 Shows That Perfectly Combine Tech and Text [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2560. จาก <http://www.americantheatre.org/2016/07/06/6-shows-that-perfectly-combine-tech-and-text/>
- Dudesweet. (2016). ฟังก์แล้วได้อะไร.[ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2560. จาก <http://time.com/3763868/cl-2ne1-time-100/>
- Flavia Loscialpo. Fashion and Philosophical Deconstruction: a Fashion InDeconstruction. Retrieved December 20, 2017, from https://www.academia.edu/271375/fashion_and_deconstruction

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Kailu Guan. KG Project. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2560. จาก <http://www.kailuguan.com>
- Malaymail Online. (2017). In Tokyo, Korean designer puts zip on Brexit. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 6 ตุลาคม 2560. จาก <http://www.themalaymailonline.com/features/article/in-tokyo-korean-designer-puts-zip-on-brexit#O87srJ8UeuW6UY9k.97>
- Na Nagara. (20 มีนาคม 2007). แนวคิดของ Deconstruction. สืบค้นเมื่อ 3 กันยายน 2560, จาก <http://yong-book2.blogspot.com/2007/03/deconstruction.html>
- NOLAN FEENEY. (2015). This South Korean Pop Idol Is Dominating the TIME 100 Reader's Poll.[ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2560. จาก <http://time.com/3763868/cl-2ne1-time-100/>
- Richard Sorger, /Jenny Udale. (2012). The Fundamentals of Fashion Design. Singapore: Ava Book Production Pte. Ltd.
- TCDC: IN/TO the future. (2560). TCDC: แฟชั่น วัสดุ เทคโนโลยี สี พื้นที่ โลฟิสต์ไต์. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 7 ตุลาคม 2560. จาก http://www.tcdc.or.th/upload/downloads/tcdc_trend2017_final_app.pdf
- TCDC: IN/TO the future. (2560). TCDC "เจาะเทรนด์โลก 2018". [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 28 ธันวาคม 2560. จาก https://web.tcdc.or.th/media/publication_lang_file/167/TREND2018-eBook-PC-SpreadPage.pdf

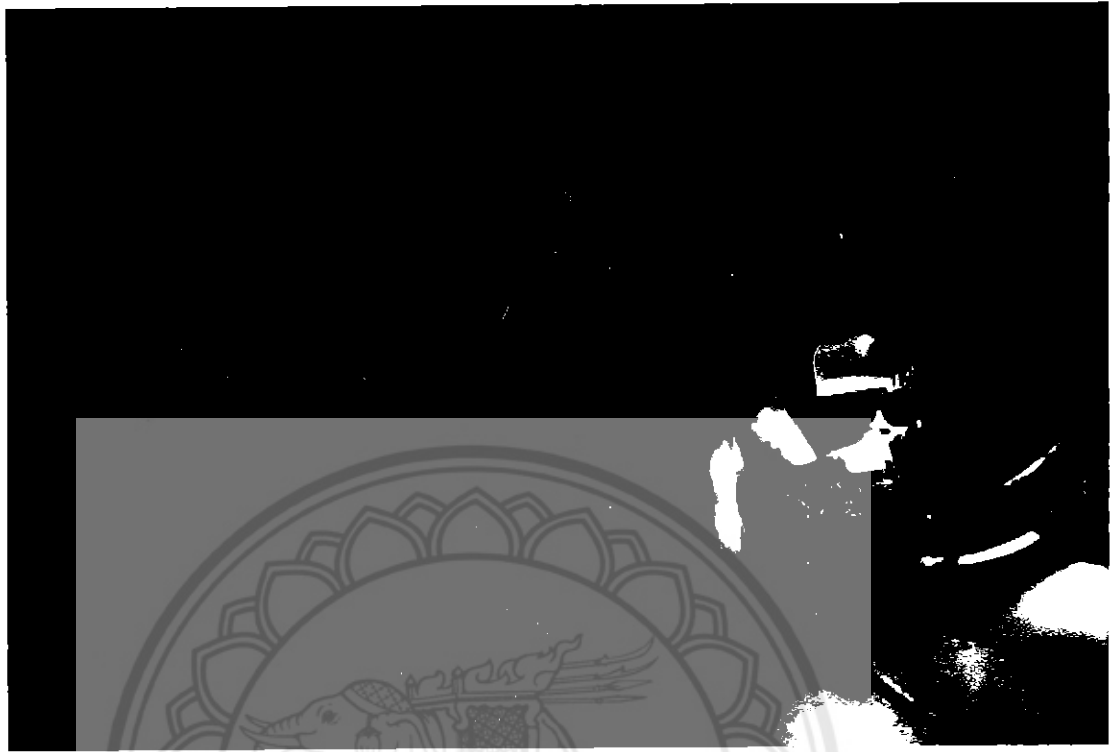




ภาพที่ 91 ภาพการเลือกวัสดุที่ใช้ในการตัดเย็บ



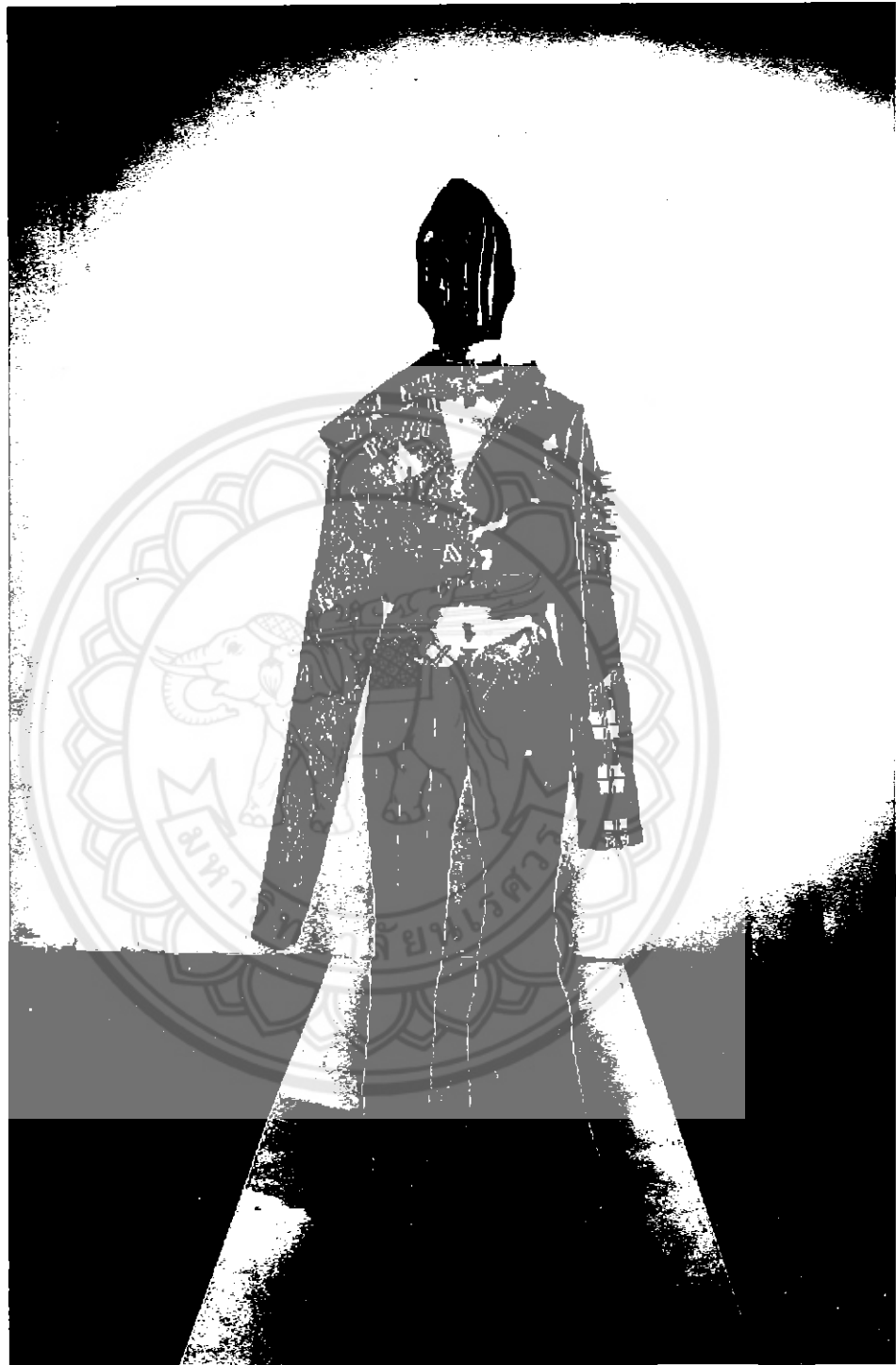
ภาพที่ 92 ภาพการตัดเย็บชุดโครงสร้างจริง



ภาพที่ 93 – ภาพการตัดเย็บชุดโครงสร้างจริง



ภาพที่ 94 ภาพแสดงการปักหมุดบนชุดโครงสร้างจริง



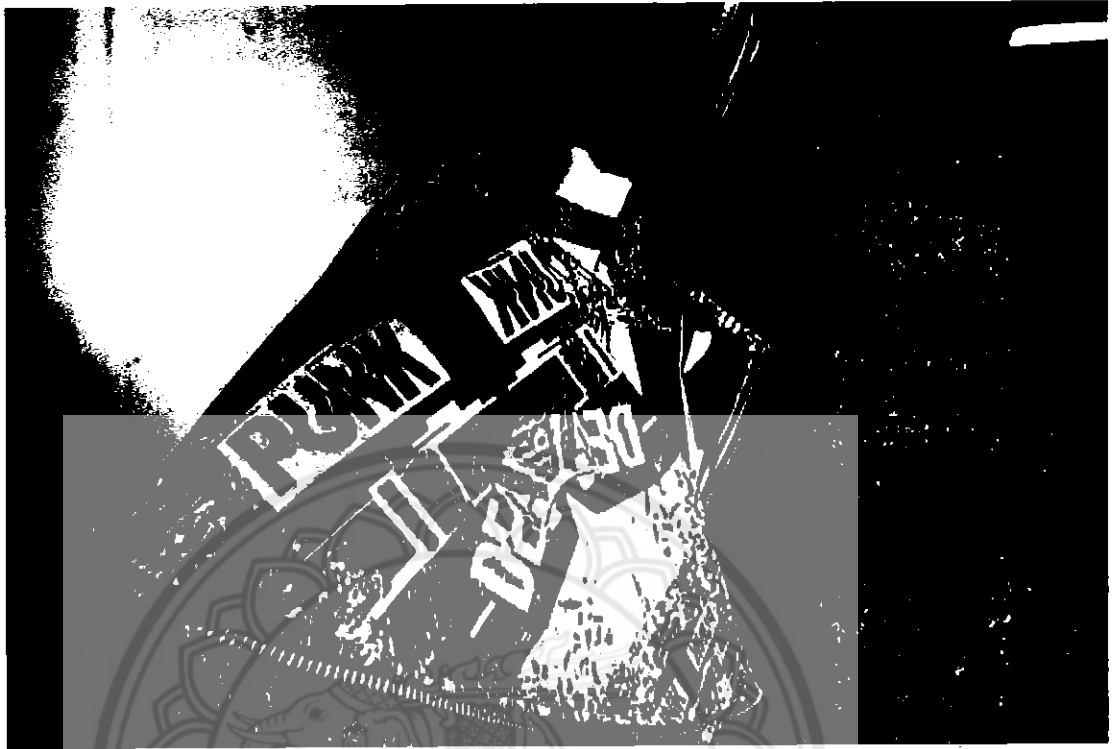
ภาพที่ 95 ภาพแสดงผลการถ่ายแบบชุดที่ 1 ด้านหน้า



ภาพที่ 96 ภาพแสดงผลการถ่ายแบบชุดที่ 1 ด้านข้าง



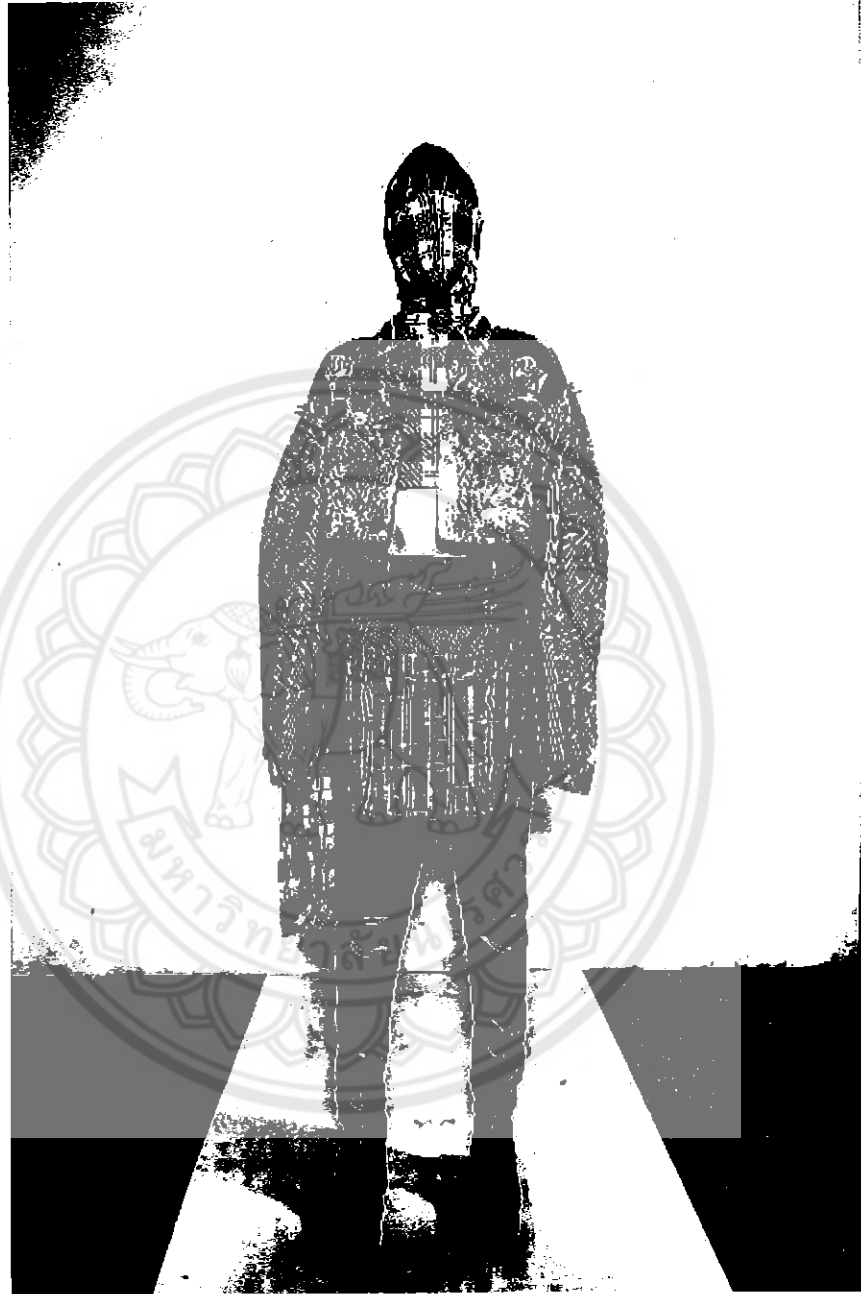
ภาพที่ 97 ภาพแสดงผลการถ่ายแบบชุดที่ 1 ด้านหลัง



ภาพที่ 98 ภาพแสดงรายละเอียด กราฟฟิคที่พิมพ์ลงบนผ้าเพื่อใช้สแกน



ภาพที่ 99 ภาพแสดงรายละเอียดชุดที่ 1



ภาพที่ 100 ภาพแสดงผลการถ่ายแบบชุดที่ 2 ด้านหน้า



ภาพที่ 101 ภาพแสดงผลการถ่ายแบบชุดที่ 2 ด้านข้าง



ภาพที่ 102 ภาพแสดงผลการถ่ายแบบชุดที่ 2 ด้านหลัง



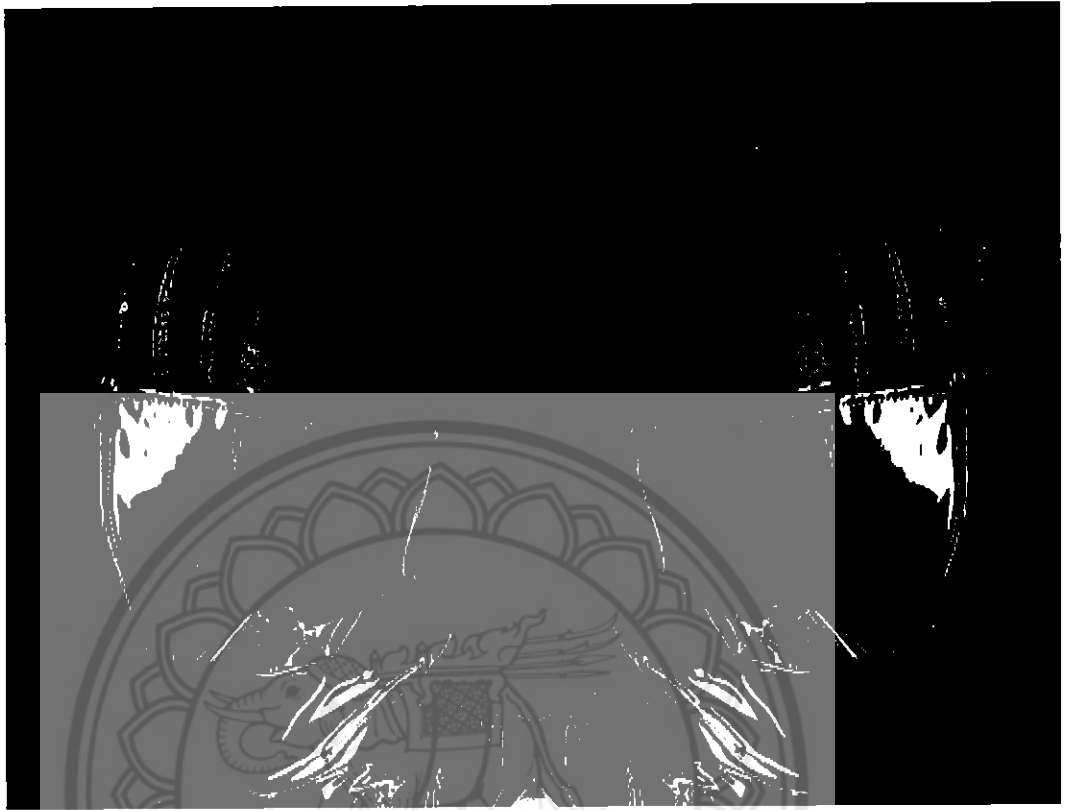
ภาพที่ 103 ภาพแสดงผลการถ่ายแบบชุดที่ 3 ด้านหน้า



ภาพที่ 104 ภาพแสดงผลการถ่ายแบบชุดที่ 3 ด้านข้าง



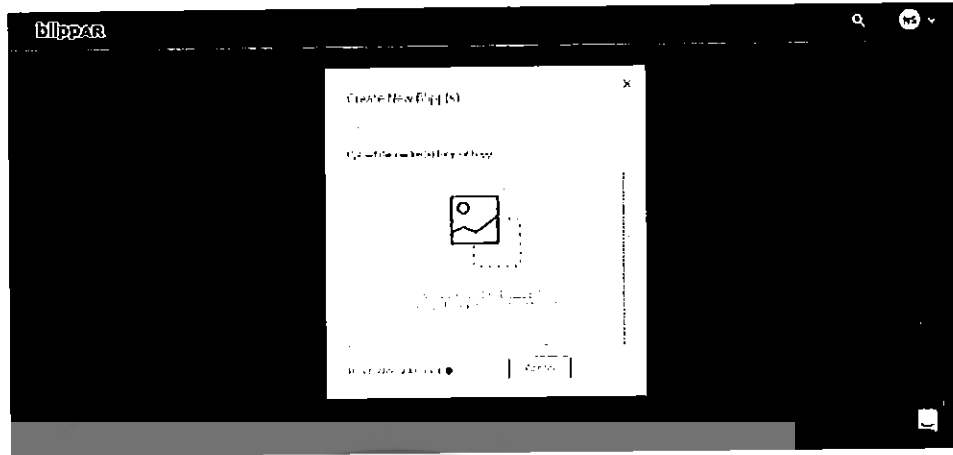
ภาพที่ 105 ภาพแสดงผลการถ่ายแบบชุดที่ 3 ด้านหลัง



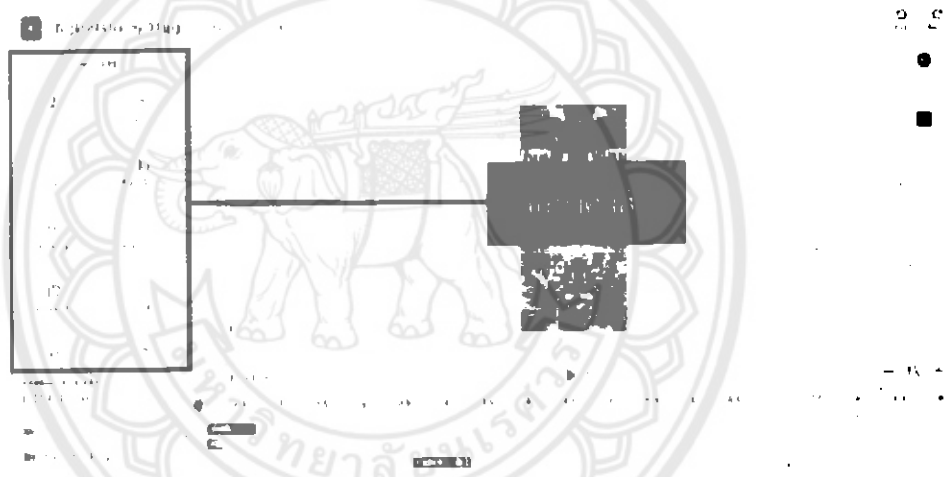
ภาพที่ 106 ภาพแสดงผลการถ่ายแบบชุดที่ 3



ภาพที่ 107 ภาพแสดงรายละเอียดชุดที่ 3



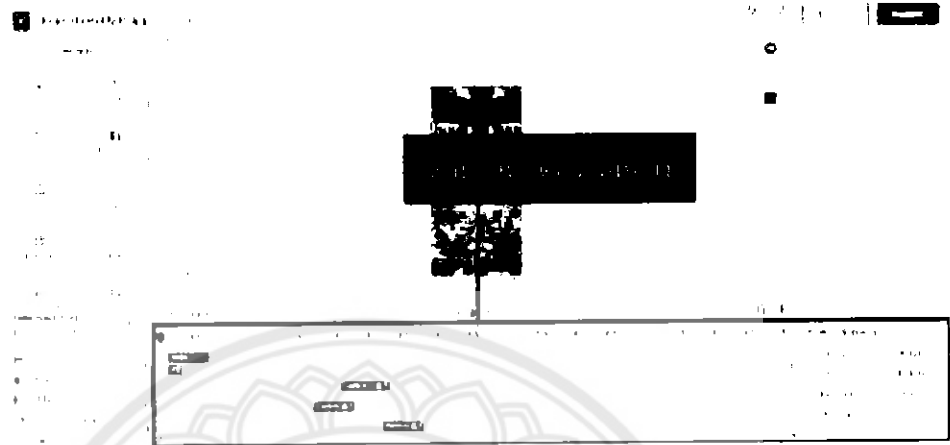
ภาพที่ 108 ภาพหน้าต่างสำหรับเลือกไฟล์ที่จะใช้เป็น AR Mark



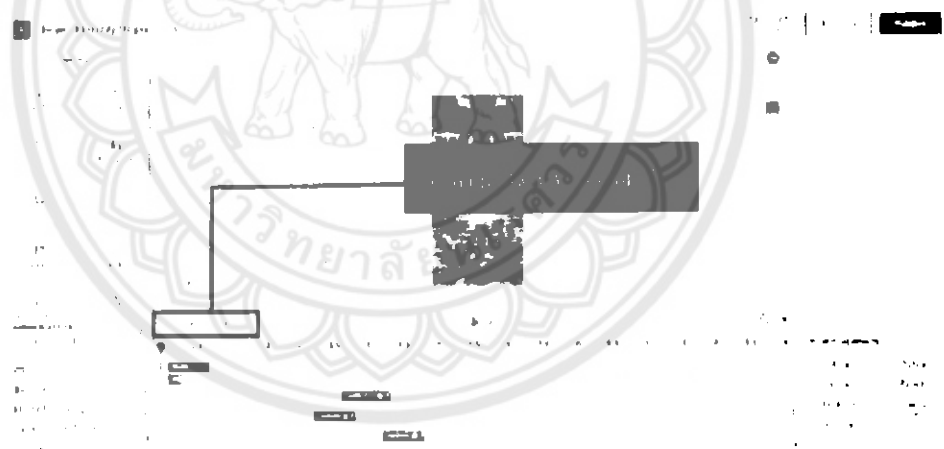
ภาพที่ 109 ภาพหน้าต่างเมื่อเลือกไฟล์ที่จะใช้เป็น AR Mark แล้ว



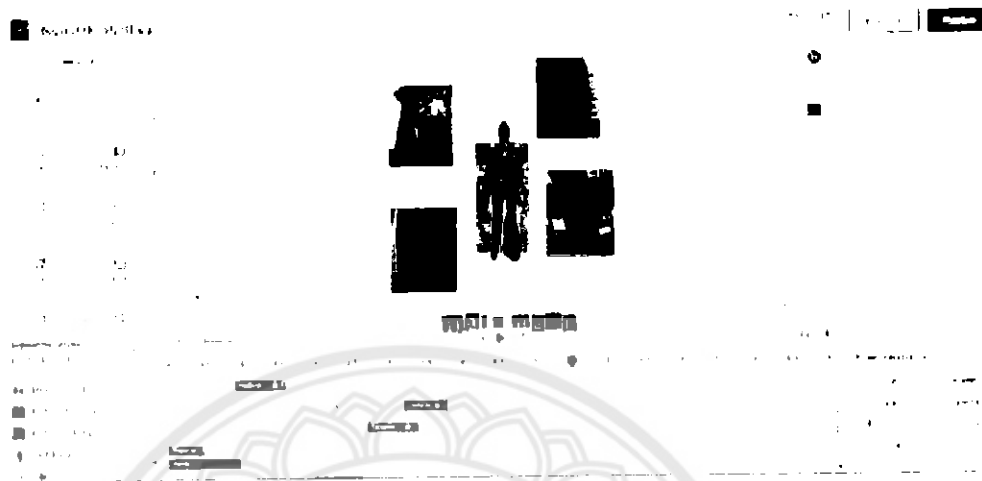
ภาพที่ 110 ภาพแสดงแถบคำสั่งที่จะให้แสดงผลลงบนโทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 111 ภาพแสดงแถบกำหนดความหวังในการแสดงผล และลักษณะการปรากฏข้อมูล



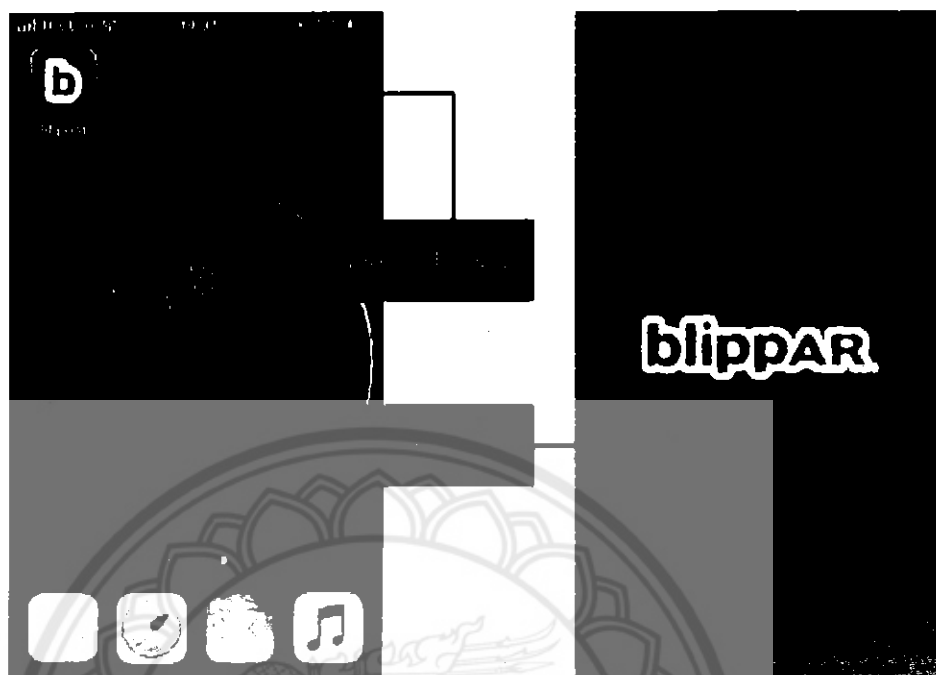
ภาพที่ 112 ภาพแสดงหน้าต่างที่ทำงานในปัจจุบัน สามารถกำหนดการทำงานให้ข้อมูลเชื่อมโยงแสดงในหน้าอื่นได้



ภาพที่ 113 ภาพแสดงตัวอย่างการตั้งค่าข้อมูลที่ต้องการให้แสดงบนโทรศัพท์มือถือ เมื่อ
สแกนผ่านแอปพลิเคชัน Blippar



ภาพที่ 114 ภาพแสดงหน้าต่างที่ใช้กำหนดได้ระบุตำแหน่งในการเข้าถึงข้อมูลบน
โทรศัพท์มือถือผ่านแอปพลิเคชัน Blippar



ภาพที่ 115 ภาพแอปพลิเคชัน Blippar บนจอโทรศัพท์มือถือ



ภาพที่ 116 ภาพแสดงการทำงานของการทำงานของการค้นหาตำแหน่ง AR Mark ที่กำหนดบนฐานข้อมูลออนไลน์