

การถ่ายภาพแฟชั่น เรื่อง “คลื่นแห่งอนาคต”

FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “FUTURE WAVE”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชานิเทศศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายภาพแฟชั่น เรื่อง “คลื่นแห่งอนาคต”

FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “FUTURE WAVE”



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชาศิลปะศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การถ่ายภาพแฟชั่น เรื่อง “คลื่นแห่งอนาคต”  
FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “FUTURE WAVE”  
นักศึกษา นาย นล เกิดทรัพย์  
รหัสประจำตัว 63020352  
หลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชา การถ่ายภาพ  
ภาควิชา นิเทศศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ  
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ อาจารย์ เดิมสิทธิ์ ศิริพานิช

(  )

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 9 เดือน เมษายน พ.ศ 2567

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การถ่ายภาพแฟชั่น เรื่อง “คลื่นแห่งอนาคต” FASHION PHOTOGRAPHY TITLED “FUTURE WAVE”
นักศึกษา	นาย นล เกิดทรัพย์
รหัสประจำตัว	63020352
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	การถ่ายภาพ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา	2566
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	อาจารย์ เต็มสิทธิ์ ศิริพานิช

### บทคัดย่อ

ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบในศิลปะและวัฒนธรรมต่างๆในช่วงยุค 80s ทั้งในเรื่องของแฟชั่น ภาพยนตร์ ดนตรี และสื่อโฆษณาต่างๆ ข้าพเจ้าจึงเกิดความสนใจที่อยากจะนำเสื้อผ้าแฟชั่นในหมวดหมู่ของชุดกีฬา ที่มีความโดดเด่นและสะดุดตาเป็นอย่างมากในช่วงยุคสมัยนั้น มาผสมรวมเข้ากับโลกภายใต้จินตนาการของข้าพเจ้า ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์ต่างๆในยุคสมัยนั้น อีกทั้งยังมีการนำแนวคิดแบบ Retro Futurism ที่มีบทบาทภายในสื่อภาพยนตร์ และสื่อโฆษณาต่างๆในยุคสมัย 80s มาผสมรวมเข้ากับเทคนิคสมัยใหม่อย่างการใช้ Generative AI ในยุคปัจจุบันผสมรวมเข้าด้วยกันให้เกิดผลงานในรูปแบบใหม่ โดยศึกษาเทคนิคการถ่ายภาพจากช่างภาพ Miles Aldridge , David LaChapelle , Ian Cheng เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในผลงาน ศิลปนิพนธ์ชุดนี้ นำเสนอภาพถ่ายเชิงศิลป์ จำนวน 16 ภาพ ในขนาด 20x13 นิ้ว โดยมีประโยชน์แก่ข้าพเจ้าและผู้สนใจดังนี้ 1.) ได้เห็นถึงความเป็นไปได้ในอนาคตของการทำงานร่วมกันระหว่างภาพถ่ายและ AI Image 2.) ได้ศึกษาถึงเทคนิคและแนวคิดการทำงานของศิลปิน มาปรับใช้กับงานภาพถ่ายแฟชั่นในรูปแบบใหม่ 3.) สะท้อนให้เห็นถึงโลกเสมือนภายใต้กรอบจินตนาการของข้าพเจ้า ผ่านเทคนิคสมัยใหม่อย่างการใช้ Generative Ai ผสมรวมเข้ากับข้อมูลจากโลกความเป็นจริงและสถานที่จริง ณ ปัจจุบัน ให้อยู่ภายใต้กรอบ Retro Futurism

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อาจารย์ เดิมสิทธิ์ ศิริพานิช ที่ให้ความอนุเคราะห์รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ให้คำปรึกษา แนะนำ และให้การช่วยเหลือในการทำศิลปินพจน์ รวมถึงสอนวิธีการทำงานที่ดีทำให้ผู้วิจัยรู้จักพัฒนาตนเองในด้านการงานให้ดียิ่งขึ้น

ขอขอบคุณอาจารย์พิทักษ์ ทนินชัยบุตร ที่คอยช่วยเหลือและพูดเตือนสติให้ข้าพเจ้าไม่ล้มเลิกศิลปินพจน์ชิ้นนี้ไปกลางคัน

ขอขอบคุณอาจารย์สาขาวิชาการถ่ายภาพทุกท่านที่คอยแนะนำ ตีชมผลงานของข้าพเจ้าให้ไปในทิศทางที่ดีมากกว่าเดิมและยังช่วยให้ข้าพเจ้านำคำติชมไปพัฒนาต่อในผลงานชิ้นนี้และชิ้นอื่นๆในอนาคต

ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคน ที่คอยมาช่วยเหลือในวันที่ข้าพเจ้าต้องการเสมอ แม้จะมีธุระอื่นใดก็ยังสละเวลามาช่วยเหลือข้าพเจ้าให้งานสำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณมารดา และบิดา ที่คอยช่วยเหลือสนับสนุนเงินทุนในการทำงานศิลปินพจน์ชิ้นนี้ และช่วยให้กำลังใจในวันที่ข้าพเจ้ารู้สึกไม่สบายใจกับการทำงาน

ขอขอบคุณ นางสาวณัฐธยาน์ เพชรปานกัน ที่คอยช่วยเหลือดูแลในทุกอย่าง ทั้งเรื่องอุปกรณ์ถ่ายทำ การเดินทางไปยังสถานที่ถ่ายทำต่างๆ อีกทั้งยังคอยช่วยเหลือ ให้กำลังใจข้าพเจ้าตลอดการทำศิลปินพจน์ชิ้นนี้

และขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับศิลปินพจน์ฉบับนี้อีกครั้ง หากข้าพเจ้าขาดท่านใดไปแม้แต่คนเดียว ก็มีโอกาสทำให้ศิลปินพจน์ชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงดังที่ข้าพเจ้าหวังได้เช่นกัน

นล เกิดทรัพย์

## สารบัญ

## บทที่ 1

ความเป็นมา และความสำคัญ.....1-3

## บทที่ 2

ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน.....4-61

บทความที่เกี่ยวข้องกับผลงาน.....4-43

ประวัติแฟชั่นยุค 80.....4-5

แฟชั่นผู้หญิงในช่วงต้นยุค 80.....6-10

แฟชั่นผู้หญิงในช่วงกลางยุค 80.....10-12

แฟชั่นผู้หญิงในช่วงปลายยุค 80.....13-14

แฟชั่นผู้ชายในช่วงต้นยุค 80.....15-17

แฟชั่นผู้ชายในช่วงกลางยุค 80.....18-19

แฟชั่นผู้ชายในช่วงปลายยุค 80.....20-21

ประวัติเสื้อผ้าสไตล์ Sportwear ในยุค 80.....22-23

ที่มาของ Retro Futurism.....24-26

ธีม Retro Futurism .....26-27

ประเภทของ Retro Futurism.....27-32

Retro Futurism ในแฟชั่น.....33-39

Fashion Generative AI.....40-43

ผลงานที่มีแนวคิดใกล้เคียงกับผลงานของข้าพเจ้า.....44-46

การศึกษาศิลปินหรือช่างภาพ.....47-55

Miles Aldridge.....47-49

David LaChapelle.....50-52

Ian Cheng.....53-55

ผลการวิเคราะห์รูปแบบของผลงานที่นำมาประยุกต์.....56

บทสัมภาษณ์.....	57-59
เทคนิคพิเศษภายในผลงานของข้าพเจ้า.....	59-60
สรุปแนวคิดจากข้อมูลทั้งหมด.....	61
<b>บทที่ 3</b>	
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	62-110
นายแบบและนางแบบ.....	62-63
สถานที่ถ่ายทำ.....	64
ชุด.....	65-66
Make up.....	67
การทำผม.....	68
การจับคู่ชุดและสถานที่ให้นายแบบและนางแบบ.....	69-72
การจัดแสง.....	73-74
การทดลองเทคนิคพิเศษ.....	75-101
Generative AI.....	75-80
การสร้างฉากหลังจากสถานที่จริง.....	81-88
การนำภาพถ่ายจริงมาผสมรวมกับภาพ AI.....	89-98
การตกแต่งฉากหลังจากภาพเสร็จสมบูรณ์.....	99-101
ตารางวันและเวลาการถ่ายทำจริง.....	102
ภาพร่างฉบับสมบูรณ์.....	102-110
ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ.....	110
<b>บทที่ 4</b>	
ผลงานจริง.....	111-126
ภาพรวมผลงานจริง.....	127
การจัดแสดงผลงาน.....	127
<b>บทที่ 5</b>	
บทสรุป.....	128-129
สรุปผลการทำงาน.....	128
ปัญหาในการทำงานและการแก้ไข.....	128-129

ข้อเสนอแนะ.....	129
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	129
บรรณานุกรม.....	130-135
ประวัติผู้เขียน.....	136



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

## บทที่ 2

ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	ภาพลำดับที่ 1-110
บทความที่เป็นเกี่ยวข้องกับผลงาน.....	ภาพลำดับที่ 1-88
ประวัติแฟชั่นยุค 80.....	ภาพลำดับที่ 1-3
แฟชั่นผู้หญิงในช่วงต้นยุค 80.....	ภาพลำดับที่ 4-11
แฟชั่นผู้หญิงในช่วงกลางยุค 80.....	ภาพลำดับที่ 12-15
แฟชั่นผู้หญิงในช่วงปลายยุค 80.....	ภาพลำดับที่ 16-19
แฟชั่นผู้ชายในช่วงต้นยุค 80.....	ภาพลำดับที่ 20-25
แฟชั่นผู้ชายในช่วงกลางยุค 80.....	ภาพลำดับที่ 26-29
แฟชั่นผู้ชายในช่วงปลายยุค 80.....	ภาพลำดับที่ 30-33
ประวัติเสื้อผ้าสไตล์ Sportwear ในยุค 80.....	ภาพลำดับที่ 34-36
ที่มาของ Retro Futurism.....	ภาพลำดับที่ 37-40
ธีม Retro Futurism .....	ภาพลำดับที่ 41-42
ประเภทของ Retro Futurism.....	ภาพลำดับที่ 43-52
Retro Futurism ในแฟชั่น.....	ภาพลำดับที่ 53-72
Fashion Generative AI.....	ภาพลำดับที่ 73-88
ผลงานที่มีแนวคิดใกล้เคียงกับผลงานของข้าพเจ้า.....	ภาพลำดับที่ 89-93
การศึกษาศิลปินหรือช่างภาพ.....	ภาพลำดับที่ 94-108
Miles Aldridge.....	ภาพลำดับที่ 94-98
David LaChapelle.....	ภาพลำดับที่ 99-103
lan Cheng.....	ภาพลำดับที่ 104-108
เทคนิคพิเศษภายในผลงานของข้าพเจ้า.....	ภาพลำดับที่ 109-110

## บทที่ 3

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน.....	ภาพลำดับที่ 111-230
นายแบบและนางแบบ.....	ภาพลำดับที่ 111-114
สถานที่ถ่ายทำ.....	ภาพลำดับที่ 115-119
ชุด.....	ภาพลำดับที่ 120-129
Make up.....	ภาพลำดับที่ 130-131
การทำผม.....	ภาพลำดับที่ 132-133
การจับคู่ชุดและสถานที่ให้นายแบบและนางแบบ.....	ภาพลำดับที่ 134-154
การจัดแสง.....	ภาพลำดับที่ 155-158
การทดลองเทคนิคพิเศษ.....	ภาพลำดับที่ 159-213
Generative AI.....	ภาพลำดับที่ 159-170
การสร้างฉากหลังจากสถานที่จริง.....	ภาพลำดับที่ 171-185
การนำภาพถ่ายจริงมาผสมรวมกับภาพ AI.....	ภาพลำดับที่ 186-206
การตกแต่งฉากหลังจากภาพเสร็จสมบูรณ์.....	ภาพลำดับที่ 207-213
ภาพร่างฉบับสมบูรณ์.....	ภาพลำดับที่ 214-229
ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ.....	ภาพลำดับที่ 230

## บทที่ 4

ผลงานจริง.....	ภาพลำดับที่ 231-246
ภาพรวมผลงานจริง.....	ภาพลำดับที่ 247
การจัดแสดงผลงาน.....	ภาพลำดับที่ 248

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.ประเภทของภาพ

Fashion Photography

### 2.ชื่อผลงาน

คลื่นแห่งอนาคต (Future Wave)

### 3.ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ข้าพเจ้ามีความสนใจในศิลปะ ณ ช่วงยุค 80 ทั้งในด้านดนตรี ภาพยนตร์ โปสเตอร์ เสื้อผ้าและงานกราฟิกต่างๆที่เกิดขึ้น จึงทำให้ข้าพเจ้าเห็นถึงเอกลักษณ์บางอย่างที่ข้าพเจ้าชอบเป็นอย่างมากในยุคสมัยนี้ นั่นคือความเป็นโลกอนาคต ในช่วงยุคสมัยนี้เป็นอย่างมากซึ่งความเป็นอนาคตในยุคสมัยนี้มีความเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจน ทั้งในแง่ของการใช้สีและเรื่องราวในภาพประกอบต่างๆ ข้าพเจ้าจึงอยากที่จะนำเสื้อผ้าในยุค 80s มาผสมรวมเข้ากับความเป็นอนาคตที่เกิดขึ้นในยุคนี้ผสมเข้ากับเทคนิคสมัยใหม่ ณ ยุคปัจจุบัน

### 4.วัตถุประสงค์

ข้าพเจ้าต้องการจะสร้างชุดภาพถ่ายแฟชั่นที่สะท้อนให้เห็นถึงโลกอนาคต ภายใต้กรอบจินตนาการของข้าพเจ้าที่มีส่วนผสมระหว่างความเป็นอนาคตในช่วงยุค 80 และเทคโนโลยีสมัยใหม่ในยุคปัจจุบันเข้าด้วยกัน ในเกิดโลกเสมือนในแบบที่ข้าพเจ้าต้องการ

### 5 แนวความคิด – concept

โลกเสมือนที่ดึงเอาคนมาแข่งเกม ภายใต้ชุด Sportswear ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากยุค80s

### 6.แรงบันดาลใจ

ข้าพเจ้าได้แรงบันดาลใจมากจากการที่ข้าพเจ้าชอบฟังเพลงแนว Vaporwave มาตลอดจึงเกิดความสนใจในเนื้อหาภายในว่าถูกประกอบด้วยอะไรบ้างภายในเพลง ซึ่งเมื่อได้ศึกษาต่อพบว่าโดยส่วนใหญ่ภายในเพลง จะเป็นการนำเพลงประกอบวิดีโอเกม รวมไปถึงบทภาพยนตร์และดนตรีต่างๆในยุค 80s มาทั้งหมด แต่ดัดแปลงด้วยเทคนิคต่างๆให้เกิดเป็น Vaporwave ข้าพเจ้าจึงได้พบแนวเพลงใหม่ๆและความน่าสนใจในยุคสมัย 80s และเมื่อข้าพเจ้าได้ลองนำข้อมูลต่างๆที่ศึกษาหาข้อมูลมาจัดรวมกัน ข้าพเจ้าจึงเห็นจุดเชื่อมโยงกันหลายๆอย่างนั่นคือเรื่องของความเป็นโลกอนาคตในยุค 80s จะมีมุมมองที่ใกล้เคียงและเอกลักษณ์ที่คล้ายคลึงกันเสมอ แต่กลับกันในด้านแฟชั่น ข้าพเจ้าที่เกิดในยุคสมัย 2000 กลับรู้สึกว่ามันดูไม่อนาคตสักเท่าไรจึงมีความสนใจว่าหากเรานำสิ่งที่มีอยู่แล้วเอกลักษณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในยุคนี้ที่สื่อถึงความเป็นอนาคต มารวมเข้ากับเสื้อผ้าในยุคสมัยนั้น ผสมเข้ากับเทคนิคสมัยใหม่ในยุคปัจจุบัน จะต้องเป็นอนาคตแบบใหม่อย่างแน่นอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7.รายละเอียดทางเทคนิค

ข้าพเจ้าต้องการจะถ่ายภาพแฟชั่นที่มีส่วนผสมของการใช้ 3D ในการสร้างพื้นที่และวัตถุต่างๆผสมเข้ากับการใช้ Generative AI ที่ช่วยในเรื่องการออกแบบฉากต่างๆมาผสมรวมเข้าด้วยกันให้สอดคล้องกับเสื้อผ้าในแต่ละชุด

## 8.แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- เริ่มต้นศึกษาข้อมูลเสื้อผ้าแฟชั่นในยุค 80s
- ย้อนดูภาพถ่ายแฟชั่นที่เกิดขึ้นในยุค 80s
- ศึกษาข้อมูลอื่นๆที่มีหมวดหมู่ใกล้เคียงกันโดยจะเน้นไปที่ความเป็นอนาคตในยุค 80s
- นำข้อมูลมารวมกันหาจุดเชื่อมโยงเพื่อออกแบบโลกเสมือนในงานชิ้นนี้
- ค้นหาเสื้อผ้าและแนวทางการแต่งหน้ารวมไปถึงท่าโพสต่างๆที่เอกลักษณ์เฉพาะ
- ศึกษาเทคนิคการถ่าย และสไตล์การถ่ายภาพในแบบที่ใกล้เคียงกับผลงานของข้าพเจ้า
- ศึกษาช่างภาพแฟชั่นที่โด่งดังในยุคสมัยนั้น หรือช่างภาพที่มีผลงานในแบบที่ข้าพเจ้าสนใจ
- ค้นหานายแบบนางแบบ
- ทำการสรุปข้อมูลก่อนเริ่มถ่าย
- เริ่มต้นการทำฉากและทดลองผ่านหุ่นนิ่งก่อนเริ่มต้น Test shoot
- เริ่มต้น Test shoot
- ตรวจสอบดูข้อผิดพลาดของผลงานว่ามีจุดใดบ้าง และปรับแก้ไขก่อนเริ่มถ่ายงานจริง
- เริ่มต้นทำงานจริง
- สรุปผลและจัดทำผลงาน

## 9.ข้อมูล

แฟชั่นในยุค 80s จะเป็นเสมือนด้านตรงข้ามของความเป็น Minimalism โดยในยุคสมัยนี้จะเน้นเสื้อผ้าที่โทนสีชัดเจน โดยในยุคนี้ Subculture จะมีผลต่อเสื้อผ้าแฟชั่นเป็นอย่างมาก เสื้อแจ็คเก็ต Bomber , เสื้อกันลม , Sweater จะเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในยุคสมัยนี้ และยังมีการนำเสื้อผ้ามายาวใส่แบบ Oversized ในแบบฉบับของ HipHop ก็อยู่ในยุคสมัยนี้เช่นกัน ในส่วนของกลุ่มวัยรุ่นในยุคนี้จะเน้นเสื้อผ้าที่มีสีสันสดใสชัดเจน ทั้งการใส่สีซีชมพู สีม่วง สีแดง โดยส่วนใหญ่จะเน้นสีที่โดดเด่นสะดุดตา แต่ในช่วง Summer ในยุคนี้จะเน้นเสื้อผ้าที่มีความเท่และดูดีมากกว่าเสื้อที่ดูใส่สบาย จึงจะเน้นการใส่เสื้อเชิ้ตกับเสื้อสูทสีสดใส และในยุคสมัยนี้ยังมีการนำเสื้อผ้ามายาวใส่เป็นเสื้อผ้าแฟชั่นอีกด้วย เช่น Sweatpants , Tracksuit มายาวใส่เป็นเสื้อผ้าแฟชั่นอีกด้วย

## 10.คุณค่าของผลงาน/ ประโยชน์ที่จะได้รับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานชิ้นนี้จะสร้างมุมมองต่อโลกอนาคตแบบใหม่ที่มีทั้งความย้อนยุคและความล้ำยุคในตัวงาน ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองในอนาคตที่เกิดขึ้นในอดีต ผสมเข้ากับมุมมองในอนาคตของข้าพเจ้าที่อยู่ ณ ยุคปัจจุบัน ทั้งนี้ ยังจะได้เห็นเทคนิคสมัยใหม่ต่างๆในการทำภาพถ่ายแพชั่นที่อาจจะเปลี่ยนของการถ่ายภาพในยุคอนาคตที่จะถึงไม่ช้าก็เร็วในผลงานชิ้นนี้อีกด้วย

### **11.ปัญหาที่คาดว่าจะเกิด และวิธีแก้ไข**

เสื้อผ้ามีการจับคู่ยากเมื่อนำมาใช้งานภายใต้แนวคิดแบบอนาคต วิธีแก้ปัญหา ใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านเสื้อผ้า หรือมืออาชีพด้านการจัดการเสื้อผ้าเข้ามาช่วยให้งานสมบูรณ์มากขึ้น

ความโดดเด่นของโลกเสมือนเด่นเกินกว่าชุดที่เป็นเป้าหมายหลัก วิธีแก้ปัญหา ลำดับความสำคัญขององค์ประกอบภายในภาพให้ชัดเจนก่อนเริ่มต้นถ่ายทำจริง

เทคนิคที่นำมาใช้ผสมรวมเข้ากับภาพแล้วไม่สมบูรณ์ วิธีแก้ปัญหา ทดลองเทคนิคให้หลากหลายมากขึ้น ลองนำผลงานที่ผิดพลาดมาปรับแก้ใหม่ด้วยวิธีการอื่นๆ หรือลดเทคนิคที่ไม่จำเป็นออก เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์มากที่สุด

### **12.งบประมาณ**

คำอธิบาย	จำนวน	ราคา
เสื้อผ้า	16/ชุด	16,000 บาท
นายแบบนางแบบ	4/คน	8,000 บาท
ช่างแต่งหน้าทำผม	1/คน	5,000 บาท
ค่าอุปกรณ์ถ่ายทำ	7/วัน	21,000 บาท
สไตลิสต์	1/คน	10,000 บาท
ผู้ช่วยช่างภาพ	2/คน	4,000 บาท
ค่าเช่าสถานที่ถ่ายทำ	2/วัน	10,000 บาท
ค่าอาหารกองถ่าย	2/วัน	4,000 บาท
<b>รวม</b>		<b>78,000 บาท</b>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

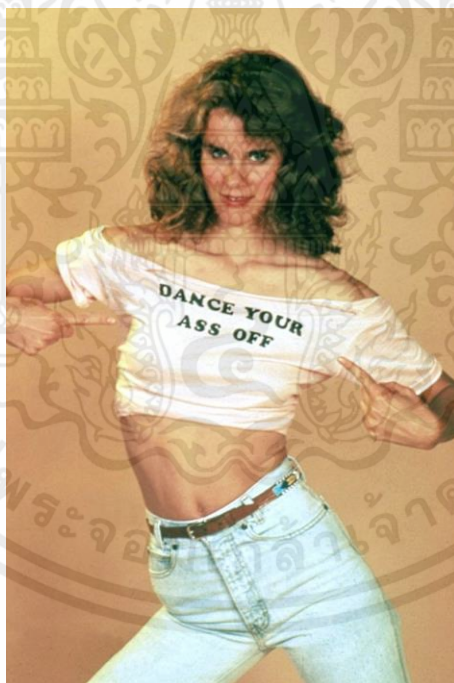
## บทที่ 2

### ข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงาน

#### 2.1 บทความที่เกี่ยวข้องกับผลงาน

##### 1. ประวัติแฟชั่นยุค 80

แฟชั่นในยุค 80 เริ่มต้นเกิดขึ้นจากการต่อต้านขบวนการฮิปปี้จากชาวพังค์และกลุ่มทุนนิยม ในช่วงต้นยุค 80 เสื้อผ้าค่อนข้างดูจิตต่างจากเสื้อผ้าที่มีสีสันสดใสที่หลายคนคุ้นตาและเป็นเอกลักษณ์ของยุคนั้นเกิดในช่วงท้ายของยุค โดยทั่วไปทรงผมของยุค 80 จะมีลักษณะเป็นลอนใหญ่ หยิกฟู และการแต่งหน้าของผู้หญิงนั้นจะประกอบไปด้วย ริมหวีปากสีอ่อน ขนตาหนาและเข้ม บลัชออนมีสีแดงหรือชมพู รายการทางโทรทัศน์นั้นมีอิทธิพลอย่างมาก โดยในช่วงยุค 80 แฟชั่นของผู้หญิงและผู้ชายจะถูกแบ่งเป็นแฟชั่นในช่วงต้นยุค 80 กลางยุค 80 และปลายยุค 80 ([en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org), 2024) ([www.reallaliworld.wordpress.com](http://www.reallaliworld.wordpress.com), 2016) ([www.wunderlabel.com](http://www.wunderlabel.com), 2024)



ภาพที่ 1 ประวัติแฟชั่นยุค 80

ที่มา [www.cosmopolitan.com](http://www.cosmopolitan.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2 ประวัติแฟชั่นยุค 80  
ที่มา [www.cosmopolitan.com](http://www.cosmopolitan.com) (2024)



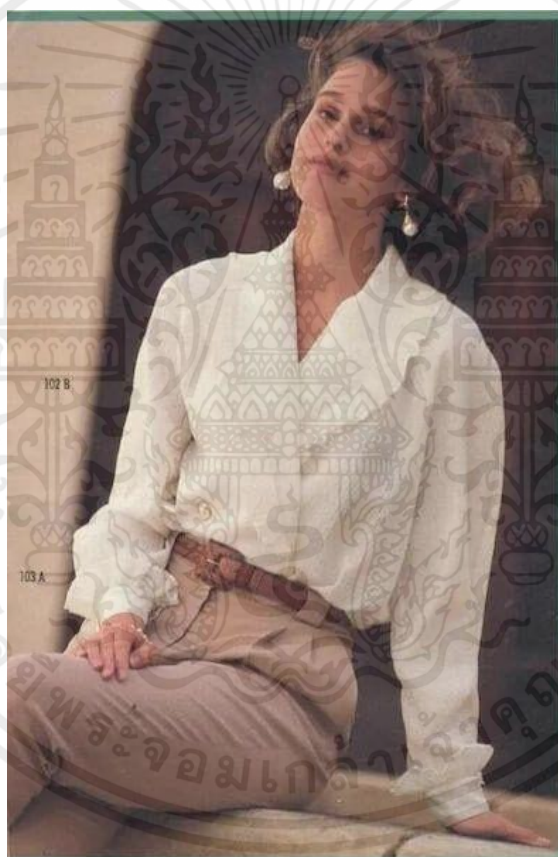
ภาพที่ 3 ประวัติแฟชั่นยุค 80  
ที่มา [www.cosmopolitan.com](http://www.cosmopolitan.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1.1 แฟชั่นผู้หญิงในช่วงต้นยุค 80 เริ่มจากค.ศ.1980 – 1982 ประกอบด้วย

### 1.Minimalism

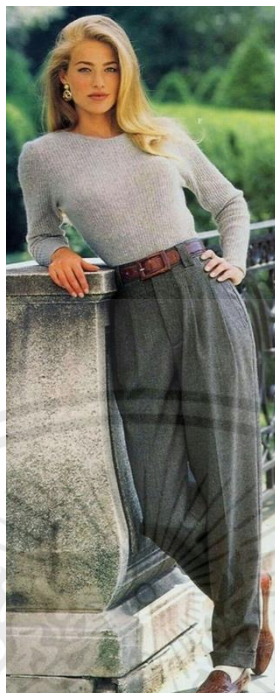
เกิดการต่อต้านแฟชั่นดิส์โก้ที่มีสีสันสดใส โดยผู้หญิงในสหรัฐอเมริกาและยุโรปหันมาใส่เครื่องประดับน้อยลงนิยมเสื้อผ้าแบบมินิมอลลิสต์ เน้นเฉดสีที่เรียบง่าย เช่น สีน้ำตาล สีครีม สีแทนและสีส้ม และสไตล์การแต่งตัวสามารถแต่งได้ทั้งชายและหญิง โดยการแต่งตัวที่เป็นที่นิยมในช่วงนั้นได้แก่ เสื้อสเวตเตอร์ เสื้อคอเต่า เสื้อคอกลมและเสื้อคอวี แจ็คเก็ตขน เสื้อคลุม เสื้อคลุมขนสัตว์ กระโปรงยาวถึงเข่า เดรสหลวมมีความพลิ้วไหว กางเกงเอวสูง กางเกงหนัง กางเกงยีนส์ปัก และรองเท้าส้นหนา ในส่วนของเครื่องประดับประกอบด้วย สร้อยคอเส้นเล็ก สร้อยไข่มุก ขนาดเล็ก สร้อยทองขนาดเล็ก และนาฬิกาเรือนเล็ก ([en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org), 2024) ([www.classiq.me](http://www.classiq.me), 2024)



ภาพที่ 4 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Minimalism

ที่มา [www.pinterest.com](https://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Minimalism  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

## 2.Aerobics craze

ความชื่นชอบในการออกกำลังกายนั้นมาตั้งแต่ยุค 70 และยังคงเป็นที่นิยมในช่วงยุค 80 และการเล่นแอโรบิกก็เป็นที่นิยมในหมู่หญิงสาวจนทำให้เกิดแฟชั่นแอโรบิกขึ้นมา โดยประกอบด้วย เสื้อสเวตเชิ้ต เสื้อสเวตเชิ้ตมีฮู้ดมีซิปกางเกงรัดรูป กางเกงวอร์ม ชุดวอร์ม กางเกงขาสั้นจ็อกกิ้ง และรองเท้าผ้าใบ เครื่องประดับประกอบด้วย ลูกเท้าอุ่น ขา เข็มขัดขนาดใหญ่ และที่คาดผมแบบยางยืด ([en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), 2024) ([www.thevintagewomanmagazine.com](http://www.thevintagewomanmagazine.com), 2024) ([www.wunderlabel.com](http://www.wunderlabel.com), 2024)



ภาพที่ 6 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Aerobics craze  
ที่มา [www.womansworld.com](http://www.womansworld.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Aerobics craze  
ที่มา [www.womansworld.com](http://www.womansworld.com) (2024)

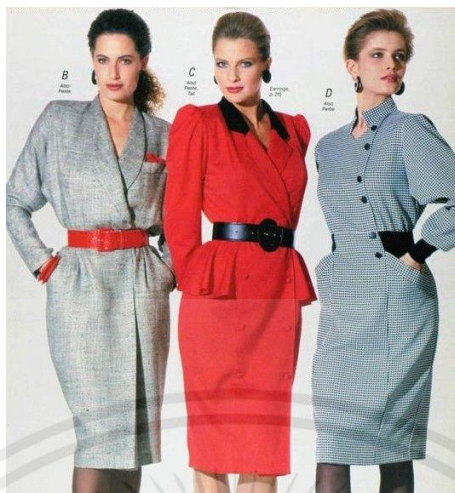
### 3.Increased Formality

ชุดพิธีการแฟชั่นยุค 60 กลับมาเป็นที่นิยมแต่มีการถูกดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย โดยประกอบด้วย ชุดสูทที่เข้ากัน ชุดค็อกเทล ชุดราตรี ถุงมือยาว มีการเพิ่มสีดำเข้าไปในเสื้อผ้าการแต่งกายมากขึ้น ([en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), 2024) ([www.wunderlabel.com](http://www.wunderlabel.com), 2024)



ภาพที่ 8 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Increased Formality  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 9 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Increased Formality

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

#### 4. Professional fashion

ผู้หญิงเริ่มออกไปทำงานมากขึ้นซึ่งถือว่าไม่ใช่เรื่องผิดปกติอีกต่อไป ทำให้เกิดความนิยมในการแต่งตัวไปทำงานมากยิ่งขึ้น โดยประกอบด้วย เบลเซอร์ที่เข้าชุด กระโปรงยาวถึงเข่า กางเกงสแล็กขากว้าง เสื้อเบลลาส์ที่มีสีต่างๆ รองเท้าที่มีส้นและปลายแหลม ([en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), 2024) ([www.wunderlabel.com](http://www.wunderlabel.com), 2024)



ภาพที่ 10 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Professional fashion

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 11 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Professional fashion

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

## 1.2 แฟชั่นผู้หญิงในช่วงกลางยุค 80 เริ่มจากค.ศ.1983 – 1986 ประกอบด้วย

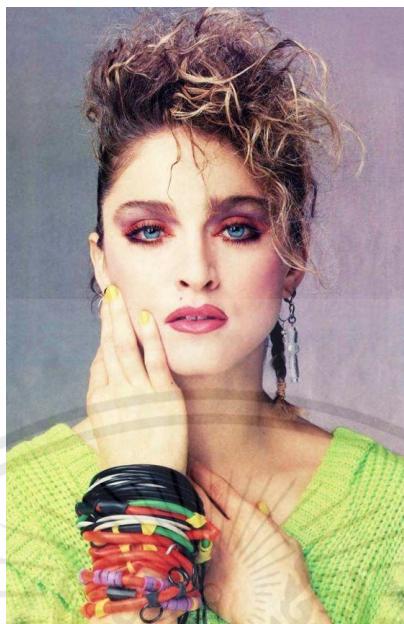
### 1. Bright colors

แฟชั่นในช่วงนี้จะเริ่มมีสีนํ้ามางยิ่งขึ้น โดยมีการใส่กระโปรงสั้น เสื้อโค้ทขนสัตว์ยาว กางเกงขาเรียว กางเกงขาสั้น สำหรับปั่นจักรยาน ชุดจํมึมสูทสีพลาสเทล เสื้อสเวตเตอร์ไหล่วาง ผ้าพันคอผืนใหญ่ รองเท้าแตะรัดส้น รองเท้าส้นสูง และการได้รับอิทธิพลจากนักร้อง ป๊อปปูล่าอย่าง มาดอนน่า ยิ่งทำให้กระแสแฟชั่นของเธอเป็นที่นิยมอย่างมาก ประกอบด้วย กระโปรงสั้นสวมทับเลกกิ้ง สร้อยคอ กำไลยาง ถุงมือตาข่าย โบว์ติดผม ที่คาดผม และริบบิ้นลูกไม้

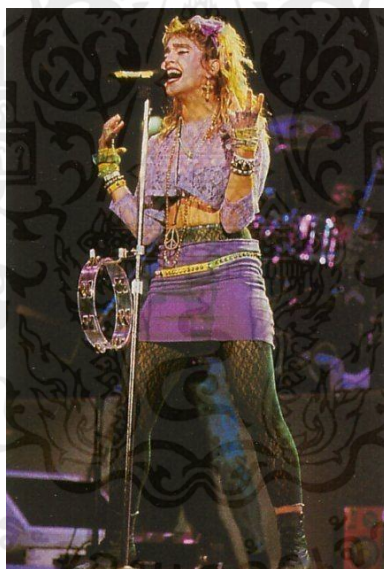
ยังทำให้เห็นอีกด้วยว่าคนที่มีชื่อเสียงมีอิทธิพลต่อแฟชั่นมากขึ้น ([en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), 2024)

([www.wunderlabel.com](http://www.wunderlabel.com), 2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 12 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Bright colors  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

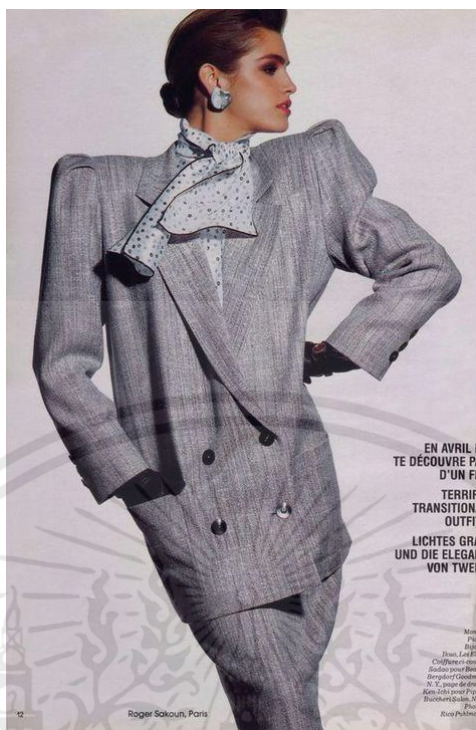


ภาพที่ 13 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Bright colors  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

## 2.Power dressing

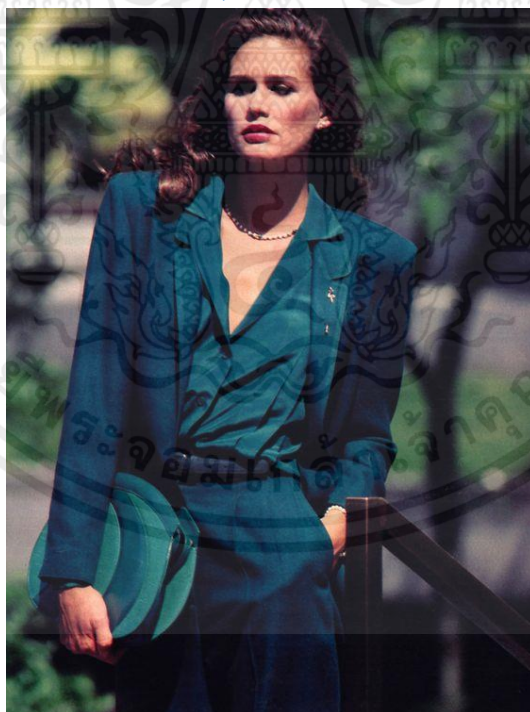
เสื้อผ้าของผู้หญิงจะเสริมกลิ่นอายความเป็นชายเข้ามาร่วมด้วย โดยจะเสริมไหล่ของเสื้อผ้าด้วยแผ่นรองไหล่มากยิ่งขึ้นในเสื้อเบลล่าส์ ชุดเดรส และเบลเซอร์ มีการสวมใส่ถุงน่องหรือกางเกงรัดรูปรวม มีโทนสีเดียว สวมหมวก แจ็คเก็ต และกระโปรงที่เข้าชุดกันโดยจะสั้นสุดได้เข้า ไหล่กว้างและสร้อยคอมุก โดยทำให้เห็นถึงอำนาจซึ่งเป็นที่จำเป็นต่อผู้หญิงในยุคนั้นเพื่อแสดงออกว่าผู้หญิงก็สามารถทำงานได้เหมือนผู้ชาย ([en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), 2024) ([www.wunderlabel.com](http://www.wunderlabel.com), 2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 14 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Power dressing

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)



ภาพที่ 15 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Power dressing

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3 แฟชั่นผู้หญิงในช่วงปลายยุค 80 เริ่มจาก ค.ศ.1987 – 1989 ประกอบด้วย

#### 1.Consumer-friendly fashion

ผู้หญิงเริ่มสวมใส่ความยาวที่นอกเหนือจากกระโปรงที่ยาวถึงเข่า แต่กระโปรงที่สั้นนั้นเป็นที่นิยมเฉพาะในหมู่วัยรุ่นหรือเด็ก มักมีการใส่กางเกงที่รัดรูป เสื้อสเวตเตอร์รักบี้ ชุดสเวตเตอร์ ชุดจัมสูท เสื้อยืดโอเวอร์ไซส์หรือยาวพิเศษ กางเกงสีฉูดฉาด ที่คาดผม รองเท้าส้นเตี้ย เข็มขัดหลากสี สียอดนิยม ได้แก่ เจดสีนีออน สีพลัม สีทอง ชมพู บลูส์ และไวน์สีสดใส (en.wikipedia.org, 2024) (www.wunderlabel.com, 2024)



ภาพที่ 16 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Consumer-friendly fashion

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)



ภาพที่ 17 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Consumer-friendly fashion

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.Asian fashion

แฟชั่นแนวอวองการ์ดของญี่ปุ่น ซึ่งผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมของเอเชียและยุโรป มีการออกแบบเสื้อผ้าที่มีความ Unisex มีการใช้รูปทรงเลขาคณิตเป็นองค์ประกอบชุด ([en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org), 2024)



ภาพที่ 18 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Asian fashion

ที่มา [www.pinterest.com](https://www.pinterest.com) (2024)



ภาพที่ 19 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Asian fashion

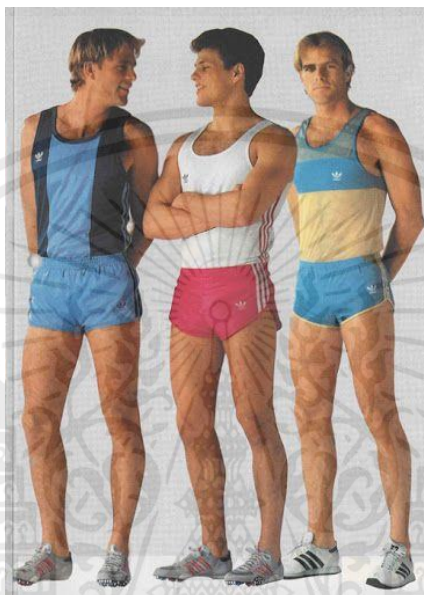
ที่มา [www.pinterest.com](https://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

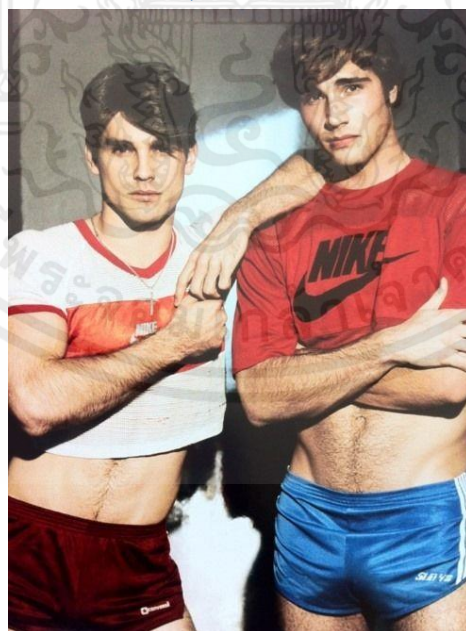
#### 1.4 แฟชั่นผู้ชายในช่วงต้นยุค 80 เริ่มจากค.ศ.1980 – 1982 ประกอบด้วย

##### 1.Athletic clothing

เสื้อผ้ากีฬาได้รับความนิยมอย่างมากซึ่งมากกว่ากางเกงยีนส์ โดยประกอบด้วย เสื้อเชิ้ตรัดรูป เสื้อติดกระดุม เสื้อคอวี กางเกงทรงหลวม เสื้อครอป กางเกงขาสั้น ถุงเท้าลายทาง หมวกปิ่นนี้ เสื้อมีฮู้ด เสื้อโค้ตกีฬาและรองเท้าผ้าใบ ([en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org), 2024) ([www.cosmopolitan.com](https://www.cosmopolitan.com), 2024)



ภาพที่ 20 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Athletic clothing  
ที่มา [www.pinterest.com](https://www.pinterest.com) (2024)

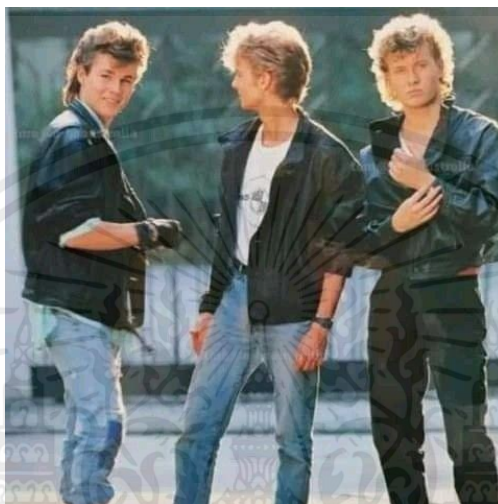


ภาพที่ 21 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Athletic clothing  
ที่มา [www.pinterest.com](https://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.New wave influence

การได้รับอิทธิพลจากวงดนตรีแนวโพสต์พังค์และนิวเวฟทำให้กระแสแฟชั่นเป็นที่นิยมทั้งชายและหญิง โดยประกอบด้วย เสื้อยืดลาย เสื้อแจ็กเก็ตหนัง เสื้อเชิ้ตผ้าเมทัลลิก มีการตัดผมสั้นและทำสีผม ([en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org), 2024)



ภาพที่ 22 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ New wave influence

ที่มา [www.pinterest.com](https://www.pinterest.com) (2024)



ภาพที่ 23 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ New wave influence

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

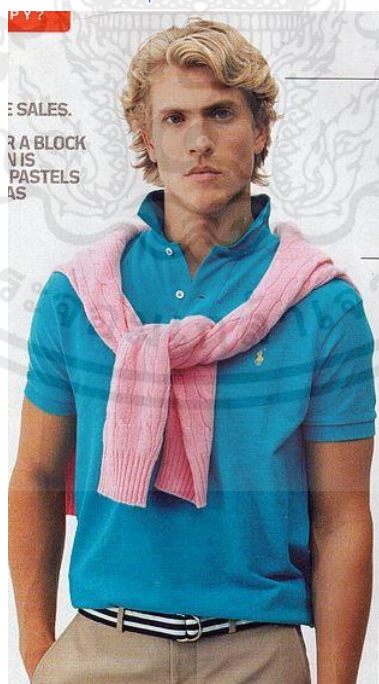
### 3.Preppy look

เสื้อผ้าสไตล์ Preppy เป็นที่นิยมสำหรับผู้ชาย โดยประกอบด้วย เสื้อเชิ้ตเสื้อสเวตเตอร์ เสื้อคอเต่า เสื้อโปโลปกตื้น กางเกงทรงหลวมสีกากี ถุงเท้าและเสื้อสเวตเตอร์ถักเคเบิลที่มีผูกไว้รอบไหล่ ([en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), 2024)



ภาพที่ 24 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Preppy look

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)



ภาพที่ 25 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Preppy look

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

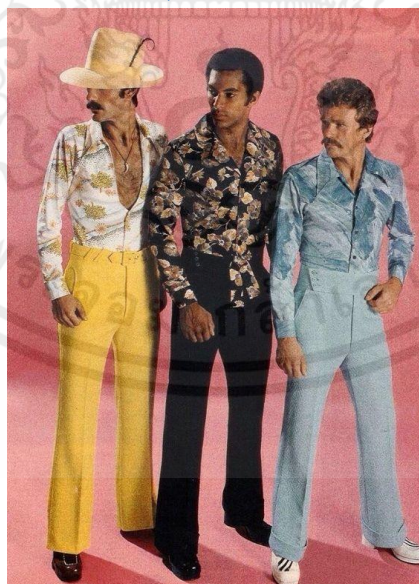
## 1.5 แฟชั่นผู้ชายในช่วงกลางยุค 80 เริ่มจากค.ศ.1983 – 1986 ประกอบด้วย

### 1.Miami Vice/Magnum P.I. look and Michael Jackson's influence

เสื้อผ้ามีสีสันเริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้นในแฟชั่นผู้ชาย โดยประกอบด้วย เสื้อฮาวาย เสื้อสเวตเตอร์ เสื้อมีฮู้ด แจ็คเก็ตบู นวมด้านใน รองเท้าบูตควาบอย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากซีรีส์ทางโทรทัศน์ เช่น Miami Vice และ Magnum, P.I. ([en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org), 2024) ([www.wunderlabel.com](http://www.wunderlabel.com), 2024)



ภาพที่ 26 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Miami Vice/Magnum P.I. look and Michael Jackson's influence  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

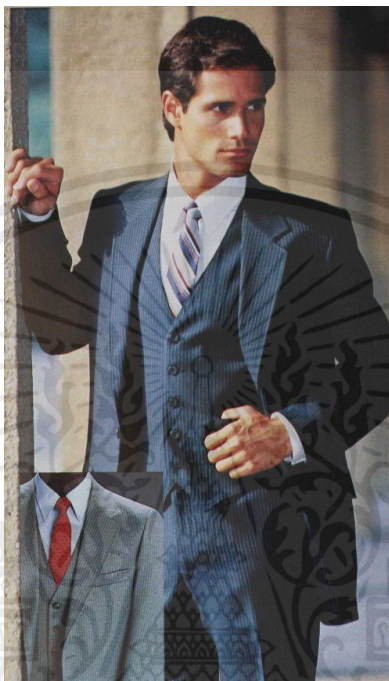


ภาพที่ 27 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Miami Vice/Magnum P.I. look and Michael Jackson's influence  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

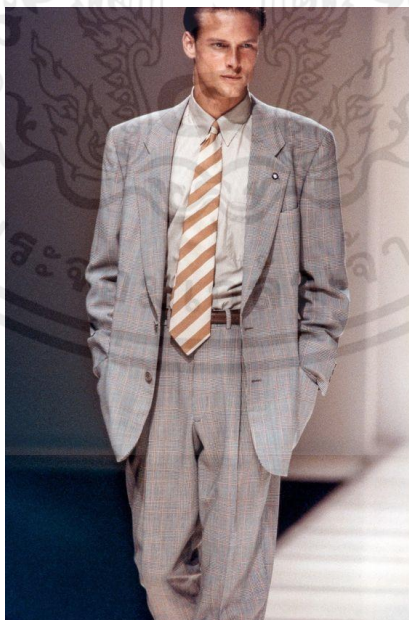
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.Power dressing

เสื้อสูทหรือชุดสำหรับนักธุรกิจซึ่งมีความคล้ายคลึงกับยุค 70 แต่แตกต่างกันที่ปกชุดสูทแคบลง ติดกระดุมเสื้อเพียง 4 เม็ด สีที่นิยมได้แก่สีน้ำเงินกรมท่า สีเทาชาโคล หรือสีน้ำเงิน ([en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org), 2024)



ภาพที่ 28 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Power dressing  
ที่มา [www.pinterest.com](https://www.pinterest.com) (2024)



ภาพที่ 29 ตัวอย่างแฟชั่นแบบ Power dressing  
ที่มา [www.pinterest.com](https://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.6 แฟชั่นผู้ชายในช่วงปลายยุค 80 เริ่มจากค.ศ.1987 – 1989 ประกอบด้วย

#### 1. Dr. Martens

Dr. Martens คือแบรนด์รองเท้าหนังที่เป็นที่นิยมอย่างมาก มักจะถูกสวมใส่คู่กับชุดหลายหลายสไตล์ ([en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), 2024)



ภาพที่ 30 ตัวอย่างรองเท้า Dr. Martens  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

**DOCS!**

415      367      600

#602 Doc Marten 10-, 11- or 12-eyelet boot with steel toe. Black or burgundy leather. Mens sizes: 5-12 \$ 98.95  
(If you care about the number of eyelets of your steel-toe boots, please indicate so on order form. But please give a substitute choice too, since we do not have all eyelets always in stock!)

**BOGEY'S**  
FOOTWEAR  
FROM LONDON

602      601      485

#420 BOY Doc 11-eyelet steel toe boot with logo on skirt. White leather. Mens sizes: 5-12 \$ 98.95

ALL OUR PRICES INCLUDE SHIPPING & HANDLING!!!

#367 Half Doc Doc Marten shoe without steel toe Black leather. Mens sizes: 5-12 \$ 69.95

#415 Half Doc Doc Marten shoe with steel toe Black leather. Mens sizes: 5-12 \$ 69.95

#600 Doc Marten 8-eyelet boot \$ 82.95  
#601 Doc Marten 10-eyelet boot \$ 86.95  
#485 Doc Marten 14-eyelet boot \$ 89.95  
all with/with steel toe. Black leather. Mens sizes: 5-12

**BOGEY'S** carries only Original Doc Marten's with genuine DM rubber soles. Some styles may have yellow stitching and no Air-Wear tag on back!

**Dr. Marten's "Walk-on-Air" Soles**  
Over 40 years ago Dr. Marten devised the original air-cushion sole to give extra comfort to his patients' aching feet. Using a unique process of honeycombed air compartments and soft cushioning at the ball of the foot these soles gently support to give a degree of comfort never before experienced - like walking on air.

**Resistant to Chemical Damage**  
This unique sole is resistant to Oil, Fat, Acid, Alkali, Grease, Solvents, etc.  
A combination of these materials and compounds makes each sole a unique and durable walking shoe feature.

**Walk-Back**  
The Doc Marten sole is an excellent cushion which makes the shoe comfortable.

ภาพที่ 31 ตัวอย่างรองเท้า Dr. Martens  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

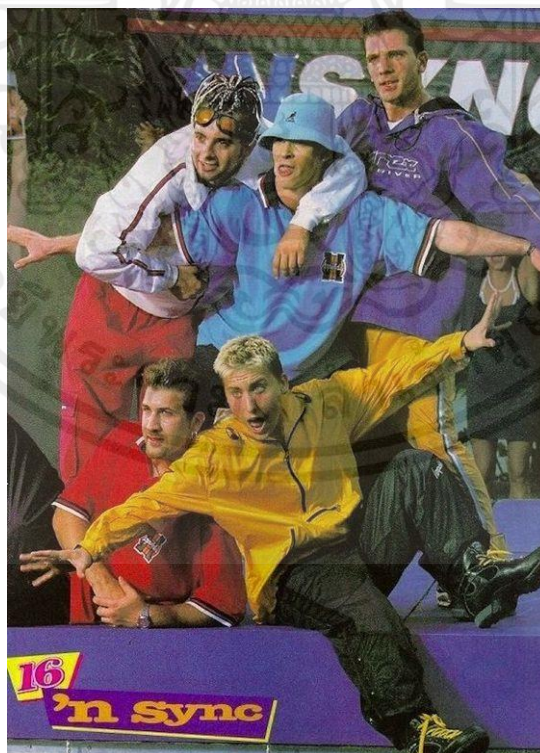
## 2.Parachute pants

กางเกงกระโดดร่มเป็นกางเกงสไตร์หนึ่งที่มีความโดดเด่นมีทรงที่หลวมและนิยมสีสันสดใส ([en.wikipedia.org](https://en.wikipedia.org), 2024)



ภาพที่ 32 ตัวอย่างกางเกง Parachute pants

ที่มา [www.pinterest.com](https://www.pinterest.com) (2024)



ภาพที่ 33 ตัวอย่างกางเกง Parachute pants

ที่มา [www.pinterest.com](https://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.ประวัติเสื้อผ้าสไตล์ Sportswear ในยุค 80

การออกกำลังกายนั้นเป็นที่นิยมตั้งแต่ยุค 70 และในยุค 80 ที่เศรษฐกิจกำลังรุ่งเรืองนักออกแบบได้มองเห็นโอกาสและสร้างแบรนด์ผลิตภัณฑ์ทำให้หลายหลายแบรนด์กลายเป็นสัญลักษณ์แสดงสถานะทางด้านกีฬาหรืออุปกรณ์กีฬาและชุดกีฬา กิจวัตรหรือกีฬาของผู้คนจำนวนมาก เช่น เทนนิส แอโรบิก และการเข้าร่วมคลับเฮาส์ มีเพิ่มขึ้นอย่างมาก ทำให้ความนิยมและต้องการชุดกีฬาเพิ่มขึ้นเช่นกัน จึงมีการออกแบบชุดที่ดูแลร์กข่าง่าย มีสีสันทันโดดเด่นและมีการใช้สีสันทัดกัน ได้แก่ สีกรมท่าและสีขาวหรือสีเขียวทะเล สีเขียวน้ำทะเลและสีม่วง สีม่วงและสีชมพู สีม่วงและสีม่วง สีม่วงและสีเหลือง สีพีชและสีเขียวน้ำทะเล สีเขียวน้ำทะเลและสีพาสเทล สีฟ้ารอยัลและสีน้ำเงินอ่อน ขาวดำ และสีแดงสีดำ โดยการแต่งตัวของผู้ชายนิยมใส่กางเกงขาสั้น ชุดแทรกทำจากไนลอน ชุดสเวตเตอร์ผ้าฟลีรองเท้ากีฬาหรือรองเท้าผ้าใบ ในส่วนของผู้หญิงนิยมใส่ชุดวอร์ม แจ็คเก็ต สีสดใสหรือสีนีออน ชุดรัดรูป กางเกงรัดรูปหรือเลกกิ้ง กางเกงขาสั้นไนลอน เสื้อยืดหรือเสื้อถัก และสวมทับบิกินีหรือเสื้อบิกินี รองเท้ากีฬาหรือรองเท้าผ้าใบ([www.kingygraphicdesignhistory.blogspot.com](http://www.kingygraphicdesignhistory.blogspot.com), 2010)



ภาพที่ 34 ประวัติเสื้อผ้าสไตล์ Sportswear 80s

ที่มา [www.kingygraphicdesignhistory.blogspot.com](http://www.kingygraphicdesignhistory.blogspot.com) (2010)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### 3. ที่มาของ Retro Futurism

ลัทธิฟิวเจอริสึมย้อนยุค (Retro Futurism) หรือเรียกอีกอย่างว่า สุนทรียศาสตร์แห่งอนาคตย้อนยุค ด้วยการนำยุคสมัยเก่ามาผสมผสานกับจินตนาการเกี่ยวกับอนาคต เช่น รถบินได้ เรือเหาะ ปืนเลเซอร์ เมืองลอยน้ำ การขนส่งทางรถไฟใต้ดิน การเดินทางข้ามเวลา การพิชิตกาแล็กซี หุ่นยนต์ส่วนตัว และเรือดำน้ำ โดยถือกำเนิดจากแนวทางที่ไม่เชื่อความฝันของนักอนาคตนิยมและวิสัยทัศน์อันเร้าร้อนของรถยนต์ที่บินได้ หุ่นยนต์รับใช้ อาณานิคมในอวกาศ และการเดินทางระหว่างดวงดาว ครั้งแรกที่คำนี้ปรากฏอยู่ในโฆษณา Bloomingdale ใน The New York Times ฉบับปี 1983 และมีการกำเนิดแนวเพลงนี้ซึ่งมีสาเหตุมาจากอัลบั้มของ Kraftwerk ในทศวรรษ 1970 ที่ผสมผสานดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แนวบุกเบิกแห่งอนาคตเข้ากับภาพที่ชวนให้คิดถึง โรงงาน อาคาร เมือง และระบบการขนส่งของ “ยุคเครื่องจักร” ในยุคแรกๆ ยังเป็นแรงบันดาลใจให้กับแนวคิด ศิลปะ วรรณกรรม ดนตรี และแฟชั่นยุคเรโทร ฟิวเจอริสตีในยุคแรกๆ อีกด้วย ปัจจุบัน ลัทธิอนาคตย้อนยุคพบได้ในวรรณคดี สถาปัตยกรรม การออกแบบ ภาพยนตร์ วอลเปเปอร์แนวอนาคตย้อนยุค ของตกแต่งบ้าน เกมคอมพิวเตอร์ ดนตรี และแฟชั่น

Retro-Futurism มี 2 เทรนด์หลักคือ Proper Retrofuturism อนาคตที่มองจากอดีต และ Futuristic Retro อดีตที่มองจากอนาคต ([www.thevou.com](http://www.thevou.com), 2024)



ภาพที่ 37 Retro Futurism

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 38 Retro Futurism

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

### 3.1. Proper Retrofuturism

ได้รับแรงบันดาลใจจากนักเขียน ศิลปิน และผู้สร้างภาพยนตร์ในยุค 60 และวิสัยทัศน์แห่งอนาคต หรือเรียกว่า นิมิตแห่งอนาคตเหล่านั้นให้ความรู้สึกหวาดหวั่นถึงอนาคตที่ถูกจินตนาการหรือวาดฝันไว้ ([www.thevou.com](http://www.thevou.com), 2024)



ภาพที่ 39 Proper Retrofuturism

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2.Futuristic Retro

เป็นเทรนด์ที่ตรงกันข้ามกับ Proper Retrofuturism อย่างสิ้นเชิง โดยสร้างขึ้นจากความดึงดูดใจของศิลปะ เสื้อผ้า และภาพยนตร์แนวย้อนยุคแนวอนาคตนิยมในรูปแบบเก่า โดยมีเทคโนโลยีแห่งอนาคตมาต่อยอดไว้ โดยมีจุดมุ่งหมายคือการสร้างการผสมผสานขององค์ประกอบในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ([www.thevou.com](http://www.thevou.com), 2024)



ภาพที่ 40 Futuristic Retro  
ที่มา [www.thevou.com](http://www.thevou.com) (2024)

## 4.ธีม Retro-Futurism มีทั้งหมด 2 ธีม ได้แก่

### 4.1.Pre-Post Apocalyptic (Dystopian)

สไตล์และสีสันก่อนวันสิ้นโลกโดยพบเห็นได้ทั่วไปในประเภท Steampunk และ Cyberpunk ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากสถาปัตยกรรมแนวอนาคตย้อนยุค ([www.thevou.com](http://www.thevou.com), 2024)



ภาพที่ 41 Pre-Post Apocalyptic (Dystopian)  
ที่มา [www.thevou.com](http://www.thevou.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2.Space Age Retro Futurism

สไตล์อนาคตย้อนยุคสำรวจของยุคนิวเคลียร์และยุคอวกาศ เอกลักษณ์คือ องค์ประกอบโลหะ และเงินขัดเงา หรือเรียกว่า “ยุคปัจจุบันที่สกปรกมาก” ของทศวรรษที่ 1950 ([www.thevou.com](http://www.thevou.com), 2024)



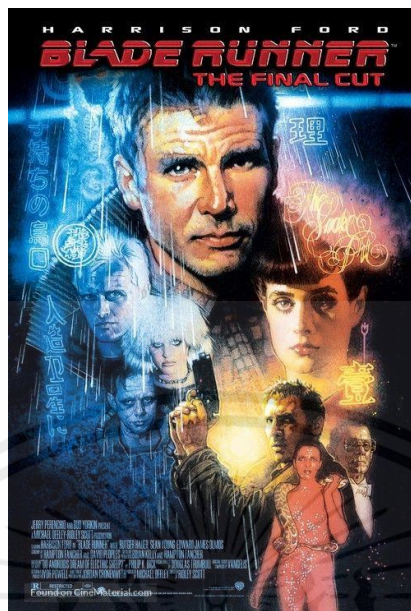
ภาพที่ 42 Space Age Retro Futurism  
ที่มา [www.thevou.com](http://www.thevou.com) (2024)

## 5.ประเภทของ Retro-Futurism มีทั้งหมด 5 ประเภทได้แก่

### 5.1.Cyberpunk

เกิดขึ้นในช่วงต้นยุค 80 และมีการนำไปทำเป็นเกมแนวแรกที่ถูกยอมรับว่าเป็น Retro-Futurism ซึ่งอธิบายถึงโลกที่ล่มสลายหรือโลกหลังหายนะที่ได้รับความช่วยเหลือจากพวกนอกกฎหมายที่เจาะระบบเครื่องจักรแห่งอนาคต ที่ควบคุมมนุษยชาติ ภาพยนตร์ Blade Runner ปี 1982 ถือเป็นการ์อธิบายถึงโลก Cyberpunk ได้อย่างดี โดยแสดงให้เห็นตั้งแต่สถาปัตยกรรมไปจนถึงแฟชั่นของโลก Cyberpunk และตัวละครในภาพยนตร์ต้องใช้ในการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีเก่าและใหม่เพื่อความอยู่รอด เป็นสุนทรียภาพแห่งอนาคตที่ขับเคลื่อนด้วยยุค Retro เสื้อผ้า Cyberpunk จึงเป็นที่ชื่นชอบของผู้ที่ชื่นชอบเสื้อผ้าแนวสตรีทและเสื้อผ้าเทคโนโลยี ([www.thevou.com](http://www.thevou.com), 2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 43 ตัวอย่าง Cyberpunk (Blade runner)  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)



ภาพที่ 44 ตัวอย่าง Cyberpunk (Blade runner)  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

## 5.2.Steampunk

เครื่องจักรไอน้ำก็เป็นสัญลักษณ์ของความก้าวหน้าตลอดศตวรรษที่ 19 และนั่นคือช่วงเวลา Steampunk ตั้งเป้าไว้ แม้ว่าเครื่องจักรไอน้ำจะถูกประดิษฐ์ขึ้นในศตวรรษที่ 18 แนวย้อนยุคแห่งอนาคต Steampunk เป็นตัวอย่างที่ยอดเยี่ยมของแนวโน้มย้อนยุคทั้ง 2 แบบได้แก่ Proper Retrofuturism ด้วยการผสมผสานเทคโนโลยีแห่งอนาคตเข้ากับเหตุการณ์ในอดีตเพื่อสร้าง ยุคทางเลือกของวิกตอเรียน และ Futuristic retro โดยใช้สไตล์จอร์เจียนเก่าในบริบทของเทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อสร้างรูปแบบแห่งอนาคตที่มีกลิ่นอายของนิโอยอร์เจียน

แนว Steampunk มีสุนทรียภาพที่โดดเด่นเมื่อเทียบกับ Cyberpunk โดย Cyberpunk จะกล่าวถึงความหวาดกลัวเทคโนโลยีขั้นสูงกับคุณภาพชีวิตที่ต่ำ แต่ Steampunk อธิบายถึงจักรวาลการย้อนยุคที่ผสมผสานเทคโนโลยีและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สุนทรียภาพที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่องจักรพลังไอน้ำอุตสาหกรรมในศตวรรษที่ 19 อ้างอิงถึงกระแสไฟฟ้าว่าเป็นพลังลึกลับที่ถือว่าเป็นแหล่งพลังงานแห่งอนาคต ไฟฟ้ายังถือว่ามีพลังการรักษาที่ลึกลับ คล้ายกับการรับรู้ถึงพลังงานนิวเคลียร์ในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 แต่โดยพื้นฐานแล้ว Steampunk คือการนำโลกดิจิทัลร่วมสมัยมาสู่ยุควิคตอเรียน ([www.thevou.com](http://www.thevou.com), 2024)



ภาพที่ 45 ตัวอย่าง Steampunk  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

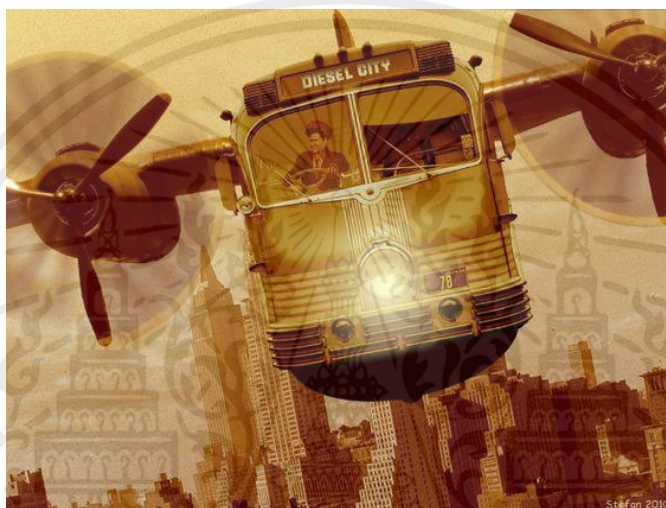


ภาพที่ 46 ตัวอย่าง Steampunk  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.3.Dieselpunk

Dieselpunk ยังเกี่ยวข้องกับ Decadence ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวร่วมสมัยของ Art Deco แต่อยู่ในรูปแบบที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ซึ่งเต็มไปด้วยประวัติศาสตร์ทางเลือกของสงครามโลกครั้งที่สองที่ฝ่ายอักษะได้รับชัยชนะ มักถูกกล่าวถึงในการออกแบบตกแต่งภายในแนว Retro-Futurism สไตล์ภาพยนตร์ของฟิล์ม noir และการแสดงออกของชาวเยอรมัน เป็นการมองโลกในแง่ดีร่วมกับวัฒนธรรมสมัยนิยมและผสมผสานกับความสมมาตรและมิติแห่งอนาคต ([www.thevou.com](http://www.thevou.com), 2024)



ภาพที่ 47 ตัวอย่าง Dieselpunk  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

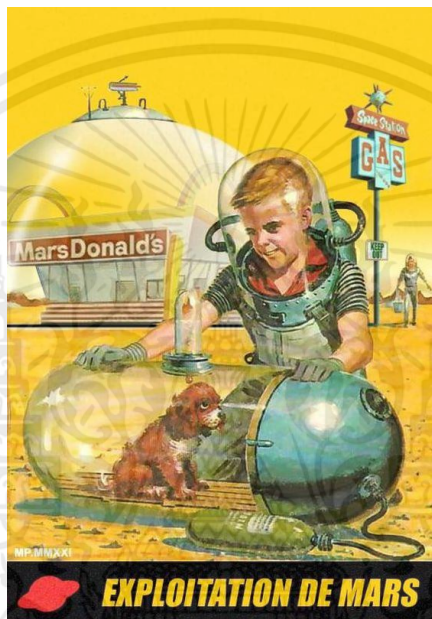


ภาพที่ 48 ตัวอย่าง Dieselpunk  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

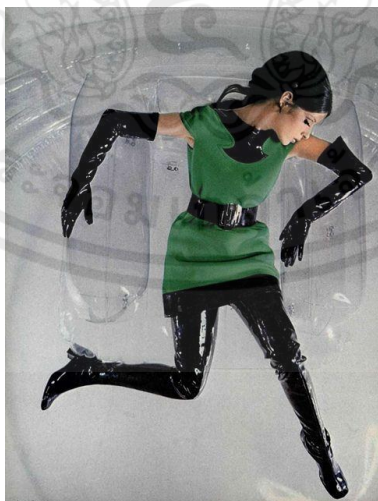
#### 5.4.Atompunk

สุนทรียภาพที่มีมุมมองของอนาคตจากมุมมองของทศวรรษ 1950 จินตนาการถึงอนาคตในอุดมคติที่โดดเด่นด้วย โดมฟองสบู่ เมืองที่เปล่งประกาย และรถไฮเวอร์คาร์สำหรับทุกคน ทั้งหมดนี้ขับเคลื่อนด้วยพลังงานนิวเคลียร์ สไตล และแฟชั่นของ Atompunk ได้รับแรงบันดาลใจจากนิตยสาร SCI-FI และภาพยนตร์ในยุค 50-60 ถึงวิสัยทัศน์เกี่ยวกับอนาคตและคุณค่าดั้งเดิมของอเมริกาครอบครัวเดียว และไลฟ์สไตล์ซานเมือง Atompunk มีศิลปะที่แตกต่างและมีสีสันที่สดใส ([www.thevou.com](http://www.thevou.com), 2024)



ภาพที่ 49 ตัวอย่าง Atompunk

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)



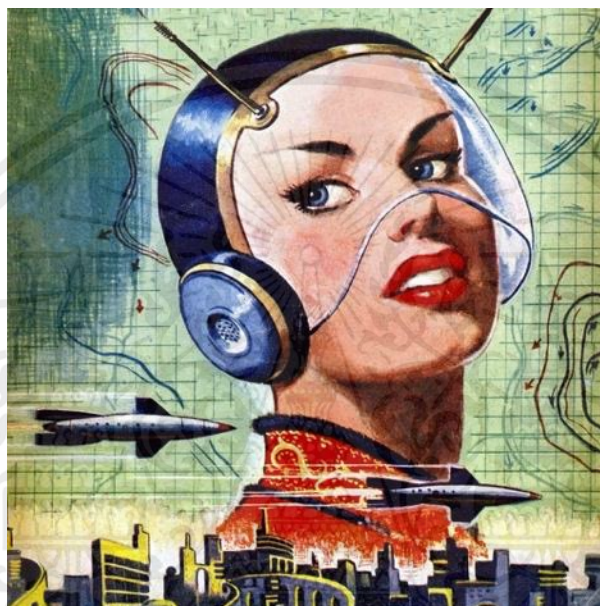
ภาพที่ 50 ตัวอย่าง Atompunk

ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.5.Raygun Gothic

Raygun Gothic เป็นคำเรียกที่ครอบคลุมสำหรับสไตล์ภาพที่ผสมผสานแง่มุมต่างๆของรูปแบบสถาปัตยกรรม Streamline Moderne และ Art Deco เมื่อนำไปใช้กับสภาพแวดล้อมนิยายวิทยาศาสตร์แนวย้อนยุค โดยส่วนใหญ่จะถูกนำไปใช้ในภาพ SCI-FI โดยคำนี้ปรากฏครั้งแรกใน The Gernsback Continuum ซึ่งเป็นเรื่องสั้นนิยายวิทยาศาสตร์ปี 1981 โดย William Gibson นักเขียนชาวอเมริกันเชื้อสายแคนาดา ([www.thevou.com](http://www.thevou.com), 2024)



ภาพที่ 51 ตัวอย่าง Raygun Gothic  
ที่มา [www.thevou.com](http://www.thevou.com) (2024)



ภาพที่ 52 ตัวอย่าง Raygun Gothic  
ที่มา [www.thevou.com](http://www.thevou.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.Retro Futurism ในแฟชั่น

Retro Futurism ในวงการแฟชั่นอธิบายถึงเสื้อผ้าที่สร้างขึ้นเพื่อบอกเล่าถึงวิสัยทัศน์และจินตนาการของสิ่งที่ผู้คนอาจสวมใส่ในอนาคต หรือเรียกว่า เสื้อผ้าแห่งอนาคต แฟชั่นแนว Retro Futurism โดยส่วนใหญ่ได้รับแรงบันดาลใจจากการสร้างสรรค์ของสื่อในอดีตที่บอกเล่าถึงเสื้อผ้าแห่งอนาคตทั้งชุดอุปกรณ์เอาตัวรอดแบบโลกหลังหายนะหรือชุดเครื่องแบบเดินทางไปในอวกาศ ส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นเป็นเสื้อแจ็คเก็ตและชุดรัดรูป จับคู่กับรองเท้าบูทพลาสติก คล้ายกองทัพหรือรองเท้าผ้าใบที่ให้ความรู้สึกถึงอนาคต เครื่องแต่งกายแนวย้อนยุค Retro Futurism แต่ละชุดมักจะเป็นไปตามช่วงประวัติศาสตร์ของยุคใดยุคหนึ่งโดยเสริมให้เข้ากับบริบทร่วมสมัย ([www.thevou.com](http://www.thevou.com), 2024)

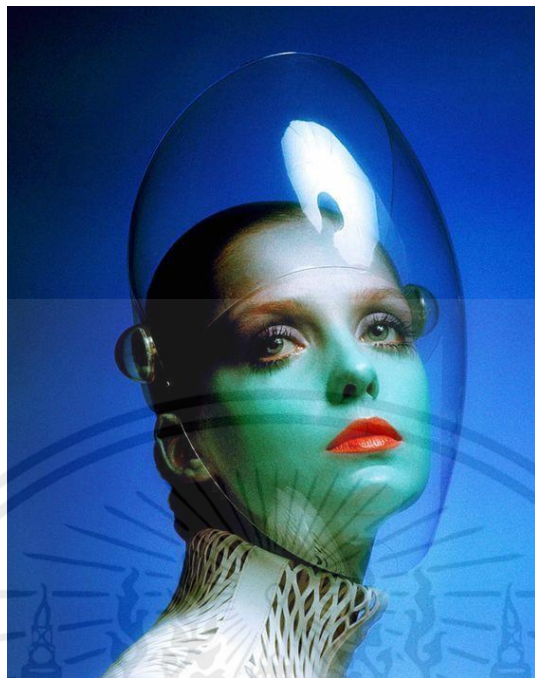


ภาพที่ 53 แฟชั่น Retro Futurism  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

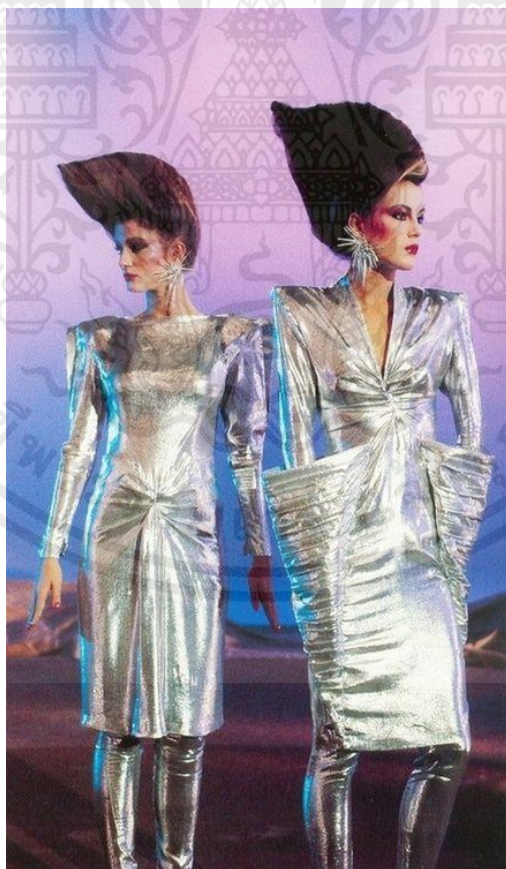


ภาพที่ 54 แฟชั่น Retro Futurism  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 55 แฟชั่น Retro Futurism  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

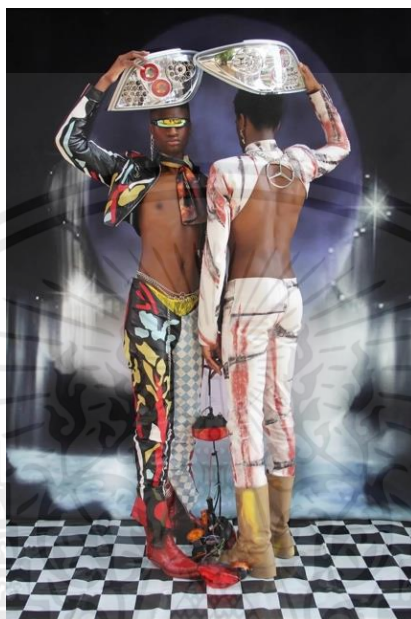


ภาพที่ 56 แฟชั่น Retro Futurism  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

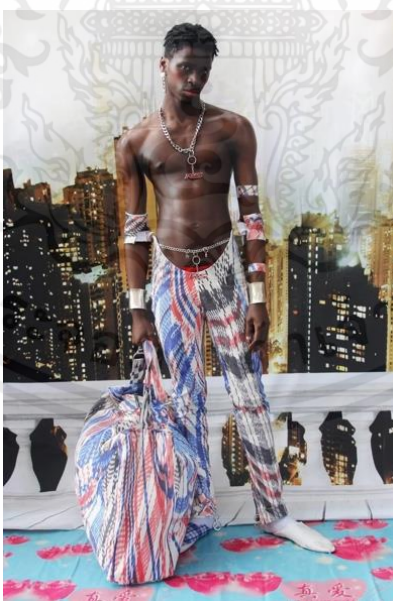
### 6.1.Retro Nigerian rock inspires futuristic fashion collection

ผลงานของ Mowalola Ogunles ร่วมมือกับ สไตลิสต์ Ib Kamara ได้รับแรงบันดาลใจจากท่อนกีตาร์สุดมันส์และ ฉากในคลับ ([www.timeslive.co.za](http://www.timeslive.co.za), 2017)



ภาพที่ 57 Retro Nigerian rock inspires futuristic fashion collection

ที่มา [www.ismorbo.com](http://www.ismorbo.com) (2024)



ภาพที่ 58 Retro Nigerian rock inspires futuristic fashion collection

ที่มา [www.ismorbo.com](http://www.ismorbo.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 59 Retro Nigerian rock inspires futuristic fashion collection

ที่มา [www.ismorbo.com](http://www.ismorbo.com) (2024)



ภาพที่ 60 Retro Nigerian rock inspires futuristic fashion collection

ที่มา [www.ismorbo.com](http://www.ismorbo.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.2.it's Spring/Summer 2024 Show

Tory Burch ทดลองใช้รูปทรงและพื้นผิวใหม่นำเสนอความคิด “การแต่งตัวที่ง่ายดาย” ([www.vogue.com](http://www.vogue.com), 2024)



ภาพที่ 61-64 it's Spring/Summer 2024 Show

ที่มา [www.vogue.com](http://www.vogue.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 6.3. MAXIMILIAN DAVIS A/W 21

Maximilian Davis การสร้างลुकโอทู่ตรีในยุค 60 ขึ้นมาใหม่ด้วยแนวคิดเรื่องความสง่างามของสีดำ  
([www.hypebae.com](http://www.hypebae.com), 2021)



ภาพที่ 65-68 MAXIMILIAN DAVIS A/W 21

ที่มา [www.hypebae.com](http://www.hypebae.com) (2021)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 6.4.AV Vattev AW21

Antonio Vattev เจ้าของคอลเลกชัน AW21 แนวความคิดความเชื่อมโยงของอวกาศกับอิสรภาพความไม่มีที่สิ้นสุด ความฝัน และอนาคต ([www.dazeddigital.com](http://www.dazeddigital.com), 2021)



ภาพที่ 69-72 AV Vattev AW21

ที่มา [www.dazeddigital.com](http://www.dazeddigital.com) (2021)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7.Fashion Generative AI

### 7.1.ผลงานออกแบบโดย Opé StyleStar

แนวความคิดโรแมนติกที่เข้ากับลูกเล่นสมัยใหม่ โดยโปรแกรม Midjourney ([www.fashionweek.ai](http://www.fashionweek.ai), 2023)



ภาพที่ 73-76 ผลงานออกแบบโดย Opé StyleStar

ที่มา [www.fashionweek.ai](http://www.fashionweek.ai) (2023)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7.2.ผลงานออกแบบโดย Chu / Rayshaun Smith

แนวความคิดผสมผสานองค์ประกอบเรื่องแสงจากสิ่งมีชีวิตเข้ากับธีมแอตแลนติสใต้น้ำแห่งอนาคต โดยโปรแกรม Midjourney ([www.fashionweek.ai](http://www.fashionweek.ai), 2023)



ภาพที่ 77-80 ผลงานออกแบบโดย Chu / Rayshaun Smith

ที่มา [www.fashionweek.ai](http://www.fashionweek.ai) (2023)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 7.3 ผลงานออกแบบโดย Matilde Mariano

แนวความคิดความเขียวขจีของธรรมชาติและความงามอันละเอียดอ่อนของดอกไม้ โดยโปรแกรม Midjourney ([www.fashionweek.ai](http://www.fashionweek.ai), 2023)



ภาพที่ 81-84 ผลงานออกแบบโดย Matilde Mariano  
ที่มา [www.fashionweek.ai](http://www.fashionweek.ai) (2023)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 7.4.ผลงานออกแบบโดย Gianluca Traina

แนวความคิดความงามทางสุนทรีย์ของ Samarkand ซึ่งเป็นสถานที่ที่ประวัติศาสตร์และศิลปะผสมผสานกัน  
อย่างลงตัว โดยโปรแกรม Midjourney และ Photoshop ([www.fashionweek.ai](http://www.fashionweek.ai), 2023)



ภาพที่ 85-88 ผลงานออกแบบโดย Gianluca Traina

ที่มา [www.fashionweek.ai](http://www.fashionweek.ai) (2023)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.2 ผลงานที่มีแนวคิดใกล้เคียงกับแนวคิดของข้าพเจ้า



ภาพที่ 89 Johnny Kangasniemi  
ที่มา [www.models.com](http://www.models.com) (2024)

### “Enter the Game” โดย Johnny Kangasniemi

ผลงานแนวเซอร์เรียล ที่โลกความเป็นจริงมาบรรจบกับโลกของนิยาย ผสมรวมเข้ากับความเป็นจริงของอุตสาหกรรมแฟชั่นยุคใหม่ ถูกถ่ายขึ้นสำหรับปกนิตยสาร VOGUE UKRAINE MARCH 2021

### วิเคราะห์ภาพรวมของผลงาน

ตัวงานมีความน่าสนใจในเรื่องของการนำพื้นที่แบบ 3D มาผสมรวมกับการถ่ายภาพแฟชั่นในสตูดิโอ ซึ่งการหาจุดตรงกลางระหว่างกันค่อนข้างยาก เนื่องจากพื้นที่ในโลกสมมุติ และพื้นที่ที่ถ่ายจริงมีความแตกต่างสูงจึงทำให้งานนี้เป็นการใช้ศักยภาพของตัวศิลปินเป็นอย่างมาก ทั้งในเรื่องการวางโครงเรื่อง การสร้างพื้นที่ และการนำรูปมารวมเข้าด้วยกัน ทั้งนี้ตัวผลงานได้แสดงออกมาให้เห็นถึงความสามารถอันหลากหลายของศิลปินท่านนี้เป็นที่เรียบร้อย ทั้งความเหนือจริงในงาน การวางองค์ประกอบของภาพ และทักษะการทำภาพ 3 มิติในงานชิ้นนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 90 ผลงานของศิลปิน Johnny Kangasniemi

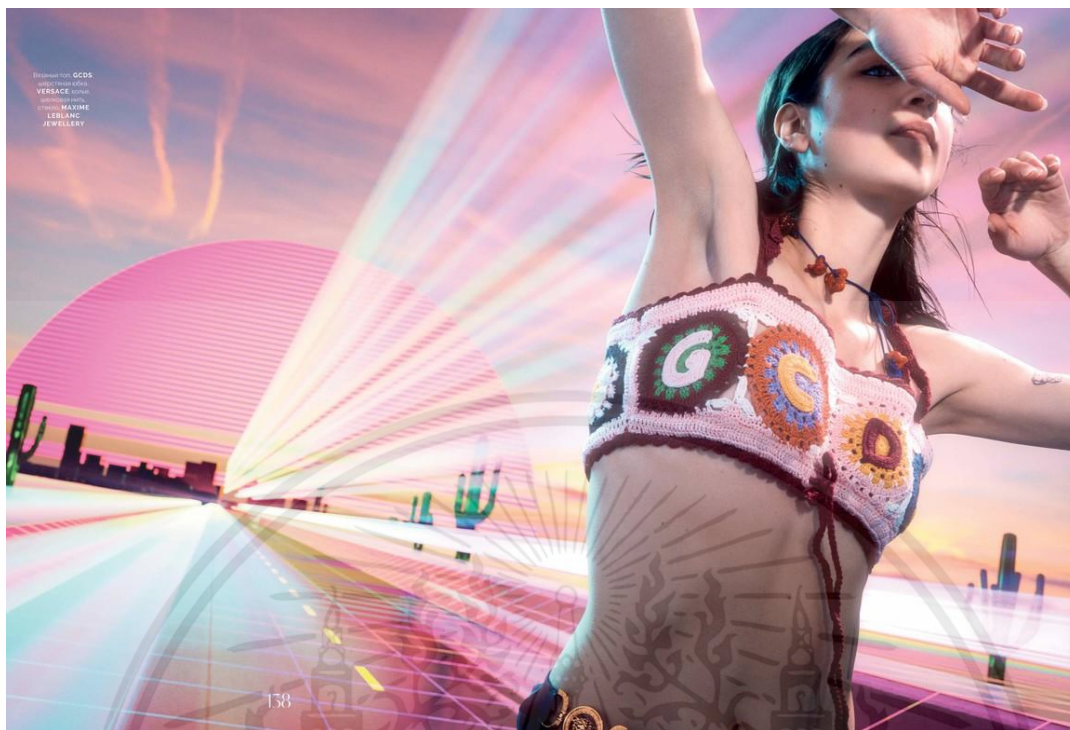
ที่มา [www.lundlund.com](http://www.lundlund.com) (2024)



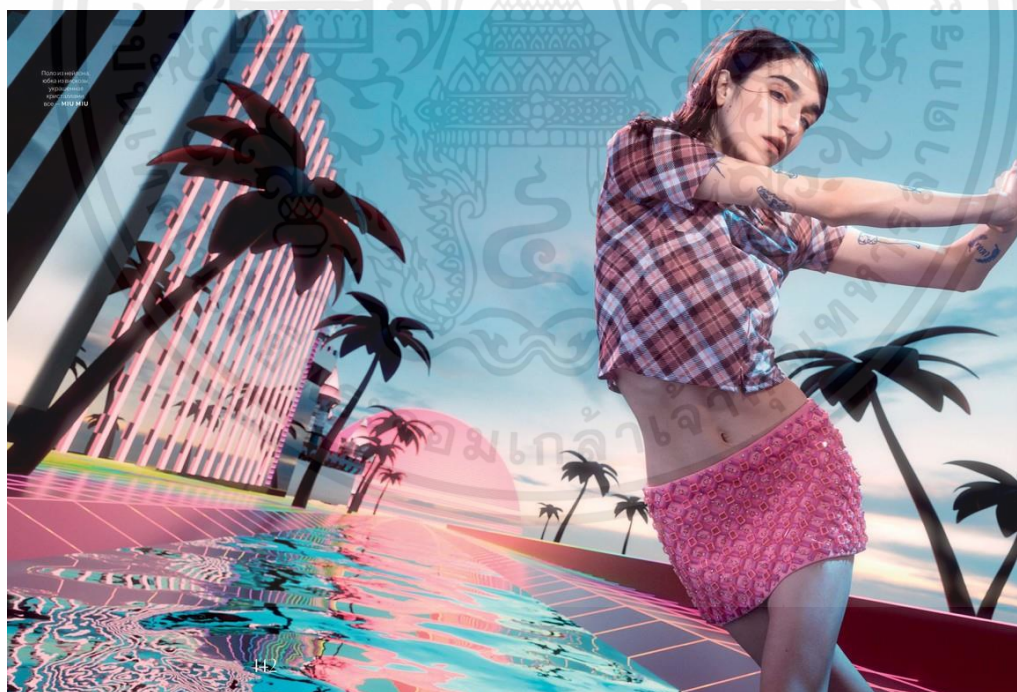
ภาพที่ 91 ผลงานของศิลปิน Johnny Kangasniemi

ที่มา [www.lundlund.com](http://www.lundlund.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 92 ผลงานของศิลปิน Johnny Kangasniemi  
ที่มา [www.lundlund.com](http://www.lundlund.com) (2024)

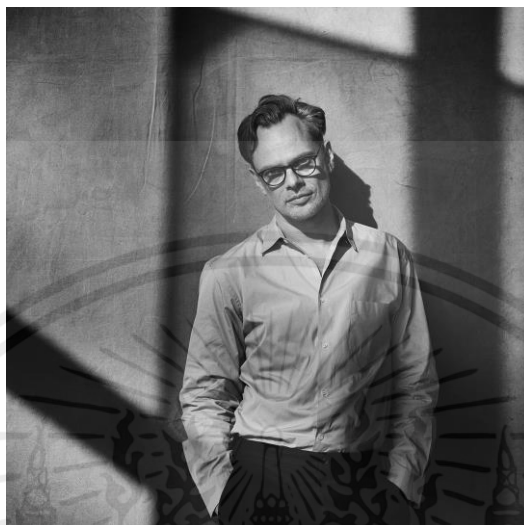


ภาพที่ 93 ผลงานของศิลปิน Johnny Kangasniemi  
ที่มา [www.lundlund.com](http://www.lundlund.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4.การศึกษาศิลปินหรือช่างภาพ

### 1.Miles Aldridge



ภาพที่ 94 Miles Aldridge  
ที่มา [www.milesaldridge.com](http://www.milesaldridge.com) (2024)

#### 1) ประวัติ

Miles Aldridge เกิดในปี 1964 ณ กรุงลอนดอน ซึ่งเขานั้นได้เกิดในครอบครัวที่ทำงานศิลปะ โดยพ่อของเขา Alan Aldridge เป็นนักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียงอย่างมาก โดยเขาได้เข้าศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยเดียว กับพ่อของเขา Central Saint Martins เพื่อที่จะเดินตามรอยที่พ่อเขาได้สร้างไว้อย่างยิ่งใหญ่และนับว่าเป็นบุคคลสำคัญอย่างมาก ซึ่งหลังจากนั้นไม่นาน เขาก็ได้เข้าสู่วงการถ่ายภาพด้วยความบังเอิญ ผลงานของเขาเป็นที่ถูกใจของ Vogue(British) เป็นอย่างมาก เขาจึงชวนมาร่วมงานและ Aldridge ก็ตอบรับในทันที ทำให้เขาได้เริ่มต้นงานถ่ายภาพอาชีพในปี 1990 แต่ต่อมาก็ทำให้กับ Magazine อีกหลายสำนัก ไม่ว่าจะเป็น GQ , Vogue , The New Yorker , Harper's Bazaar เป็นต้น ([www.en.wikipedia.org](http://www.en.wikipedia.org), 2024)

#### 2) แรบบันดาลใจ

Miles Aldridge นั้นได้รับอิทธิพลภาพถ่ายมาจาก 3 ศิลปินได้แก่ Richard Avedon ซึ่งเป็นความโดดเด่นในด้านการถ่ายภาพบุคคล Derek Jarman ซึ่งเป็นผู้กำกับการสร้างภาพยนตร์ และมีเอกลักษณ์ในด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย และสุดท้าย Federico Fellini ผู้กำกับหนังชื่อดังที่ได้รับรางวัลมากมาย ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้ว Aldridge นั้นจะได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ค่อนข้างมาก กว่าภาพถ่าย ทำให้ผลงานของเขานั้น จะให้ความรู้สึกเหมือนดูฉากหนังอยู่ ([www.milesaldridge.com](http://www.milesaldridge.com), 2024)

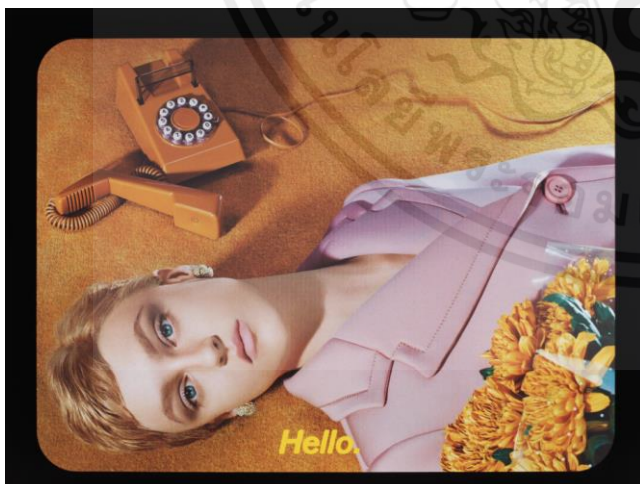
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3) ที่มาของผลงาน STYLE งานเมื่อเทียบกับศิลปินในยุคต่างๆ ว่ามีแรงบันดาลใจอย่างไร

Miles Aldridge นั้นมีเอกลักษณ์ที่เด่นชัดของงานที่ชัดเจนนั้นก็คือ การใช้สี ที่โดดเด่นและมีความเป็นวัฒนธรรมแบบ ป๊อป ซึ่งงานของเขานั้นจะสร้างความน่าสนใจและแรงดึงดูดให้ผู้ชมมาชมผลงานของเข้าผ่านสี และความเหนือจริงของงาน โดยในทุกๆผลงานของเขาก่อนจะเริ่มต้นทำขึ้นมา เขาจะร่างภาพอย่างบรรจง และมีการคิดมาอย่างพิถีพิถันในทุกๆงาน และสิ่งที่เขามักจะทำเสมอคือสร้างโลกในจินตนาการของเขาขึ้นมา มีน้อยครั้งที่เขาจะใช้ความเป็นจริงใส่เข้าไปในผลงานของเขา และหากว่ามีความจริงถูกใส่เข้าไป เขาก็จะทำให้ผู้ชมคิดกลับเสมือนว่ามันถูกสร้างขึ้นมาจากจินตนาการเขาเองเหมือนอย่างเคย ([www.milesaldridge.com](http://www.milesaldridge.com), 2024)

### 4) วิเคราะห์ผลงานของศิลปิน

ผลงานของ Miles Aldridge นั้นเรียกได้ว่ามีความเหนือจริงเป็นอย่างมากในด้านภาพถ่าย ซึ่งเป็นความเหนือจริงที่สามารถดูและเข้าใจมันได้ง่าย เพราะมันมีความใกล้เคียงกับความจริงปะปนอยู่ภายในงานของเขา ซึ่งในบางผลงานของเขานั้น เมื่อเรามองดูงานจะได้รับความรู้สึกเหมือนว่า ภาพนั้นเป็นฉากหนึ่งที่กำลังรอให้เล่นต่อไปอยู่ในด้านการใช้สีภายในงานเรียกได้ว่าสมบูรณ์เป็นอย่างมาก เป็นการใช้สีสันทันทีหลากหลายและสด แต่ยังคงรู้เรื่อง และไม่มีส่วนไหนโดดเด่นไปกว่ากัน และโลกจินตนาการที่เขาสร้างขึ้น มีความไม่ส่วนตัวจนไม่สามารถเข้าใจมันได้เลย เพราะถูกบรรยายไปพร้อมกับความสวยงามของภาพ ([www.milesaldridge.com](http://www.milesaldridge.com), 2024)



ภาพที่ 95 Hello 2020

ที่มา [www.milesaldridge.com](http://www.milesaldridge.com) (2024)



ภาพที่ 96 Circling The Small Ads (after Miller) 2017

ที่มา [www.milesaldridge.com](http://www.milesaldridge.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 97 Venus Etcetera (after Velázquez)

ที่มา [www.milesaldridge.com](http://www.milesaldridge.com) (2024)

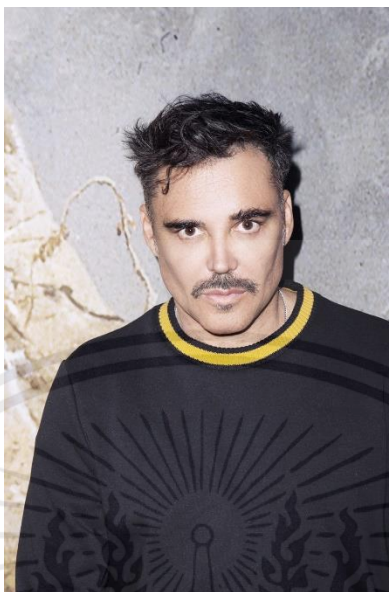


ภาพที่ 98 Venus Etcetera (after Veronese)

ที่มา [www.milesaldridge.com](http://www.milesaldridge.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. David LaChapelle



ภาพที่ 99 David LaChapelle

ที่มา [www.news.artnet.com](http://www.news.artnet.com) (2024)

### 1) ประวัติ

David LaChapelle เกิดในปี 1963 ในเมืองคอนเนตทิคัต เขาเป็นผู้กำกับและช่างภาพที่ทำงานในวงการโฆษณา วิจารณ์ศิลปะ และแฟชั่น ผลงานของเขาที่สื่อถึงลัทธิเหนือจริง เรื่องเพศ เอกลักษณ์ และอารมณ์ขันซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์สำคัญของเขา เมื่ออายุได้ 9 ขวบเขาและครอบครัวย้ายไปอยู่ที่นอร์ธแคโรไลนา เขาได้เข้าเรียนที่ North Carolina School of Arts และเมื่ออายุได้ 14 ปีเขาก็กลับมาที่คอนเนตทิคัต เขายังศึกษาในโรงเรียนทัศนศิลป์แห่งนิวยอร์ก โดยแต่เดิมเขาทำงานเป็นจิตรกร และเริ่มหันมาเริ่มทดลองในสื่อการถ่ายภาพเพื่อพัฒนาเทคนิคนอกโลกในการวาดภาพเงาที่พของตัวเองเพื่อให้ได้สเปกตรัมสีที่ยอดเยี่ยม เมื่ออายุ 17 ปีเขาได้ไปเยือนนิวยอร์กซิตี้ หลังจากแสดงภาพถ่ายครั้งแรกที่ Gallery 303 เขาได้รับการว่าจ้างจาก Andy Warhol ให้ทำงานที่ Interview Magazine ด้วยความเชี่ยวชาญด้านสี ด้วยทุนเดิมจากการได้ทำอาชีพเป็นจิตรกรทำให้องค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์ และการเล่าเรื่องเชิงจินตนาการ เริ่มขยายขอบเขตของการถ่ายภาพ ผลงานฉากฉากภาพบุคคล และภาพหุ่นนิ่งของเขาทำทลายอุปสรรคการถ่ายภาพแบบดั้งเดิม และผลงานของเขาก็ได้รับความสนใจจากนานาชาติอย่างรวดเร็ว ([www.famousphotographers.net](http://www.famousphotographers.net), 2024)

### 2) แรงบันดาลใจ

อิทธิพลต่อผลงานของเขา ได้แก่ Richard Avedon, Andy Warhol, Diane Arbus, Helmut Newton, Botticelli, Georgia O'Keefe, Walt Whitman, Michelangelo และ Christian Zwitter ([www.famousphotographers.net](http://www.famousphotographers.net), 2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3) ที่มาของผลงาน STYLE งานเมื่อเทียบกับศิลปินในยุคต่างๆ ว่ามีแรงบันดาลใจอย่างไร

งานของเขาได้รับการอธิบายว่าเป็นการเสียดสี อุกอาจ แปลกประหลาด และเหนือจริง มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและชัดเจนเนื่องจากมีอารมณ์ขัน และแสดงให้เห็นว่าเขาตระหนักถึงสภาพแวดล้อมทางการเมืองและสังคมของเขามากแค่ไหน ([www.famousphotographers.net](http://www.famousphotographers.net), 2024)

### 4) วิเคราะห์ผลงานของศิลปิน

ภายในงานของ David มักจะเห็นถึงความเหนือจริงของโลกภายในจินตนาการของเขา ซึ่งการใช้สีที่สดเกินจริงในบรรยากาศเหมือนโลกนิยายแฟนตาซี แสงที่ดูล้ำสมัยหรือในบางครั้ง ก็คล้ายกับแสงในภาพยนตร์ และอารมณ์ของภาพที่จะให้ความรู้สึกร่วมไปกับภาพได้เสมอ ซึ่งทั้งหมดนี้จะสอดคล้องกันอยู่เสมอ ในบางงานก็จะมีทั้งความตลกร้ายแทรกอยู่ภายในตัวชิ้นงาน และในบางงานก็เห็นถึงความหรรษา ดูมีความสวยงามแบบฉบับภาพวาดอยู่ ซึ่งอาจเกิดมาจากที่เขาชื่นชอบด้านวิจิตรศิลป์ จึงทำให้เนื้องานเขามีความหลากหลายแต่ยังลงตัวได้อยู่ อีกทั้งการสร้างภาพของเขา ยังทำให้เรารู้สึกคล้ายกับฉากในภาพยนตร์อีกด้วย ซึ่งเป็นคำตอบในตัวผลงานที่ว่า ตัวเขาชอบอะไร รู้สึกอย่างไร มักจะใส่ตัวเองลงไปในงานแต่ละงานเสมอ ([www.famousphotographers.net](http://www.famousphotographers.net), 2024)



ภาพที่ 100 Golden Hour: David Hockney, 2017  
ที่มา [www.artnet.com](http://www.artnet.com) (2024)



ภาพที่ 101 Rebirth of Venus, 2009  
ที่มา [www.artnet.com](http://www.artnet.com) (2024)



ภาพที่ 102 Nicki Minaj: Super bass, 2011

ที่มา [www.artnet.com](http://www.artnet.com) (2024)



ภาพที่ 103 Heaven to Hell, 2006

ที่มา [www.artnet.com](http://www.artnet.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. Ian Cheng



ภาพที่ 104 Ian Cheng

ที่มา [www.officemagazine.net](http://www.officemagazine.net) (2024)

#### 1) ประวัติ

Ian Cheng เกิดที่ลอสแอนเจลิส รัฐแคลิฟอร์เนีย ในปี 1984 โดยผลงานเด่นของเขาที่ทำให้ผู้คนรู้จักนั้นคือผลงาน ระบบนิเวศเสมือนจริง โดยเฉียดนั้นได้เข้าเรียนที่โรงเรียนมัธยมแวนนายส์ ซึ่งในต่อมาเขาได้สำเร็จการศึกษาจากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย เบิร์กลีย์ในปี 2549 ด้วยปริญญาสองปริญญาในสาขาวิทยาศาสตร์การรู้คิดและการปฏิบัติศิลปะ หลังจากจบการศึกษาเขาได้ทำงานที่ Industrial Light & Magic ซึ่งเป็นบริษัททิวอลเอฟเฟกต์ของ George Lucas หลังจากนั้นไม่นานเขาได้เข้าเรียนต่อที่มหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ซึ่งเขาได้รับปริญญาโทสาขาบริหารธุรกิจในปี 2552 Cheng ทำงานในสตูดิโอของศิลปิน Pierre Huyghe ตั้งแต่ปี 2010 ถึง 2012 และยังทำงานเป็นผู้อำนวยการร่วมใน Badlands Unlimited บริษัทสำนักพิมพ์อิสระในนิวยอร์กของ Paul Chan ซึ่งก่อตั้งในปี 2010 ([en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), 2024)

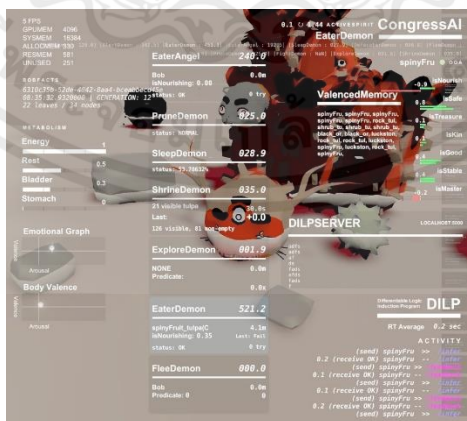
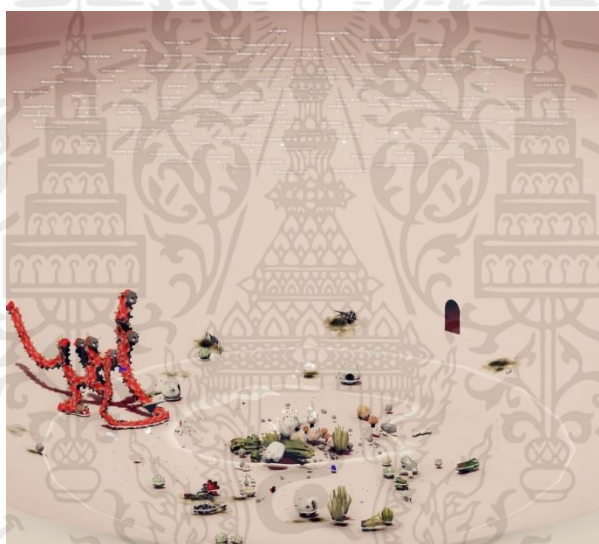
#### 2) ที่มาของผลงาน STYLE งานเมื่อเทียบกับศิลปินในยุคต่างๆ ว่ามีแรงบันดาลใจอย่างไร

งานของเอียน เฉียดนั้นจะเน้นการสำรวจธรรมชาติของการกลายพันธุ์และความสามารถของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลง ด้วยหลักการของการออกแบบวิดีโอเกม การแสดงต้นสด และวิทยาศาสตร์การรับรู้ Cheng ได้สร้างชุดสถานการณ์จำลองที่สำรวจความสามารถของตัวแทนในการจัดการกับสภาพแวดล้อมที่พัฒนาอยู่ตลอดเวลา ผลงานเหล่านี้จบลงที่ไตรภาคของ Emissaries ซึ่งนำเสนอตัวแทนการเล่าเรื่องที่มีแรงจูงใจในการเล่าเรื่องซึ่งขัดแย้งกับความวุ่นวายปลายเปิดของการจำลอง ล่าสุด เขาได้พัฒนา BOB (Bag of Beliefs) ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิต AI ที่มีบุคลิก ร่างกาย และเรื่องราวชีวิตพัฒนาไปตามนิทรรศการต่างๆ ซึ่ง Cheng เรียกว่า "ศิลปะกับระบบประสาท" ([www.pilarcorrias.com](http://www.pilarcorrias.com), 2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3) วิเคราะห์ผลงานของศิลปิน

สิ่งที่น่าสนใจในผลงานของศิลปินท่านนี้ นั่นคือเทคนิคที่เขาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เขาได้ใช้ AI ในการช่วยประมวลผลคำสั่งต่างๆที่ซับซ้อนได้อย่างตั้งใจเขา หรือเป็นไปในทิศทางที่เขาต้องการ ซึ่งโดยตามปกติแล้วการที่จะควบคุมการสร้างระบบนิเวศจำลองนั้น เป็นเรื่องที่เป็นไปได้ยากมาก เนื่องจากมีข้อมูลที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ทุกวินาที ทั้งการเปลี่ยนสภาพของพื้นที่ การเคลื่อนไหวของวัตถุ หรือผลกระทบต่างๆที่ต่อกันเป็นลูกโซ่ ซึ่งศิลปินท่านนี้สามารถนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาช่วยให้เรื่องที่เคยเป็นไปไม่ได้ เป็นไปได้อย่างที่เขามองเห็น ทั้งนี้ในด้านของมุมมองด้านศิลปะของเขานั้นก็น่าสนใจไม่น้อย เขาเลือกที่จะนำสิ่งที่เข้าใจได้ยาก มาทำให้ง่ายผ่านเกม และสื่อมีเดียอื่นต่างๆ ให้ผู้คนทั่วไปสามารถเข้าถึงมันได้ไม่ยากอย่างที่คิด ([en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), 2024) ([www.pilarcorrias.com](http://www.pilarcorrias.com), 2024)



ภาพที่ 105-106 BOB (Bag of Beliefs)2018-2019

ที่มา [www.iancheng.com](http://www.iancheng.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 107 Emissary Sunsets The Self, 2017

ที่มา [www.iancheng.com](http://www.iancheng.com) (2024)



ภาพที่ 108 Emissary Forks At Perfection, 2015-2016

ที่มา [www.iancheng.com](http://www.iancheng.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.5 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของผลงานที่นำมาประยุกต์

- Miles Aldridge

สนใจในเรื่องการจัดวางคู่สี ในภาพและของประกอบฉากต่างๆให้เหมาะสมกับภาพที่จะถ่ายออกมา ซึ่งจะช่วยให้เสื้อผ้าที่น้อยและไม่ค่อยมีลูกเล่นดูโดดเด่นขึ้นมาจากภาพได้มากกว่าเดิมที่แค่นำมาถ่าย

- David LaChapelle

ต้องการที่จะนำการจัดองค์ประกอบของภาพและการออกแบบฉากหลังให้ดูน่าสนใจและสอดคล้องไปกับทุกๆภาพ ซึ่งจะเน้นไปที่ความเหนือจริง และความเป็น Retro Futurism เป็นหลักซึ่งเป็นธีมหลักของงานชิ้นนี้

- Ian Cheng

จะนำเทคนิคการผสมระหว่าง 3D และ AI มารวมเข้าด้วยแบบของศิลปิน แต่จะเพิ่มเอกลักษณ์ของตัวเองลงไปให้มากที่สุด โดย 3D จะเป็นส่วนที่สร้างพื้นที่ผสมรวมเข้ากับการใช้พื้นที่จริง และใช้ AI ในการแปลสภาพพื้นที่ให้ตรงกับแนวคิดของข้าพเจ้า

## 2.6 บทสัมภาษณ์ หัวข้อ AI และงานภาพถ่ายแฟชั่นในปัจจุบัน

### คุณเฟรม ช่างภาพแฟชั่น (Chaicharn Ratavanich)

1. สำหรับสายงานถ่ายภาพแฟชั่น การเข้ามาของ AI มีผลกระทบต่อการทำงานหรือไม่
  - มีผลกระทบแต่ในด้านบวกหรือลบขึ้นอยู่กับผู้ใช้งาน แต่ความเห็นส่วนตัวคือเราในสายอาชีพ ต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวและศึกษาเทคโนโลยี ปัจจุบันเพื่อให้ทันต่อปัจจุบัน และยังเป็นการพัฒนางานของตนเองด้วย
2. AI มีส่วนดี หรือแย่ กับสายงานช่างภาพอย่างไร
  - ดีหรือแย่ขึ้นกับผู้ใช้งาน หากใช้ในฐานของ Partner เป็นผู้ช่วยที่ลดเวลาการทำงานและช่วยเสริมสร้างจินตนาการของงานก็เป็นเรื่องดี แต่หากพยายามที่จะใช้มันเพื่อให้ตัวเองไม่ต้องทำอะไรก็จะเป็นข้อเสียมากกว่าดี
3. คิดว่าแนวโน้มของลูกค้ายในอนาคตจะมีความสนใจ AI สร้างภาพ มากกว่าการจ้างช่างภาพถ่ายเองไหม
  - แน่แน่นอนว่าลูกค้ายจะใช้งาน AI มากขึ้นในงานภาพหลายๆแบบ แต่ใน ความเห็นส่วนตัว มนุษย์ ยังต้องการให้คงอัตลักษณ์ ของตัวเองและปัจจัยทั้ง 5 ยังเป็นสิ่งที่ AI ยังตอบโจทย์ไม่ได้ทั้งหมด
4. ในช่วงที่ผ่านมา เคยได้ลองนำ AI ผสมกับผลงานภาพถ่ายของตัวเองที่เคยถ่ายไหม , ผลเป็นอย่างไรดีหรือแย่
  - เคยและเป็นผลลัพธ์ที่ดี หากเราใช้มันอย่างพอประมาณและถูกวิธี มันคือตัวช่วยที่ยอกระเทียม สำหรับ 2023 และต่อไปในอนาคต
5. มีความคิดที่อยากจะนำ AI มาร่วมสร้างผลงานของตัวเองในอนาคตไหม เพราะอะไรถึงอยาก/ไม่อยาก
  - มีเพราะ AI คือปัจจุบันและอนาคต เพราะคนรุ่นต่อไปจะยอมรับ AI มากกว่าปัจจุบัน ซึ่งเราก็ต้องเรียนรู้เพื่อจะร่วมงานกับคนในรุ่นต่อไป นั่นทำให้เราต้องอยากเรียนรู้มากขึ้นไปอีก
6. มีคำแนะนำอะไรอยากจะบอกถึงน้องๆช่างภาพรุ่นใหม่ไหม
  - เรียนรู้ให้เยอะ แบ่งเวลาให้ดี เราใช้ชีวิตร่วมกับ การเรียนรู้ได้ บางทีเด็กรุ่นใหม่ก็ไป อายุต้องการประสบความสำเร็จเร็วๆ แต่ขอให้ทุกคนตระหนักว่า ไม่มีอะไรที่เร็วเกินไปจะไม่มีผลลัพธ์ที่กลับมา ศึกษาให้ดีและต่อยอดไปอย่างต่อเนื่อง ไม่ต้องเอาตัวเองไปวัดมาตรฐานกับชีวิตใครทุกคนแตกต่างต้นทุนชีวิต แต่ขอให้คิดว่าอะไรก็ตามที่พัฒนาชีวิตให้ดีขึ้น คืออยู่กับตัวเอง และสิ่งที่น่าลงทุนที่สุด คือความรู้ และ ประสบการณ์ชีวิตนั่นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คุณบ๊อค ผู้ชำนาญการสร้างภาพ AI ( ธนภุต เกียรติชยานนท์ )

### 1. เริ่มต้นใช้งาน AI ในการช่วยสร้างภาพตั้งแต่เมื่อไหร่

-ช่วงเดือนธันวาคม 2022 โนโซเซียลต่าง ๆ ผู้คนเริ่มมีการใช้แอปพลิเคชันสร้างรูปของตนเองด้วย AI โดยแอปพวกนั้นจะให้เราอัปโหลดภาพของเราเข้าไปจำนวน 10-15 ภาพ จากนั้นแอปจะสร้างภาพของเราในสไตล์ต่าง ๆ เช่น เป็นนักบินอวกาศ ตัวละครในหนังไซไฟ ความบอย หรือแนวอื่น ๆ ที่สุดแสนสร้างสรรค์ ตัวผมเองเห็นมันน่าสนใจ ลองโหลดมาเล่นดู โดยแอปจะให้เสียเงินประมาณ 120 บาท เพื่อสร้างภาพจาก AI 100 ภาพ จากภาพต้นฉบับ 10-15 ภาพตามที่กล่าวไว้ ผลลัพธ์ที่ออกมาก็น่าประหลาดใจ มันก็เป็นใบหน้าของผมแต่เป็นเวอร์ชันต่าง ๆ ซึ่งมันทำออกมาเหมือนมาก ๆ เลยรู้สึกค่อนข้างทึ่งในช่วงเวลานั้น ได้เอาภาพไปอวดเพื่อน ๆ หลายคน ในช่วงเวลาต่อมา ประมาณต้นปี 2023 เริ่มมีกลุ่ม community สร้างภาพจาก AI ใน facebook ผุดขึ้นมา โดยเป็นกลุ่มที่สร้างภาพ AI จากโมเดลที่ชื่อ Stable Diffusion โดยส่วนมากจะมีผลงานที่โดดเด่นเป็นภาพนางแบบสาวสวย มีทั้งแนวน่ารัก และเซ็กซี่ ซึ่งผลลัพธ์ที่ออกมาสมจริงมาก ๆ เช่นกัน มีทั้งที่หน้าตาเหมือนกับดาราดังหลายคน หรือบางคนก็ใช้หน้าตัวเองเป็นต้นแบบก็มี ซึ่งผมมาทราบภายหลังว่า Stable Diffusion สามารถติดตั้งบนคอมพิวเตอร์ของเราเพื่อสร้างภาพเองได้เลยไม่ต้องเสียเงินเพิ่ม ผมจึงเริ่มศึกษาจากกลุ่ม community บน facebook เพื่อสร้างภาพด้วยตัวเอง บนคอมพิวเตอร์ของตัวเองจนได้ภาพแรกออกมาในวันที่ 23 มี.ค. 2023

### 2. ความยาก/ง่าย ของการสร้างภาพด้วย AI

-ถ้าพูดถึงความยากง่ายในการเลือกใช้ Prompt ในการสร้างภาพ ผมคิดว่าหากศึกษาหาตัวอย่างตามอินเทอร์เน็ต มากเพียงพอเราจะสามารถเลือกใช้ Prompt ที่เหมาะสมในการสร้างภาพที่เราต้องการได้อย่างง่ายดาย

### 3. คิดว่าอะไรเป็นปัจจัยหลักในการสร้างภาพให้ออกมาตรงกับที่ต้องการมากที่สุด

-ขึ้นอยู่กับว่าเราใช้ AI แบบไหนในการสร้างภาพ หากเราใช้ AI ที่ใช้งานผ่านบนเว็บไซต์ ก็จะใช้งานได้ง่าย สะดวก แต่อาจจะปรับแต่งภาพให้ออกมาตรงใจได้ยาก เพราะไม่มีส่วนเสริมมากพอ ที่จะจัดการกับภาพได้อย่างละเอียด แต่หากเป็นโมเดล Stable Diffusion ที่สามารถติดตั้งบนคอมพิวเตอร์ของเราได้ ก็จะสามารถปรับแต่งเครื่องมือเสริมได้หลายอย่างเพื่อที่จะสามารถควบคุมผลลัพธ์ที่จะออกมาได้ตรงกับความต้องการของเรามากขึ้น แต่แลกมากับการติดตั้งที่ยุ่งยากมากกว่า

4.การใช้ AI ในการสร้างภาพ โดยส่วนตัวแล้วมองว่าเป็นลายเซ็นของเราได้ 100% ไหม อย่างไร

- ส่วนตัวผมมองว่า เราไม่สามารถเคลมได้เลยว่าผลงาน AI นั้นเป็นลายเซ็นของเรา 100% เพราะการที่ AI สามารถสร้างภาพออกมาได้ เกิดจากผู้สร้างโมเดล AI ที่สร้างโมเดลออกมา จากการนำภาพถ่ายภาพหรือวาดต่าง ๆ จำนวนมากมายมหาศาล ให้ AI เรียนรู้ จดจำลักษณะแล้วสร้างภาพขึ้นมาใหม่จากที่ได้เรียนรู้มา ยกเว้นเสียแต่ว่า เราเป็นผู้ไปถ่ายภาพ หรือวาดภาพเอง และนำไปให้ AI นั้นเรียนรู้เองทั้งหมดจึงจะพอเคลมได้ว่า เป็นลายเซ็นของเราได้

5.คิดว่าในอนาคต AI ในการสร้างภาพจะมีบทบาทมากขึ้นหรือน้อยลง และคุณบุ๊คเองจะยังคงใช้ต่อไปเรื่อยๆหรือไม่

-ในปัจจุบันนี้ มีการใช้ AI ในการสร้างภาพต่าง ๆ ในแทบทุกช่องทางสื่อแล้ว ผมคิดว่าในอนาคตคนจะใช้ AI มากขึ้นอีก แต่ถ้ายังใช้ AI มากขึ้นต่อไปอีกสักวันหนึ่ง ผู้คนอาจจะเริ่มคิดว่าผลงานจาก AI ไม่น่าสนใจแล้ว อาจจะย้อนกลับมาให้คุณค่ากับภาพถ่ายจริง หรือภาพวาด อีกครั้งก็เป็นได้ ถึงเวลานั้นผลงานจาก AI อาจจะน้อยลง ส่วนตัวผมเองคิดว่าจะใช้ AI ต่อไป ไม่ใช่เพื่อสร้างผลงานไว้อวดใครแต่เพื่อความสนุกสนานและความพอใจส่วนตัว

## 2.7 เทคนิคพิเศษภายในผลงานของข้าพเจ้า

### Generative AI

ปัญญาประดิษฐ์รูปแบบหนึ่งที่ใช้สำหรับสร้างเนื้อหาใหม่ และมีความหลากหลายโดยอัตโนมัติไม่ต้องมีมนุษย์เข้ามาช่วย เรียนรู้จากข้อมูลที่มีอยู่และนำข้อมูลเหล่านั้นมาสร้างผลลัพธ์ใหม่ๆตามที่มนุษย์ต้องการ ทำงานด้วยการใช้ Neural Network โดยผ่านคอมพิวเตอร์ในการประมวลผลข้อมูลในลักษณะที่อิงมาจากข้อมูลที่มนุษย์ส่งให้ Generative AI จะประกอบด้วย Code Generation, Image Generation, Speech Generation, Video & 3D Generation, Text Generation เป็นต้น

### Image Generation

สร้างภาพจากการป้อนข้อความ คีย์เวิร์ด หรือ Prompt โดยมนุษย์ต้องเป็นคนใส่ด้วยตนเอง สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบ มุมมอง ประเภทของภาพ และขนาดได้ตามต้องการ Image Generation ที่นิยมยกอย่างเช่น Midjourney ที่สามารถสร้างภาพออกมาตามชุดคำสั่งที่ป้อนเข้าไป จากนั้น AI ก็จะไปรวบรวมภาพที่อยู่บนฐานข้อมูลภาพในอินเทอร์เน็ต แล้วนำมาประกอบสร้างเป็นภาพใหม่

## ผลงานที่เคยทดลองทำมาก่อน



ภาพที่ 109 ผลงานที่เคยทดลองทำมาก่อน Ai

## 3D Modeling

การสร้างแบบจำลองในรูปแบบสามมิติด้วยโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ เพื่อที่สามารถเห็นแบบจำลองนั้นได้จากทุกมุมมอง ทั้งแนวตั้ง แนวนอน และแนวลึกของแบบจำลอง โดยแตกต่างจากภาพสองมิติที่ไม่มีแนวลึก โดยโปรแกรมที่นิยมใช้กันในปัจจุบันนี้ได้แก่ Revit, ArchiCAD, SketchUp, AutoCAD, Blender

## ผลงานที่เคยทดลองทำมาก่อน



ภาพที่ 110 ผลงานที่เคยทดลองทำมาก่อน 3D

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.8 สรุปแนวคิดจากข้อมูลทั้งหมด

จากการศึกษาข้อมูลมานั้นทำให้พบว่า ตัวงานจะต้องระวังในเรื่องของเทคนิคที่มาเสริมให้ภาพ จะต้องเสริมให้ดีขึ้นไม่ใช่แย่ง เนื่องจากเทคนิคมีหลากหลายจนอาจทำให้ผลงานปัญหาได้ และในส่วนของเนื้อหาของภาพควรจะต้องกำหนดทิศทางให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งจากข้อมูลที่ได้มานั้น จะมีการใช้ Retro Futurism เป็นหลักในงานชิ้นนี้ และจากเดิมที่จะสร้างทุกอย่างขึ้นมาใหม่ทั้งหมด จะเปลี่ยนเป็นถ่ายในสถานที่จริงที่มีความสวยงามตรงกับแนวคิดที่ต้องการจะสื่อออกไป และนำเทคนิคมาเสริมให้ภาพดูน่าสนใจ และดูเหนือจริงมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้จะต้องระวังในส่วนของสไตล์ลิ่งอีกด้วย เนื่องจากเสื้อผ้ามีความซ้ำกันอยู่มากสำหรับ Sportswear 80s จึงควรจะต้องหาของตกแต่งเพิ่มเข้าไปช่วย โดยสรุปจากข้อมูลที่ได้รับมาทั้งหมด งานชิ้นนี้จะเน้นไปที่ความเป็นแฟชั่นของภาพเป็นหลัก และเสริมด้วยเรื่องราวของภาพและบรรยากาศของภาพ ให้ดูมีความเหนือจริง และมีความ Retro Futurism ซึ่งเหตุที่ต้องกำหนดให้ชัดเจนนั้น เพื่อจะนำไปต่อยอดในด้านเทคนิคต่างๆ หากเรามี Keyword ที่ดี เราก็จะสามารถออกแบบได้อย่างง่ายและชัดเจนในงานมากยิ่งขึ้น

## บทที่ 3

## ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน

## 3.1 นายแบบและนางแบบ

## MODEL

**ILIA****Height : 180****Weight : 60****Shoes : 43****065-750-7254**

ภาพที่ 111 นายแบบและนางแบบคนที่ 1

## MODEL

**FON****Height : 173****Weight : 45****Shoes : 38****081-929-0810**

ภาพที่ 112 นายแบบและนางแบบคนที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**MODEL****CHRIS****Height : 183****Weight : 64****Shoes : 45****063-770-4976**

ภาพที่ 113 นายแบบและนางแบบคนที่ 3

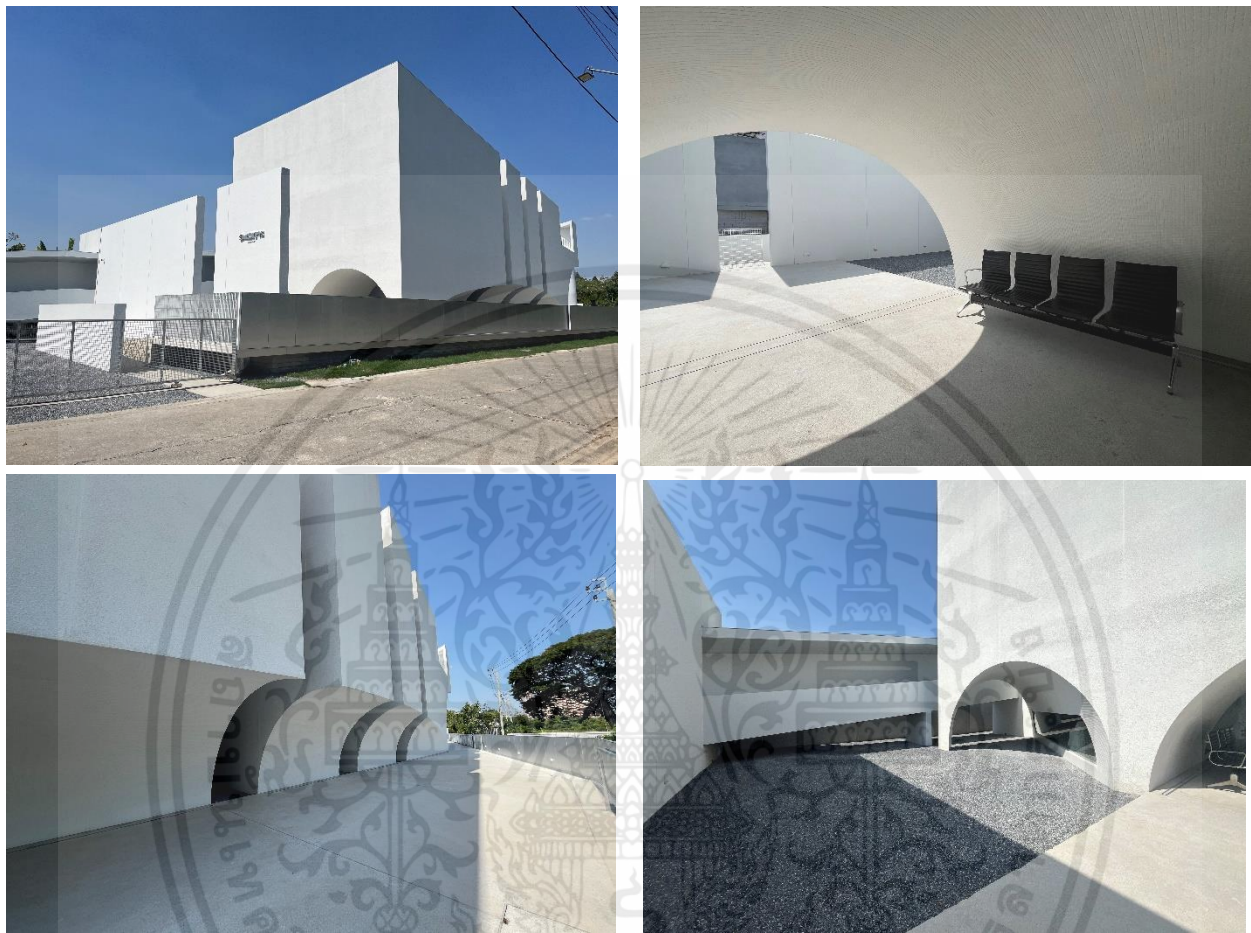
**MODEL****KATYA****Height : 180****Weight : 62****Shoes : 40****098-464-2743**

ภาพที่ 114 นายแบบและนางแบบคนที่ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.2 สถานที่ถ่ายทำ

Location 1 SANS Studio 23 ซอย จำโสด บางนาใต้ เขตบางนา กรุงเทพมหานคร 10260



ภาพที่ 115-118 สถานที่ถ่ายทำ 1

Location 2 Studio VJ (สตูดิโอฉากขาว) 5/58 ซอย 3 บ้านกลางเมือง มอนติคาร์โล แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร 10900



ภาพที่ 119 สถานที่ถ่ายทำ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.3 ชุด

งานในครั้งนี้จะต้องถ่ายใน 2 พื้นที่ จึงแบ่งชุดออกเป็น 2 แบบ  
แบบที่ 1 จะเป็นชุดวอร์ม เสื้อแจ็คเก็ตแขนยาวกางเกงขวยาว



ภาพที่ 120-123 ชุดแบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบที่ 2 จะเป็นชุดกีฬาที่เน้นการออกกำลังกายมากขึ้น และสวมใส่สบาย

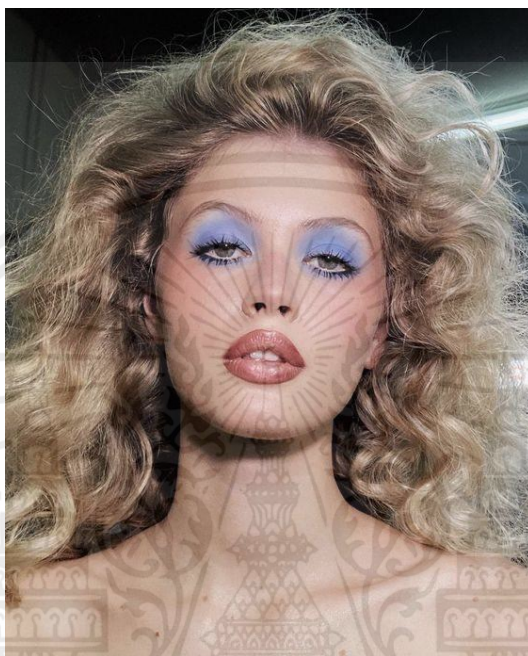


ภาพที่ 124-129 ชุดแบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.4 Make up

การแต่งหน้านั้น จะเน้นแต่งให้ตรงกับยุค 80s ที่ทางแบบผู้หญิงนั้นจะมีการทำสีที่เปลือกตา และการกรีดตาที่เยอะกว่าปกติ รวมถึงการต่อขนตาเพิ่มเติมเพื่อให้บริเวณช่วงตานั้น มีความโดดเด่นน่าดึงดูด ในส่วนแบบผู้ชาย จะเน้นการแต่งหน้าแบบธรรมชาติ แต่เพิ่มความเงาเพิ่มขึ้นกว่าปกติเพื่อให้หน้าดูมีมิติ และเล่นกับแสงไฟได้



ภาพที่ 130 ตัวอย่างการแต่งหน้าผู้หญิง  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)



ภาพที่ 131 ตัวอย่างการแต่งหน้าผู้ชาย  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5 การทำผม

การทำผมนั้นทางแบบผู้หญิงเราจะเน้นการทำให้ผมพองตัวและชี้ฟู ให้ตรงตามฉบับของทรงผมฮิตในยุค 80s ส่วนผู้ชายจะจัดให้เป็นทรงตามแต่พื้นฐานผมของตัวแบบ



ภาพที่ 132 ตัวอย่างทรงผมผู้หญิง  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

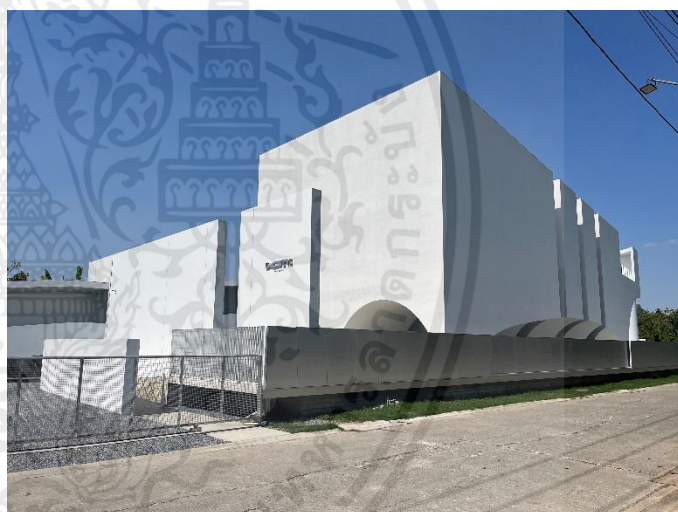


ภาพที่ 133 ตัวอย่างทรงผมผู้ชาย  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

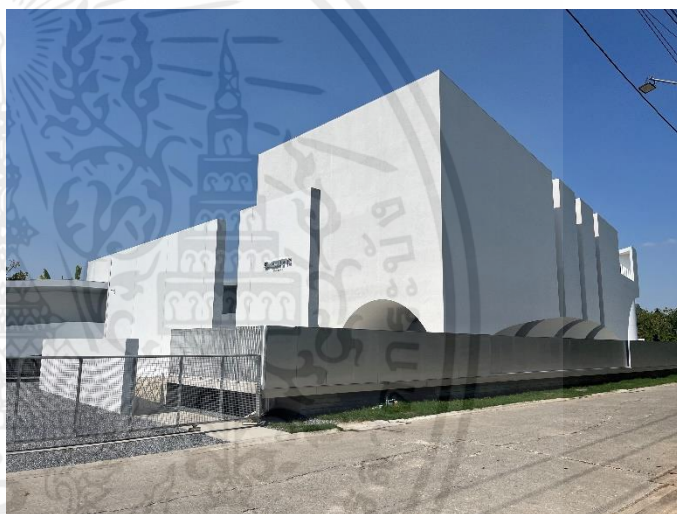
### 3.6 การจับคู่ชุดและสถานที่ให้นายแบบและนางแบบ

นายแบบนางแบบคนที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 134-139 การวางชุดและสถานที่ให้นายแบบ 1  
 เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## นายแบบนางแบบคนที่ 2



ภาพที่ 140-145 การวางชุดและสถานที่นายแบบ 2  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## นายแบบนางแบบคนที่ 3



ภาพที่ 146-148 การวางชุดและสถานที่นางแบบ 3  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นายแบบนางแบบคนที่ 4



ภาพที่ 149-154 การวางชุดและสถานที่นายแบบ 4  
ที่มา [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (2024)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.7 การจัดแสง

#### Location 1



### lighting 1

**Lighting Diagram**

Octaform - Ø 120 cm  
Int & Ext Diff + Grid  
500Ws Flash [3-10] @ 9.7  
2.36m 21° 179°

Snoot - Ø 6 cm - L: 22 cm  
Open  
500Ws Flash [3-10] @ 10.0  
1.80m 4° 179°

Full Frame 4:3  
ISO100 1/125 s f/8.0  
[24-105 mm] @ 57.4mm

rendered by set a light ID TRIAL VERSION

ภาพที่ 155-156 การจัดแสงสถานที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Location 2



lighting 2

Lighting Diagram

ภาพที่ 156-158 การจัดแสงสถานที่ 2

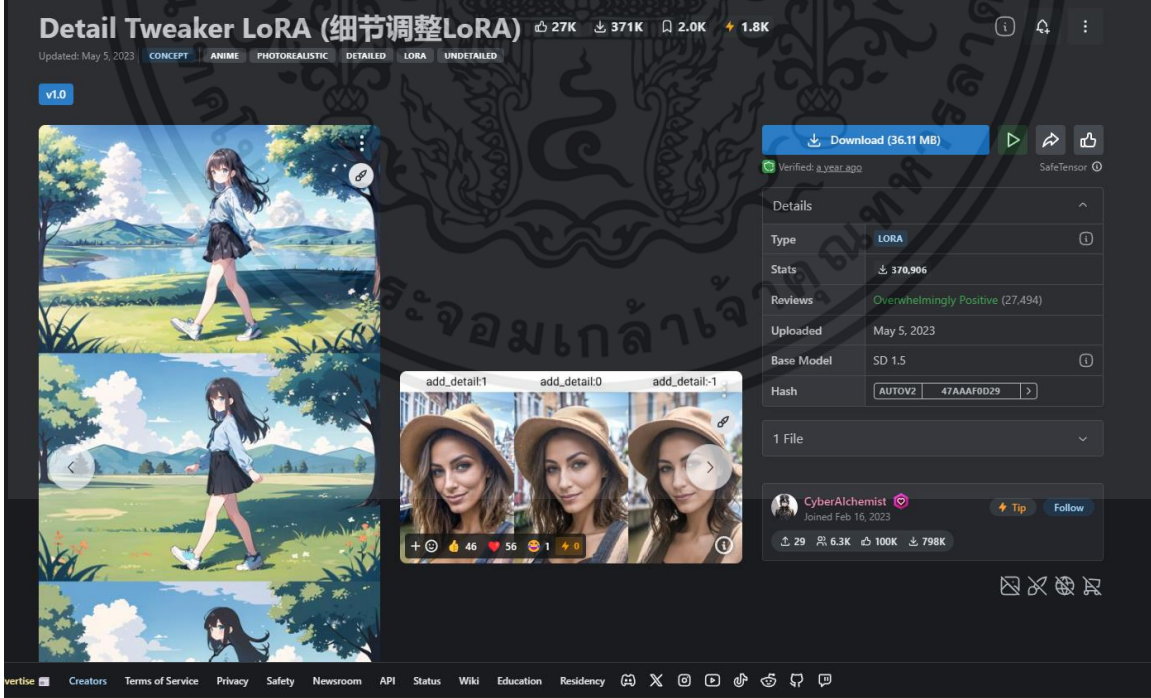
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.8 การทดลองเทคนิคพิเศษ

1. Generative AI ในขั้นตอนนี้ข้าพเจ้านำภาพที่ถ่ายเสร็จแล้ว นำมาแปลงเป็นภาพ Ai ด้วยโปรแกรม Draw things โดยใช้ Model -UnstableInkDream และ LoRA -Detail Tweaker LoRA ทั้งหมด



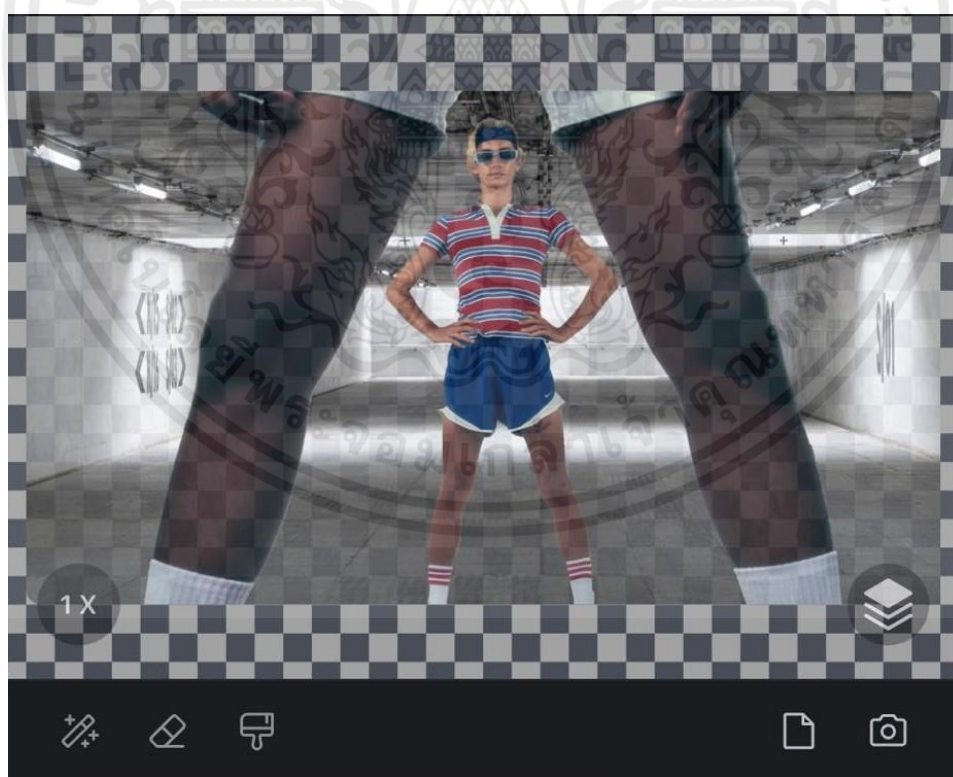
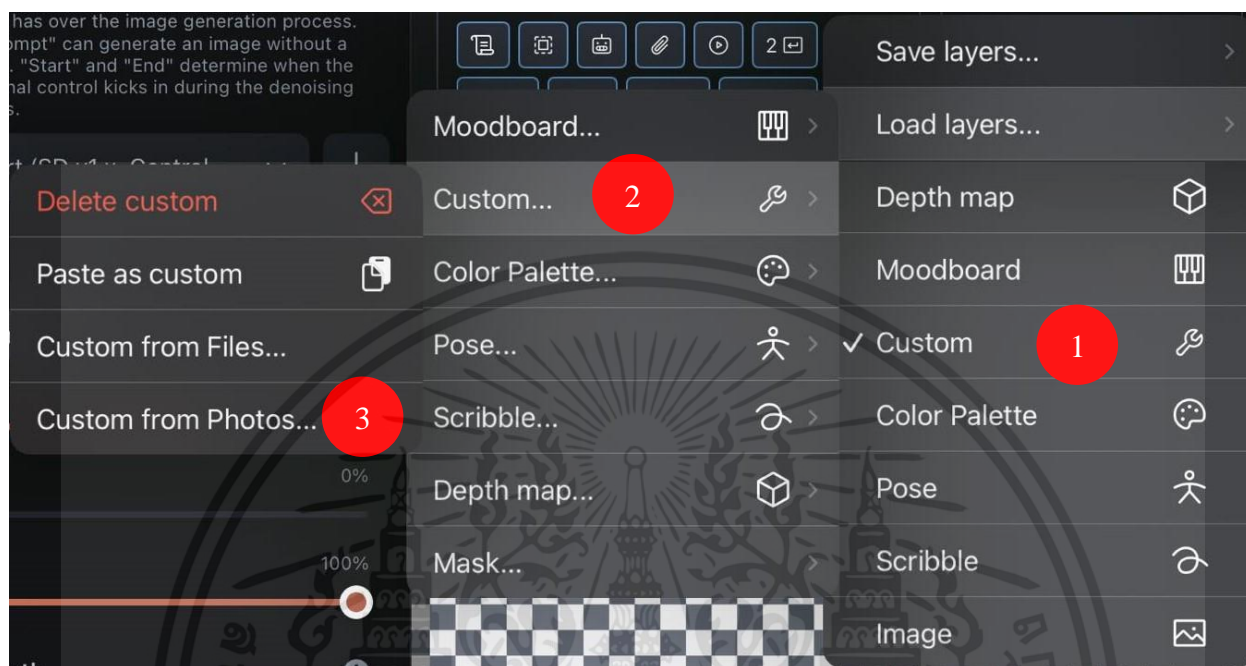
ภาพที่ 159 Model Ai ที่ใช้งาน



ภาพที่ 160 LoRA ที่ใช้งาน

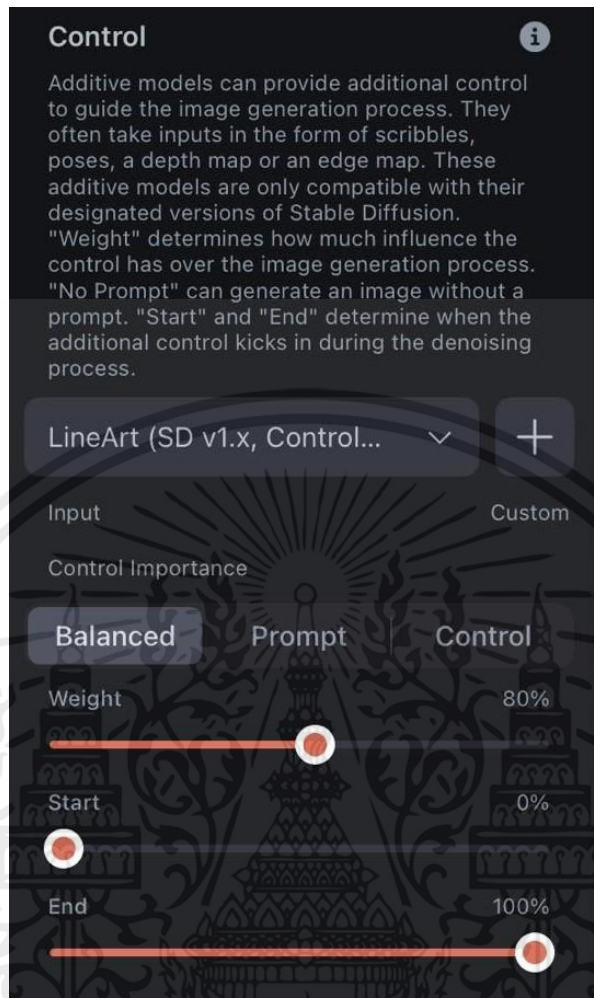
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยเครื่องมือหลักที่ใช้งานในการทำงานครั้งนี้ คือการทำภาพจริงที่ถ่ายให้เป็นตัวอย่าง/ข้อมูลหลัก ในการไปแปลงค่าเป็นภาพ AI ผ่านเครื่องมือ Costume และควบคุมผลลัพธ์ด้วย ControlNet -LineArt SD v1x

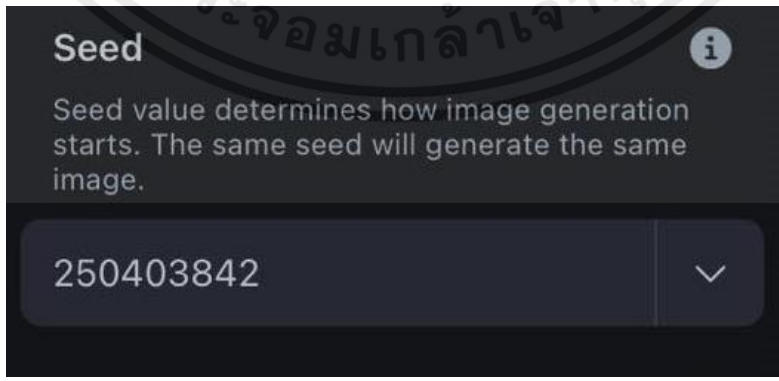


ภาพที่ 161-162 การทำงานภาพในโปรแกรม Draw things

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

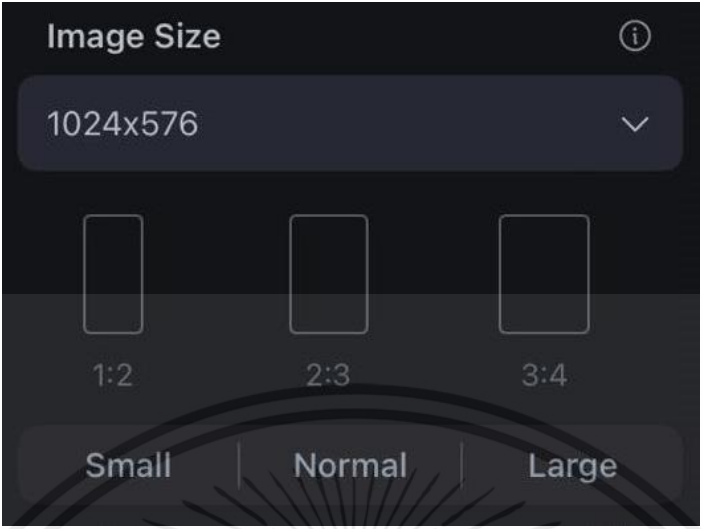


ภาพที่ 163 ControlNet



ภาพที่ 164 Seed

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

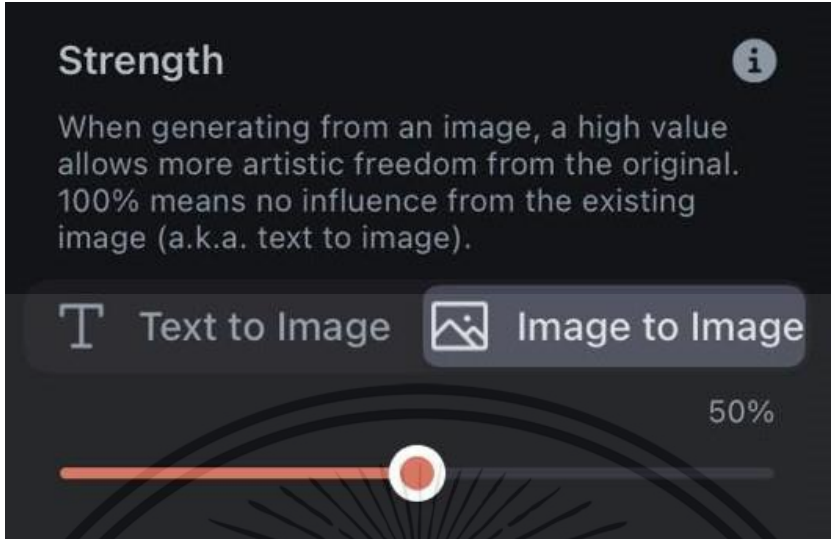


ภาพที่ 165 Image Size

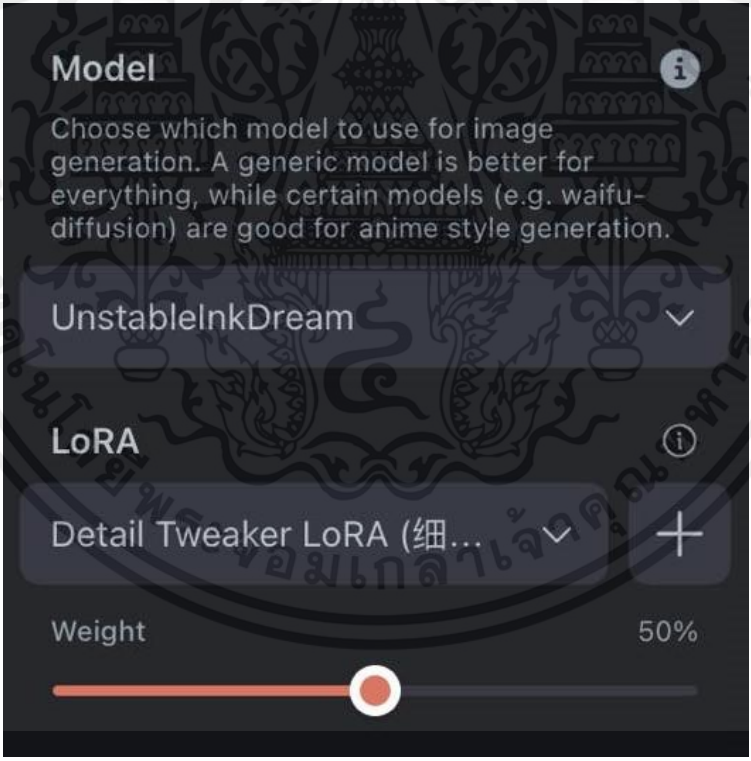


ภาพที่ 166 Up scaler ภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

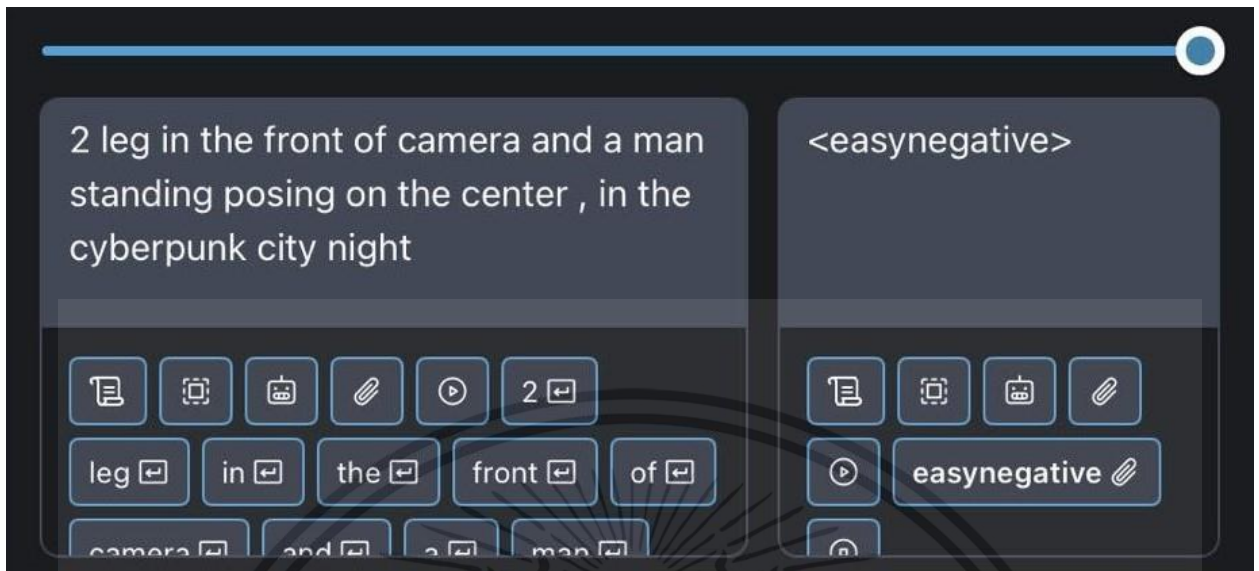


ภาพที่ 167 ค่า Strength สำหรับควบคุม Ai

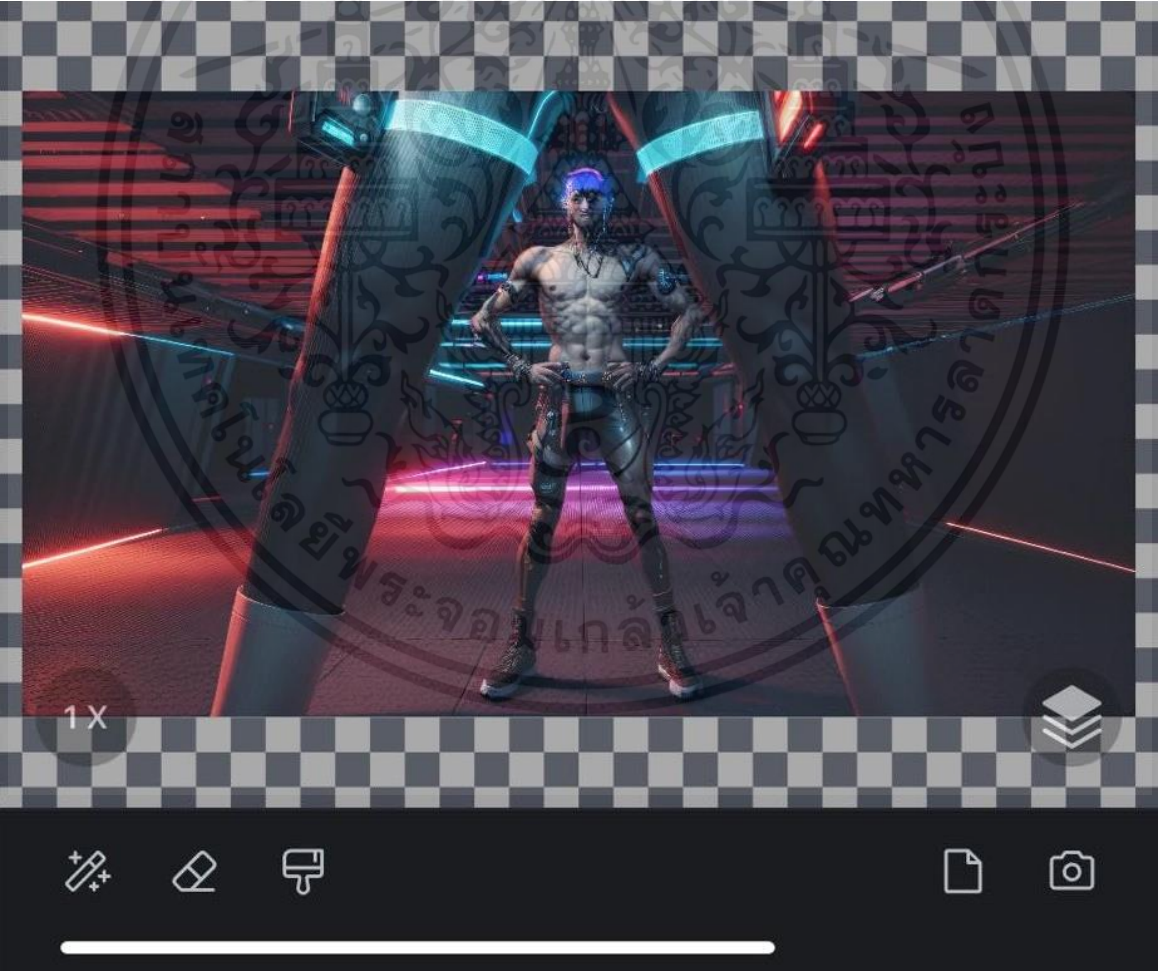


ภาพที่ 168 Weight ของการใช้ LoRA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 169 การใส่ชุดคำสั่ง Prompt



ภาพที่ 170 ผลงาน Ai ตามชุดคำสั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

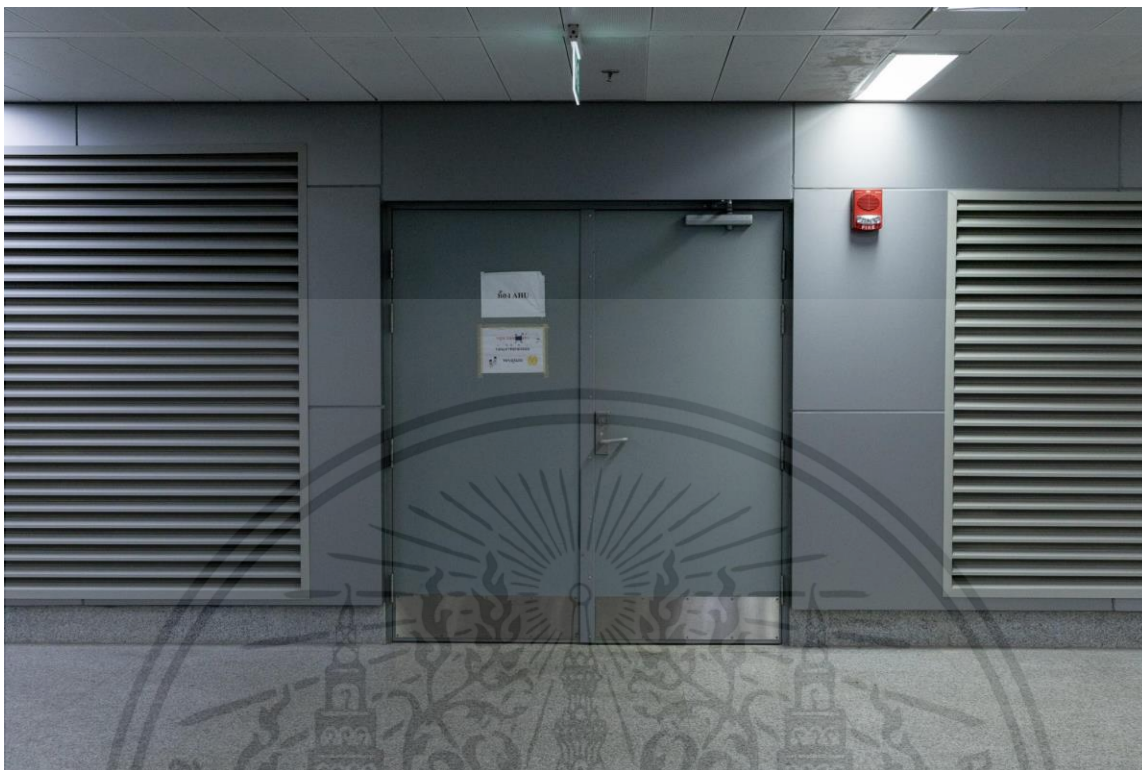
## 2.การสร้างฉากหลังจากสถานที่จริง

เนื่องจากสถานที่ถ่ายทำ 2 จะเป็นเพียงสตูดิโอขาว ดังนั้นสิ่งที่ขาดไปในรูปจะเป็นในส่วนของฉากหลัง ภายในภาพที่จะต้องเติมเข้าไปเพิ่ม ข้าพเจ้าจึงตัดสินใจเลือกถ่ายในสถานที่จริง ที่มีความใกล้เคียงกับสถานที่ถ่ายทำ 1 เพื่อมาเป็นข้อมูลและองค์ประกอบในการสร้างภาพ AI โดยสถานที่ถ่ายทำฉากทั้งหมดจะมาจาก สถานีกลางกรุงเทพอภิวัฒน์ (สถานีกลางบางซื่อ) ที่ตัวอาคารมีและสถาปัตยกรรมต่างๆภายในพื้นที่ มีความล้ำสมัยตรงกับแนวความคิดของงานชิ้นนี้ รวมไปถึงยังมีความใกล้เคียงกับสถานที่ถ่ายทำ 1 โดยมีภาพดังต่อไปนี้



ภาพที่ 171 ภาพถ่ายฉากหลัง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

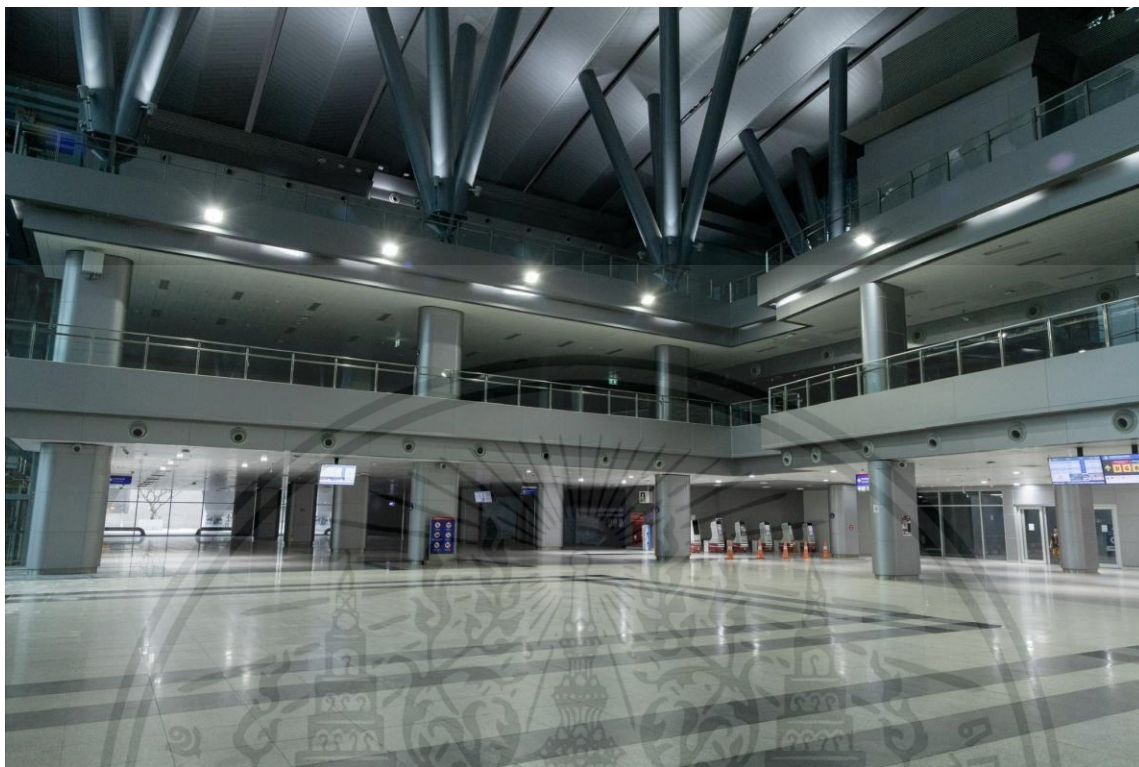


ภาพที่ 172 ภาพถ่ายฉากหลัง 2



ภาพที่ 173 ภาพถ่ายฉากหลัง 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

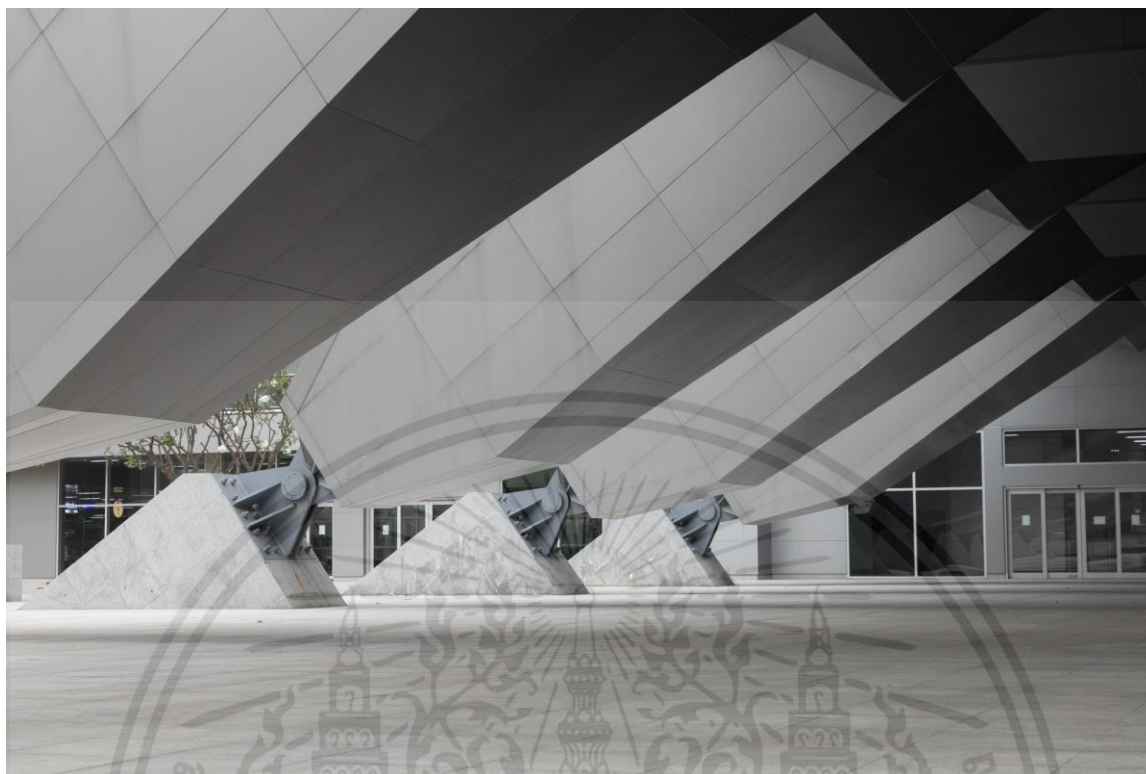


ภาพที่ 174 ภาพถ่ายฉากหลัง 4



ภาพที่ 175 ภาพถ่ายฉากหลัง 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 176 ภาพถ่ายฉากหลัง 6



ภาพที่ 177 ภาพถ่ายฉากหลัง 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในส่วนต่อมาเป็นารนำภาพที่ถ่ายสมบูรณ์ในสถานที่ถ่ายทำ 2 ที่มีพื้นหลังสีขาว มารวมเข้ากับฉากที่ถูกถ่ายเตรียมไว้โดยใช้โปรแกรม Photoshop โดยได้ผลลัพธ์ดังนี้



ภาพที่ 178 ภาพถ่ายหลังใส่ฉากหลัง 1



ภาพที่ 179 ภาพถ่ายหลังใส่ฉากหลัง 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 180 ภาพถ่ายหลังใส่ฉากหลัง 3



ภาพที่ 181 ภาพถ่ายหลังใส่ฉากหลัง 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

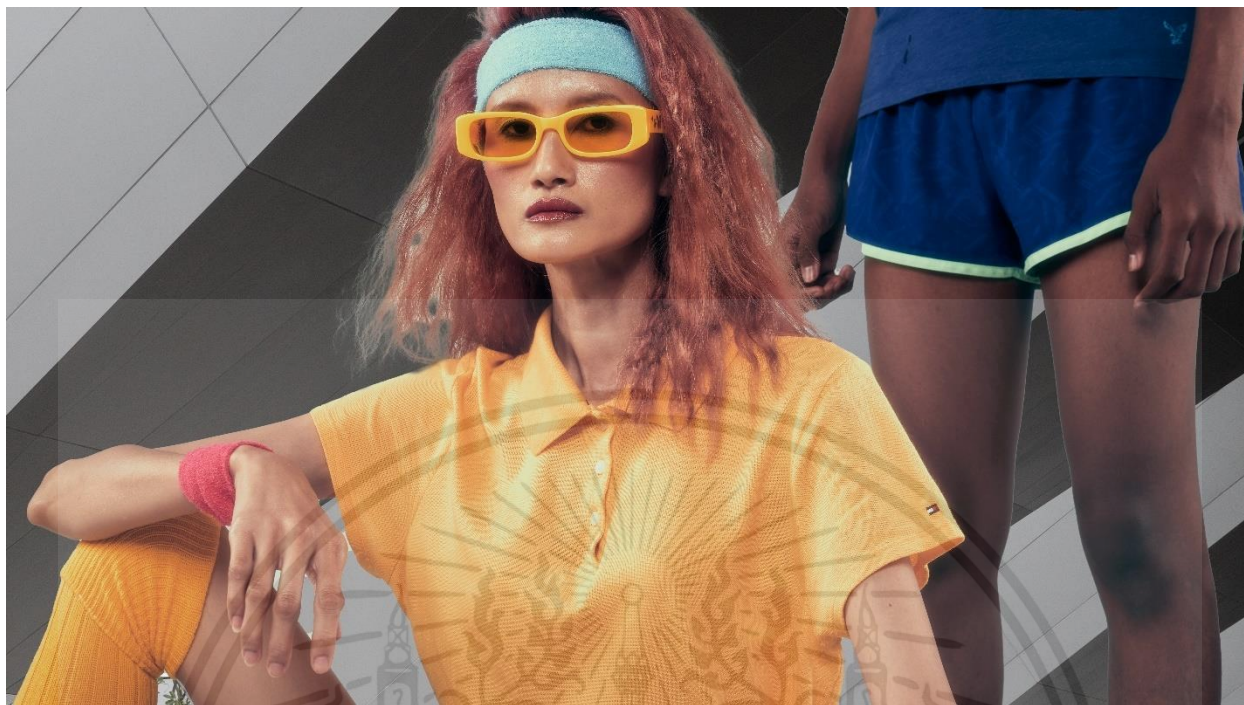


ภาพที่ 182 ภาพถ่ายหลังใส่ฉากหลัง 5



ภาพที่ 183 ภาพถ่ายหลังใส่ฉากหลัง 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 184 ภาพถ่ายหลังใส่ฉากหลัง 7

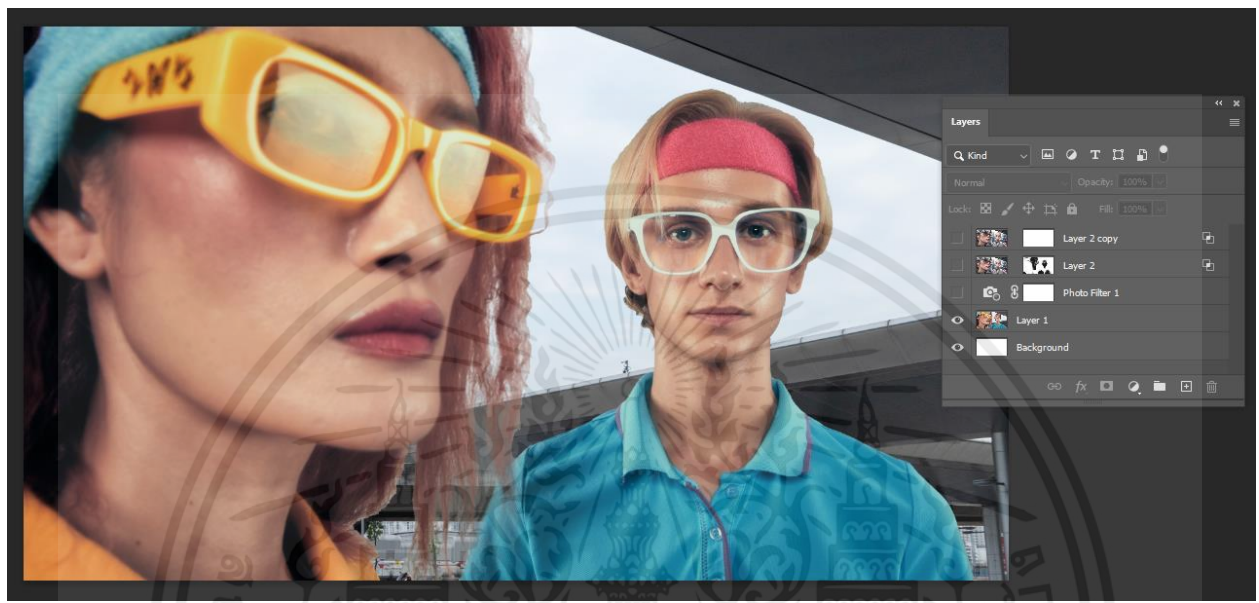


ภาพที่ 185 ภาพถ่ายหลังใส่ฉากหลัง 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

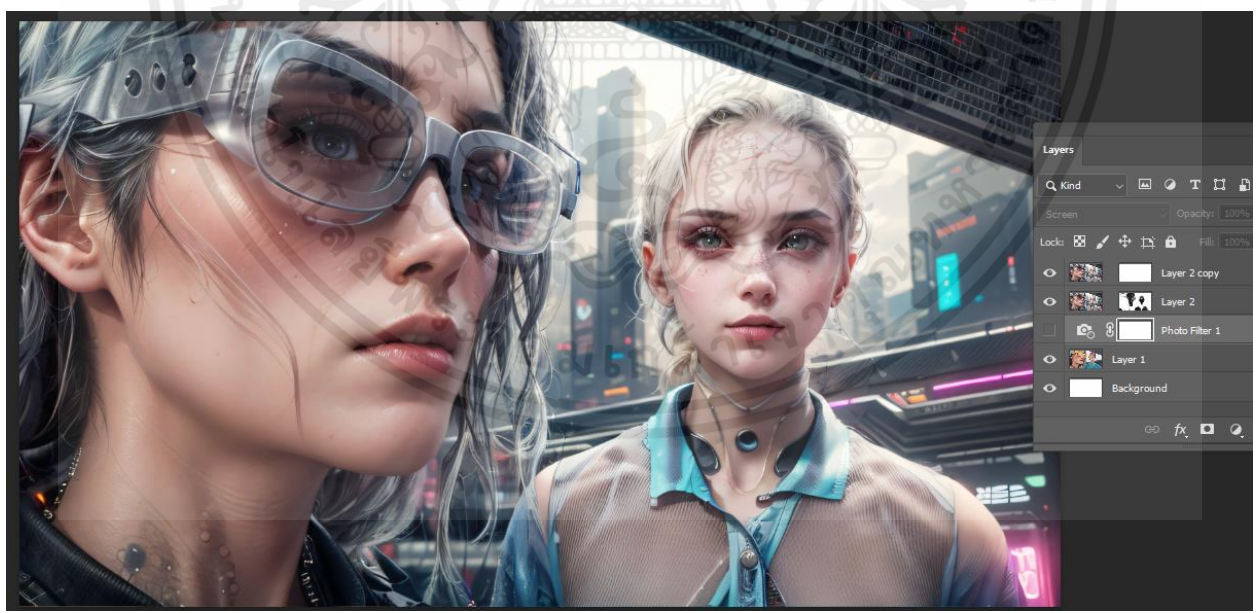
### 3.การนำภาพถ่ายจริงมาผสมรวมกับภาพ AI

ในส่วนนี้จะเป็นการนำภาพที่ถูกถ่ายขึ้นจริงมาผสมรวมเข้ากับภาพ AI ที่ถูกสร้างจากภาพถ่ายนั้นๆ โดยจะนำมารวมกันให้กลมกลืนและต่อเนื่องมากที่สุด



ภาพที่ 186 ภาพถ่าย Layer 1

นำภาพหลักที่ใส่ฉากเรียบร้อยแล้วหรือมีฉากเดิมอยู่แล้วมาเป็น Layer 1



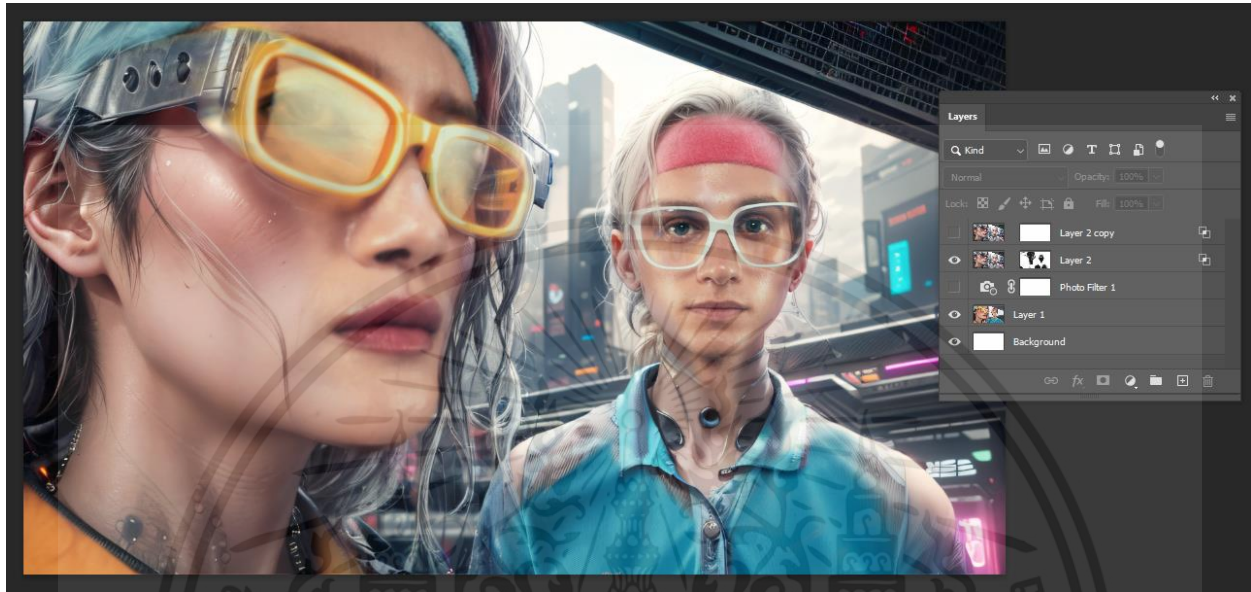
ภาพที่ 187 ภาพAi Layer 2

นำภาพที่ได้จากการสร้างด้วย AI มาเป็น Layer 2 วางไว้ในส่วนบนของ Layer 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

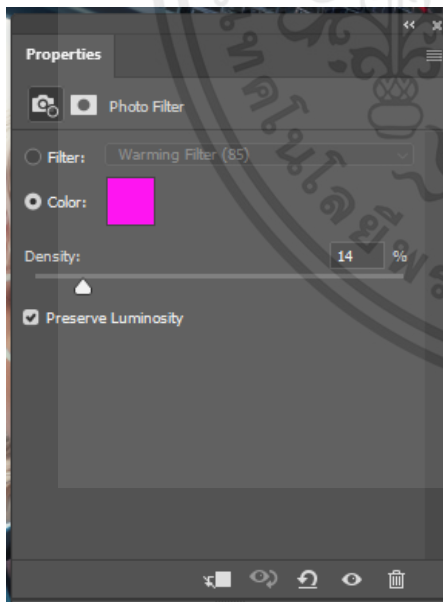


จากนั้นทำการใช้เครื่องมือ Layer Masks ทำการรวม 2 Layer เข้าด้วยกัน



ภาพที่ 188 ผลลัพธ์การรวมภาพ

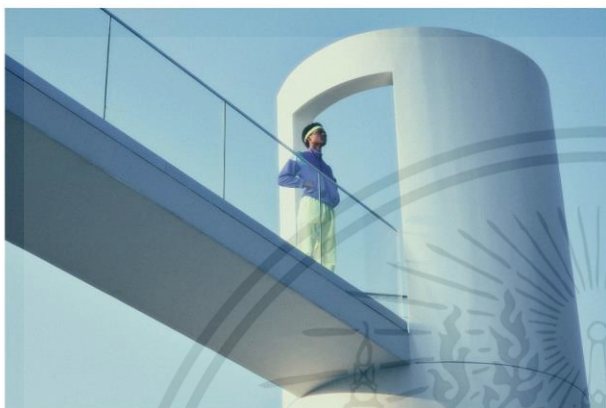
ในส่วนถัดไปจะใช้เครื่องมือ Photo Filter มาเติมสีเพิ่มช่วยให้ภาพที่ถูกถ่ายจริงมีสีใกล้เคียงกับภาพ AI โดยการใช้การดูสีจากภาพ AI ในส่วน Highlight เป็นหลัก



ภาพที่ 189-190 ภาพก่อนและหลังใส่ Photo filter

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพทั้งหมดหลังผสมรวมเข้ากับ AI โดยใน 8 รูปแรกจะเป็นภาพที่ถูกถ่ายในสถานที่ถ่ายทำ 1 ซึ่งเป็นพื้นที่จริงมีฉากจริงอยู่แล้วจึงไม่จำเป็นต้องนำไปแปะฉากเพิ่มเติม



ภาพที่ 191 ผลลัพธ์การรวมภาพ 1



ภาพที่ 192 ผลลัพธ์การรวมภาพ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 193 ผลลัพธ์การรวมภาพ 3

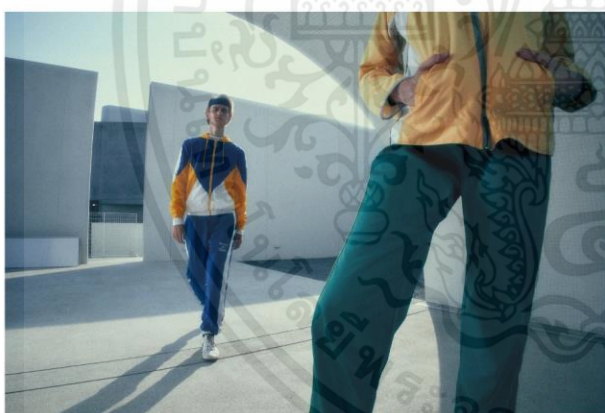


ภาพที่ 194 ผลลัพธ์การรวมภาพ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 195 ผลลัพธ์การรวมภาพ 5



ภาพที่ 196 ผลลัพธ์การรวมภาพ 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

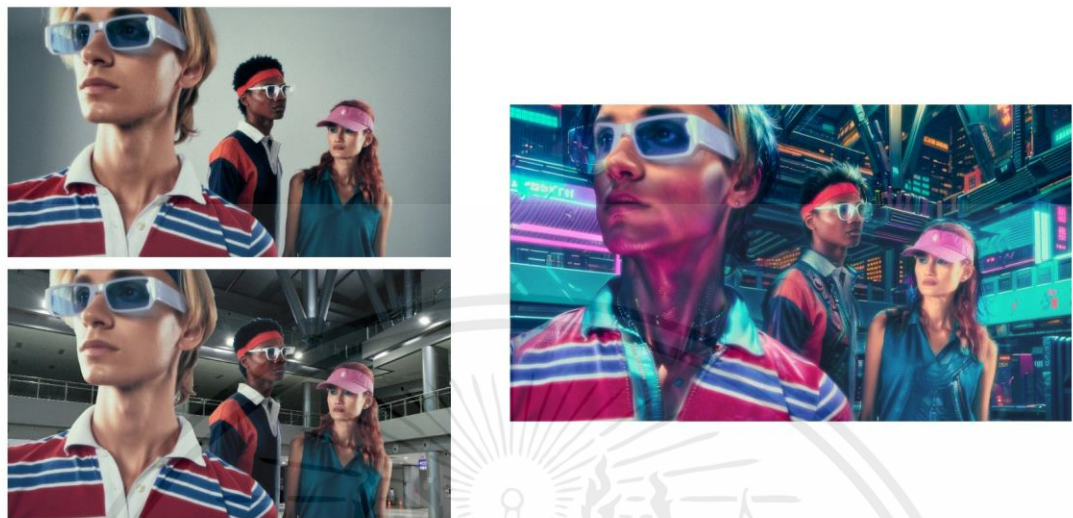


ภาพที่ 197 ผลลัพธ์การรวมภาพ 7



ภาพที่ 198 ผลลัพธ์การรวมภาพ 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 199 ผลลัพธ์การรวมภาพ 9



ภาพที่ 200 ผลลัพธ์การรวมภาพ 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 201 ผลลัพธ์การรวมภาพ 11



ภาพที่ 202 ผลลัพธ์การรวมภาพ 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

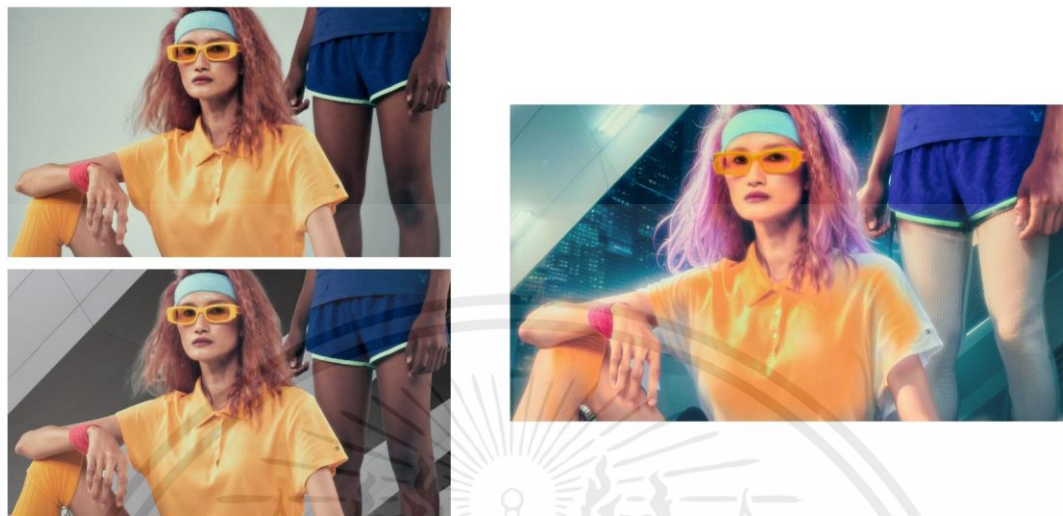


ภาพที่ 203 ผลลัพธ์การรวมภาพ 13

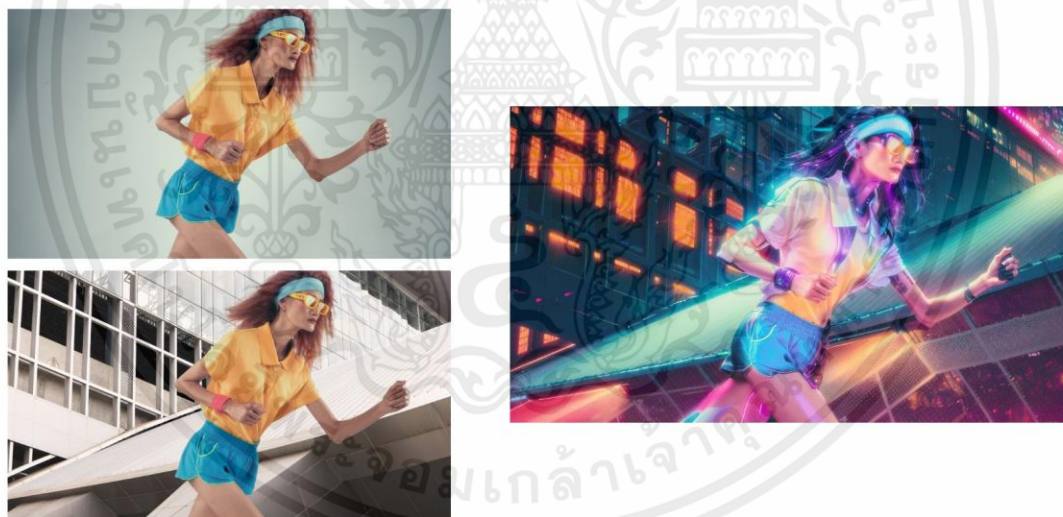


ภาพที่ 204 ผลลัพธ์การรวมภาพ 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 205 ผลลัพธ์การรวมภาพ 15

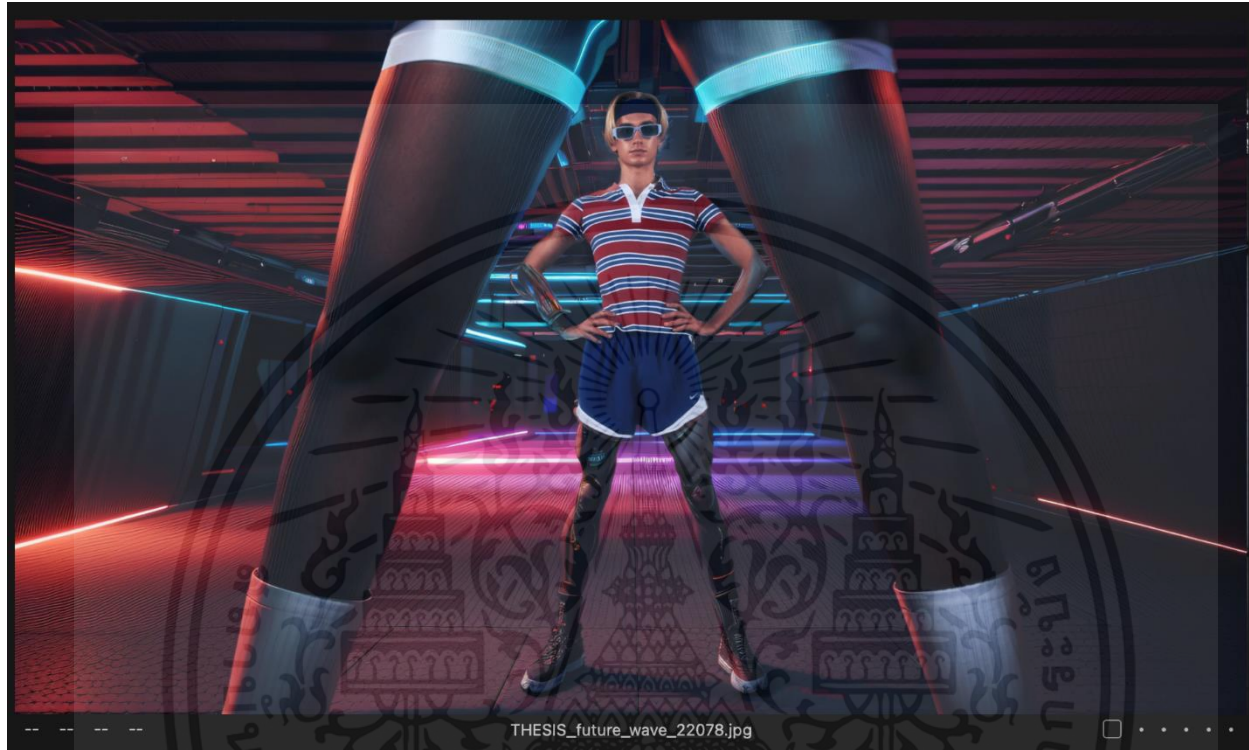


ภาพที่ 206 ผลลัพธ์การรวมภาพ 16

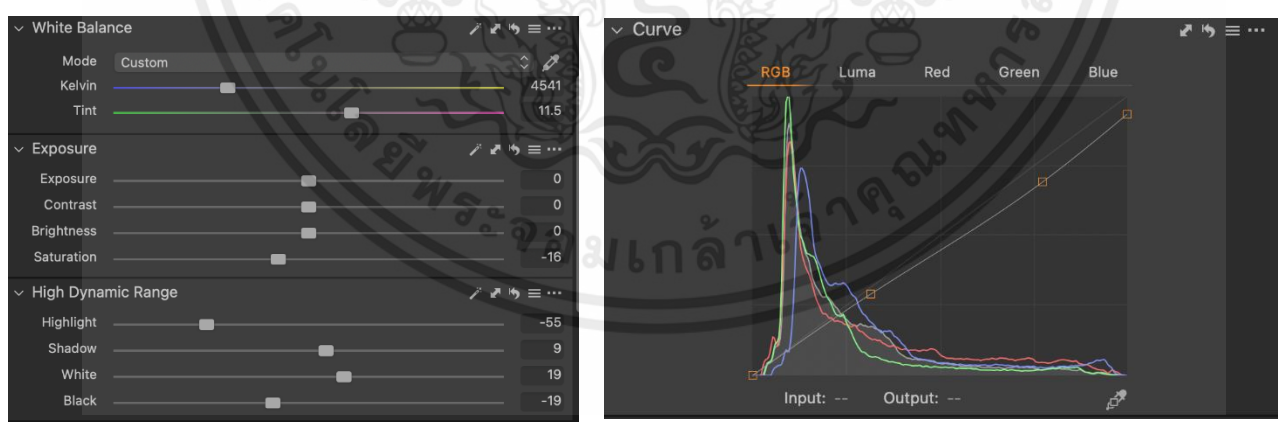
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.การตกแต่งภาพหลังจากภาพเสร็จสมบูรณ์

เนื่องจากภาพฉบับสมบูรณ์มีสีและแสงที่ยังไม่ตรงตามความต้องการมากพอ อีกทั้งภาพ ยังให้ความรู้สึกถึงความเป็น Futuristic ได้ไม่มากพอ จึงทำการปรับแต่งภาพด้วยโปรแกรม Capture One ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



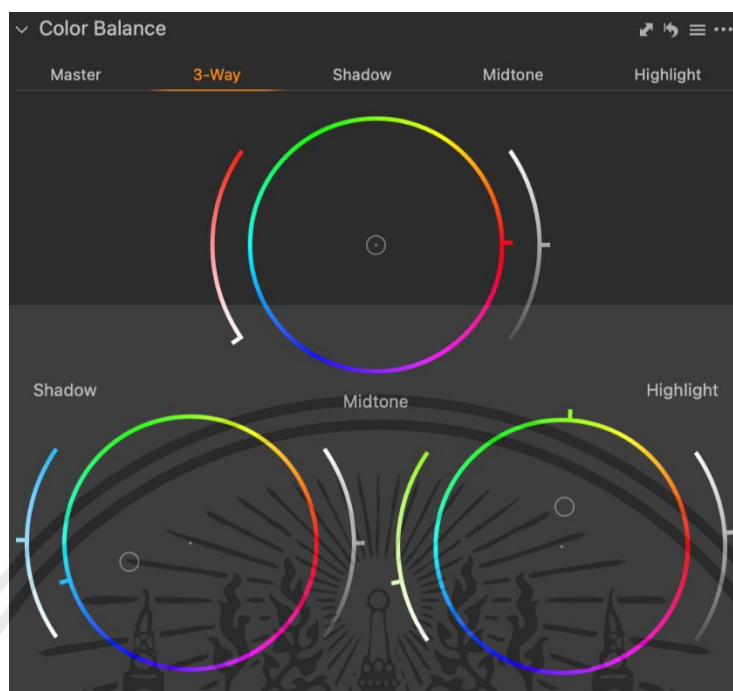
ภาพที่ 207 ภาพก่อนตกแต่งภาพ



ภาพที่ 208 การตกแต่งภาพเบื้องต้น

ปรับค่าพื้นฐานเบื้องต้นตามภาพที่แสดงอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 209 Color Balance

มีการปรับในส่วนของ Color Balance เพื่อเติมสีส้มในส่วนของ Highlight และ Shadow โดยเลือกสีจากภาพรวมของภาพนั้นๆเป็นหลัก



ภาพที่ 210 Clarity

เสริมความ Soft ของภาพด้วย Clarity แบบ Punch โดยลดเหลือที่ -91

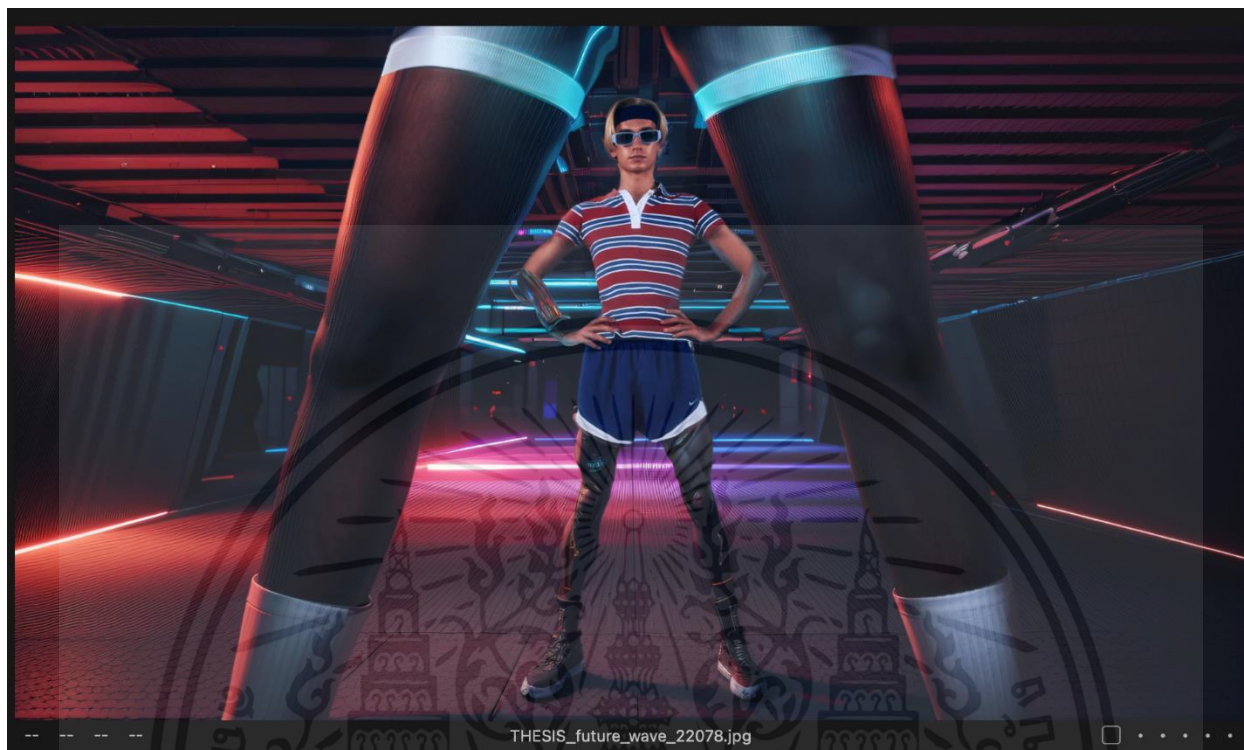


ภาพที่ 211 Film Grain

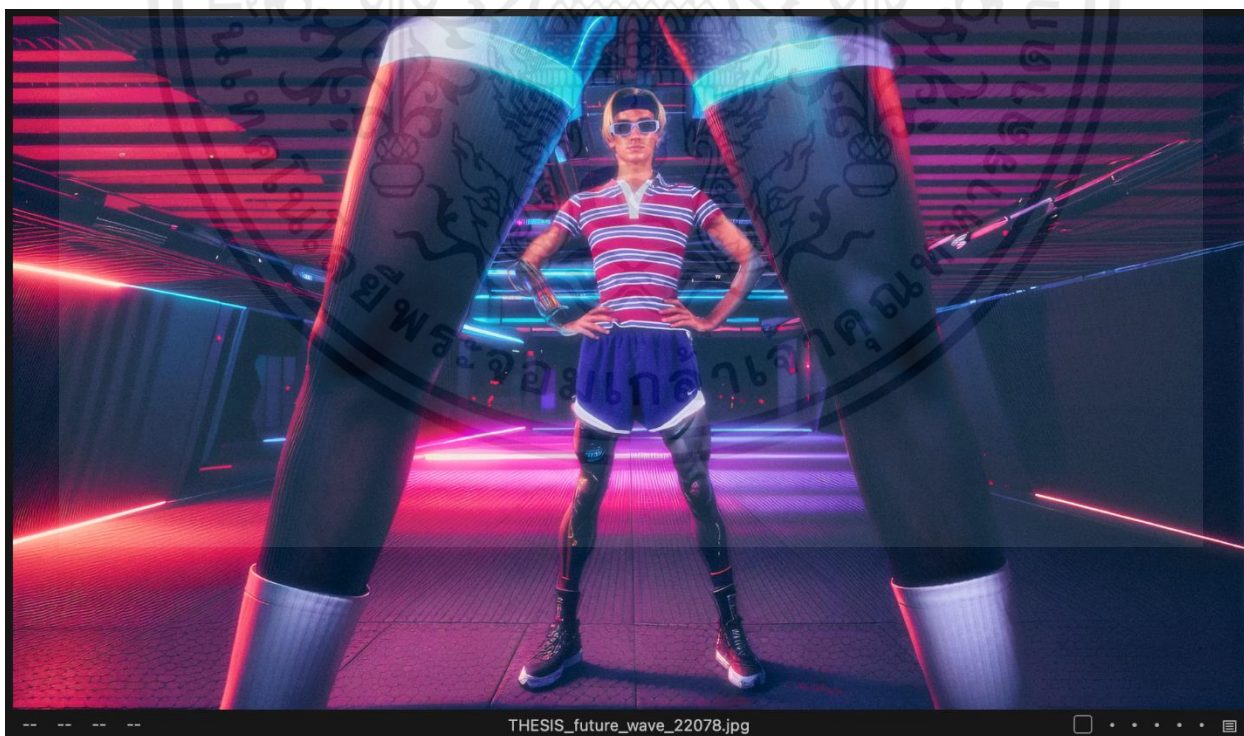
และเติมความเป็น Retro เข้าไป ด้วยการใส่ Film Grain แบบ Silver Rich ในระดับที่ 66

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลลัพธ์หลังการตกแต่งภาพฉบับสมบูรณ์



ภาพที่ 212 ภาพก่อนตกแต่งภาพ



ภาพที่ 213 ภาพหลังตกแต่งภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.9 ตารางวันและเวลาการถ่ายทำจริง

วันที่	เวลา	เนื้อหา	สถานที่
4.02.2024	13.00-15.00	เริ่มกอง แต่งหน้า ทำผม เปลี่ยนชุด	Sans Studio
	15.00-16.00	เริ่มต้นถ่ายทำเซตที่ 1-4	
	16.00-16.30	พักรับประทานอาหาร ก่อนเริ่มต้นถ่ายทำ	
	16.30-18.00	ถ่ายทำต่อในเซตที่ 4-8	
	18.00-18.30	พักกอง ดูความเรียบร้อยของสถานที่และเช็คภาพว่าขาดเหลืออะไร	
	19.00	เลิกกอง	

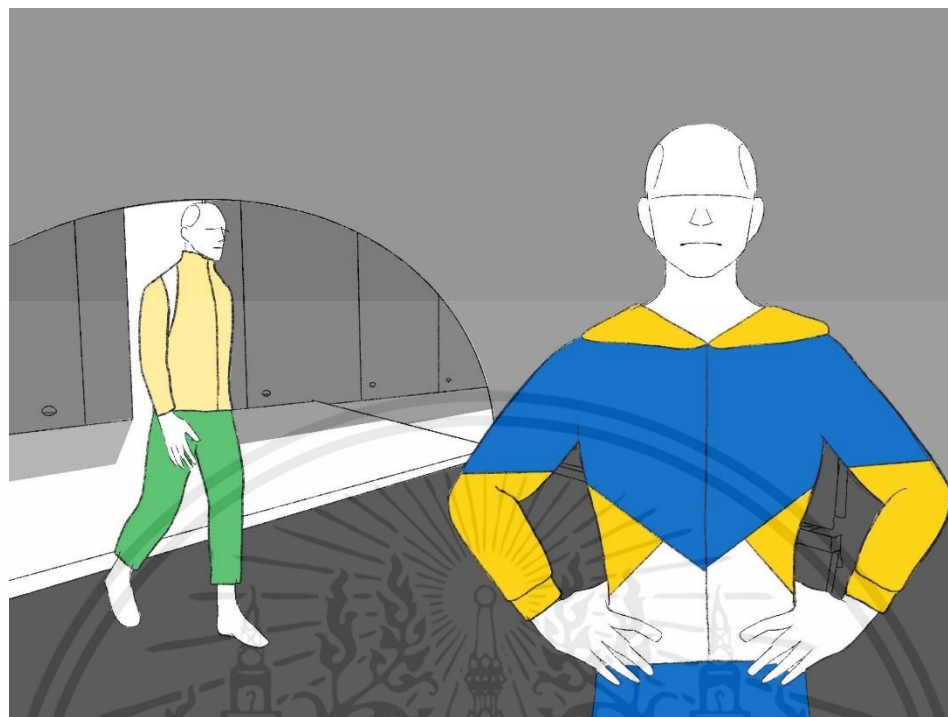
วันที่	เวลา	เนื้อหา	สถานที่
11.03.2024	10.00-11.30	เริ่มกอง แต่งหน้า ทำผม เปลี่ยนชุด	VJ Studio
	11.30-13.30	เริ่มต้นถ่ายทำเซตที่ 1-4	
	13.30-14.00	พักรับประทานอาหาร ก่อนเริ่มต้นถ่ายทำ	
	14.00-16.00	ถ่ายทำต่อในเซตที่ 4-8	
	16.00-16.30	พักกอง ดูความเรียบร้อยของสถานที่และเช็คภาพว่าขาดเหลืออะไร	
	17.00	เลิกกอง	

### 3.10 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์



ภาพที่ 214 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

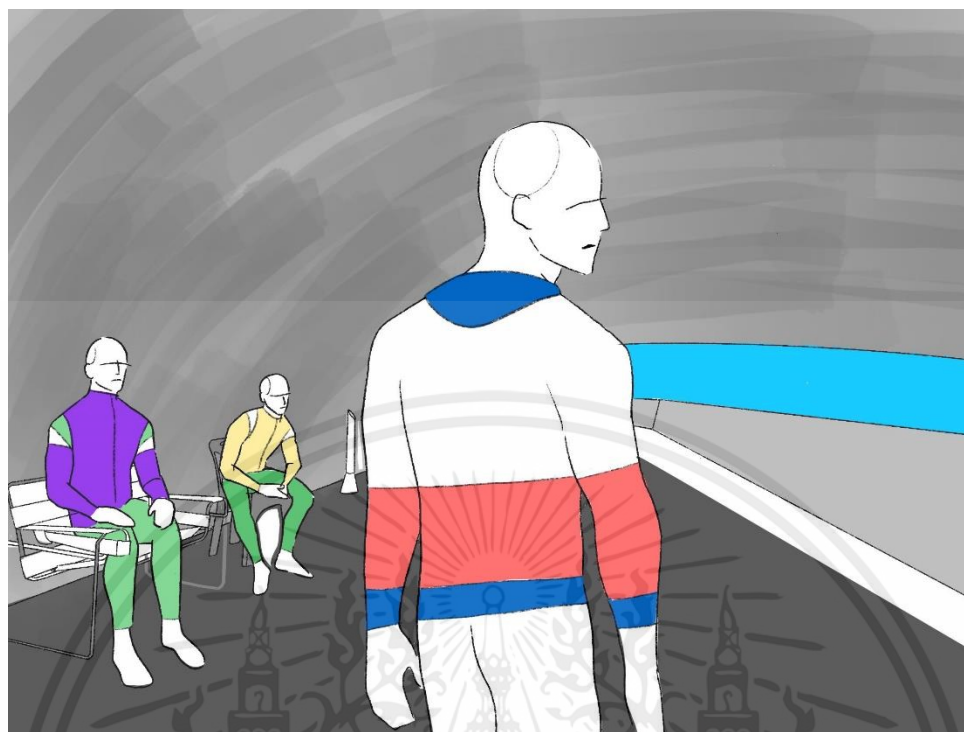


ภาพที่ 215 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 2

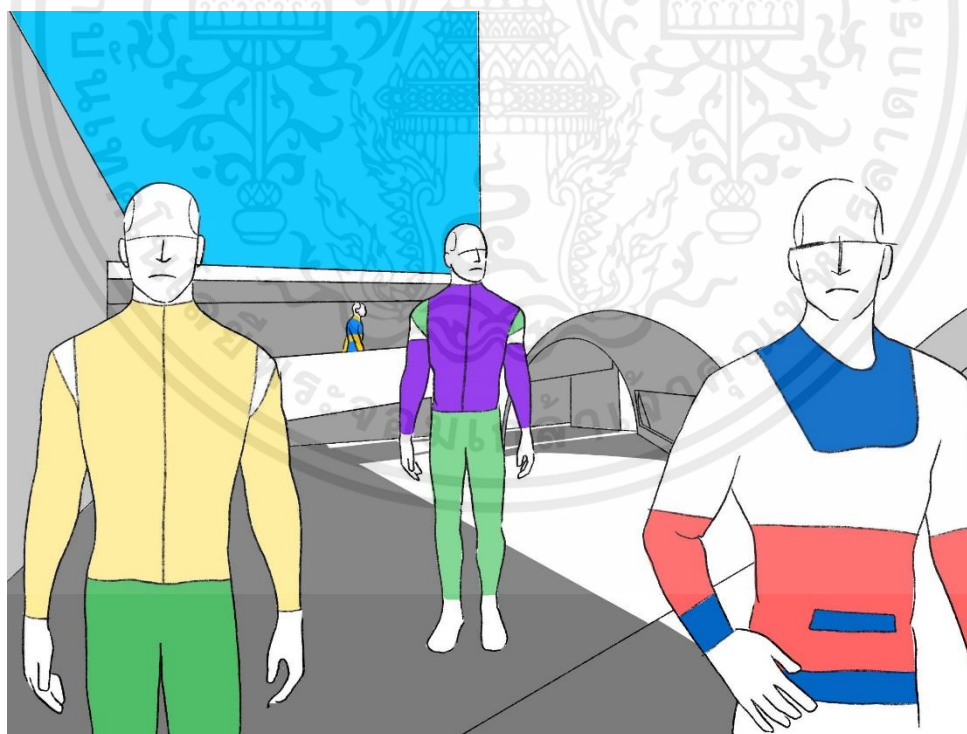


ภาพที่ 216 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

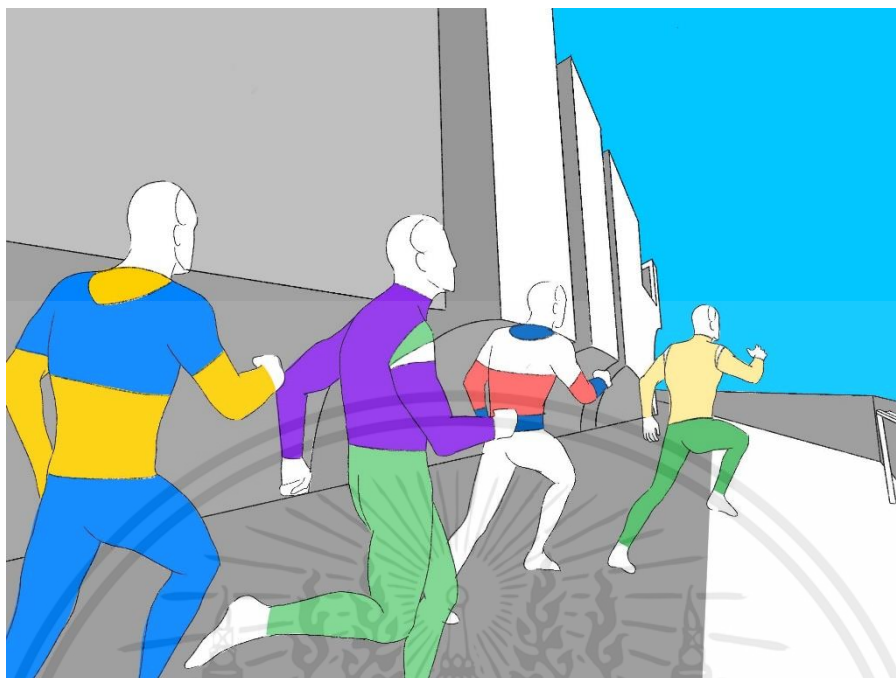


ภาพที่ 217 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 4

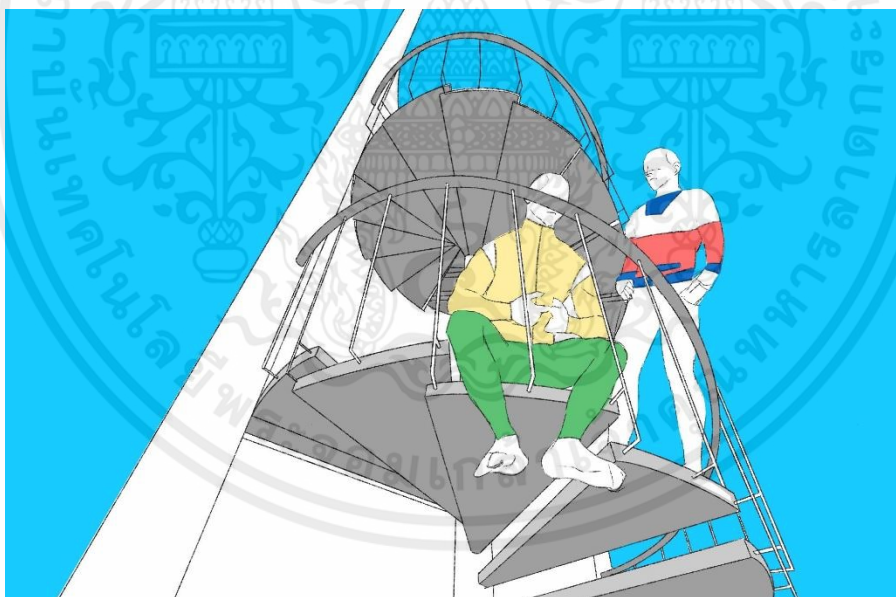


ภาพที่ 218 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

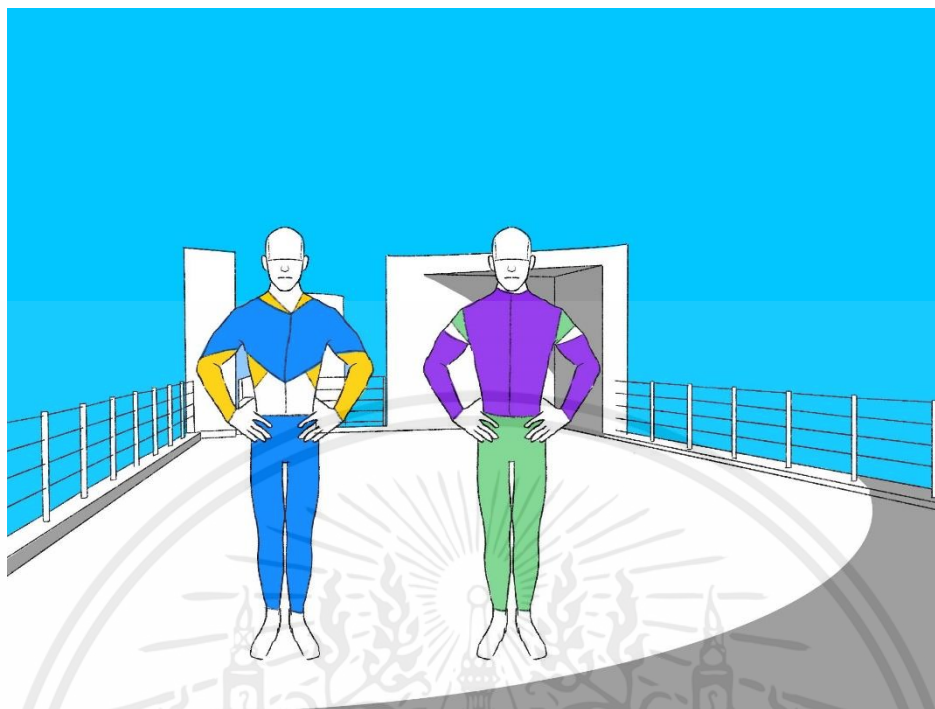


ภาพที่ 219 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 6



ภาพที่ 220 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 221 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 8

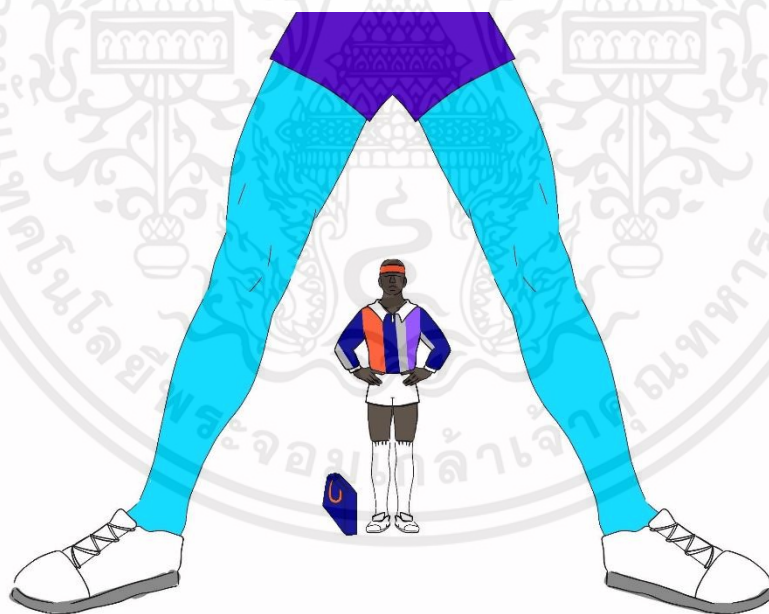


ภาพที่ 222 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 223 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 10

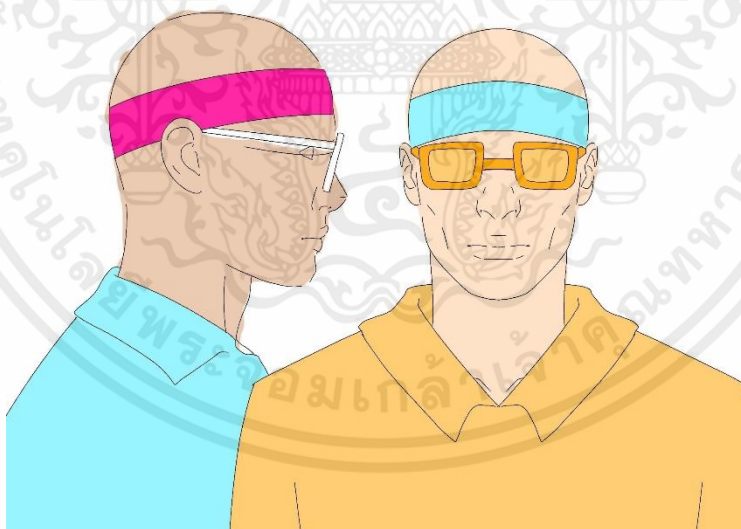


ภาพที่ 224 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

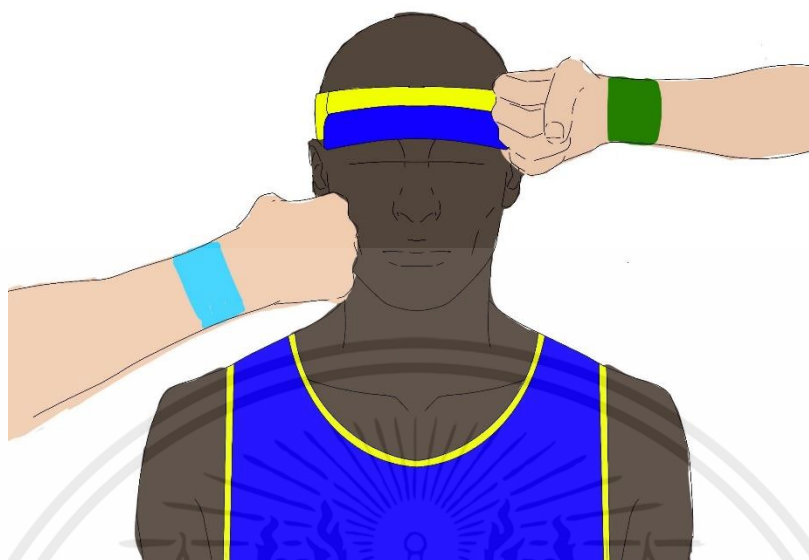


ภาพที่ 225 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 12

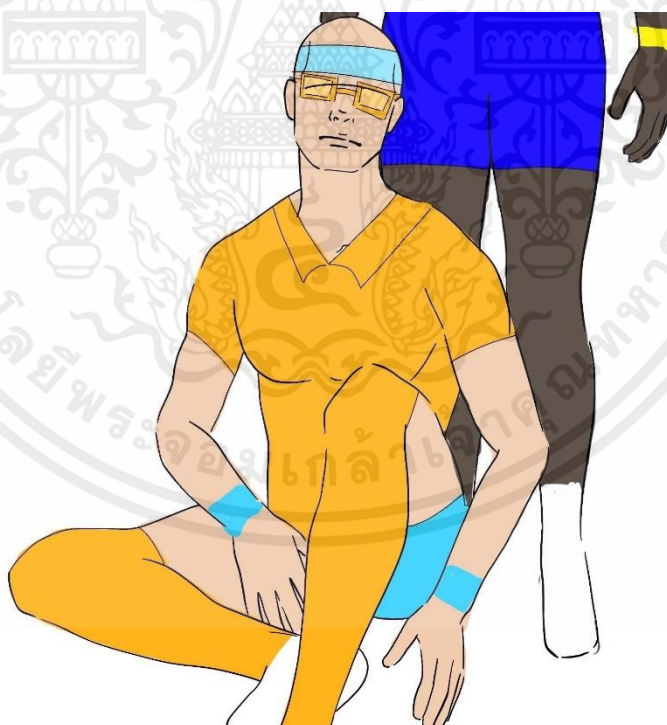


ภาพที่ 226 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 227 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 14



ภาพที่ 228 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 229 ภาพร่างฉบับสมบูรณ์ 16

### 3.11 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ



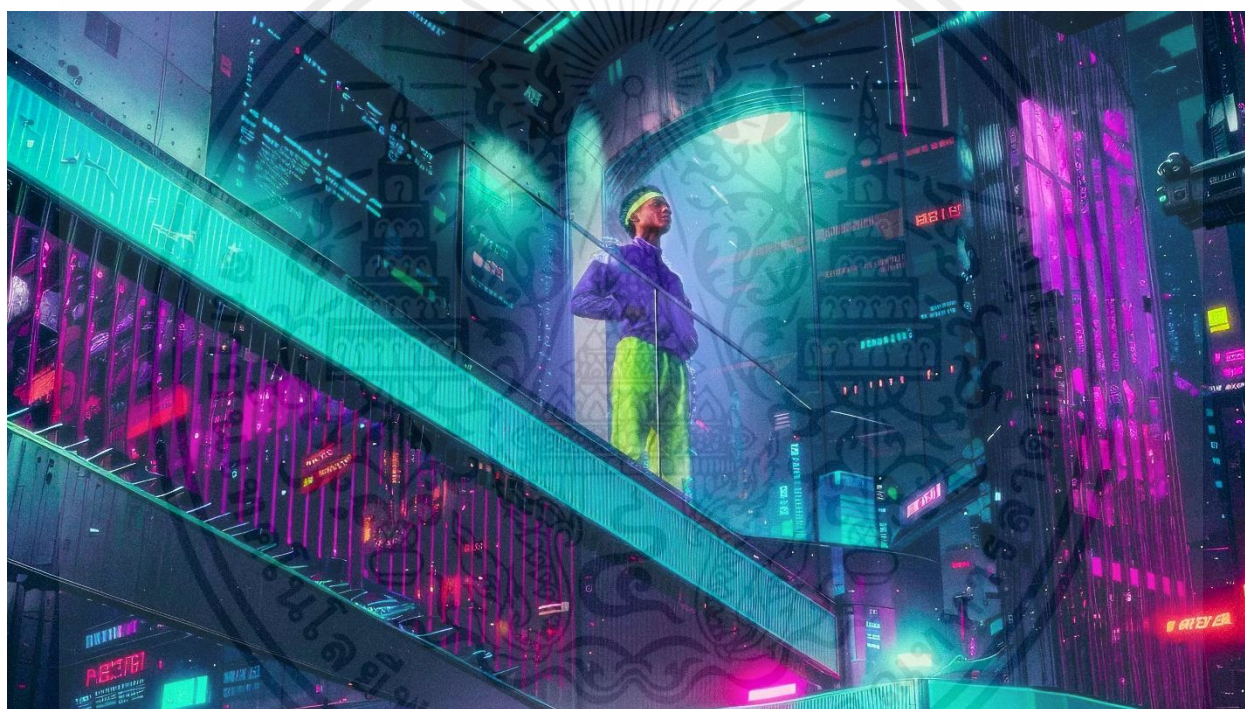
ภาพที่ 230 ภาพรวมเบื้องหลังการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

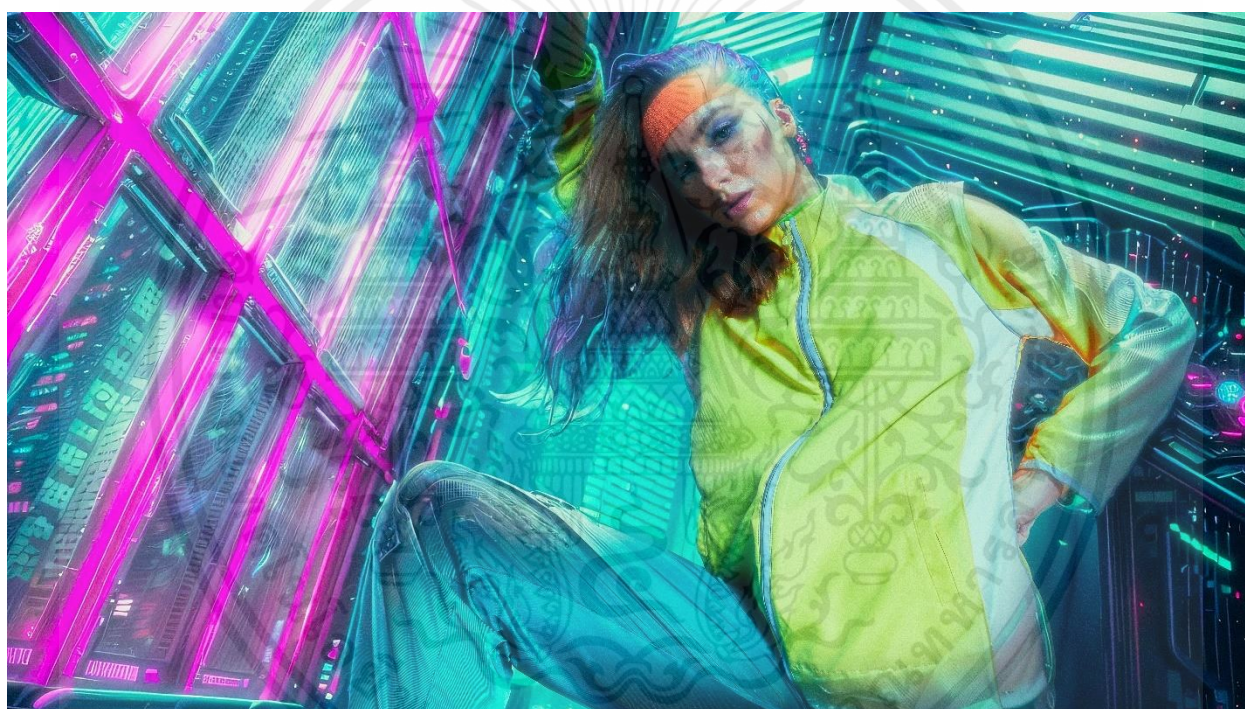
### ผลงานจริง

#### 4.1 ผลงานจริง



ภาพที่ 231 ภาพผลงานจริง 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



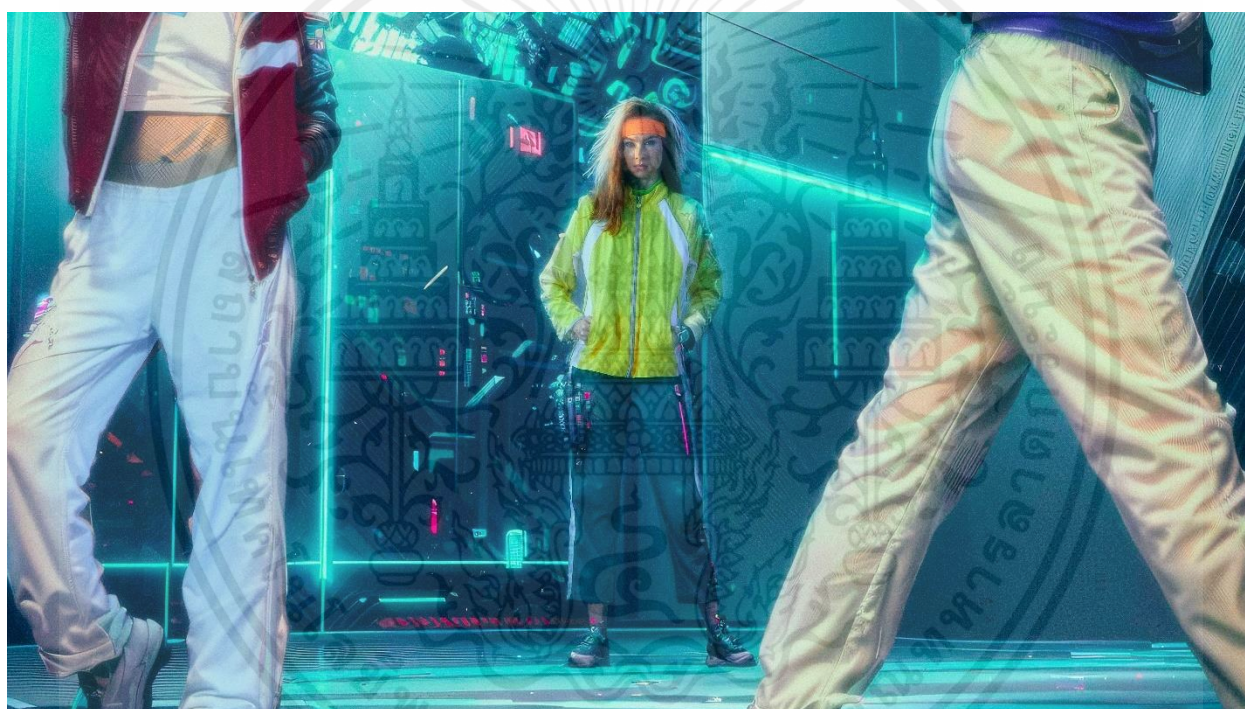
ภาพที่ 232 ภาพผลงานจริง 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 233 ภาพผลงานจริง 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



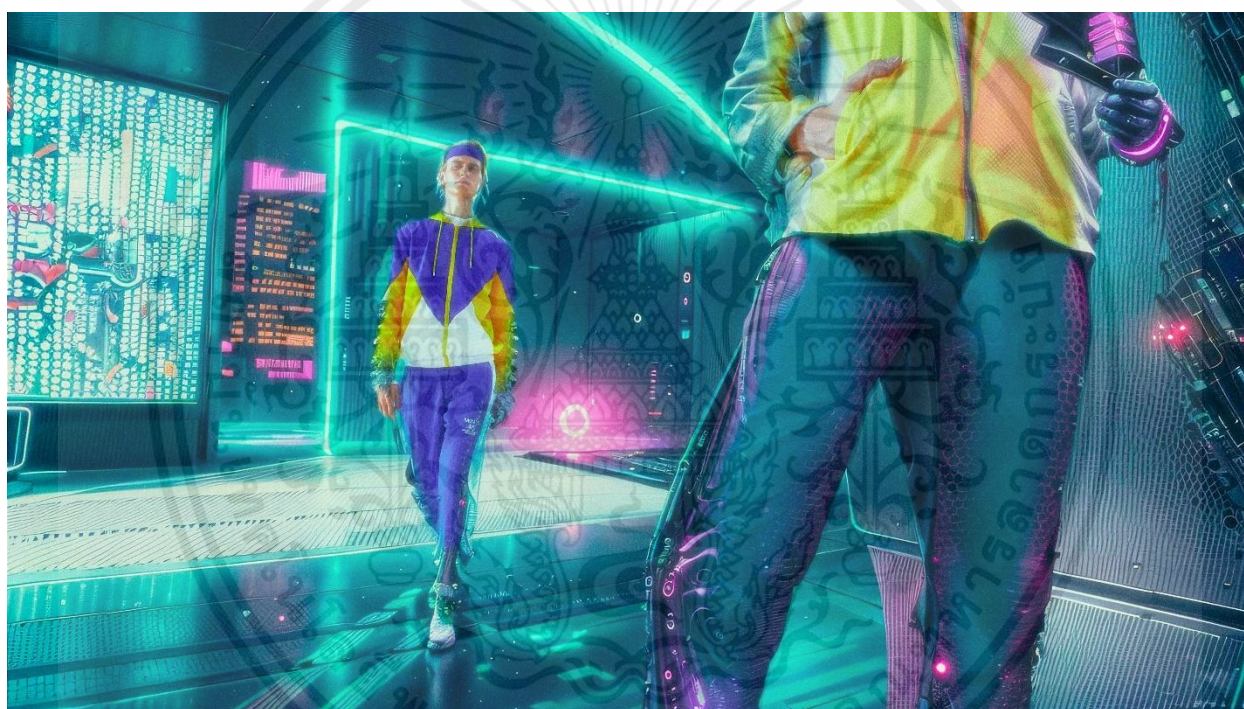
ภาพที่ 234 ภาพผลงานจริง 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 235 ภาพผลงานจริง 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



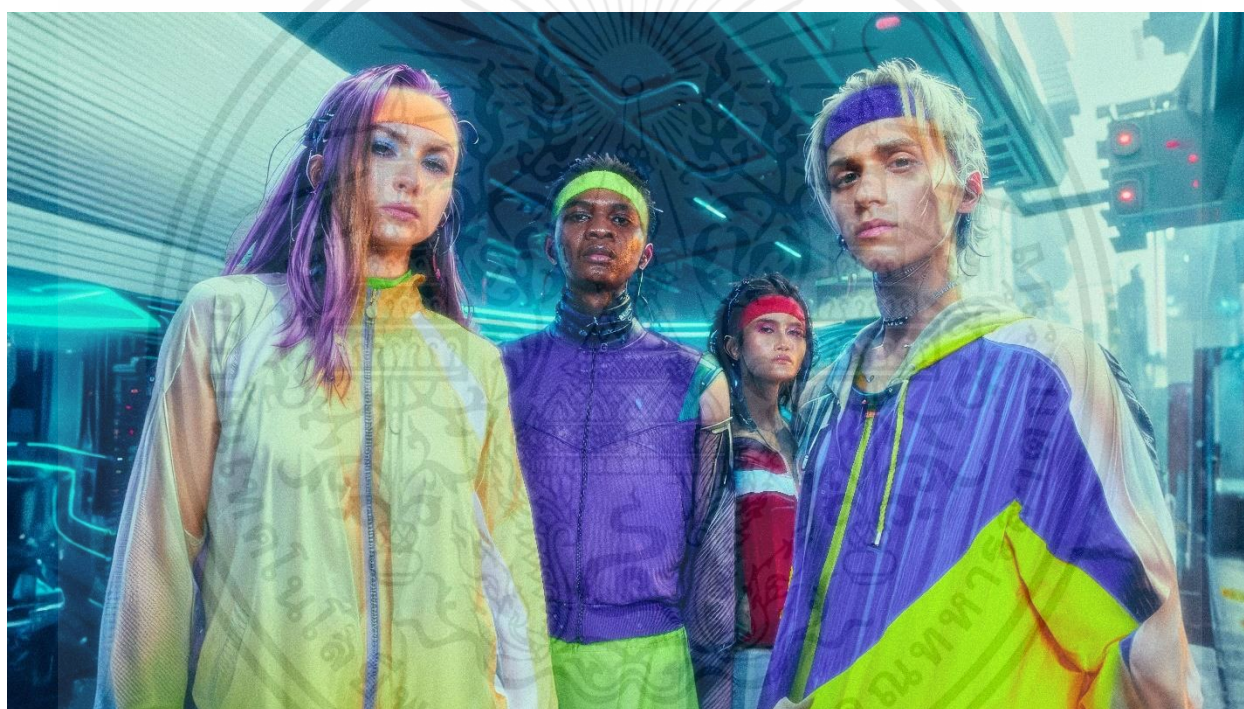
ภาพที่ 236 ภาพผลงานจริง 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



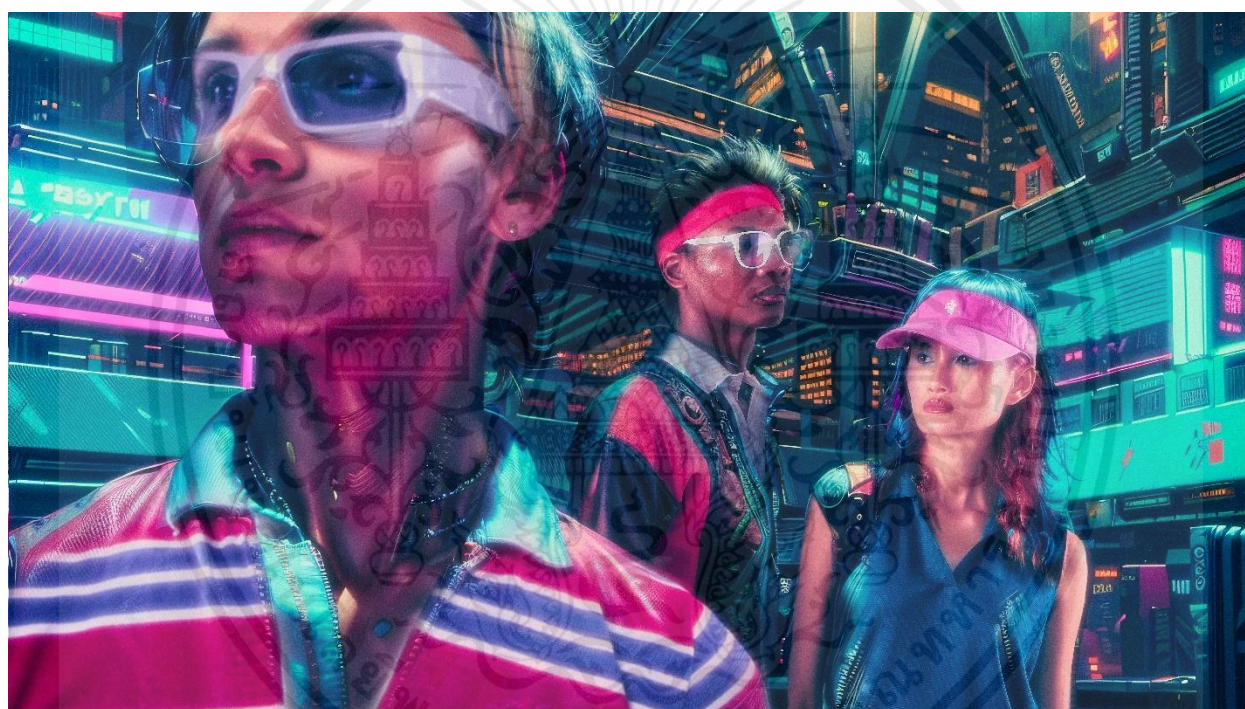
ภาพที่ 237 ภาพผลงานจริง 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 238 ภาพผลงานจริง 8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



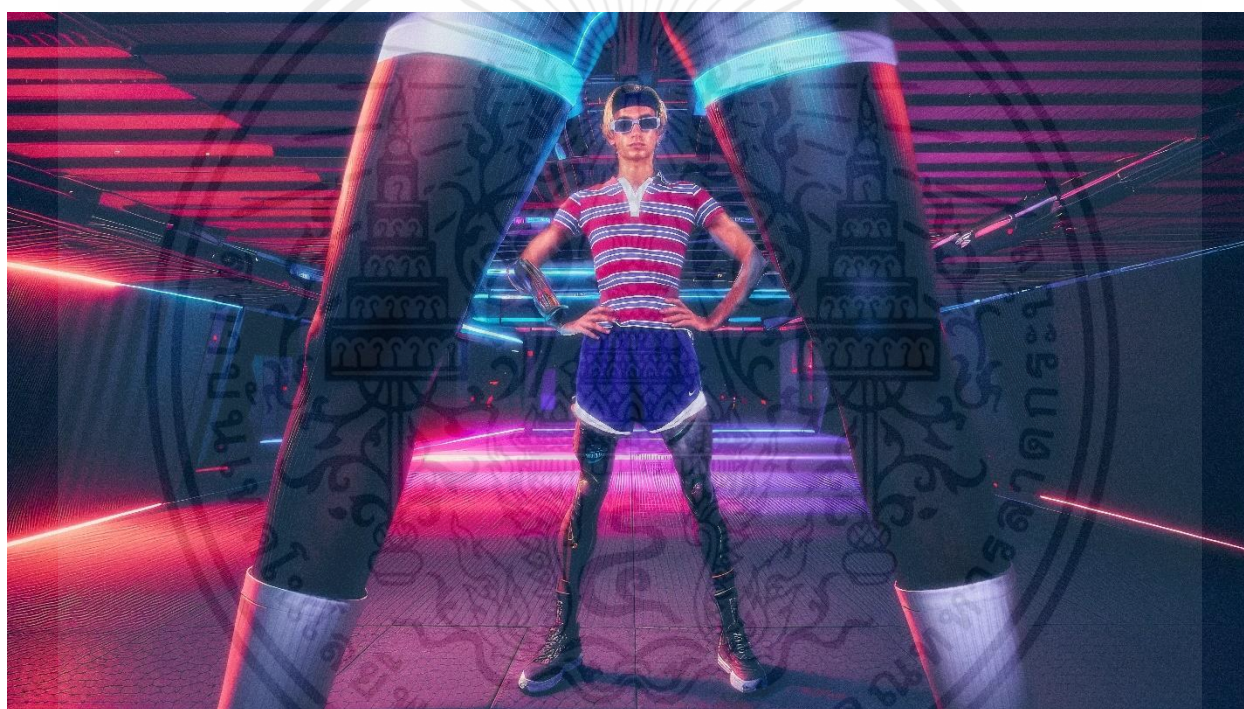
ภาพที่ 239 ภาพผลงานจริง 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 240 ภาพผลงานจริง 10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 241 ภาพผลงานจริง 11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



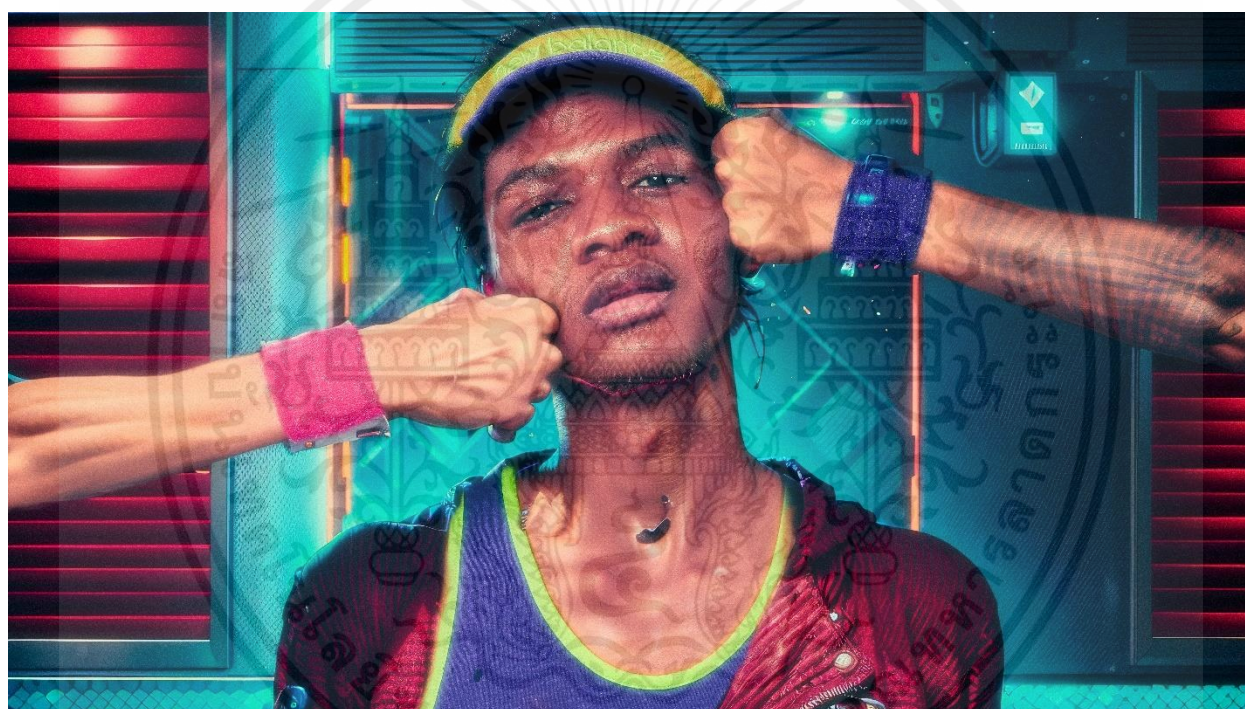
ภาพที่ 242 ภาพผลงานจริง 12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 243 ภาพผลงานจริง 13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



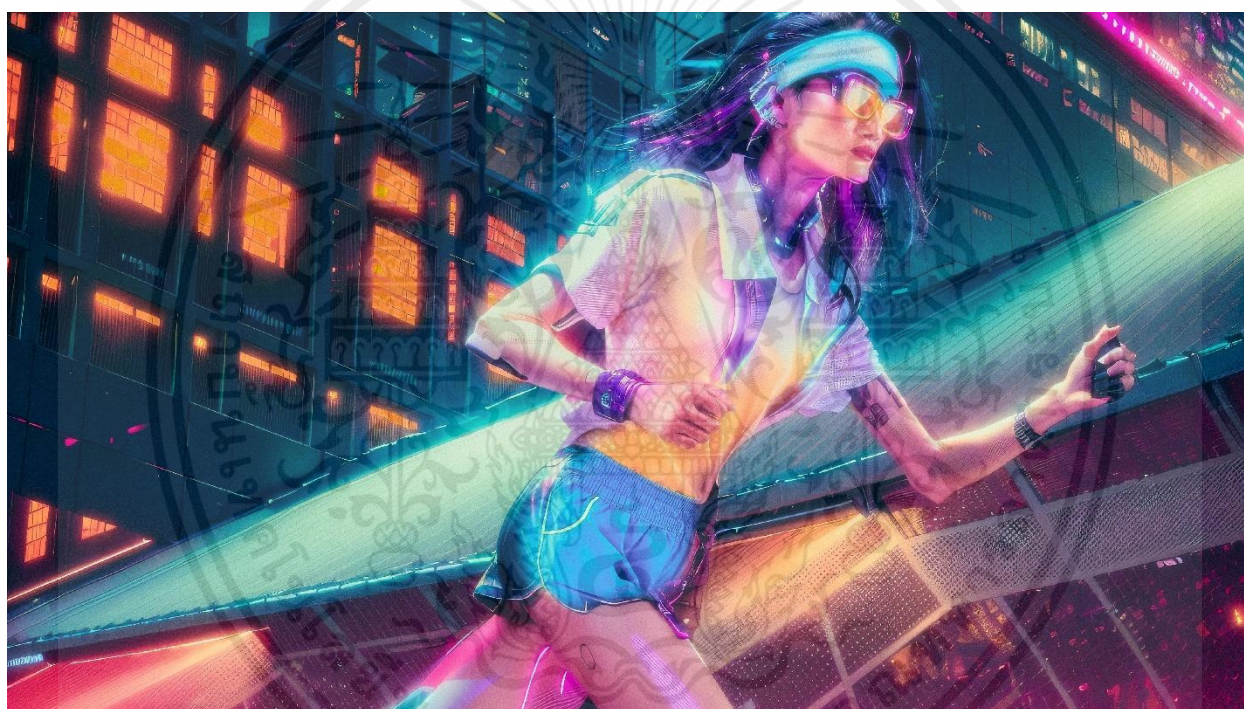
ภาพที่ 244 ภาพผลงานจริง 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 245 ภาพผลงานจริง 15

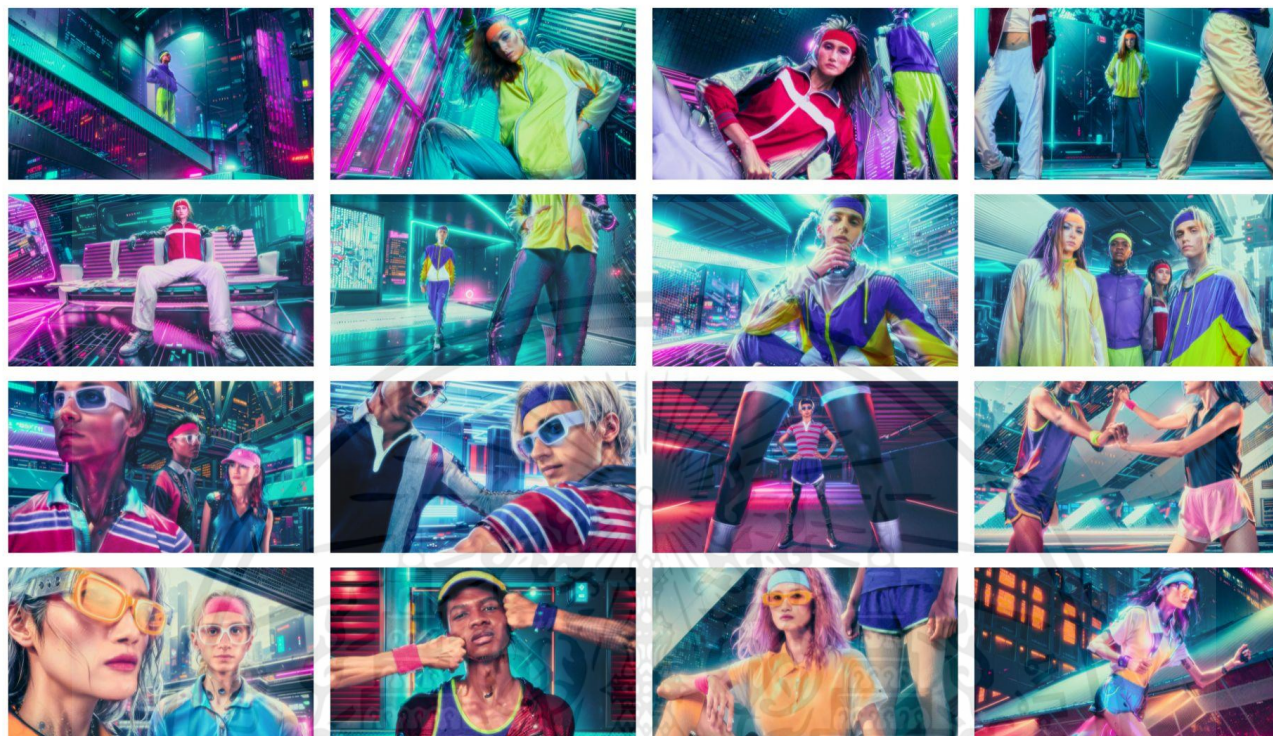
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 246 ภาพผลงานจริง 16

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.2 ภาพรวมผลงานจริง



ภาพที่ 247 ภาพรวมผลงานจริง

#### 4.3 การจัดแสดงผลงาน



ภาพที่ 248 การจัดแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### บทสรุป

#### 5.1 สรุปผลการทำงาน

งานในครั้งนี้มีจุดตั้งต้นมาจากความชอบ ในด้านภาพยนตร์และดนตรีในช่วงยุค 80s รวมถึงเสื้อผ้าแนว sportswear ในยุคสมัยนั้นก็เรียกได้ว่าสะดุดตาจนอยากที่จะนำมาถ่ายเสียจริง จนทำให้เกิดศิลปินพจน์ขึ้นขึ้นขึ้น ซึ่งในงานครั้งนี้จะมี Setting ของโลกและงานในภาพรวมคือ Retrofuturism ความล้ำสมัยของภาพ แสง สี และ เทคนิค ผสมรวมกับเสื้อผ้าย้อนยุค อีกโจทย์หลักที่อยากจะทำมาทดลองด้วยในภาพถ่ายชุดนี้ นั่นคือการทดลองนำเทคนิคสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นมาในปัจจุบันมาผสมลงไปในงานว่าจะเกิดผลอย่างไรได้บ้าง และจะสามารถตอบสนองต่อแนวทางของงานเราได้มากหรือน้อย และผลลัพธ์ที่ได้ก็เป็นดังภาพที่ได้เห็น

ซึ่งข้าพเจ้ามองว่าศิลปินพจน์ขึ้นนี้ มันใกล้เคียงกับจุดที่ข้าพเจ้ามองเห็นภาพไว้ตอนแรกมาก แต่ก็ยังสามารถไปต่อได้อีก หากข้าพเจ้ามีสติ และความสามารถมากขึ้นกว่าปัจจุบัน ในอนาคตอันใกล้ ข้าพเจ้าหวังว่าตัวข้าพเจ้าเองนั้น จะสามารถทำงานนี้ในฉบับที่สมบูรณ์กว่านี้ได้ดีกว่า ณ เวลานั้นที่ข้าพเจ้าได้เสร็จสิ้นผลงาน โดยสรุปข้าพเจ้ารู้สึกพอใจกับผลงานของข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก ณ เวลานั้นที่ข้าพเจ้าจัดทำขึ้นมา

#### 5.2 ปัญหาในการทำงานและการแก้ไข

1.งานในครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าเห็นถึงความสำคัญของทีมงานเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นสิ่งที่ข้าพเจ้าพบเจอในช่วงแรก เนื่องจากตัวงานของข้าพเจ้ามีการถ่ายทำในสถานที่ค่อนข้างไกล จึงทำให้เพื่อน ๆ ภายในสาขาวิชาไม่สามารถมาได้อย่างที่หวังไว้ ในส่วนการแก้ไขปัญหาคือข้าพเจ้าเลือกที่จะกำหนดเวลา และสถานที่ให้ได้เร็วที่สุด เพื่อที่จะสามารถแจ้งให้เพื่อน หรือผู้ช่วยท่านอื่นๆทราบโดยไว และจะได้เพิ่มโอกาสในการได้รับการช่วยเหลือทางด้านการงานได้มากยิ่งขึ้น

2.การเลือกนายแบบและนางแบบเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมากสำหรับงานถ่ายภาพแฟชั่น ซึ่งในครั้งนี้ข้าพเจ้าโชคดีในด้านการหานายแบบและนางแบบในเรื่องของหน้าตา ที่เหมาะสมกับตัวงานเป็นอย่างมาก แต่สิ่งที่ผิดจากที่คาดการณ์ไว้นั้นก็คือ รูปร่าง ส่วนสูง และน้ำหนัก ของนายแบบและนางแบบ ซึ่งในตอนแรกข้าพเจ้ามองว่าไม่ได้สำคัญมากเสียเท่าไร จึงเลือกที่หน้าตาเป็นอันดับแรก ซึ่งทำให้พบเจอปัญหาในส่วนของ Body ของแบบในผลงานจริง ที่มีความเล็กบาง มากกว่าที่หวังไว้ในช่วงแรก วิธีแก้ปัญหาคือข้าพเจ้ามองว่า ควรจะมีการเลือกสำรองหลายๆท่าน และนำมาทดลองถ่ายก่อน 1 ครั้ง เพื่อเป็นการ Fitting นายแบบและนางแบบกับชุดที่เตรียมเอาไว้ เพื่อจะได้ทราบถึงผลลัพธ์ที่แท้จริง

3.เวลาในการทำงานเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างมาก ซึ่งหากจัดการไม่ดีข้าพเจ้ามองว่า ศิลปินในขั้นนี้คงไม่สามารถเกิดขึ้นได้อย่างแน่นอน เนื่องจากเวลาในการทำงานในทุกๆส่วนของการทำศิลปนิพนธ์นั้น ใช้เวลามาก อยู่พอสมควร ดังนั้นวิธีการแก้ปัญหาของข้าพเจ้าจึงเลือกที่จะจัดตารางการทำงานแบบชัดเจนไว้เสมอในทุกๆส่วนของการทำศิลปนิพนธ์ ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและเวลาที่มีอยู่จำกัด

4.ปัญหาในส่วนสุดท้ายที่ข้าพเจ้ามองว่าสำคัญเช่นกัน นั่นคือค่าใช้จ่ายในการทำศิลปนิพนธ์ขั้นนี้ให้สมบูรณ์ที่สุด ซึ่งเป็นจำนวนเงินที่มาก อีกทั้งข้าพเจ้ายังมีปัญหาด้านการเงินมาตลอดการศึกษา ดังนั้นวิธีการแก้ปัญหาของข้าพเจ้า จึงเลือกที่ตัดค่าใช้จ่ายในส่วนที่ข้าพเจ้าสามารถทำขึ้นเองได้ และเลือกซื้อของเฉพาะที่สำคัญ อีกทั้งยังขอการสนับสนุนสถานที่จากที่ต่างๆ เพื่อลดค่าใช้จ่ายจำนวนมากออกไปได้

### **5.3 ข้อเสนอแนะ**

ในส่วนข้อเสนอแนะข้าพเจ้ามองว่า ในการทำงานแพชชันนั้น เสื้อผ้าเป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างมาก รวมถึงความเหมาะสมกับนายแบบนางแบบ ดังนั้นจึงควรที่จะใช้มืออาชีพ หรือผู้มีความชำนาญเฉพาะทาง เข้าช่วยเหลือหรือแนะนำให้ได้มากที่สุด เพื่อที่งานจะสามารถเป็นไปตามที่วางแผนไว้ได้อย่างสมบูรณ์แบบ

### **5.4 ประโยชน์ที่ได้รับ**

ได้ฝึกการวางแผนงานให้เป็นระบบมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้ฝึกการบริหารเงิน ให้สามารถทำงานที่ดีในจำนวนเงินที่น้อยที่สุดได้ รวมไปถึงยังเพิ่มประสบการณ์ในการทำงานด้านการถ่ายภาพแพชชันให้ไปอีกกระดับ ที่มีความจริงจังมากกว่างานอื่นๆ และเป็นผลลัพธ์ที่น่าพอใจเป็นอย่างมาก

## บรรณานุกรม

**ประวัติแฟชั่นยุค 80 (2023)** เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://reallaliworld.wordpress.com/2016/12/10/7811/>
- : <https://wunderlabel.com/lab/fashion-trends/1980s/>
- : <https://www.cosmopolitan.com/uk/fashion/style/g31928768/80s-fashion/>

**แฟชั่นผู้หญิงในช่วงต้นยุค 80 (1980-1982)**

Minimalism เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://classiq.me/the-individualistic-minimalism-of-the-1980s-kim-basinger-in-nine-1-2-weeks>
- : <https://www.pinterest.com/pin/399905641929569212/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/409264684902274163/>

Aerobics craze เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://thevintagewomanmagazine.com/history-of-exercise-fashion/>
- : <https://wunderlabel.com/lab/fashion-trends/1980s/>
- : <https://www.womansworld.com/posts/fitness/80s-workout-videos>

Increased Formality เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://wunderlabel.com/lab/fashion-trends/1980s/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/712131759859566347/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/62487513574002857/>

Professional fashion เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://wunderlabel.com/lab/fashion-trends/1980s/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/162622236539012875/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/1141381099303479568/>

**แฟชั่นผู้หญิงในช่วงกลางยุค 80 (1983-1986)**

Bright colors เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://wunderlabel.com/lab/fashion-trends/1980s/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/622904192225639769/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/7951736835072423/>

Power dressing เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://wunderlabel.com/lab/fashion-trends/1980s/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/343118065376252408/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/1196337382236821/>

### **แฟชั่นผู้หญิงในช่วงปลายยุค 80 (1987-1989)**

Consumer-friendly fashions เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://wunderlabel.com/lab/fashion-trends/1980s/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/1074249317349471145/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/25614291623253189/>

Asian fashion เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://www.pinterest.com/pin/244038873551841848/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/27514247699311904/>

### **แฟชั่นผู้ชายในช่วงต้นยุค 80 (1980-1982)**

Athletic clothing เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://www.cosmopolitan.com/uk/fashion/style/g31928768/80s-fashion/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/6685099438326283/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/6122149485074594/>

New wave influence เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://www.pinterest.com/pin/16747829857875383/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/11259067811459463/>

Preppy look เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion)
- : <https://www.pinterest.com/pin/15692298694912865/>
- : <https://www.pinterest.com/pin/4644405856599914/>

### **แฟชั่นผู้ชายในช่วงกลางยุค 80 (1983-1986)**

Miami Vice/Magnum P.I. look and Michael Jackson's influence เข้าถึงข้อมูลได้จาก

- : [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion#External\\_links](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion#External_links)
- : <https://wunderlabel.com/lab/fashion-trends/1980s/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

: <https://www.pinterest.com/pin/24277285504278687/>

: <https://www.pinterest.com/pin/122723158586657017/>

Power dressing เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion#External\\_links](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion#External_links)

: <https://www.pinterest.com/pin/899875569272449795/>

: <https://www.pinterest.com/pin/768919336405000507/>

### แฟชั่นผู้ชายในช่วงปลายยุค 80 (1987-1989)

Doc Marten เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion#External\\_links](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion#External_links)

: <https://www.pinterest.com/pin/3518505937812854/>

: <https://www.pinterest.com/pin/380343131178175880/>

Parachute pants เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: [https://en.wikipedia.org/wiki/1980s\\_in\\_fashion#External\\_links](https://en.wikipedia.org/wiki/1980s_in_fashion#External_links)

: <https://www.pinterest.com/pin/41306521575124177/>

: <https://www.pinterest.com/pin/20829217020054919/>

### ประวัติเสื้อผ้าสไตล์ Sportwear ในยุค 80 เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <http://kingygraphicdesignhistory.blogspot.com/2010/05/1980s-sportswear-rosie.html>

: <https://vintagedancer.com/vintage/mens-retro-workout-clothes-tracksuits-sweatshirts/>

### ที่มาของ Retro Futurism เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>

: <https://www.pinterest.com/pin/155303887314028752/>

: <https://www.pinterest.com/pin/973410906933667543/>

Proper Retrofuturism เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>

: <https://www.pinterest.com/pin/14918242509898281/>

Futuristic Retro เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>

### ธีม Retro-Futurism

Pre-Post Apocalyptic (Dystopian) เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Space Age Retro Futurism เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>

### **ประเภทของ Retro-Futurism**

Cyberpunk เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>

: <https://www.pinterest.com/pin/472737292152353690/>

: <https://www.pinterest.com/pin/15340454971329162/>

Steampunk เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>

: <https://www.pinterest.com/pin/855965472947487353/>

: <https://www.pinterest.com/pin/488077678383064992/>

Dieselpunk เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>

: <https://www.pinterest.com/pin/749919775477936064/>

: <https://www.pinterest.com/pin/1096978421709910702/>

Atompunk เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>

: <https://www.pinterest.com/pin/39969515436410929/>

: <https://www.pinterest.com/pin/1970393577116028/>

Raygun Gothic เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>

**Retro Futurism ในแฟชั่น** เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://thevou.com/fashion/retro-futurism/>

: <https://www.pinterest.com/pin/192669690300028348/>

: <https://www.pinterest.com/pin/2674081020408931/>

: <https://www.pinterest.com/pin/303218987426929989/>

: <https://www.pinterest.com/pin/211174968447727/>

Retro Nigerian rock inspires futuristic fashion collection เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://www.timeslive.co.za/sunday-times/lifestyle/fashion-and-beauty/2017-07-20-retro-nigerian-rock-inspires-futuristic-fashion-collection/>

: <https://ismorbo.com/mowalola-ogunlesi-la-disenadora-nigeriana-que-enciende-la-moda-con-psicodelia-transgresora-y-avant-garde/>

it's Spring/Summer 2024 Show เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2024-ready-to-wear/tory-burch>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MAXIMILIAN DAVIS A/W 21 เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://hypebae.com/2021/2/maximilian-davis-fall-winter-collection-london-fashion-week-lfw-black-culture-lookbook-dresses-skirts-headwear>

: [https://www.showstudio.com/collections/autumn\\_winter\\_2021/fashion-east-aw-21/lookbook-maximilian-davis](https://www.showstudio.com/collections/autumn_winter_2021/fashion-east-aw-21/lookbook-maximilian-davis)

AV Vattev AW21 เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/52103/1/av-vattev-jets-off-to-the-moon-in-his-sci-fi-inspired-aw21-collection>

### **Fashion Generative AI**

ผลงานออกแบบโดย Opé StyleStar เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://fashionweek.ai/aifw23-top10/ope/>

ผลงานออกแบบโดย Chu / Rayshaun Smith เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://fashionweek.ai/aifw23-top10/chu/>

ผลงานออกแบบโดย Matilde Mariano เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://fashionweek.ai/aifw23-top10/matilde-mariano/>

ผลงานออกแบบโดย Gianluca Traina เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://fashionweek.ai/aifw23-top10/gianluca-traina/>

### **ผลงานที่มีแนวคิดใกล้เคียงกับแนวคิดของข้าพเจ้า**

“Enter the Game” โดย Johnny Kangasniemi เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://models.com/people/johnny-kangasniemi>

: <https://www.lundlund.com/photographers/johnny-kangasniemi/fashion-and-film/gallery/vogue-ua-14534/>

### **การศึกษาศิลปินหรือช่างภาพ**

Miles Aldridge เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: [https://en.wikipedia.org/wiki/Miles\\_Aldridge](https://en.wikipedia.org/wiki/Miles_Aldridge)

: <https://milesaldrige.com>

David LaChapelle เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://news.artnet.com/art-world/i-want-to-make-pictures-that-mean-something-david-lachapelle-on-turning-away-from-celebrity-portraits-to-create-more-enigmatic-images-2172820>

: [https://www.famousphotographers.net/david-lachapelle?fbclid=IwAR0TdfsCoatkHg80\\_BxmTqWKPJWppl6rtKwF5lgKG0tr8G-dpmR95NdEoZw\\_aem\\_AWl4CqxGcg9KantNB4RTiglwgvNlerHz3eBinUl8CkaiRXIblWROWRimbcFqRr4mhs2MgCP1hwF1naGtPgKZwlyw#google\\_vignette](https://www.famousphotographers.net/david-lachapelle?fbclid=IwAR0TdfsCoatkHg80_BxmTqWKPJWppl6rtKwF5lgKG0tr8G-dpmR95NdEoZw_aem_AWl4CqxGcg9KantNB4RTiglwgvNlerHz3eBinUl8CkaiRXIblWROWRimbcFqRr4mhs2MgCP1hwF1naGtPgKZwlyw#google_vignette)

: <https://www.artnet.com/artists/david-lachapelle/3>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

: <https://www.artnet.com/artists/david-lachapelle/golden-hour-david-hockney-a-V-fnEucUikNaO3y1q5OZdA2>

: <https://www.artnet.com/artists/david-lachapelle/heaven-to-hell-a-cJckBkljAhuvYO77z6dBxg2>

: [https://www.artnet.com/artists/david-lachapelle/rebirth-of-venus-a-XWB6z9SyVbDR\\_b9NOwuCXO2](https://www.artnet.com/artists/david-lachapelle/rebirth-of-venus-a-XWB6z9SyVbDR_b9NOwuCXO2)

: <https://www.artnet.com/artists/david-lachapelle/nicki-minaj-superbass-a-W1xbFmOO6typF1taWNIMKw2>

### Ian Cheng เข้าถึงข้อมูลได้จาก

: <https://officemagazine.net/interview/worldmaker-and-his-killjoy>

: [https://en.wikipedia.org/wiki/Ian\\_Cheng](https://en.wikipedia.org/wiki/Ian_Cheng)

: <https://www.pilarcorrias.com/artists/39-ian-cheng/biography/>

: <http://iancheng.com/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้เขียน

**ชื่อ-นามสกุล** นล เกิดทรัพย์  
**วัน เดือน ปีเกิด** 10 พฤษภาคม 2543 จังหวัดสระบุรี  
**ที่อยู่** 1129/140 อาคารสหกรณ์เคหะสถานกรุงเทพ เขตดุสิต แขวงถนนนครชัยศรี  
 ถนนเทอดดำริ กรุงเทพ 10300  
 โทร. 064-741-8851

### ประวัติการศึกษา

2566 ปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
 คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ ภาควิชาศิลปะ สาขาวิชาการถ่ายภาพ  
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

### ประสบการณ์การทำงาน

2563-2565 ครูพิเศษหลักสูตรพื้นฐานการออกแบบกราฟิก เบื้องต้น ที่ Artstudio  
 2564-2566 ผู้ช่วยช่างภาพฟรีแลนซ์  
 2565-2566 ช่างภาพ Posh Magazine Thailand