

การออกแบบงานสร้างเรื่อง “ตลอดกาลน่านานแก่ไหน”
PRODUCTION DESIGN “TA-LOD-KARN-NAN-KHE-NHAI”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบงานสร้างเรื่อง “ตลอดกาลน่านแคไหนด”
PRODUCTION DESIGN “TA-LOD-KARN-NAN-KHE-NHAI”



นางสาว พิราณูช สนิทไชย

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบงานสร้างเรื่อง “ตลอดกาลน่านานแคไหนด”
PRODUCTION DESIGN “TA-LOD-KARN-NAN-KHE-NHI”



นางสาว ฟีรานุช สนิทไชย
MISS PHIRANUCH SANITCHAI

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ 30 ต.ค. 58

(อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การออกแบบงานสร้างเรื่อง “ตลอดกาลนานแคไหนด”

PRODUCTION DESIGN “TA-LOD-KARN-NAN-KHE-NAI”

ชื่อ นางสาว พิราณูช สนิทไชย
สาขาวิชา ภาพยนตร์และวิดีโอ
กลุ่มวิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2557
อาจารย์ที่ปรึกษา รวีศักดิ์ รักใหม่

บทคัดย่อ

ออกแบบงานสร้าง จากวรรณกรรมสั้นเรื่องตลอดกาลนานแคไหนด ออกแบบมาจากวรรณกรรมนี้เพื่อได้สร้างจากที่ถูกรื้อทิ้งได้กลับมาขึ้นใหม่เพื่อใช้ถ่ายภาพยนตร์ต่อไปในภายภาคหน้า ข้าพเจ้าชอบด้านออกแบบจากและด้านproduction design ตลอดการเรียนภาพยนตร์และมักจะเจอการหลีกเลี่ยงในการออกแบบและสร้างจาก เพราะเปลืองงบประมาณและเสียเวลา จะหลีกเลี่ยง โดยการเขียนบทให้อยู่ในฉากที่หาได้ง่ายๆ มักจะไม่เกิดความคิดใหม่เพิ่มขึ้น ข้าพเจ้าจึงอยากออกแบบงานสร้างที่จะประกอบไปด้วยการประหยัดงบประมาณจากเดิม โดยเลือกใช้การออกแบบเข้าช่วย และถ้าเปรียบเทียบกับกรถ่ายสถานที่จริงในเมืองที่ไม่สะดวกให้เราถ่ายทำเพราะคนเยอะหรือเป็นที่ที่ถูกรื้อทิ้งไปแล้ว เราก็จะออกแบบเพื่อเสริมในสิ่งที่ขาด ทำให้เกิดฉากใหม่ๆขึ้นในการถ่ายทำ การออกแบบจากโปรแกรมต่างๆ เช่น AI , Sketch up ข้าพเจ้าสามารถใส่รายละเอียดในการออกแบบได้ชัดเจน และสามารถนำฉากที่อยู่ในเรื่องสั้นมา ออกแบบได้อย่างสมจริงเพื่อส่งงานตอนให้ช่างฉาก

กิตติกรรมประกาศ

ในการทำงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้สำเร็จล่วงไม่ได้ถ้าไม่มีคนคอยเคียงข้างและสนับสนุน
ตลอดการทำงานจนสำเร็จได้

ขอบคุณครอบครัว แม่ พี่สาว ของข้าพเจ้า ที่คอยสนับสนุนทุนการศึกษา และกำลังใจ
ตลอดการทำศิลปนิพนธ์

ขอบคุณอาจารย์ รวิศักดิ์ รักใหม่ ที่คอยคัดกรองข้อมูลและให้การแนะนำตลอด
การศึกษา และอาจารย์ทุกคนในสาขาภาพยนตร์ที่ให้ความรู้มาตลอดการเรียน

ขอบคุณบริษัทซีเนริโอ ที่เคยฝึกสอนวิชาแนะนำงานทางด้านออกแบบจาก ตลอด
ระยะเวลาที่ฝึกงานทำให้ได้นำความรู้มาใช้ในศิลปนิพนธ์

ขอบคุณเพื่อนสาขาสถาปัตยกรรมที่ช่วยเหลือด้านโปรแกรมออกแบบ และให้คำแนะนำ
ในการทำงานด้านโปรแกรมสามมิติ

ขอบคุณพี่ วิษุวัต มาลัย หรือพี่โก้ ที่คอยช่วยเหลืออยู่เคียงข้างตั้งแต่เริ่มให้คำปรึกษาทุก
อย่างเกี่ยวกับศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้

ขอบคุณเพื่อนทุกคนที่คอยช่วยเหลือ และคอยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ขอบคุณที่คอย
อยู่ข้างกันมา ขอบคุณค่ะ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพประกอบ.....	จ

บทที่

1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ.....	1
	วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
	ขอบเขตของโครงการ.....	2
	ลักษณะของโครงการ.....	2
	แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	3
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2	การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	4
	การออกแบบฉากชุมชนหู่ท่งเก่าของจีน จากวรรณกรรมสั้นเรื่องตลอดกาลนั้นนาน แค่ไหน พระราชนิพนธ์แปลในสมเด็จพระเทพ.....	4
	ประวัติความเป็นมาชุมชนหู่ท่ง เมืองปักกิ่ง ประเทศจีน.....	4
	ความหมายของฉาก (Scenery).....	6
	Production designer ผู้ออกแบบงานสร้าง.....	8
	adobe illustrator.....	8
	sketch up.....	8
	3D max.....	9

บทที่

หน้า

	การศึกษาระบบการออกแบบฉากจากภาพยนตร์เรื่องต่างๆ	
	เทคนิคและการออกแบบที่เป็นแนวทางและแรงบันดาลใจ.....	10
	การหาข้อมูลจากนักออกแบบฉาก.....	13
	เชิงอรรถท้ายบทที่ 2.....	14
3	การออกแบบฉากและการสร้างแบบในโปรแกรม.....	15
	การเขียนแบบด้วยมือ.....	15
	การออกแบบฉาก sketch up.....	15
	การวาดแลนด์สเคปให้เห็นภาพรวมของเมือง.....	16
	ภาพจากโปรแกรม sketch up.....	18
	ขึ้นโปรแกรม sketch up ทางเดินชุมชนทุ่ง.....	18
4	ขั้นตอนการออกแบบฉาก	
	ขั้นตอนการออกแบบฉาก.....	25
	ออกแบบโดยโปรแกรม illustrator.....	26
	ออกแบบโดยโปรแกรม sketch up.....	34
	ออกแบบโดยโปรแกรม 3d max.....	40
5	บทสรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ	
	บทสรุป.....	42
	ข้อเสนอแนะ.....	43

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
1	การใช้งานในอดีตของบ้านหลังใหญ่ในชุมชนหุ่ทุ่ง.....	5
2	ภาพชุมชนในอดีตของชุมชนหุ่ทุ่ง.....	5
3	การสร้างฉากในโปรแกรม 3D MAX.....	9
4	การออกแบบฉากเมืองหงษ์ษา ในเรื่องตำนานสมเด็จพระนเรศวรฯ.....	10
5	การออกแบบฉากระหว่างบ้านชาวบ้านกับประตูเมือง เรื่องตำนานสมเด็จพระนเรศวรฯ.....	11
6	การออกแบบฉากแบ็กแอน ในเรื่องเดอะลอร์ดออฟเดอะริง.....	12
7	ภาพงานสร้างจริงบ้านคนตัวเล็กใน เดอะลอร์ดออฟเดอะริง.....	13
8	ภาพsketch การวาดแลนด์สเคปให้เห็นภาพรวมของเมือง.....	16
9	ภาพsketch บ้านเลขที่เก้า อยู่ในชุมชนหุ่ทุ่ง ภาพกว้างและ ภาพใกล้.....	16
10	ภาพsketch บ้านเลขที่เก้าที่ปรากฏในเรื่อง.....	17
11	ภาพsketch ฉากบัน ไคที่จะแสดงให้เห็นถึง ทางเข้าหุ่ทุ่ง.....	17
12	ขึ้นโปรแกรมsketch up ทางเดินชุมชนหุ่ทุ่ง.....	18
13	ภาพภายในบ้านของชุมชนหุ่ทุ่งที่ไปด้าสิ่งอาศัย.....	18
14	ภาพที่14 ประตูบ้านชื่อเหย่่วนในอดีต.....	20
15	ภาพที่15 หลังคาบ้านชื่อเหย่่วนในอดีต.....	21
16	ภาพที่16 ภาพบ้านชื่อเหย่่วนในอดีต.....	21
17	ภาพที่17 ภาพแปลนบ้านชื่อเหย่่วนขนาดใหญ่.....	22
18	ภาพการออกแบบแปลนบ้านชื่อเหย่่วน.....	26
19	ภาพplan A B C D E แบ่งเป็นส่วนๆ.....	26
20	ภาพที่ 20 รูปด้านA โดยโปรแกรม illustrator.....	27
21	รายละเอียดรูปด้านA โดยโปรแกรม illustrator.....	28
22	รูปด้าน B โดยโปรแกรม illustrator.....	29
23	ภาพรายละเอียดรูปด้านBโดยโปรแกรม illustrator.....	29
24	รูปด้านC ทางเข้าบ้านชื่อเหย่่วน โดยโปรแกรม illustrator.....	30
25	ภาพC รายละเอียดประตูทางเข้า โดยโปรแกรม illustrator.....	31
26	ภาพD โดยโปรแกรม illustrator.....	32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและดึงอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
27	ภาพD รายละเอียดห้อง โถงด้านหลัง โดยโปรแกรม illustrator.....	32
28	ด้านE ระเบียงทางเดินเชื่อมระหว่างบ้าน โดยโปรแกรม illustrator.....	33
29	ด้านE รายละเอียดระเบียงทางเดิน โดยโปรแกรม illustrator.....	34
30	ภาพจากโปรแกรม sketch up.....	34
31	ห้องโถงA มุมตรง โดยโปรแกรม sketch up.....	35
32	ห้องAมุมเอียงโดยโปรแกรม sketch up.....	35
33	ด้านB มุมตรงโดยโปรแกรม sketch up.....	36
34	ด้านB มุมเอียง โดยโปรแกรม sketch up.....	36
35	ด้านC ประตูทางเข้า1 โดยโปรแกรมsketch up.....	37
36	ด้านC ประตูทางเข้า1 โดยโปรแกรมsketch up.....	37
37	ด้านD ห้องโถงด้านหลัง โดยโปรแกรม sketch up.....	38
38	ระเบียงทางเดินมุมข้างโดยโปรแกรม sketch up.....	38
39	ด้านหน้าระเบียงทางเดิน โดยโปรแกรม sketch up.....	39
40	ด้านหลังระเบียงทางเดิน โดยโปรแกรม sketch up.....	39
41	ภาพวิดีโอ โดยโปรแกรม 3D max.....	41

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

เนื่องจากข้าพเจ้าเรียนในสาขาภาพยนตร์ ได้มีโอกาสศึกษา ทำงานด้านภาพยนตร์มา โดยตลอด ข้าพเจ้าได้ชื่นชอบงานออกแบบกำกับศิลป์ซึ่งเป็นงานแขนงหนึ่งในการเรียนภาพยนตร์ และข้าพเจ้าได้สนใจในเรื่องการออกแบบฉากเป็นอย่างมากมองเห็นทั้งปัญหาและแนวทางการ ออกแบบ นั่นคือฉากของหนังย้อนยุคหรือฉากที่ไม่เหลืออยู่แล้วถ้าเราอยากใช้สถานที่ที่นั้น ในการ ออกแบบก็จะเป็นปัญหาว่าเรามีสถานที่ในการถ่ายทำและการออกแบบก็เป็นไปได้ยากสำหรับฉากที่ ถูกหรือทิ้งหรือไม่มีแล้ว จึงเป็นความคิดที่ข้าพเจ้าสนใจที่จะนำเสนอเรื่องที่เราผ่านฉากที่เคยมีอยู่จริงแต่ ณ เวลาปัจจุบันได้ถูกรื้อไปให้ เกิดขึ้นเป็นฉากจำลองได้อีกครั้ง

จากวรรณกรรมสั้นเรื่อง ตลอดกาลนั้นนานแค่ไหน พระราชนิพนธ์แปลใน สมเด็จพระเทพรัตนฯ นำไปสู่การนำมาออกแบบฉากงานสร้างเพื่อการถ่ายทำภาพยนตร์ในภายหน้า การ ออกแบบฉากจากเนื้อหาในวรรณกรรมสั้น ที่เล่าเรื่องราวผ่าน ชุมชนหู่ท่งในเมืองปักกิ่งประเทศจีน เกือบทั้งเรื่อง เป็นการดำเนินเรื่องในย่านชุมชนหู่ท่ง และตัวประเด็นในวรรณกรรมสั้นนี้ชี้ให้เห็น ถึงกลวิธีสื่อถึงความเปลี่ยนแปลงของค่านิยมและคุณธรรมของโลกยุคเก่ากับโลกยุคใหม่ ผู้เขียน ได้ สะท้อนอย่างแยบยลประณีต โลกยุคเก่าซึ่งน่าจะสูญหายไปตามกาลเวลา ตัวละครสามารถดำรงอยู่ ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงตัวตนที่แท้จริงของตนเองแต่สามารถดำรงอยู่ท่ามกลางความ เปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่นี้ ย่อมสะท้อนสาระสำคัญในเรื่อง

ดังนั้นจึงเป็นที่มาที่ทำให้ผู้วิจัย สนใจในการออกแบบฉากเพื่องานสร้างฉากในการถ่าย ทำภาพยนตร์ จะมีการออกแบบชุมชนหู่ท่งให้เกิดขึ้นอีกครั้งเพื่อถ่ายทำภาพยนตร์ในภายหน้า จะ ออกแบบจำลองชุมชนที่ตอนนี้ชุมชนหู่ท่งได้ถูกรื้อและบางส่วนนำไปทำเป็นพิพิธภัณฑ์ จะทำ ขึ้นมาใหม่ให้เสมือนจริงที่สุด โดยการออกแบบจากโปรแกรม และนำมา เคลื่อนมุกกล้องและจัด แสง เพื่อต่อยอดในการสร้างจริงได้

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อออกแบบฉากจากเรื่องสั้น เรื่อง ตลอดกาลน่านานแก่ไหน
2. เขียนแบบฉากบ้านชื่อเห่ฮ่วย่วน ที่ใช้เป็นฉากในเรื่องตลอดกาลน่านานแก่ไหน ให้ออกมาเป็นภาพจากตัวหนังสือที่เขียนบรรยายในเรื่องสั้น
3. ออกแบบเพื่อส่งงานให้ช่างฉากเข้าใจในงานรายละเอียดและนำไปสร้างฉากได้
4. ใช้โปรแกรมออกแบบได้อย่างคล่องแคล่วและเก็บรายละเอียดงานออกแบบฉากได้

ขอบเขตของโครงการ

ศึกษาข้อมูลในการออกแบบฉาก หรือ กำกับศิลป์ จะออกแบบฉากใน โปรแกรมทั้งหมดในเรื่องของฉากชุมชนเมืองเก่าในประเทศจีน แสดงงาน โดย เคลื่อนกล้องมุมมองการมองฉากและจัดแสง เพื่อแสดงผลเมื่อสำเร็จแล้ว มี scale detail

ลักษณะของโครงการ

ออกแบบฉากเพื่อใช้ในการถ่ายภาพยนตร์จากวรรณกรรมสั้น เรื่องตลอดกาลน่านานแก่ไหน ออกแบบฉากชุมชนหมู่บ้านเมืองปักกิ่งขึ้นมา เพื่อต่อยอดในการสร้างฉากถ่ายทำจริง ออกแบบจากโปรแกรม sketch up และ 3d max ให้เห็นภาพรวมทั้งหมด

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ได้เรื่องสั้นแปล แล้วนำมาตีความฉากเพื่อออกแบบฉากจากเรื่องตลอดกาลน่านานแก่ไหน
2. รวบรวมข้อมูลฉากในเรื่องตลอดกาลน่านานแก่ไหน นำมาศึกษาสถาปัตยกรรมสมัยราชวงศ์ หมิง และหยวน
3. ค้นคว้าเรื่องเมืองหมู่บ้าน ที่ใช้ในเนื้อเรื่อง หาความเป็นมาและภาพประกอบ
4. ลงพื้นที่สัมภาษณ์ นักออกแบบฉาก หาแนวความคิดวิธีและกระบวนการที่จะนำมาออกแบบ

5. ศึกษาว่าโปรแกรมไหนเหมาะกับงานที่เราจะทำบ้าง โดยเลือกจากการทำงานของโปรแกรมที่มีเครื่องมือการออกแบบครบถ้วน และภาพงานออกมาชัดเจน

5. รวมข้อมูลบ้านชื่อเหอฮ้วนสถาปัตยกรรมจีนและคำบรรยายภาพในเรื่องสั้นทั้งหมดนำมาเขียนแบบในโปรแกรม AI , Sketch up

6. เมื่อออกแบบเสร็จ เราจะนำมาทำเป็นวิดีโอ ในโปรแกรม 3D max เสนอเรื่องผ่านฉากแต่ละมุมในฉาก เคลื่อนกล้อง จัดแสง ให้ภาพออกมาชัดเจนและเสมือนจริงที่สุด เพื่อให้ช่างฉากเข้าใจและมีภาพตรงกับนักออกแบบ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

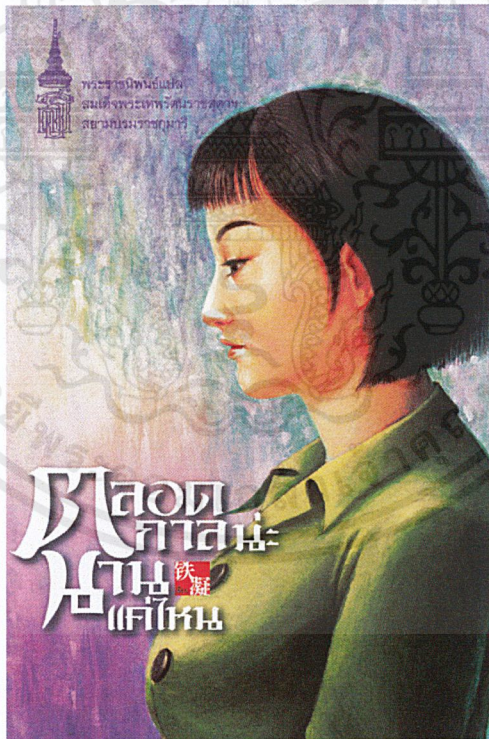
1. ออกแบบบ้านชื่อเหอฮ้วนในชุมชนนุ่ทง จากเรื่องตลอดกาลนานแค้นไหหน ได้สำเร็จ
2. สามารถออกแบบเพื่อให้ช่างฉากเข้าใจงานและมีภาพที่ตรงกัน
3. ใช้โปรแกรมออกแบบในการออกแบบได้สำเร็จและมีความสามารถในการออกแบบฉากเพิ่มขึ้น

บทที่ 2

การศึกษาค้นคว้า และ วิเคราะห์ข้อมูล

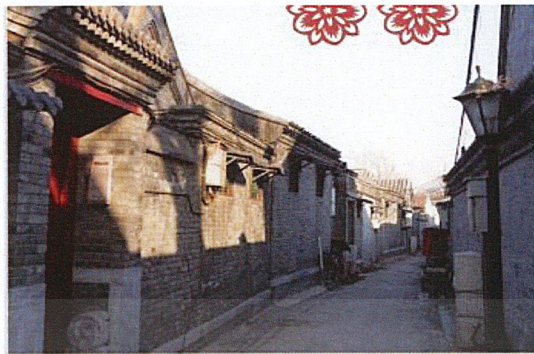
การออกแบบงานสร้างชุมชนหู่ท่งเก่าของจีน จากวรรณกรรมสั้นเรื่อง ตลอดกาลน่ะ นานแค่วัน พระราชนิพนธ์แปลในสมเด็จพระเทพฯ

การออกแบบฉากเพื่อใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ขึ้นมาใหม่หมด โดยมีการออกแบบจาก สถาปัตยกรรมของราชวงศ์หยวนของจีน และประวัติศาสตร์เก่าของเมืองหู่ท่ง จากข้อมูลที่ได้ศึกษา ค้นคว้าเกี่ยวกับตัวชุมชนเก่าฟู่มาหู่ท่ง แล้วนั้น ได้ค้นคว้างานออกแบบดังนี้



ภาพที่ 1 หนังสือพระราชนิพนธ์แปลเรื่องตลอดกาลน่ะนานแค่วัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สองฝั่งของขู่งซึ่งเป็นเส้นทางคมนาคม มีบ้านที่ตั้งเรียงรายเป็นแถวเป็นแนว มักมีบ้านชั้นเดียวที่มีอยู่ 3 ชั้นคือ ชั้นเล็ก ชั้นกลาง และชั้นใหญ่ บ้านจะปลูกล้อมรอบลานบ้านซึ่งอยู่ตรงกลางไว้ทั้ง 4 ด้านหรือทิศ เหนือ ใต้ ตะวันออก และตะวันตก แต่ละทิศอย่างน้อยจะมีห้องหรือเรือนแล้วแต่ขนาดของบ้านจำนวนหนึ่งห้องหรือหนึ่งหลัง มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้า ตั้งอยู่ตรงข้ามกับห้องหรือเรือนที่อยู่ทิศหนึ่งด้วยลักษณะที่เรียกว่า (symmetry) รูปแบบการก่อสร้างนี้เรียกว่า ซื่อเหยว่น มีลักษณะโดยรวมดังนี้

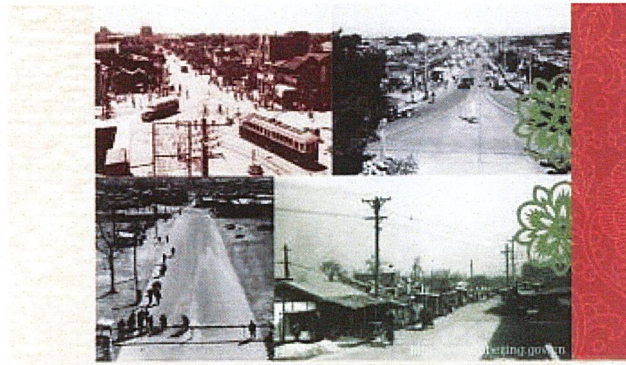
พุทธศักราช ๒๕๖๓ ๑๗

ภาพที่ 2 จากหนังสือตลอดกาลน่านานแคไหนหน้า 97



ภาพที่ 3 จากหนังสือตลอดกาลน่านานแคไหนหน้า 98

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เมืองหลวงจี้กู่มีประตูกว้าง 11 ประตู และทุกประตูเมืองจะมีถนนหลักที่สร้างมาตัดกัน ผลจากการตัดกันของถนนหลักทุกสาย ทำให้เกิดพื้นที่สี่เหลี่ยมผืนผ้าจำนวนหนึ่ง เป็นเขตที่อยู่อาศัยของชาวปักกิ่ง ก่อเกิด หูทง ซึ่งเป็นเส้นทางคมนาคมที่มีทิศทางในแนวตะวันออก-ตะวันตก หรือกลับกันเป็นตะวันตก-ตะวันออก เชื่อมระหว่างถนนที่อยู่อาศัยในชุมชน ไปจนถึงถนนสายหนึ่งหรือถนนหลายสาย หูทง จึงเทียบได้กับตรอก ซอย ในสังคมไทย แบ่งเป็น 3 ขนาดตามความกว้าง และชื่อเรียกแตกต่างกันไปดังนี้

- ความกว้าง 6 ก้าว (ประมาณ 9.3 เมตร) เรียกว่า หูทง (胡同 ซอย)
- ความกว้าง 12 ก้าว (ประมาณ 18.6 เมตร) เรียกว่า เสี่ยวเจี๋ย (小街) (ถนนขนาดเล็ก)
- ความกว้าง 24 ก้าว (ประมาณ 37.2 เมตร) เรียกว่า ต้าเจี๋ย (大街) (ถนนหลัก หรือถนนขนาดใหญ่)

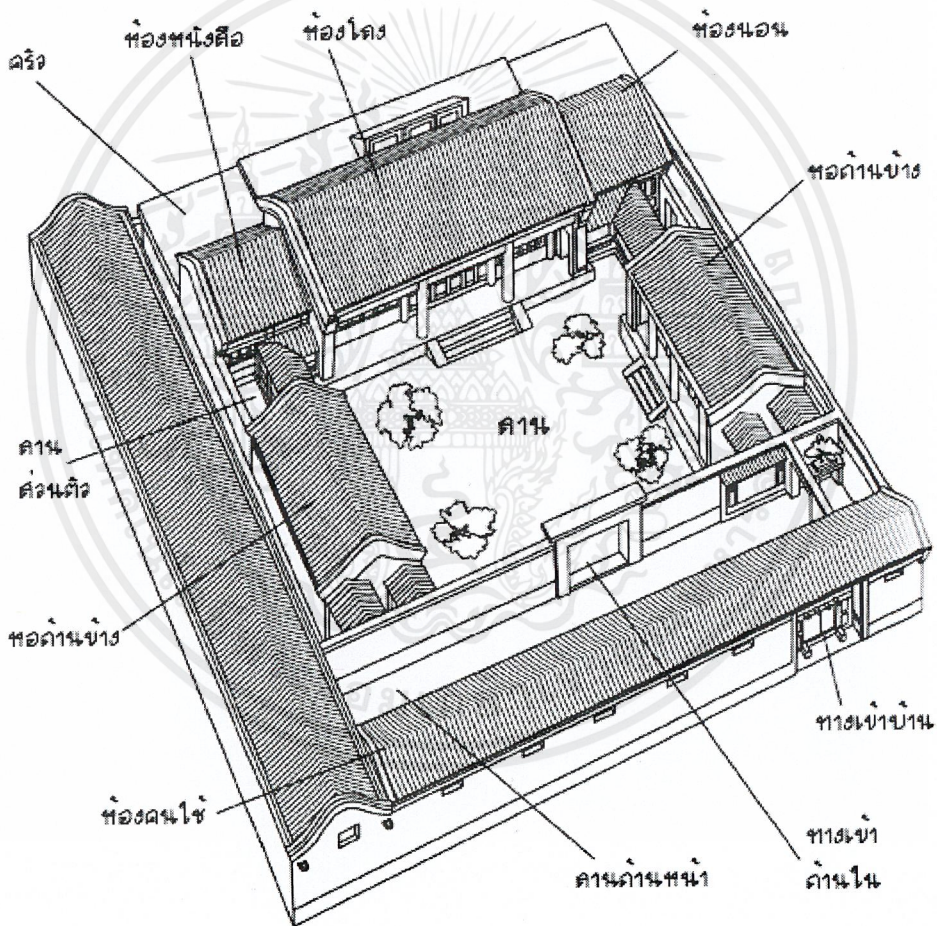
เอกสารหมายเลข 95

ภาพที่ 4 จากหนังสือตลอดกาลระเนนอันแคไหนหน้า 95

ประวัติความเป็นมาชุมชนหูทง เมืองปักกิ่ง ประเทศจีน หูทง¹ เป็นชื่อเรียกของซอยต่างๆ ซึ่งอยู่รอบนอกของพระราชวังต้องห้าม เป็นเอกลักษณ์ของเมืองปักกิ่ง คำว่า หูทง มีที่มาจากศัพท์ภาษา มองโกลที่แปลว่า บ่อน้ำ เนื่องจากในสมัยที่ราชวงศ์หยวนเริ่มสร้างกรุงปักกิ่งนั้น เมื่อจะสร้างสิ่งก่อสร้างใดๆ ก็จะยึดเอาแหล่งน้ำเป็นหลัก อย่างเช่นเวลาผู้คนจะสร้างบ้าน ก็จะขุดบ่อน้ำก่อน แล้วค่อยออกแบบผังบ้าน และระหว่างบ้านแต่ละหลังนั้นก็จะมีกรเวินช่องไว้เพื่อเป็นทางสัญจรของคนและม้า รวมทั้งเพื่อการระบายอากาศและรับแสงแดด ดังนั้นตำแหน่งของบ่อน้ำจึงมีความสำคัญต่อผังเมืองเป็นอย่างมาก ภายหลังผู้คนจึงใช้คำว่า บ่อน้ำ ในความหมายที่ว่า ช่องว่างระหว่างบ้าน หรือ ถนนหนทางนั่นเอง ปี ค.ศ. 1978) ก็เริ่มนำเอาวิถีของการตลาดเข้ามาใช้ในการปฏิรูปกลไกต่างๆ ของรัฐ การปฏิรูปนั้นรวมถึงเคหะสถานต่างๆ แต่เดิมที่ชุมชนนี้ได้สร้างในเชิงสถาปัตยกรรมสมัยราชวงศ์หยวน ซึ่งสถาปัตยกรรมส่วนใหญ่จะหยาบๆ ต้นกำเนิดของหูทงเริ่มมาตั้งแต่สมัยราชวงศ์หยวน (ค.ศ. 1271-1368) โดยในสมัยนั้นฮ่องเต้จะปูนบำเหน็จให้แก่ขุนนางที่มี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความดีความชอบเป็นที่ดิน ใคร ได้อยู่ใกล้พระราชวังมากก็แสดงว่าเป็นขุนนางใกล้ชิด เมื่อขุนนางเหล่านี้สร้างบ้านบนที่ดิน ก็จะทำให้เกิดซอยต่างๆ ขึ้นมา นอกจากนี้แล้ว สามัญชนเองก็ยังสร้างบ้านอยู่รอบนอกใจกลางเมือง ทำให้พื้นที่ของhutongขยายออกไปเรื่อยๆ ตามการพัฒนาของตัวเมือง ตามบันทึกแล้ว ในสมัยราชวงศ์หยวนมีhutongอยู่จำนวน 413 สาย และเพิ่มเป็น 1,000 กว่าสายในสมัยราชวงศ์หมิง 2,000 กว่าสายในสมัยราชวงศ์ชิง และ 3,600 สายในปี 1986 เราจึงพูดได้ว่า ในขณะที่พระราชวังต้องห้ามเป็นสัญลักษณ์ของราชวงศ์นั้น hutong ก็เป็นตัวแทนของวิถีชีวิตของประชาชนในกรุงปักกิ่งนั่นเอง



การใช้งานในอดีต

ภาพที่ 5 การใช้งานในอดีตของบ้านหลังใหญ่ชื่อเหย่ย่วนในชุมชนhutong

ที่มา : สลัมข้างหน้าต่าง. แบบแปลนของบ้านใน "hutong" [ออนไลน์], สืบค้น 9 พฤศจิกายน 2557.

เข้าถึงได้จาก <http://www.codi.or.th/housing/thai/hutong.html>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6 ภาพชุมชนในอดีตของบ้านชื่อห่อย่วน

ที่มา : สลัมข้างหน้าต่าง. แบบแปลนของบ้านใน "hutong" [ออนไลน์], สืบค้น 9 พฤศจิกายน 2557.

เข้าถึงได้จาก <http://www.codi.or.th/housing/thai/hutong.html>

การออกแบบและตกแต่งในสถาปัตยกรรมจีน

ในช่วงราชวงศ์หมิง, มีกฎหมายห้ามมิให้ใช้ “ ค้ำยัน ” (corbel brackets) และการประดับตกแต่งที่มีสีสันทับอาคารของพลเรือนสามัญ แต่อनुญาติให้ใช้ “ ค้ำยัน ” ได้เฉพาะในพระราชวัง , สถานที่ของการเคารพบูชาทางศาสนา และที่อยู่อาศัยของขุนนางระดับสูงเท่านั้น และด้วยเหตุนี้ “ ค้ำยัน ” จึงได้กลายเป็นสัญลักษณ์ของมาตรฐานที่เข้มงวด สำหรับการแบ่งชั้นทางสังคมที่สดใสและภาพวาดที่เต็มไปด้วยสีสันทัน ถูกใช้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการจำแนกชั้นทางสังคมตามสถานะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถาปัตยกรรม เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงภูมิหลังทางสังคมของผู้เป็นเจ้าของ สีของหลังคา เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด ; หลังคาที่มุงด้วย “ กระเบื้องเคลือบสีเหลือง ” ถือว่าเป็นสถานที่ที่ศักดิ์สิทธิ์ที่สุด กระเบื้องเหล่านี้ถูกใช้เฉพาะสำหรับจักรพรรดิ เช่น วิหารขงจื้อ ฯลฯ และแทบทุกอาคารภายในบริเวณพระราชวังของจักรพรรดิ มักจะมุงด้วยกระเบื้องเคลือบสีเหลือง พระอารามที่อยู่อาศัยอย่างเป็นทางการของพระสงฆ์และอื่น ๆ ให้ใช้ “ กระเบื้องสีเหลือง

เขียว, สีเขียว และสีเขียวอมเทา ” ตามลำดับ พลเรือนชั้นต่ำสุดในอันดับ ได้รับอนุญาตให้ใช้เฉพาะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ กระเบื้องมุงหลังคาสีเทา ” เท่านั้น สำหรับ สีของผนัง อาคารที่มีความสำคัญที่สุดจะถูกระบายด้วย “ สีแดง ” ในขณะที่โครงสร้างที่ทำด้วยไม้ของอาคารประกอบถูกระบายด้วย “ สีเขียว ” และที่อยู่อาศัยแบบพื้นดินและสวน ใช้สีแดง , สีเขียว , สีน้ำตาล , และสีคำร่วมกัน

วัตถุประสงค์หลักของการภาพวาดสีน้ำมันในสถาปัตยกรรมจีนแบบคลาสสิก เพื่อปกป้องโครงสร้างไม้จากการกัดกร่อนของสภาพอากาศ ภาพวาดจะเห็นได้ในทุกโครงสร้างของอาคาร ได้แก่ ออกไก่ , ค้ำยัน และเพดาน สีที่ใช้ในการวาดได้แก่สีหลัก และน้ำหนักรูปสีที่แตกต่างกัน เช่น สีเขียว , ทอง , สีแดงและสีคำ ความแตกต่างทางสังคมของบุคคล แสดงให้เห็นจากการใช้สี รูปแบบปริมาณ และวิธีการที่ใช้ ในช่วงสมัยราชวงศ์ชิง , ภาพวาดที่มีสีสันมักถูกวาดอยู่ในส่วนที่สำคัญของสถาปัตยกรรม ภายในพระราชวังของจักรพรรดิ วัด และศาล ซึ่งศิลปินมีอิสระในการนำเสนอ ได้แก่ เรื่องราวของวีรบุรุษ , ภูมิทัศน์ , ดอกไม้ , และสัตว์ ฯลฯ ตัวอย่างเช่น ภาพวาดสีน้ำมัน 8 , 000 ภาพในระเบียบทางเดินยาวในพระราชวังฤดูร้อน มีฉากจากรวมกรรมกรรมคลาสสิก เช่น Dream of the Red Chamber, Journey to the West, Romance of Three Kingdoms, และ Outlaws of the Marsh! เป็นต้น ที่ประตูใหญ่ด้านหน้าของอาคาร มักจะมีสัญลักษณ์แสดงสถานะทางสังคม และทางการเงินของแต่ละบุคคล จากประตูที่แข็งแกร่งและหนักมากที่สุดของพระราชวัง ไปจนถึงประตูไม้ที่เรียบง่ายของพลเรือนสามัญ แม้แต่รายละเอียดทางสถาปัตยกรรม เช่น จำนวนของหมุดตะปูบนประตู (หมุดที่มีจำนวนมากว่าแสดงถึงสถานะของบุคคลที่สูงกว่า) , สีของประตู (จากสูงไปต่ำ คือ สีแดง , เขียว และสีคำ) และประเภทของโลหะที่ใช้สำหรับทำที่เคาะประตู (จากสูงไปต่ำ คือ ทองแดง , ดีบุก , และเหล็ก) , ยังแสดงให้เห็นความแตกต่างทางชนชั้น

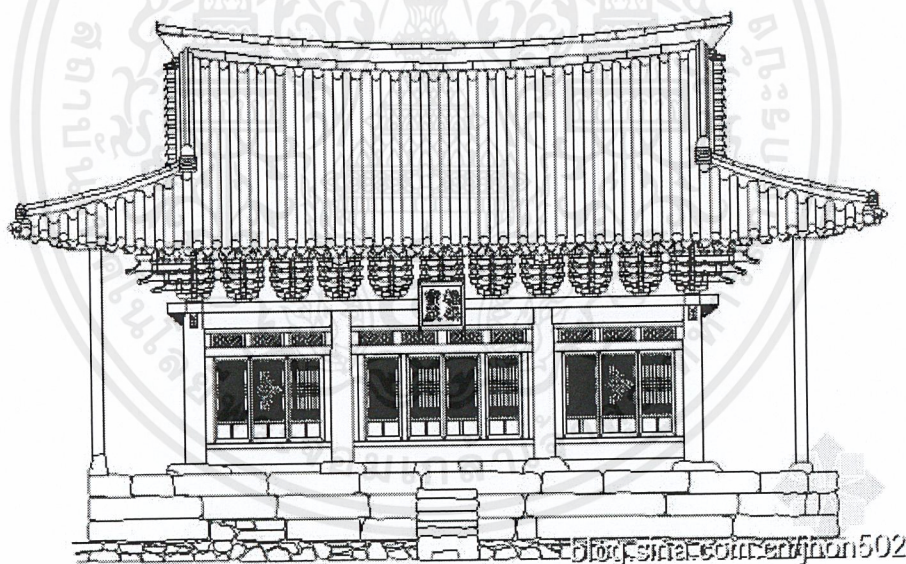
ความหมายสัญลักษณ์ของการตกแต่ง The Symbolic Meaning of Ornamentation

สถาปัตยกรรมจีนแบบประเพณีมีลักษณะเฉพาะพิเศษเกิดจากการผสมผสานหลักปรัชญาจีนและคุณค่าทางความงามเข้าด้วยกันผ่านการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนในรูปแบบของการเปรียบเทียบหรือการใช้ภาพอุปมาอุปมัย โดยทั่วไปส่วนประกอบของโครงสร้างในสถาปัตยกรรมจีนแบบคลาสสิกได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากความจำเป็นและเพิ่มเติมการประดับตกแต่งสำหรับความหมายทางสัญลักษณ์มากกว่าเพียงเพื่อประโยชน์ของความงาม

คำกล่าวที่ว่า "สถาปัตยกรรมแบบจีนเป็นเรื่องเกี่ยวกับศิลปะในการออกแบบหลังคา" ถ้อยคำเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงภาพว่า “ หลังคาที่มีขนาดใหญ่พบได้ในสถาปัตยกรรมแบบจีน ” ในความคิดคำนึงของผู้คนจำนวนมาก ซึ่งเค้าโครงหลังคาที่ทำให้เห็นถึงความใหญ่โตเป็นผลมาจากมืองค์ประกอบในการประดับตกแต่งบนหลังคาเป็นจำนวนมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

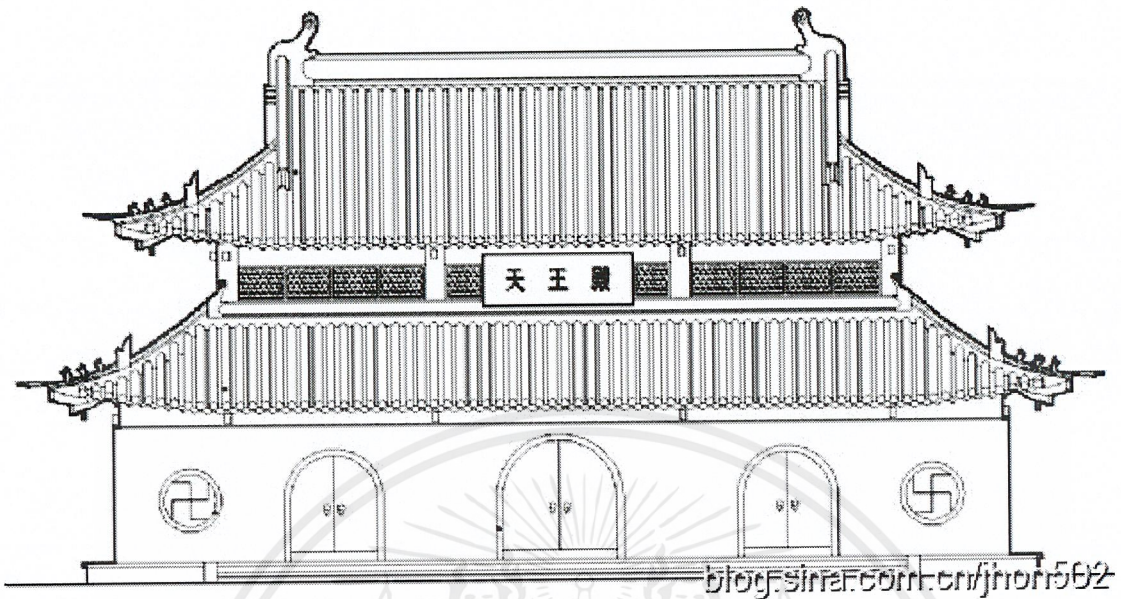
สันหลังคาของบ้าน ทำหน้าที่เพื่อปกป้องบริเวณจุดตัดของระนาบที่แตกต่างกัน จากการสัมผัสกับความเสียหายที่จะเกิดขึ้นของน้ำ ที่ปลายโค้งของสันหลังคามีรูปเครื่องปั้นดินเผาประดับ ตกแต่ง ที่เรียกว่า zhengwen (ปากของสัตว์) หรือ chiwei (หางของนกเคี้ยวแมว) ซึ่งทำหน้าที่เป็นเครื่องรางปกป้องอัคคีภัย สัตว์ที่เป็นมงคลอื่น ๆ ที่พบบนสันหลังคาที่รวมอยู่ในสิ่งที่เป็นอมตะ, มังกร, นกฟีนิกซ์บางรูปทรงแสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์เช่นความสามัคคีในครอบครัวความมั่งคั่งและเพื่อช่วยป้องกันภัยพิบัติทางธรรมชาติ ภาพแกะสลักและภาพวาดที่พบในส่วนต่าง ๆ ของสถาปัตยกรรม เป็นการอุปมาในทำนองเดียวกัน ซึ่งสะท้อนความปรารถนาของบุคคลสำหรับผลลัพธ์ที่เป็นมงคล ตัวอย่างเช่น การใช้ลวดลายของสัตว์ เช่น มังกรในตำนาน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของจักรพรรดิ สิงโตเป็นสัญลักษณ์ของความแข็งแกร่ง และมังกรเขียว, เสือขาว, นกสีแดง และสีดำ การรวมกันของเตาและงู ซึ่งเป็นตัวแทนของทิศทางที่สำคัญ ได้แก่ ตะวันออก, ใต้, ตะวันตกและเหนือเป็นต้น



ภาพที่ 7 ภาพงานออกแบบอาคารจีน๑

ที่มา : ดิไซน์อาคารจีน. แบบบ้าน[ออนไลน์],สืบค้น11ธันวาคม 2557. เข้าถึงได้จาก

blog.sina.com.cn/jhon502



ภาพที่ 2.8 ภาพงานออกแบบอาคารทรงจีน๒

ที่มา : ดีไซน์อาคารจีน. แบบบ้าน[ออนไลน์],สืบค้น11ธันวาคม 2557. เข้าถึงได้จาก
blog.sina.com.cn/jhon502

ฉาก (Scenery)²

หน้าที่สำคัญของฉาก หมายถึง เป็นสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อม หรือสภาพแวดล้อม สำหรับตัวละครและเป็นที่ยอมรับสำหรับการแสดงสถานที่นี้ได้รับการออกแบบเพื่อที่จะเน้นการกระทำ และความขัดแย้งของตัวละคร ฉาก (setting) จะต้องบอกให้ทราบถึงสถานที่ในภาพยนตร์ในเวลาใด เวลาหนึ่งที่แน่นอน เช่น กลางวัน กลางคืน ยุคสมัยประวัติศาสตร์ใด หรือ ปีที่เกิดเหตุการณ์ขึ้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงด้านกาลเวลาในฉากต่างๆ ต้องทำให้แลเห็นสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างเช่น ต้องสามารถทราบได้ว่าด้านนอก (exterior) หรือด้านใน (interior) ของสถานที่ และ อยู่ในเมืองหรือนอกเมือง เป็นของจริง หรือจินตนาการ หรือเป็นความฝัน

หน้าที่ของฉาก

1. บ่งบอกสถานที่ ฉากช่วยสร้างความเข้าใจว่าเหตุการณ์ในละครที่กำลังดำเนินอยู่นั้นเกิดขึ้นที่ใด เช่น เหตุการณ์เกิดขึ้นบริเวณที่จัดวางเครื่องเรือนและตกแต่งภาพวาดพร้อมเตาผิง

จำลอง ทำให้สามารถอนุมานได้ว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นในบ้านหลังหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนเวลาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. บ่งบอกยุคสมัย นอกเหนือจากการบอกสถานที่แล้ว ลักษณะของฉากและเครื่องประกอบฉากก็สามารถแสดงให้เห็นถึงยุคสมัยที่เหตุการณ์นั้นเกิดขึ้น เช่น เหตุการณ์เกิดขึ้นบริเวณที่มีลักษณะของเครื่องประกอบฉากเป็นของ โบราณ แสดงลักษณะสำคัญของยุคใดยุคหนึ่ง โดยตัวละครมีการแต่งกาย มีลักษณะการใช้ภาษาที่สอดคล้องแสดงความเป็นยุคสมัย ก็สามารถอนุมานได้ว่าเหตุการณ์นี้กำลังเกิดขึ้นในยุคสมัยหนึ่งซึ่งไม่ใช่ยุคสมัยปัจจุบัน

3. สร้างบรรยากาศ ฉากช่วยสร้างบรรยากาศ ทำให้เกิดความสมจริง ทำให้นักแสดงและผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดง

4. นำเสนอการแสดงตามวัตถุประสงค์และรูปแบบของการแสดง ลักษณะของฉากช่วยสนับสนุนให้การแสดงออกมาตรงตามวัตถุประสงค์ เช่น ลักษณะของฉากในละครเพลงที่มีการตกแต่งอย่างงดงามแต่ในขณะเดียวกันก็มีพื้นที่ว่างให้คณะผู้แสดงสามารถร้องเพลง เต้นรำและเคลื่อนไหวได้อย่างสะดวก ทำให้การแสดงมีทั้งความน่าตื่นตาตื่นใจแต่ในขณะเดียวกันก็อำนวยความสะดวกให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างเต็มที่

ประเภทของฉาก รูปแบบของฉากสามารถแบ่งออกได้เป็น 7 ประเภท

1. ฉากซึ่งเป็นบริเวณสถานที่จริง คือ ฉากซึ่งเป็นสถานที่จริง เช่น เมือง โบราณ การเล่าเรื่องผ่านยุคสมัยนั้นๆมาแล้ว การแสดงทางวัฒนธรรม เช่น เรื่องแม่นาคีใช้ ฉากเมือง โบราณ ในจังหวัด สุพรรณบุรี เป็นต้น

2. ฉากซึ่งจำลองสถานที่จริง คือ ฉากที่สร้างจากวัสดุไม้หนักเบา โดยออกแบบตกแต่งให้ดูสมจริง เช่น ฉากของตึกแถวซึ่งใช้เทคนิคลดขนาดจากของจริงแต่ยังคงรายละเอียดภายนอกอย่างระเบียบ หน้าต่าง ประตู ไว้ อาจเป็นฉากที่ตกแต่งด้านหน้าไว้ด้านเดียวเนื่องจากเป็นด้านที่ผู้ชมมองเห็น

3. ฉากแบบพอสังเขป คือ ฉากที่ตัดทอนรายละเอียดของความสมจริงออก เหลือเพียงองค์ประกอบหลักๆที่แสดงให้เห็นว่าสถานที่นั้นเป็นที่ใด เช่น ฉากชายหาดซึ่งมีเพียงแต่กิ่งของต้นมะพร้าวยื่นเข้ามาในเวที และมีซากเรือซึ่งปรักหักพัง แต่ไม่ได้มีทรายและน้ำทะเลแต่อย่างใด หรือ ฉากห้องนอนที่มีเพียงแต่เตียง ฉากร้านอาหารซึ่งมีชุดโต๊ะอาหารเพียงชุดเดียว เป็นต้น

4. ฉากแบบเหนือจริง คือ ฉากที่ไม่ได้เน้นความสมจริง เนื่องจากผู้กำกับหรือผู้สร้างสรรค์การแสดงต้องการแสดงความคิดแปลกไปจากธรรมดา หรือสิ่งที่เป็นความจริงที่มนุษย์ส่วนใหญ่คุ้นเคย สามารถพบเห็นได้ทั่วไป โดยฉากเหนือจริงนี้อาจต้องการความรู้สึกภายในของตัว

ละครออกมาให้ผู้ชมเห็น เป็นความจริงซึ่งผ่านสายตาของตัวละคร เช่น เมื่อตัวละครรู้สึกหวาดกลัว ฉากนั้นก็จะมีลักษณะใหญ่ผิดปกติ หรือบิดเบี้ยวไปมา วัตถุต่างๆ ไม่ได้มีรูปทรงและขนาดตามความเป็นจริงทั่วไป หรืออาจเป็นฉากในจินตนาการ เช่น ฉากของเมืองหลวงในอนาคต ฉากของที่อยู่อาศัยมนุษย์บนดาวดวงอื่นในอีก 500 ปีข้างหน้า

Production designer ผู้ออกแบบงานสร้าง³

เป็นเสาหลักของการทำงานออกแบบทั้งเรื่อง มีหน้าที่ตีความบทภาพยนตร์แล้ววางคาเรคเตอร์ของฉากแต่ละฉาก หาเอกลักษณ์ ที่ไม่ซ้ำกับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ไม่ทิ้งมิติความสมเหตุสมผล ผู้ออกแบบงานสร้างต้องมีความรู้ทาง ทักษะศิลป์ สถาปัตยกรรม การตกแต่ง งานช่าง ภูมิทัศน์ แฟชั่น ความคิดเชิงสัญลักษณ์ ปรชญา ฯ และสามารถถ่ายทอดไอเดียสู่ทีมงานอื่นๆ ได้ อาจจะเป็นการวาดด้วยมือ หรือใช้โปรแกรม 3D นอกจากนี้ต้องสามารถคำนวณงบประมาณได้

จากการค้นหา ตัวอย่างในการออกแบบฉากภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องนักออกแบบจะใช้โปรแกรมในการออกแบบและถ่ายทอดความคิดออกมา โดยใช้โปรแกรมต่างๆ และข้าพเจ้าจะใช้โปรแกรมทั้งสามโปรแกรม ดังนี้

1. Adobe illustrator เป็นโปรแกรมสำหรับเขียนฉาก 2 มิติ ให้เห็นโครงสร้าง มีสองแบบ คือ

1.1 ภาพแบบพิกเซล (pixel) คือ ภาพที่เกิดจากจุดภาพในรูปภาพที่รวมกันเป็นภาพขึ้น โดยภาพหนึ่งๆ จะประกอบไปด้วยจุดภาพหรือพิกเซลมากมาย และแต่ละภาพที่สร้างขึ้นจะมีความหนาแน่นของจุดภาพ หรือบางครั้งแทนด้วยความละเอียด (ความคมชัด) ที่แตกต่างกันไป จึงใช้ในการบอกคุณสมบัติของภาพ จอภาพ หรือ อุปกรณ์แสดงผลภาพ ได้

1.2. ภาพกราฟิกส์เวกเตอร์ (vector graphics) คือ ภาพที่เกิดจากการกำหนดพิกัดและการคำนวณค่าบนระนาบสองมิติ รวมทั้งมุมและระยะทาง ตามทฤษฎีเวกเตอร์ในทางคณิตศาสตร์ ในการก่อให้เกิดเป็น เส้น หรือรูปภาพ

2. Sketch up เป็นโปรแกรมที่เน้นหนักไปที่ความง่ายในการขึ้นรูป เพื่อช่วยให้นักออกแบบสามารถถ่ายทอดแนวความคิดในการออกแบบให้ออกมาได้อย่างรวดเร็วที่สุด และมีขั้นตอนน้อยที่สุด ประกอบกับความยืดหยุ่นในการปรับแต่งโดยง่ายในลักษณะของการทำแบบร่าง ในกระบวนการออกแบบ แนวคิดของการขึ้นรูปโมเดลใน sketch up มีความง่ายและปรับเปลี่ยนได้ง่าย ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้โปรแกรมนี้ออกแบบเป็นหลัก

3. 3D MAX เป็นโปรแกรมสำหรับปั้น โมเดล สามมิติที่มีฟอร์มลักษณะฟรีฟอร์ม 3ds max ช่วยให้สามารถสร้าง โมเดลได้ง่ายและสมจริง จึงเป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการเกมส์และงานภาพยนตร์ ความสามารถของ 3ds max งานทางด้านสถาปัตยกรรม 3ds max สามารถรองรับการใช้งานในด้านสถาปัตยกรรม ได้ดีไม่แพ้โปรแกรมตัวอื่นๆ เพราะมีการขึ้นรูปโมเดลที่ง่ายและรวดเร็ว และยังมีโมเดลสำเร็จรูปให้เลือกใช้งานมากมาย เช่น บ้านหน้าต่าง ประตู และต้นไม้ บันได ฯลฯ ซึ่งจะเหมาะกับงานด้านการออกแบบ และ งานภาพยนตร์และสื่อทางโทรทัศน์ ซึ่งเป็นงานที่ได้รับความนิยมกันอย่างแพร่หลาย เพราะตัวละครที่สร้างจาก 3ds max จะมีความสวยงามและยืดหยุ่นสามารถปรับแต่งได้อย่างเป็นอิสระอีกทั้งยังสามารถใส่เอฟเฟ็คต์ลงในภาพยนตร์ได้



ภาพที่ 9 การสร้างฉากในโปรแกรม 3D MAX

ที่มา : Nairus. [3DS Max full model scene + all textures](#) [ออนไลน์], สืบค้น 11 ธันวาคม 2557.

เข้าถึงได้จาก <http://avaxsearch.org/?q=old%20street>

การศึกษาระบบการออกแบบฉากจากภาพยนตร์เรื่องต่างๆ เทคนิคและการออกแบบ ที่เป็นแนวทาง และแรงบันดาลใจ

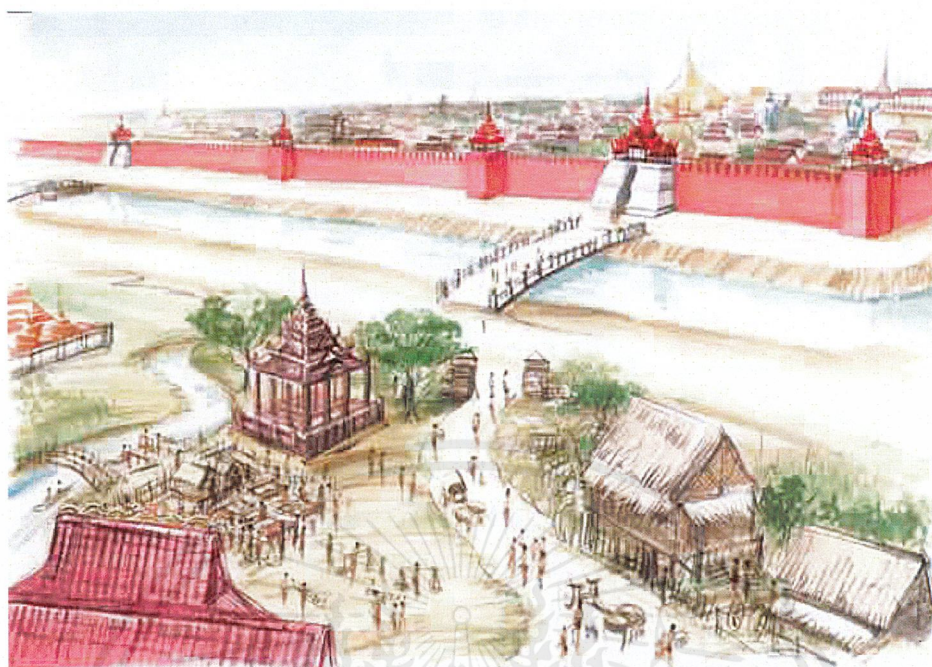
1. จากภาพยนตร์เรื่องตำนานสมเด็จพระนเรศวร⁴

นักออกแบบฉากหรือproduction designer ของเรื่องตำนานสมเด็จพระนเรศวร มหาราช คุณประสพโชค ได้พูดถึงงานออกแบบสร้างฉากบนพื้นที่จริง สร้างเมืองจริงๆ อย่างเมืองหงสาวดีต้องเข้าใจประเพณีและสถาปัตยกรรมของพม่า เพราะเป็นภาพยนตร์จึงอยากให้มีความพิเศษมากขึ้น ขยายสเกลใหญ่กว่าของจริงที่พม่า มีรายละเอียดเพิ่มขึ้น ต้องปรับสีสันทให้เข้ากับรูปแบบ บางอย่างต้องใช้จินตนาการ เพราะของจริงไม่มีให้เห็นแล้วแต่จะจินตนาการ ให้สอดคล้องกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์เพื่อให้เกิดบรรยากาศในการชมภาพยนตร์ ส่วนเทคนิคในการออกแบบนั้นได้ทิวานจากเรื่องเดอะลอร์ดออฟเดอะริงส์เข้ามาช่วยในการออกแบบงานสร้าง



ภาพที่10 การออกแบบฉากเมืองหงสาวดี ในเรื่องตำนานสมเด็จพระนเรศวรฯ

ที่มา : ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล. การออกแบบฉากต่างๆ และการถ่ายทำ [ออนไลน์], สืบค้น10 พฤศจิกายน 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaicinema.org/kit28naresuan4.php>



ภาพที่ 11 การออกแบบฉากระหว่างบ้านชาวบ้านกับประตูเมือง เรื่องตำนานสมเด็จพระนเรศวรฯ
ที่มา : ประสพโชค ณะเศรษฐวิไล. การออกแบบฉากต่างๆ และการถ่ายทำ [ออนไลน์], สืบค้น 10
พฤศจิกายน 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaicinema.org/kit28naresuan4.php>

2. เรื่องเดอะลอร์ดออฟเดอะริงส์

อเล็กซ์ ฟิงก์ ผู้กำกับภาพในหน่วยหุ่นจำลอง เคยได้รับรางวัลออสการ์มาแล้ว ในสาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยมจากภาพยนตร์เรื่อง Total Recall นอกจากนี้ เขายังอยู่เบื้องหลังหนังฟอร์มยักษ์อย่าง Starship Trooper และ The Abyss โดยใน The Lord of The Rings ฟิงก์ต้องสร้างฉากจำลองขึ้นมาถึง 68 ฉาก โดยทั้งหมดถ่ายทำกันในโกดังเปล่า ที่มีขนาดพื้นที่ 24,000 ตารางฟุต โดย ฉากมัชฌิมโลก (Middle Earth) นั้นกว้างขวางโอฬารมาก ดังนั้นจึงไม่อาจสร้างขึ้นจริงๆ ได้ เพราะไม่มีโรงถ่ายที่ไหนที่มีขนาดใหญ่ พอที่จะสร้างป้อมอย่าง คาซาด ดัม (Khazad Dum) หรือ คิริธ อังกอล (Cirith Ungol)

ฉากแบ็กเอนด์ ซึ่งเป็นบ้านของโพรโด้ และบิลโบ แบ๊กกิ้นส์ กว่าจะสร้างเสร็จให้ดูออกมายอดเยี่ยมเหมือนในหนัง ทางทีมงานต้องทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ตามภาพที่ออกแบบ โดยโครงสร้างของอาคารใช้ไม้อัดเป็นหลัก จากนั้นก็ทาทับด้วยสีที่ดูคล้ายไม้โอ๊ค เพื่อให้ตัวบ้านดูสมบูรณ์แบบอีกที สิ่งที่น่าสนใจของฉากนี้คือ การต้องสร้างขึ้นสองแบบ แบบแรกเพื่อให้ตัวละครแกนคาล์ฟ ซึ่งแสดงโดย เอียน แมคเคลเลน เดินผ่านไปสะกดวง ส่วนอีกแบบหนึ่ง เพื่อแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของพวกฮ็อบบิท ซึ่งมีความสูงเพียงห้าฟุตครึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากเมืองบริ (Bree) - หลังจากเหล่าฮ็อบบิทได้เดินทางจากเมืองไชร์ พวกเขาเดินทางมายังเมืองบริ ด้วยความต้องการที่จะให้ภาพของเมืองบริดูน่ากลัว และไม่น่าไว้วางใจ แกรนต์ เมเยอร์ ผู้ออกแบบงานสร้าง และ แคน เฮนนาห์ ผู้กำกับศิลป์ จึงสร้างอาคารที่ดูสูงและเร็วกว่าปกติ รวมถึงสร้างขอบสร้างมุม ให้ได้ความรู้สึกของการคุกคาม



ภาพที่ 2.12 การออกแบบฉากแบ็กแอน ในเรื่องเดอะลอร์ดออฟเดอะริง

ที่มา : Seanna Cronin. The Green Dragon pub at Hobbiton สืบค้น 11 ธันวาคม 2557. เข้าถึงได้จาก

<http://www.noosanews.com.au/news/hobbiton-pub-officially-open-business/1641640/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 13 ภาพงานสร้างจริงบ้านคนตัวเล็กใน เดอะลอร์ดออฟเดอะริง

ที่มา : Seanna Cronin. The Green Dragon pub at Hobbiton สืบค้น 11 ธันวาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.noosanews.com.au/news/hobbiton-pub-officially-open-business/1641640/>

สัมภาษณ์ักออกแบบฉาก จากโรงละครรัชดาลัยเชียงใหม่ วีระชัย วรวัฒน์ชัยกุล อธิบายเรื่อง การออกแบบงานสร้าง Production design หรือ การออกแบบงานสร้างเป็นกระบวนการทำงานที่มีบทบาทต่อภาพลักษณ์โดยรวมของภาพยนตร์ ละครเวที เป้าหมายของการออกแบบงานสร้างมีความสมจริง ถูกต้องน่าเชื่อถือ รายละเอียดขององค์ประกอบต่างๆ ภายในบรรยากาศนั้นๆ จะมีผลต่อก่อรูปร่างและประวัติของตัวละครขึ้นมา เช่น ลักษณะของสถาปัตยกรรม ข้าวของเครื่องใช้ พาหนะ เสื้อผ้า พืชพรรณ สภาพภูมิอากาศ ผู้ออกแบบงานสร้างจะต้องคัดเลือกองค์ประกอบอย่างมีเหตุผล ไม่ขัดต่อความเป็นไปได้ และอีกอย่างหนึ่งคือผู้ออกแบบงานสร้างจึงจำเป็นต้องตีความบทภาพยนตร์ให้ชัดเจนว่าหนังควรถูกห่อหุ้มไว้ด้วยอารมณ์บรรยากาศใด ที่สุดแล้วการออกแบบงานสร้างจะต้องมีความสวยงามในเชิงทัศนศิลป์ด้วย

เชิงอรรถท้ายบทที่ 2

¹เถียนิง, ตลอดกาลน่านานแค่ไหน แปลโดย สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ นานามีบุ๊กส์พับลิเคชั่นส์, 2557) 95.

²อาจารย์เมษา, บทบาทของฉากและเครื่องประกอบฉาก, E-learning [ออนไลน์], สืบค้น 10 ธันวาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.elearning.msu.ac.th/opencourse/0601407>

³ การออกแบบฉาก [ออนไลน์], สืบค้น 6 ธันวาคม 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaishortfilm.com/board/viewtopic.php?t=6431>

⁴ ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล, “การออกแบบฉากต่างๆ และการถ่ายทำ”[ออนไลน์], สืบค้น 19 พฤศจิกายน 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaicinema.org/kit28naresuan4.php>

⁵ อเล็กซ์ ฟิงเก้, “ออกแบบฉาก The lord of the ring” [ออนไลน์], สืบค้น 19 พฤศจิกายน 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=cyberchat&month=04-2007&date=14&group=3&gblog=5>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีการออกแบบงานสร้างและสร้างสรรค์งาน

ได้มีการออกแบบและวิธีการดำเนินงานออกแบบจากการอ่านเนื้อเรื่องทั้งหมดจะนำมาจากของบ้านชื่อเหอเย่นมาออกแบบเป็นฉากจำลอง ดังนี้ เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ออกแบบมาจากเนื้อเรื่อง ตลอดกาลนะนานแค้ไหน

เรื่องย่อ ตลอดกาลนะนานแค้ไหนพระราชินีพนธ์ในสมเด็จพระรัตนราชสุตา สยามบรมราชินี ที่ให้นำมาออกแบบฉาก ‘ความดี’ หรือ ‘ความรัก’ เป็นทั้ง ‘สัจจะ’ และ ‘มายา’ ที่มนุษย์ต้องใคร่ครวญเรียนรู้ด้วยปัญญาไปตลอดกาล

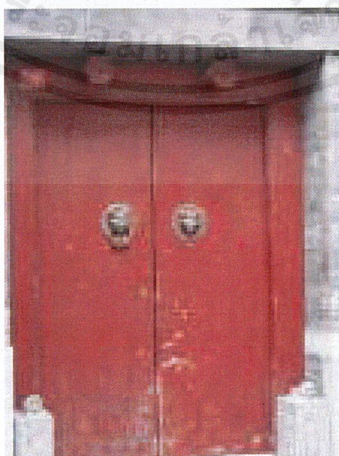
ตลอดกาลนะนานแค้ไหน พระราชินีแปลนวนิยายจีน ในสมเด็จพระเทพรัตนราชสุตาฯ สยามบรมราชกุมารี สะท้อนภาพสังคม วิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณีของสังคมยุคปัจจุบัน ผ่านตัวละครที่มีชีวิตโลดแล่นอยู่ในห้วงสายหนึ่งอันเป็นชุมชนย่านตรอก ซอยดั้งเดิมของกรุงปักกิ่ง ซึ่งกำลังถูกค่านิยมของสังคมสมัยใหม่รุกไล่ เฉกเช่นเดียวกับคุณธรรมของสังคมยุคเก่าที่ถูกทำลายจากความเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ไปดั่งสิ่ง ตัวละครหลักมีคุณธรรมเป็นเลิศ มีจิตงดงาม ชื่อสัตย์ ยอมเสียเปรียบทุกคน เธอจึงต้องทนทุกข์กับตัวตนที่เธอเป็นอยู่ ความทุกข์อันสาหัสของไปดั่งสิ่งคือ ความผิดหวังจากความรักที่ฝ่ายชายผู้ไม่จริงใจทิ้งเธอไปคนแล้วคนเล่า แต่เธอก็ยังคง ‘ตกหลุมรัก’ และ ‘รักอย่างหัวปักหัวปำ’ โดยมีอาจจะช่วยตัวเองได้เลย เพราะไปดั่งสิ่งเห็นว่าความรักเป็นสิ่งสูงส่ง และความรักคือการให้และเสียสละอย่างไม่สิ้นสุด จากการอ่านเนื้อเรื่องทั้งหมดจะนำมาจากของบ้านชื่อเหอเย่นมาออกแบบเป็นฉากจำลอง

สถาปัตยกรรมสมัยราชวงศ์ หมิง

สถาปัตยกรรมทางการในสมัยนี้สร้างขึ้นด้วยอิฐ ก้อนหินและไม้แข็ง คลุมกระเบื้องเคลือบ มีภาพและเครื่องประดับประดาต่าง ๆ ส่วนชาวบ้านนั้นส่วนมากใช้อิฐสร้างบ้าน การก่อสร้างในสมัยราชวงศ์หมิงให้ความสำคัญต่อฮวงซู่อย่างมาก นอกจากนี้ เครื่องเรือนสมัยราชวงศ์หมิงก็มีชื่อดังในโลกด้วย

ศึกษาจากข้อมูลภาพของบ้านชื่อเหอฮ้วน เพื่อนำไปสู่การออกแบบให้สมจริงชื่อเหอฮ้วนเป็นรูปแบบที่อยู่อาศัยดั้งเดิมของชาวปักกิ่ง เริ่มปรากฏต้นเค้าในสมัยราชวงศ์เหลียวแล้วค่อยพัฒนาสืบทอดกันมาเรื่อยๆ จนมาสมบูรณ์แบบในสมัยราชวงศ์หมิงและชิงในที่สุดก็เกิดมีสไตล์เฉพาะของตัวเอง ทั้งในเรื่องการวางแผน โครงสร้างภายใน ตลอดจนการตกแต่งภายในต่างๆ จนกลายมาเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของปักกิ่งในที่สุด ชื่อเหอฮ้วนโดยทั่วไปจะสร้างโดยหันหน้าไปทางทิศใต้ และมักอยู่ในหมู่ที่ที่เป็นแนวนอนจากทิศตะวันออกไปตะวันตก ประกอบด้วยเรือนเหนือ เรือนข้างตะวันออก เรือนข้างตะวันตก และเรือนใต้ รวม 4 ด้าน ผู้ใหญ่หรือผู้อาวุโสอาศัยอยู่เรือนเหนือซึ่งถือว่ารับแสงได้ดีที่สุด ลูกหลานอยู่เรือนข้างๆ ส่วนเรือนใต้นั้นแสงไม่ดี มักใช้เป็นห้องหนังสือ ห้องพักผ่อนหรือห้องคนรับใช้ กลางชื่อเหอฮ้วนเป็นลานโล่ง สามารถปลูกไม้ดอกไม้ผล เลี้ยงปลา รับแสง รับลม พักผ่อนหย่อนใจ ทำงานบ้านและทำกิจกรรมต่างๆ ถือเป็นศูนย์กลางของบ้านและเป็นที่ยังผู้อยู่อาศัยใช้เดินไปมา ทางเดินปูอิฐเชื่อมเรือนต่างๆ เข้าด้วยกัน ภายนอกล้อมรอบด้วยกำแพงสูง มีประตูทางเข้าอยู่มุมด้านตะวันออกเฉียงใต้

ชื่อเหอฮ้วนของปักกิ่งสร้างจากไม้และอิฐ โครงสร้างของบ้าน ไม่ว่าจะเป็ ไม้แปเสา บ้าน คานหลังคา ราวบันได ธรณีประตู จันทัน หรือแม้แต่ประตู หน้าต่าง ล้วนทำจากไม้ ส่วนบริเวณรอบๆ จะเป็นกำแพงที่ก่อด้วยอิฐ ทั้งนี้ สำหรับไม้แปหรือคานหลังคา เสา ประตู หน้าต่าง ชายคาบ้านและจันทัน จะทำสีเป็นภาพต่างๆ ถึงแม้จะไม่หรูหราเหมือนในราชสำนัก แต่ก็มีสีสันงดงาม กำแพงนิยมก่อด้วยอิฐโม่ หรือเศษอิฐ มีคำกล่าวที่ว่า “เมืองปักกิ่งมีของล้ำค่า 3 อย่าง เศษอิฐ ก่อกำแพง กำแพงไม้ลัม” กระเบื้องที่ใช้มุงหลังคาส่วนใหญ่จะเป็นกระเบื้องเรียบสีเข้มสลับหางาย และคว่ำเกี่ยวกันไว้ ด้านหน้าชายคาจะมีร่องน้ำไหลหรือไม้ปูกระเบื้องเตาฉาบปูนสีเทาดำแทน



ภาพที่ 14 ประตูบ้านชื่อเหอฮ้วนในอดีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

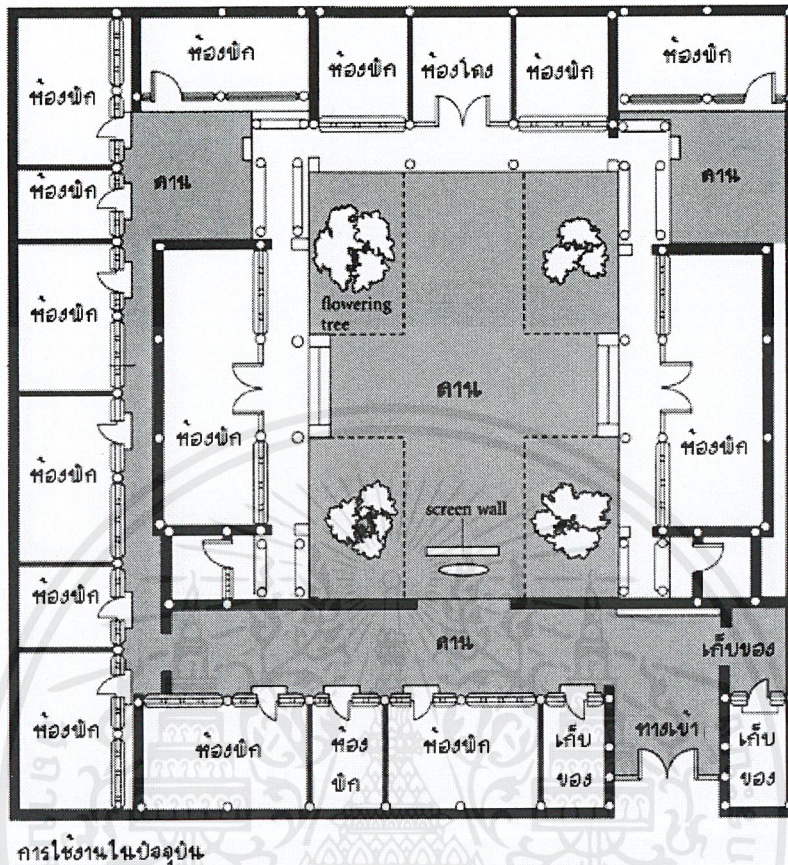


ภาพที่ 15 หลังคาบ้านซื่อเหย่ว่วนในอดีต



ภาพที่ 16 ภาพบ้านซื่อเหย่ว่วนในอดีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 17 ภาพแปลนบ้านชื้อเหอช้วนขนาดใหญ่

การดำเนินการการออกแบบในโปรแกรม

การออกแบบเริ่มต้นด้วยตีความจากเนื้อเรื่องในวรรณกรรม และจากการค้นคว้าข้อมูลมาทั้งหมดทั้งทางด้านสถาปัตยกรรมและ ประวัติศาสตร์ของ ชุมชนหมู่บ้าน เราจะเริ่มวาดออกมาให้เห็นรูปร่างของตัวบ้านในเรื่องตลอดกาลนั้นนานแค่ไหน จากเนื้อเรื่อง จะมีการใช้ชีวิตอยู่ในชุมชนหมู่บ้าน ชื้อเหอช้วน

การเขียนแบบโปรแกรม illustrator

รูปแบบของฉากจะออกมาในลักษณะนี้ จากที่เราได้ค้นคว้าข้อมูลมา เราจะแยกออกเป็น ส่วนของบ้านหลังใหญ่ ที่มีลานกว้าง อีกส่วนจะเป็นบ้านธรรมดาของตัวละครหลังไปต่ำสิ่งเป็นบ้าน ที่ติดกับทางเดินตรอกซอยห่อหุ้ม ร่างภาพออกมาเป็นภาพโครงสร้าง โดยรวมเพื่อให้เอาไปขึ้นแบบใน โปรแกรมอื่นๆ ได้

การออกแบบจากโปรแกรม sketch up

การออกแบบจากโปรแกรมนี้จะเริ่มจากขึ้นโครงสร้างก่อนแล้วนำภาพที่เราออกแบบ จากการวาดมือมาขึ้นกล่องตามรูปทรงที่เราออกแบบไว้เราจะสร้างบนโครงสร้างสี่เหลี่ยมที่แทน เป็นสตูดิโอ และ ขึ้น โครงงให้เคลื่อนไหวได้ง่าย

การขึ้นแบบสามมิติ และภาพเคลื่อนไหวโปรแกรม3D max

โปรแกรมในการทำภาพเคลื่อนไหว จัดแสง เคลื่อนกล้อง ในโปรแกรม 3D max นำภาพ สามมิติที่ออกแบบในโปรแกรม sketch up แล้วนำมาใส่ใน โปรแกรม 3D max เพื่อจะนำมาเคลื่อนไหว มุมกล้อง และจัดแสง ให้เห็นภาพแบบชัดเจน และทำเป็น video file ภาพเคลื่อนไหว

ตารางการปฏิบัติงาน

แผนการปฏิบัติงานการออกแบบฉากจากเรื่องตลอดกาลนะนานแค่ไหน

ลำดับ	การปฏิบัติ	ระยะเวลา
1	ค้นคว้าหนังสือที่จะนำมาออกแบบฉาก	สิงหาคม ๒๕๕๗
2	อ่านหนังสือตลอดกาลนะนานแค่ไหน	กันยายน ๒๕๕๗
3	ค้นคว้าข้อมูลจากเนื้อหาในหนังสือที่เกี่ยวกับฉากต่างๆที่นำมาเล่าในเรื่อง	กันยายน ๒๕๕๗
4	ค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ตเรื่องชุมชนหู่ทงประเทศจีน	ตุลาคม ๒๕๕๗
5	นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเกี่ยวกับเรื่องที่จะทำ	ตุลาคม ๒๕๕๗
6	ศึกษาวิธีการออกแบบฉาก โปรแกรมต่างๆ	พฤศจิกายน ๒๕๕๗
7	ค้นคว้าชุมชนหู่ทง บ้านชื่อเห่อย่วนอย่างละเอียด	พฤศจิกายน ๒๕๕๗
8	ศึกษาสถาปัตยกรรมของประเทศจีนในสมัยราชวงศ์ หมิง, หยวน ตลอดมาจนถึงปัจจุบัน	ธันวาคม ๒๕๕๗
9	เริ่มทดลองการออกแบบฉากจากการเขียนมือลงบนกระดาษและเริ่มใช้โปรแกรมในการออกแบบ	ธันวาคม ๒๕๕๗
10	นำเสนออาจารย์อีกรอบเพื่อนำไปสู่การออกแบบจริง	มกราคม ๒๕๕๘
11	เริ่มออกแบบฉากสองมิติ จากโปรแกรม AI	มกราคม- กุมภาพันธ์ ๒๕๕๘
12	เริ่มออกแบบฉากสามมิติจากโปรแกรม sketch up	มีนาคม – เมษายน ๒๕๕๘
13	เริ่มออกแบบภาพเคลื่อนไหวสามมิติจากโปรแกรม 3D MAX	เมษายน ๒๕๕๘
14	เสนออาจารย์เพื่อส่งงาน	พฤษภาคม ๒๕๕๘

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนการออกแบบงานสร้าง

โครงการออกแบบงานสร้างเรื่องตลอดกาลนะนานแคไหน ฉากบ้านชื่อหอย่วน ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์โปรแกรมเขียนแบบ มี 3 โปรแกรม คือ

โปรแกรม illustrator ใช้ในการออกแบบรูปด้าน ๒ มิติ และลงรายละเอียดงานได้ชัดเจน

โปรแกรม sketch up ใช้ในการออกแบบสร้างงาน ๓ มิติ ทำให้เห็นภาพรวมชัดเจน

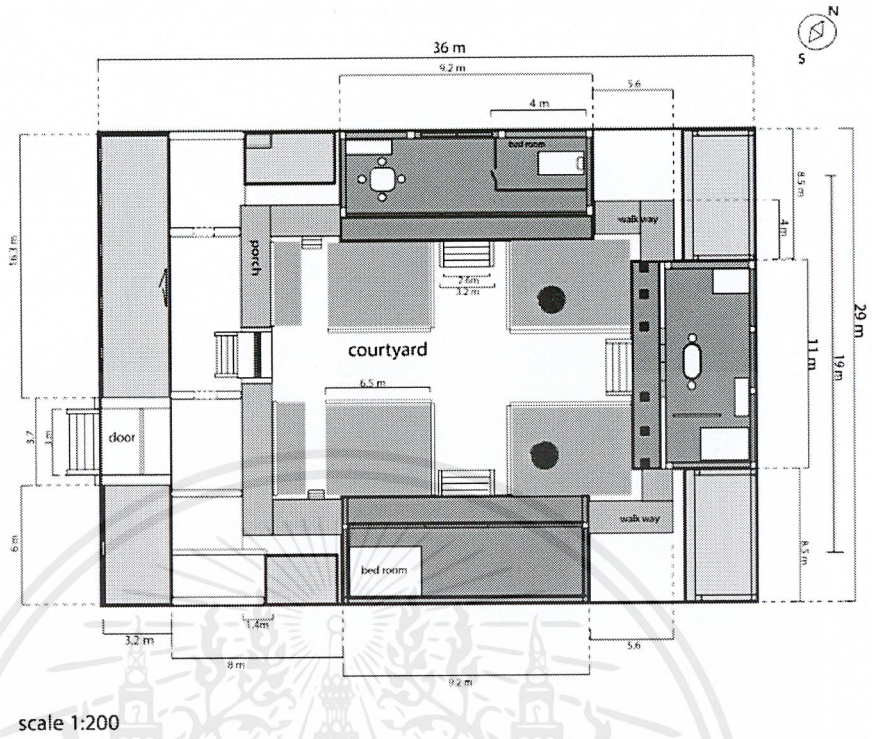
โปรแกรม 3D Max ทำภาพ ๓ มิติ ให้เคลื่อนไหวและ จัดแสง เคลื่อนกล้อง

ขั้นตอนการออกแบบฉาก

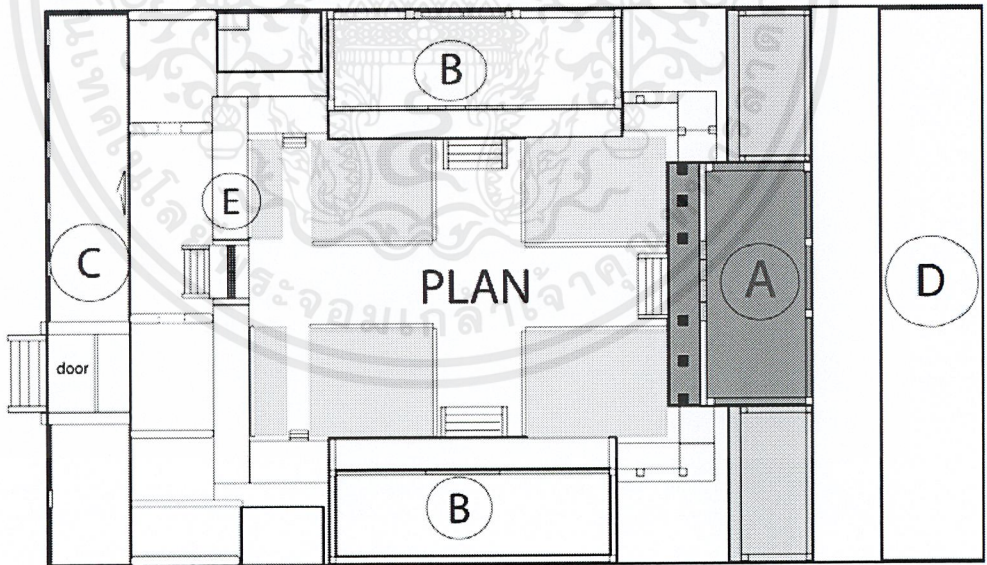
เริ่มจากการค้นคว้าข้อมูลจากออกแบบฉาก และหาข้อมูล โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบฉาก ที่ศึกษาปัตยกรรมจีนในสมัยราชวงศ์หมิง และนำข้อมูลที่ตีความจากบทเรื่องสั้น ตลอดกาลนะนานแคไหนมาเริ่มออกแบบในคอมพิวเตอร์ ดังนี้

ออกแบบจากโปรแกรม illustrator

โดยการเขียนภาพแปลนบ้านชื่อหอย่วนแบ่งเป็นส่วนๆของฉากเพื่อนำไปออกแบบรูปด้าน เขียนภาพมุมบน scale 1:200 และรูปด้าน ด้านต่างๆของบ้าน



ภาพที่ 18 ภาพการออกแบบแปลนบ้านชื่อเหอหยวน



ภาพที่ 19 ภาพplan A B C D E แบ่งเป็นส่วนๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแบบรูปด้านจากโปรแกรม illustrator เขียนประตูและหน้าต่าง และวางขนาดของฉากอย่างละเอียด โดยนำเอาสถาปัตยกรรมจีนสมัยก่อนมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลายของหน้าต่าง

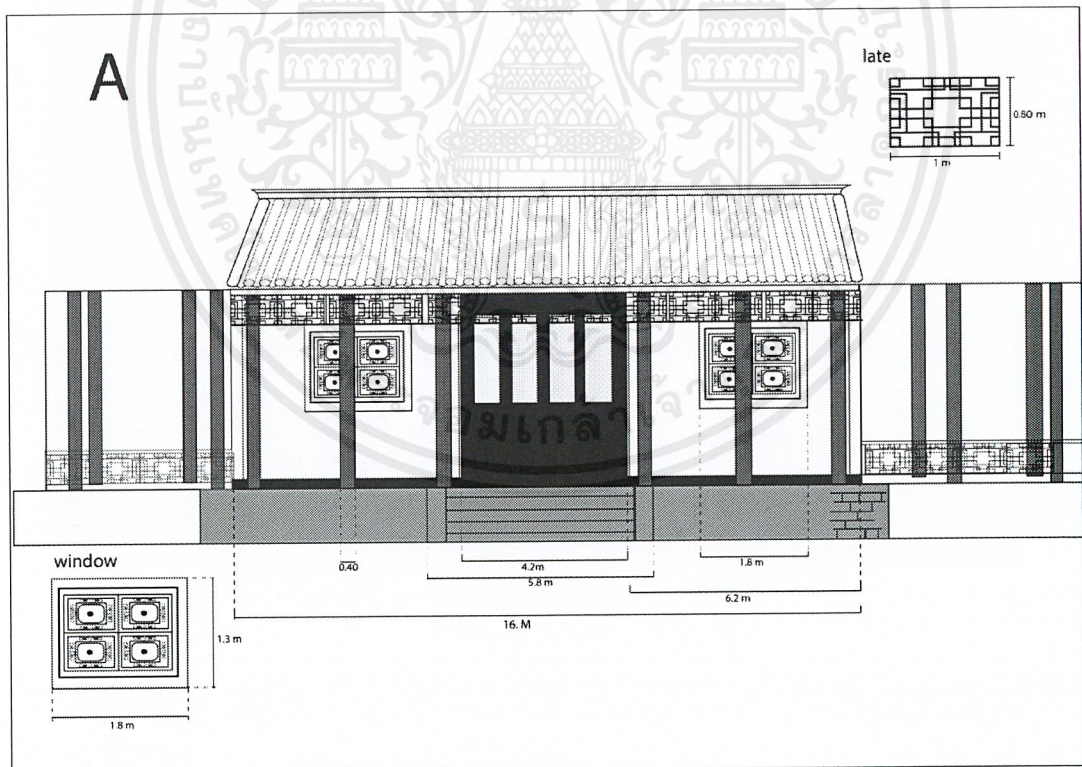
ห้องด้าน A เป็นห้องโถงใหญ่ ผนังใช้แผ่นไม้เป็นวัสดุในการสร้างฉาก

หน้าต่าง ออกแบบจากลายของหน้าต่างในวังของจีนสมัยก่อนราชวงศ์หมิง และนำมาดัดแปลงเพิ่มเติมเพื่อไม่ให้ซับซ้อนเกินไป ให้ช่างฉากใช้บล็อกไม้มาฉลุ และโครงเหล็กเสริม ให้ได้ตามรูปทรงของจีน ที่มีทรงสี่เหลี่ยมโค้งมนตามที่ได้ออกแบบไว้ นำมาประกอบให้ได้ขนาด 1.8*1.3 เมตร

ระแนง ออกแบบโดยสี่เหลี่ยมมาวางทับซ้อนกันเพื่อเกิดเป็นแพทเทิร์นใหม่ จากหลักของคณจีนในสมัยนั้นที่ใช้ออกแบบระแนงให้เรียบง่าย

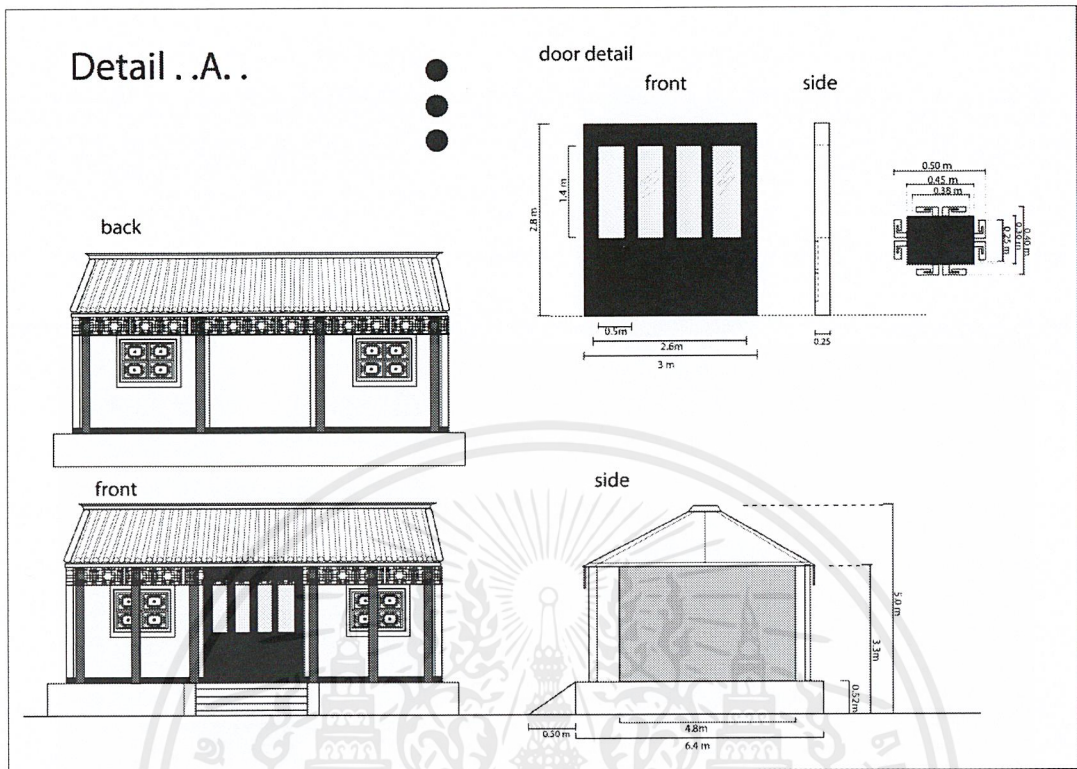
ประตู ออกแบบจากตัวอย่างที่ศึกษาในบ้านชื่อเหอฮ้วนในอดีตใช้โทนสีเข้ม จากไม้และฉลุประตูลายเดียวกับการออกแบบหน้าต่างเพื่อความเรียบง่าย ประตูแบ่งเป็น ๔ บาน

เสา เป็นเสาไม้ โทนมืดเนื่องจากเป็นความเชื่อของคนจีน สีมืดเป็นสีแห่งมงคล



ภาพที่ 20 รูปด้าน A โดยโปรแกรม illustrator

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

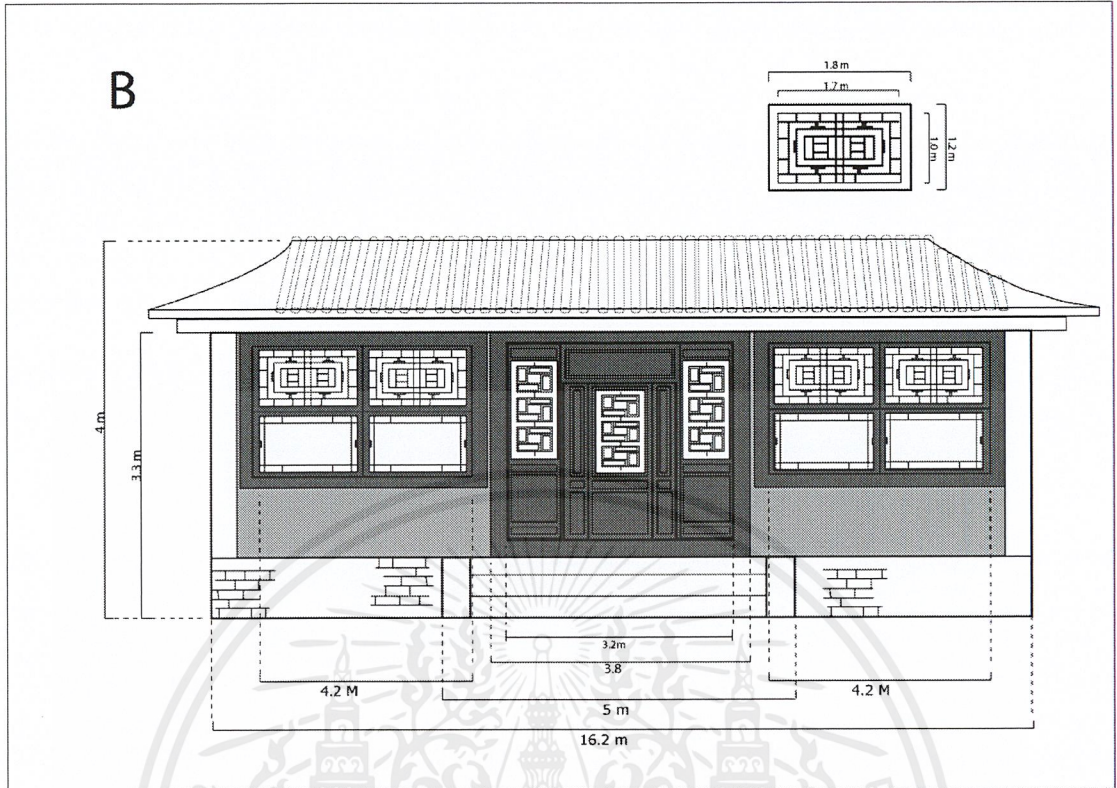


ภาพที่ 21 รายละเอียดรูปด้าน A โดยโปรแกรม illustrator

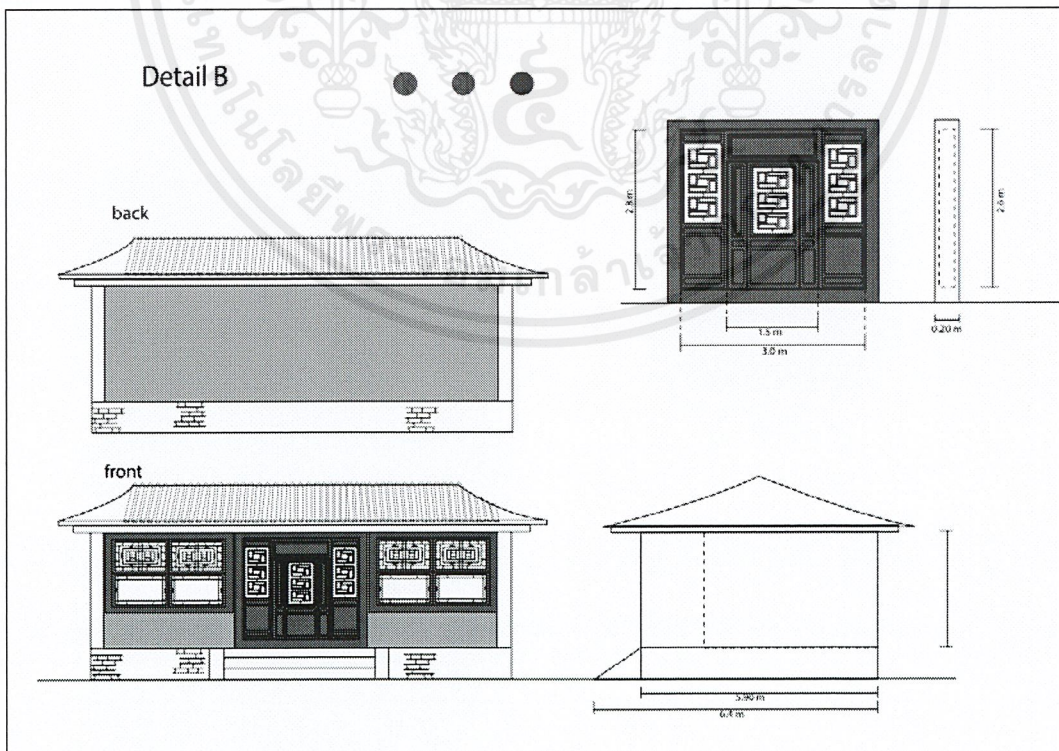
ห้องด้าน B เป็นห้องนอน ด้านซ้ายและขวาของบ้านชื่อเหอหยวน ไว้ใช้นอน พักผ่อนของไป่ต้า

ประตูเป็นประตูไม้ทำด้วยสีแดง วงกบประตูมีขนาดกว้างแบ่งเป็น ประตูตรงกลาง ด้านข้างไม่สามารถเปิดได้ ลายตรงประตู ออกแบบโดยใช้สีเหลี่ยมมาวางต่อกัน ให้เป็นสี่เหลี่ยมทั้งหมดห้าช่อง

หน้าต่างสองบานใหญ่ แบ่งย่อยด้านละสี่ช่อง ด้านบนเป็นกระจกและเหล็กคัตเพื่อความสวยงาม แกะแบบมาจากหน้าต่างของบ้านในชื่อเหอหยวนตามจริง แต่มีการตัดทอนลงบางส่วน กระจกด้านล่าง ไม่มีเหล็กคัตทั้งหมดจะมีแค่กรอบของหน้าต่าง วงกบหน้าต่างมีสีแดงเช่นเดียวกับประตู โทนสีแดงเป็นสีมงคล และ โดดเด่นในการใช้เป็นฉาก ให้เห็นเอกลักษณ์ของบ้านคนจีน



ภาพที่ 22 ภาพ B โดย โปรแกรม illustrator

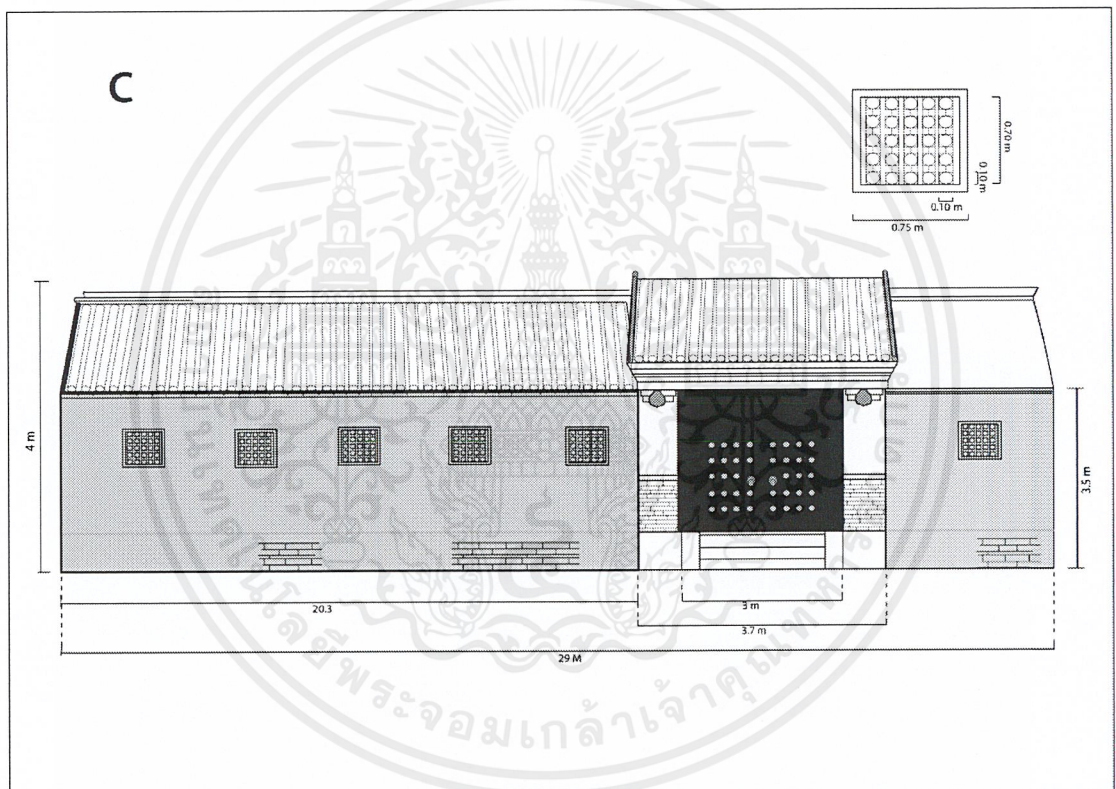


ภาพที่ 23 ภาพรายละเอียดประตูด้าน B โดย โปรแกรม illustrator

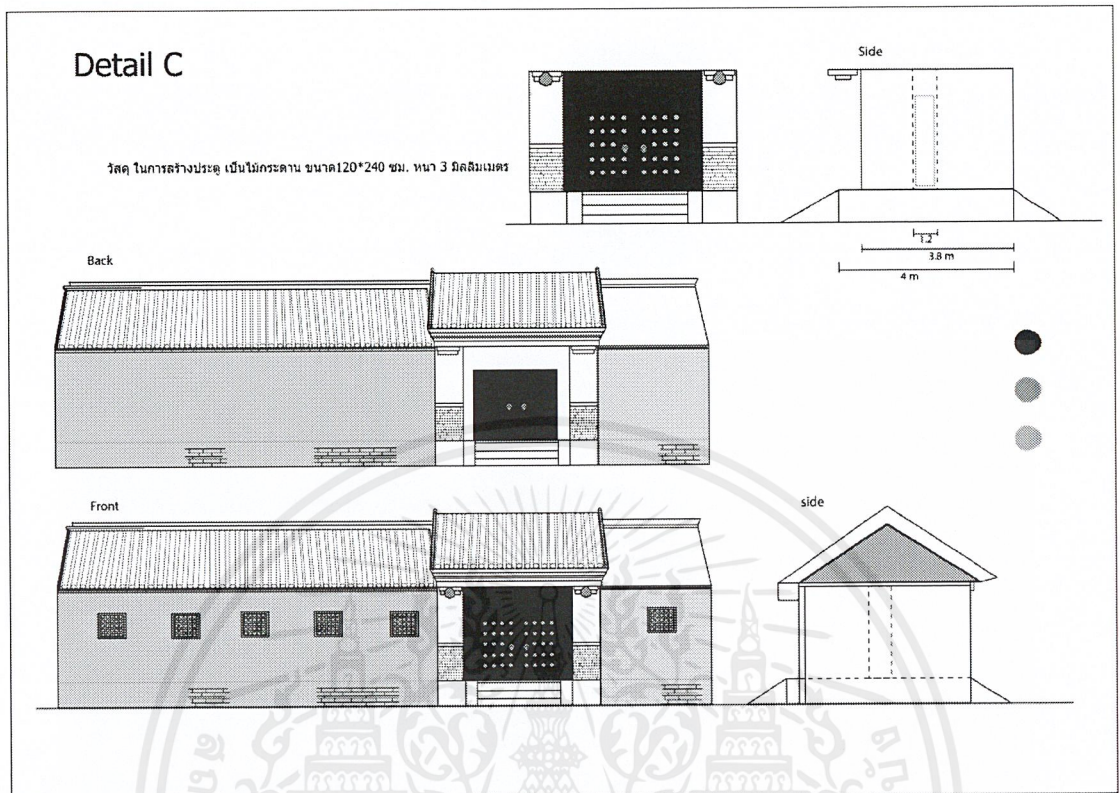
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้าน C ประตูใหญ่ทางเข้าบ้านชื่อเหยว่น ซึ่งจะเป็ประตูใหญ่ เปรียบเสมือนรั้วของบ้านทั่วไป เป็นประตูขนาดใหญ่ สีแดง มีลูกครึ่งวงกลมแปะอยู่ที่ประตู เพื่อตกแต่งให้ดูมีความมั่นคงเชื่่อมั่น ตามความเชื่อของคนจีนสมัยก่อน มีที่จับเปิดประตูเป็นสีทองส่วนของกำแพง เป็นกำแพงที่เรียงร้อยด้วยอิฐ สีเทา

หน้าต่าง ที่อยู่ตรงกำแพงเป็นหน้าต่างช่องขนาดไม่ใหญ่มาก มีเหล็กดัดเป็นลาย รูปวงกลม ให้โปร่งและคล้ายกรง เพราะด้านหลังกำแพงเป็นห้องโถงขนาดยาว ขนาดความยาวของผนัง คือ 20*3.5 เมตร



ภาพที่ 24 รูปด้าน C ทางเข้าบ้านชื่อเหยว่น โดยโปรแกรม illustrator

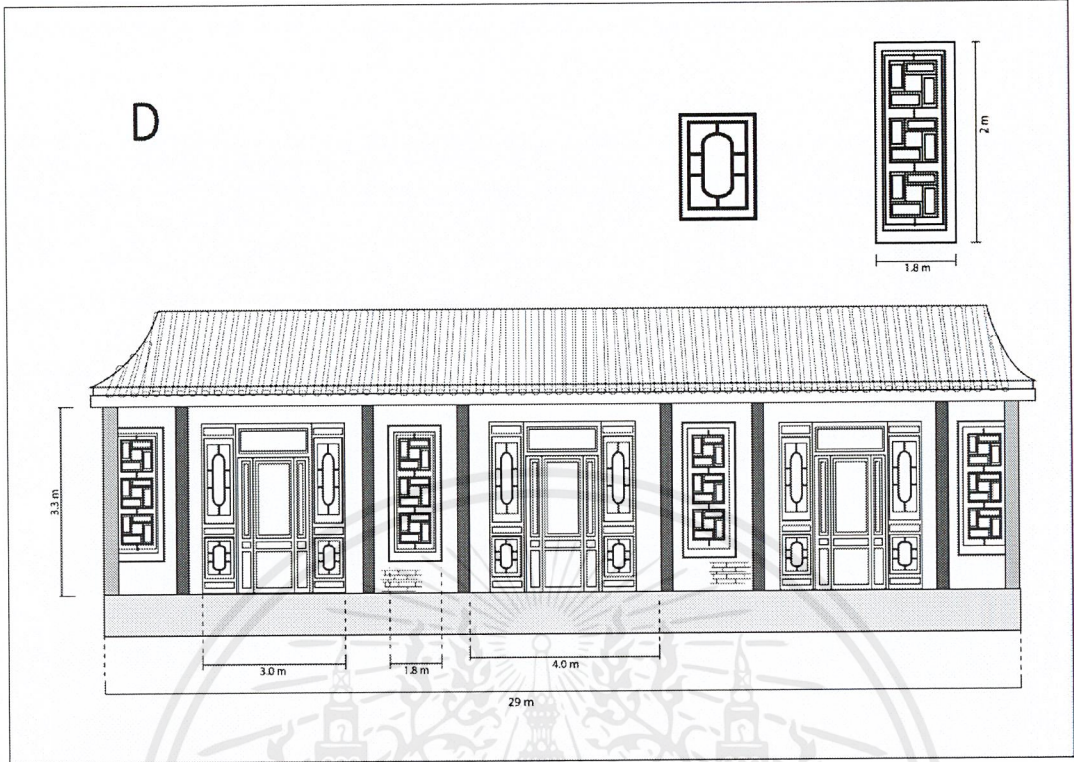


ภาพที่ 25 ภาพ C รายละเอียดประตูทางเข้า โดยโปรแกรม illustrator

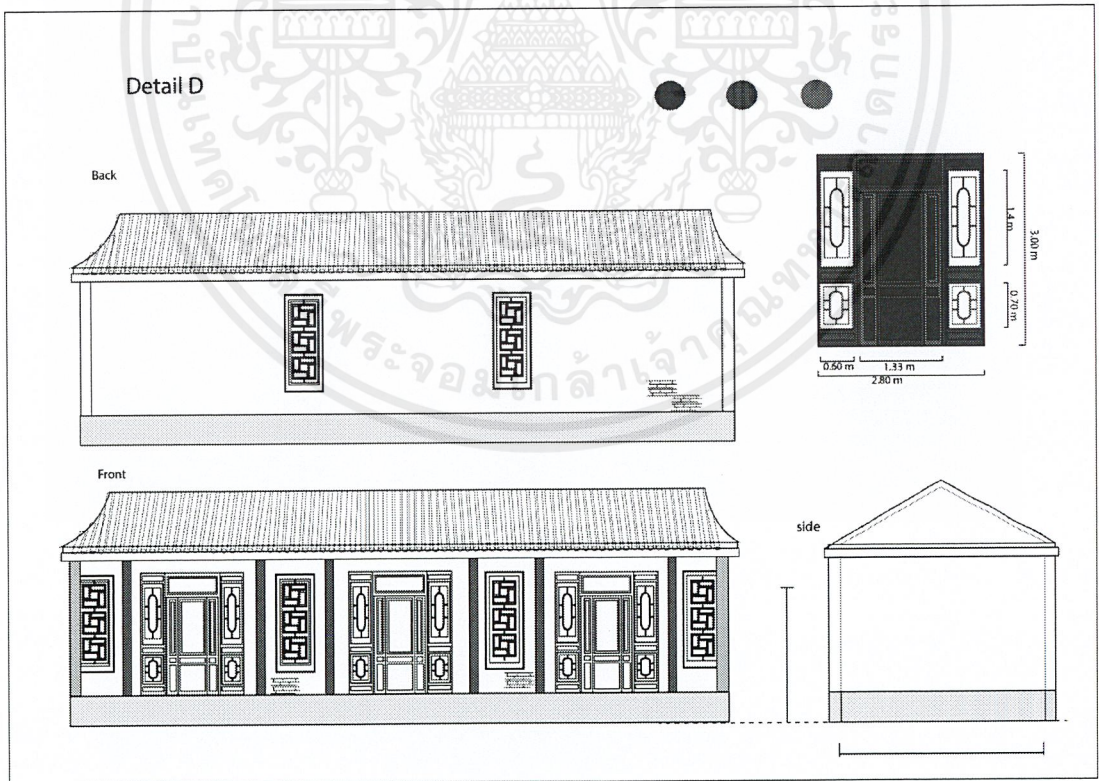
ด้าน D ห้องด้านในสุดของบ้านชื่อห่อย่วนเป็นห้องที่มีประตูสามบาน แบ่งเป็นสามห้อง ประตูประตูออกแบบ โดยยึดหลัก ประตูของจริง ประตูตรงกลางมีด้านข้าง และข้างบน เป็นกรอบไม้

หน้าต่างหน้าต่างขนาดยาวขึ้นระหว่างประตูทั้งสามบาน หน้าต่างมีทั้งหมดสี่บานมี รูปแบบที่เหมือนกันออกแบบเหล็กดัด เป็นลายสี่เหลี่ยมผืนผ้า มาต่อกัน และด้านหลังมีหน้าต่างอีก สองบานออกแบบลักษณะเดียวกันกับด้านหน้า

ผนัง เป็นอิฐสีเทาเหมือนกัน



ภาพที่ 26 ภาพD โดยโปรแกรม illustrator

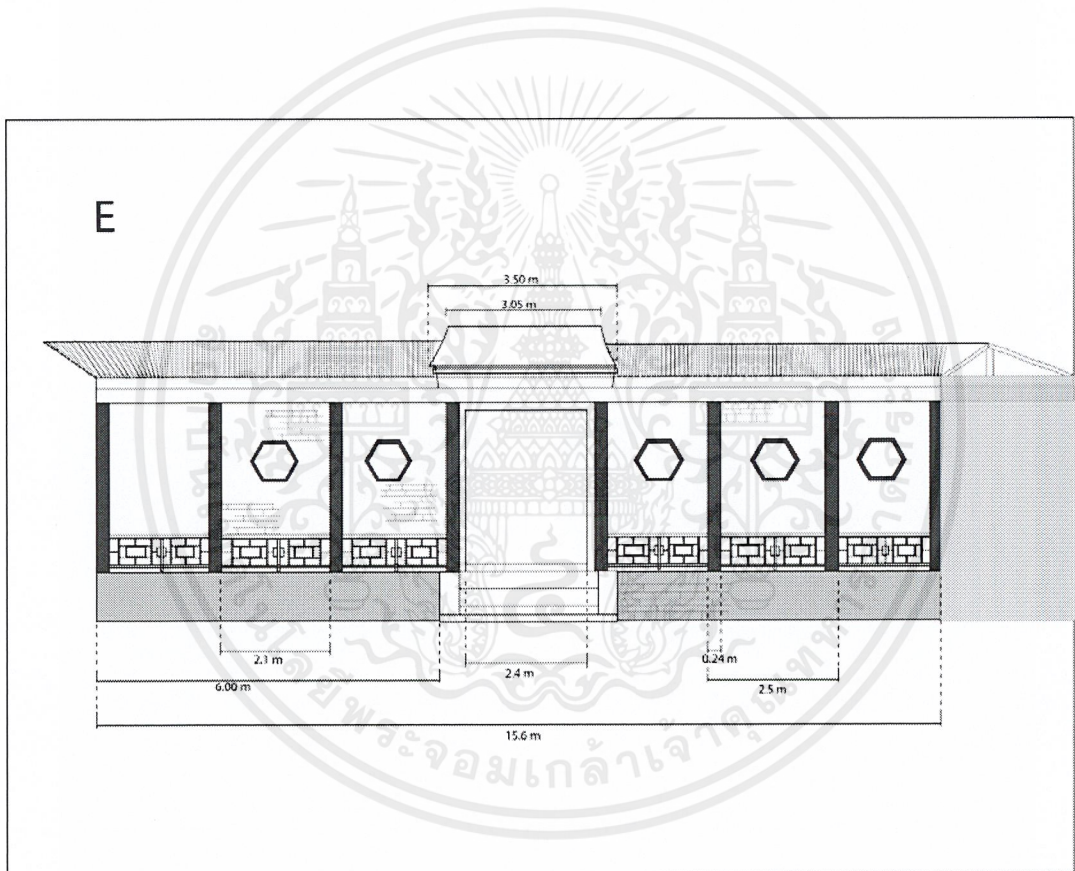


ภาพที่ 27 ภาพD รายละเอียดห้องโถงด้านหลัง โดยโปรแกรม illustrator

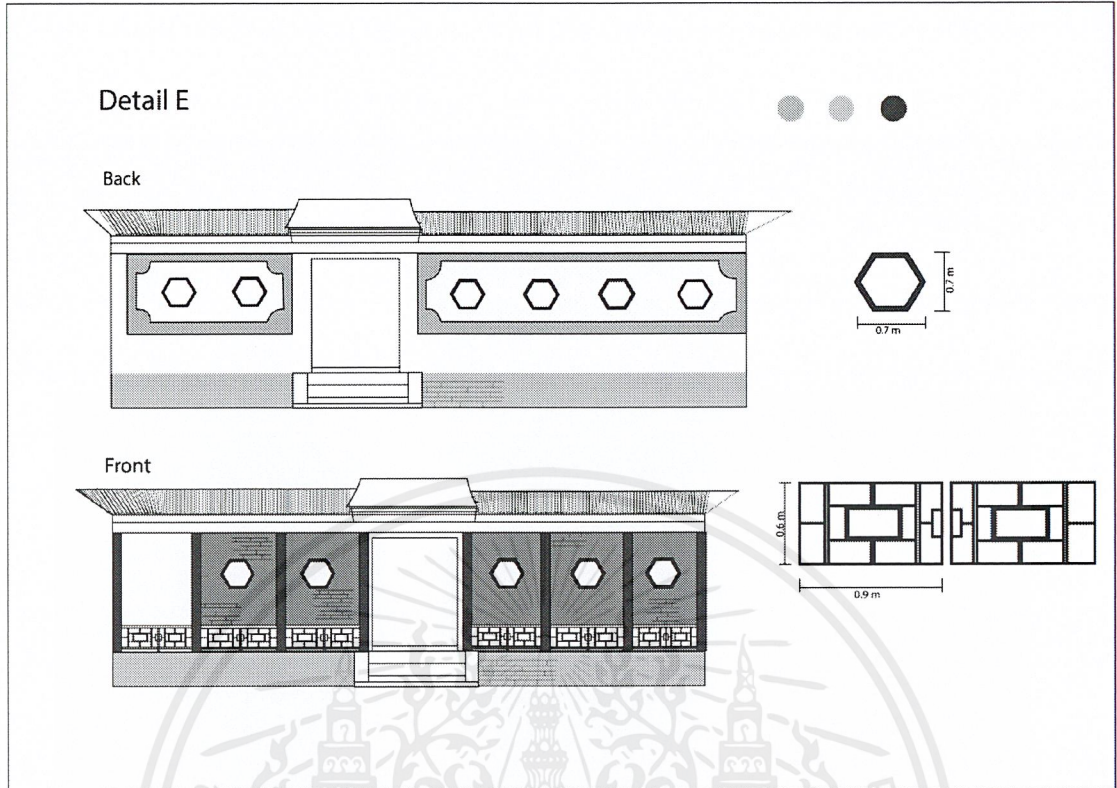
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านEทางเดินชั้นระหว่างทางเข้าไปห้องโถง เชื่อมระหว่างห้อง B เป็นทางเดินเชื่อมบ้าน ที่มีหลังคาตลอดทางเดิน มีผนังด้านเดียว อีกฝั่งเป็นระเบียงด้านข้างยาวตลอดทางเดินและเว้นช่องทางลงบรรไดไว้หนึ่งช่อง

หน้าต่าง ที่อยู่ด้านกำแพงจะหันออกไปด้านนอกบ้าน จึงทำเป็นรูปห้าเหลี่ยม มีความเชื่อของชาวจีนที่กระจกห้าเหลี่ยมสามารถสะท้อนสิ่งไม่ดีออกไปได้ข้าพเจ้าจึงนำมาออกแบบขนาดของ ทางเดิน ยาว15.6 เมตร



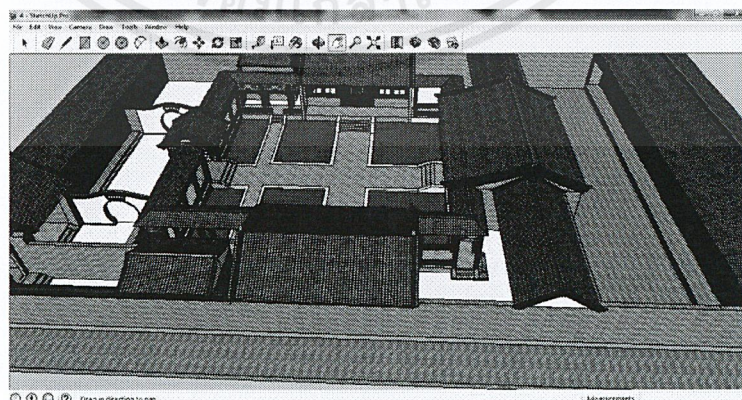
ภาพที่28 ด้านE ระเบียงทางเดินเชื่อมระหว่างบ้าน โดยโปรแกรม illustrator



ภาพที่ 29 ด้าน E รายละเอียดระเบียงทางเดิน โดยโปรแกรม illustrator

ออกแบบสามมิติ จากโปรแกรม sketch up

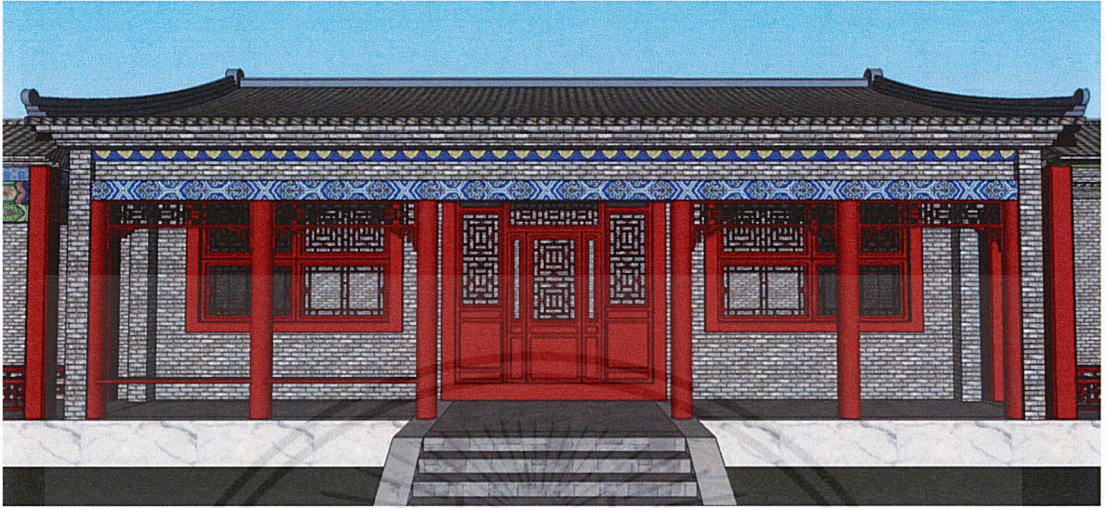
โดยการขึ้น โมเดลจากภาพสองมิติ ที่ได้ขึ้นใน โปรแกรมก่อนหน้านี้ ขึ้นแบบให้เป็นภาพสามมิติ เพื่อให้เห็นภาพชัดยิ่งขึ้น โดยสร้างกล่องขึ้นมาแล้วใส่รายละเอียดพื้นผิว หลังคา ผนัง ประตู หน้าต่าง ให้สำเร็จ ทำให้เป็นภาพสามมิติ ที่ต้องการได้อย่างถูกต้อง เมื่อออกแบบเสร็จจะได้ ดังนี้



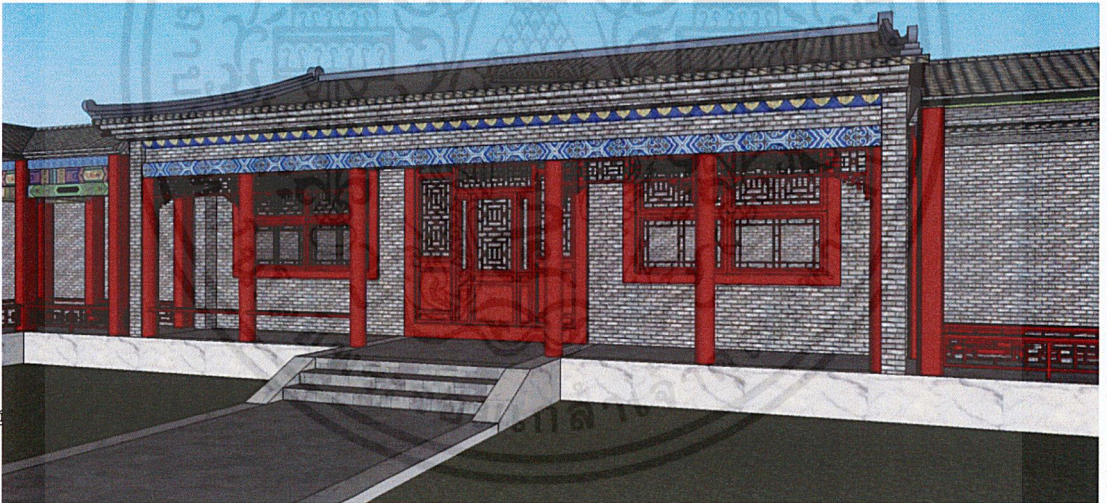
ภาพที่ 30 ภาพจากโปรแกรม sketch up

ด้าน A ห้องโถง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



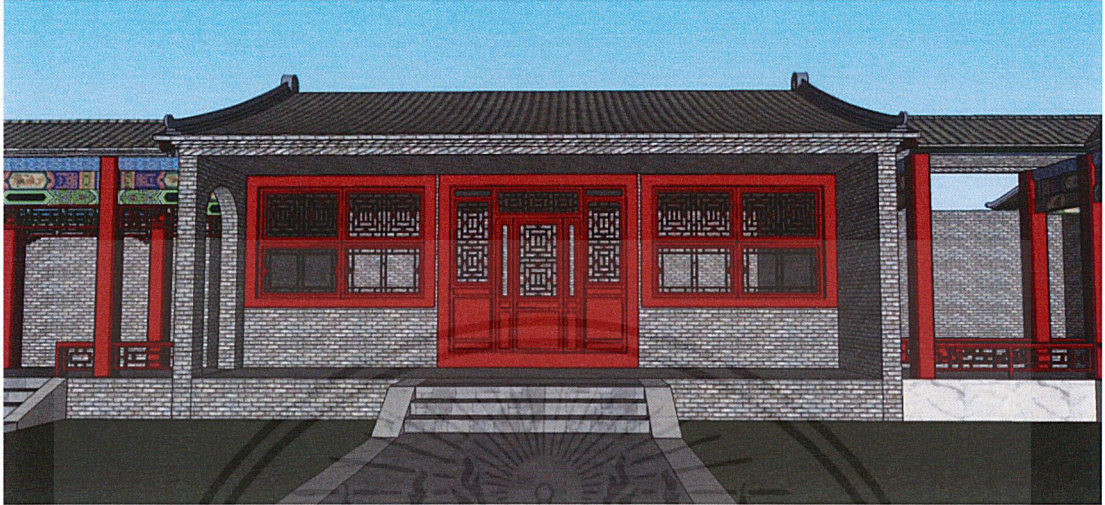
ภาพที่ 31ห้องโถงA มุมตรง โดยโปรแกรม sketch up



ภาพที่ 32ห้องAมุมเอียง โดย โปรแกรม sketch up

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้าน B ห้องพักด้านข้างทั้งสองด้านของบ้านชื่อเหอเย่น



ภาพที่ 33 ด้าน B มุมตรง โดยโปรแกรม sketch up



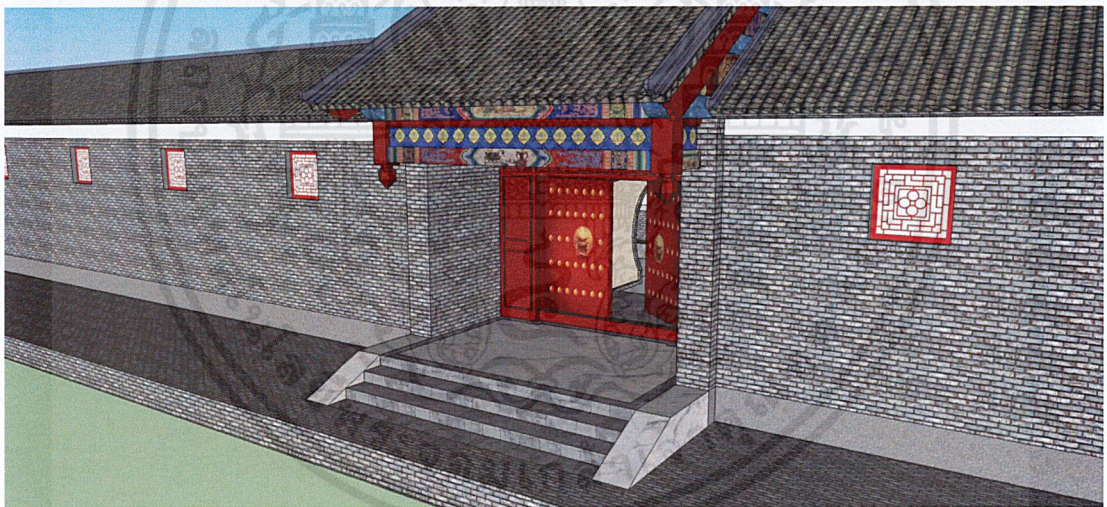
ภาพที่ 34 ด้าน B มุมเอียง โดยโปรแกรม sketch up

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้าน C ประตูทางเข้าบ้านชื่อเหย่ววน



ภาพที่ 35 ด้าน C ประตูทางเข้า 1 โดยโปรแกรม sketch up



ภาพที่ 36 ด้าน C ประตูทางเข้า 2 โดย โปรแกรม sketch up

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้าน D ห้องโถงด้านหลัง



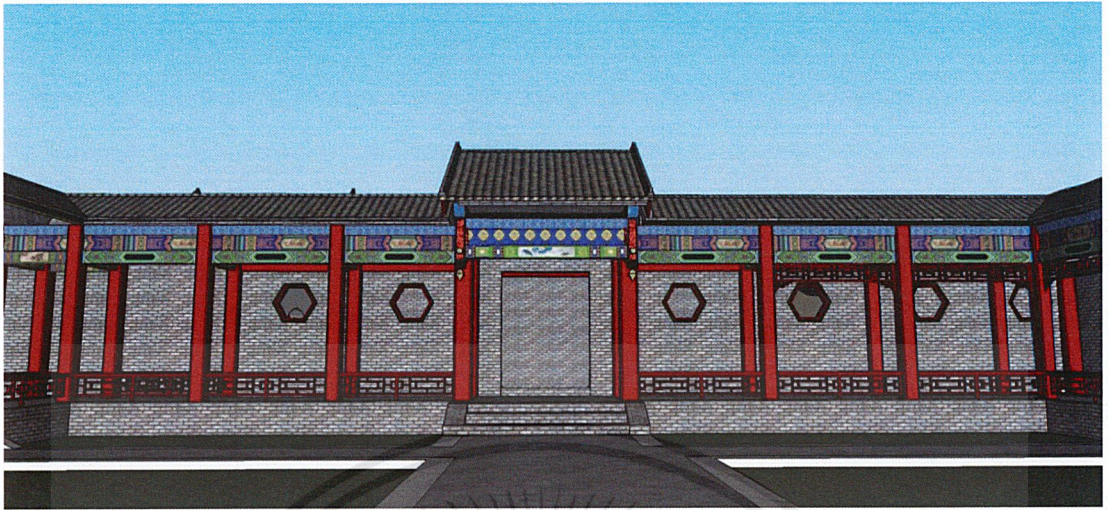
ภาพที่ 37 ด้าน D ห้องโถงด้านหลัง โดยโปรแกรม sketch up

ด้าน E ระเบียงทางเดินรอบบ้าน

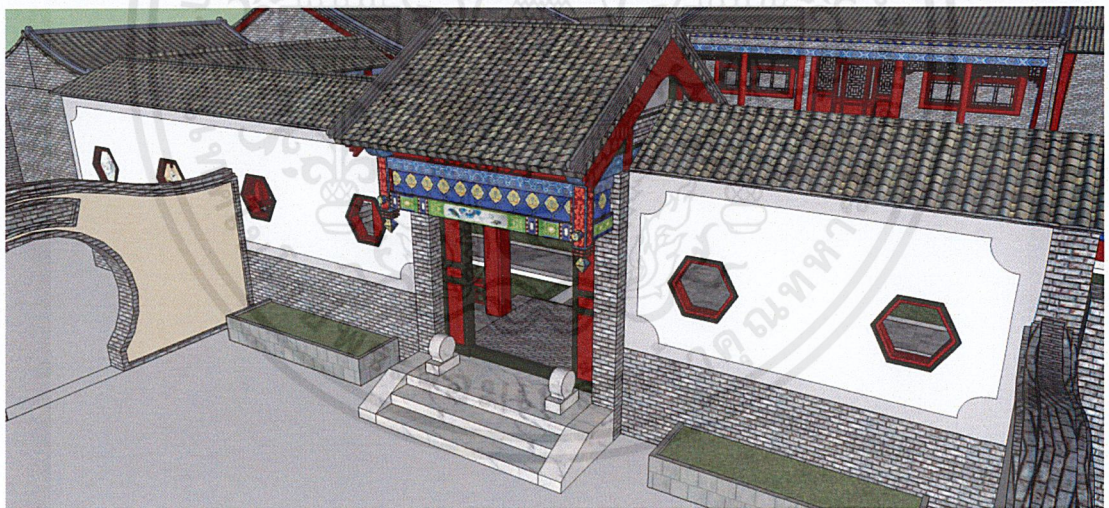


ภาพที่ 38 ระเบียงทางเดินมุมข้าง โดยโปรแกรม sketch up

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 ด้านหน้าระเบียงทางเดิน โดยโปรแกรม sketch up

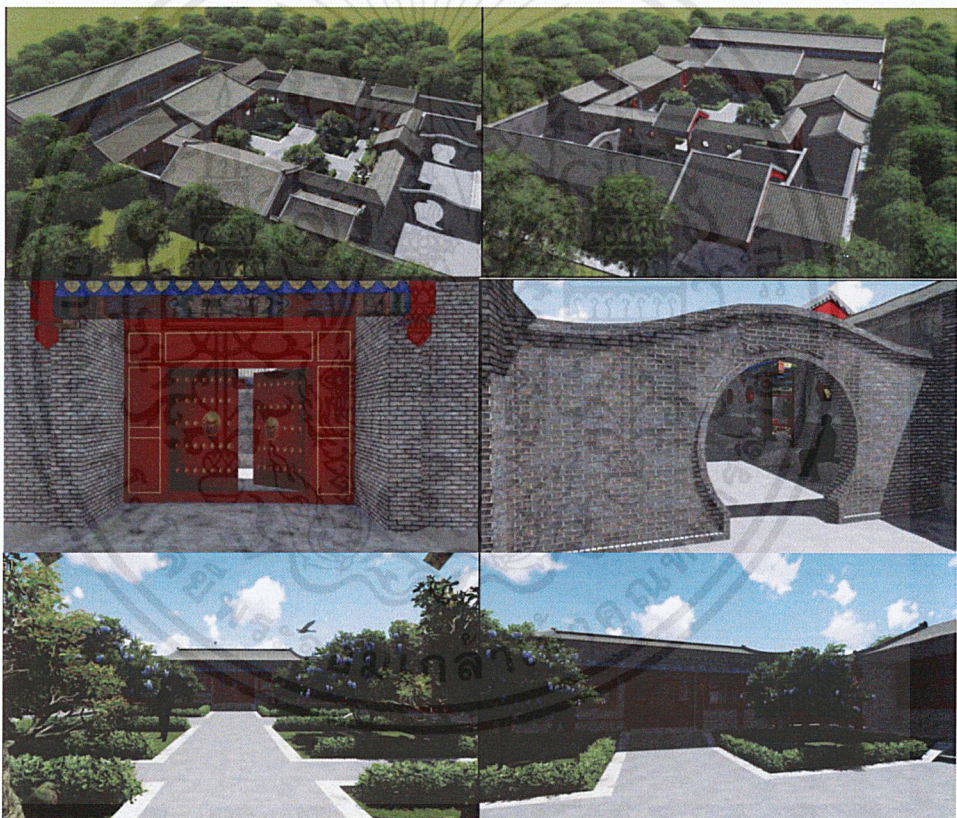


ภาพที่ 40 ด้านหลังระเบียงทางเดิน โดยโปรแกรม sketch up

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพเคลื่อนไหวสามมิติ เคลื่อนกล้องและจัดแสง ในโปรแกรม 3D MAX

ให้ภาพออกมาชัดเจนที่สุดเพื่อใช้ในการสื่อสารระหว่างการทำงานของนักออกแบบและช่างฉากภาพออกมาจะได้ตรงกัน หลังจากออกแบบสามมิติ ในโปรแกรมก่อนหน้าเสร็จ ก็นำมาใส่ในโปรแกรม 3D MAX เพื่อใช้เครื่องมือ เคลื่อนกล้อง ในโปรแกรมนี้ และจัดแสง ให้เห็นภาพจำลองเมื่อสร้างเสร็จจัดแสงแล้ว จะออกมาในแบบไหน ข้าพเจ้าและช่างฉากสามารถมองภาพเมื่อสร้างเสร็จแล้วได้ภาพที่ตรงกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่41ภาพวิดีโอ โดยโปรแกรม3D max

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ

สรุปผล

ในการทำวิจัยครั้งนี้ข้าพเจ้าทำการศึกษารายการออกแบบจากจากเรื่องตลอดการระเนนานแค่ไหน สามารถสรุปผลได้ดังนี้ในการออกแบบจาก จากเรื่องสั้นตลอดกาลระเนนานแค่ไหน หลังจากได้อ่านเรื่องสั้นและวิเคราะห์ฉากในเรื่องสั้น ข้าพเจ้าได้ศึกษาข้อมูลจัดเตรียมวิธีการออกแบบ และมีขั้นตอนการทำงานทั้งหมด๔ขั้นตอน คือ

- ๑.ขั้นตอนการหาข้อมูลในการออกแบบ
- ๒ ออกแบบ เป็นภาพ๒มิติ
- ๓ ขึ้นแบบ ในรูปแบบ๓มิติ
- ๔ ทำวีดีโอเคลื่อนไหวแสดง มุมกล้อง แสง

อภิปรายผลการศึกษา

ในการออกแบบจากนอกจากบทเรื่องสั้นแล้วที่ตีความแล้วต้องศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมให้เยอะเพราะทุกอย่างสามารถมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันได้ นอกจากการศึกษาจากหนังสือและอินเทอร์เน็ตแล้วการศึกษาพื้นที่จริงจะทำให้เข้าใจมากกว่าเพราะได้รับรู้ถึงบรรยากาศและรายละเอียดของสถานที่จริงๆที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบจากได้ และการศึกษาเรื่องสถาปัตยกรรมจริงๆของสถานที่นั้น เพราะเป็นการออกแบบเมืองที่เคยมีอยู่จริงเป็นการบ่งบอกรูปแบบของงานและการตีความทำให้งานออกแบบมาสมบูรณ์มากขึ้น การศึกษาข้อมูลยังศึกษาเยอะจะสามารถทำให้เราได้ข้อมูลที่ชัดเจนและละเอียด ทำให้การทำงานเราจะง่ายขึ้นเนื่องจากข้อมูลที่มากขึ้นจะสะดวกต่อการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน และการออกแบบจากทั้งหมดนี้บรรลุลงไปได้ด้วยดี

ปัญหา

ปัญหาที่พบในการออกแบบฉาก คือ การค้นคว้าข้อมูลที่ไม่เพียงพอต่อการนำมาออกแบบ จึงมีการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนของสถาปัตยกรรมในสมัยราชวงศ์ต่างๆ การใช้โปรแกรมในการออกแบบ พบว่าคอมพิวเตอร์เข้าประจำไม่สามารถขึ้นโปรแกรมสามมิติได้อย่างสมบูรณ์ จึงมีการปลดเปลี่ยนเครื่อง ทำให้ล่าช้าในการทำงาน และเข้าประจำเองไม่ถนัดในโปรแกรมสามมิติในชั้นสูงจึงต้องปรึกษาและค้นคว้าข้อมูลอยู่พักหนึ่งจึงไม่สามารถทำงานได้ตามที่ควร มีปัญหาเล็กๆน้อยๆอยู่เรื่อยๆตลอดการทำงานชิ้นนี้

ข้อเสนอแนะ

ในการทำงานด้านออกแบบต้องมีวิสัยทัศน์กว้างเรียนรู้ได้รวดเร็ว วิเคราะห์ข้อมูลจากตัวหนังสือออกมาเป็นภาพ ควรวิเคราะห์เนื้อเรื่องในเรื่องสั้นตลอดการระนาบแค่นั้นให้ชัดเจนละเอียดรวมถึง ประวัติศาสตร์ ของสถานที่ที่นั้น ฉากแต่ละฉากควรแยก หรือเคลื่อนที่ได้ จะได้ส่งเสริมในการถ่ายทำได้มากขึ้นวัสดุที่นำมาใช้ในงานควรออกแบบให้เหมือนสถานที่จริง และออกแบบให้เห็นภาพและชัดเจนมากขึ้น เพื่อช่างฉากสามารถนำไปคิดต่อยอดได้ การใช้โปรแกรมต้องมีความสามารถเพิ่มขึ้นกว่านี้จะทำงานได้รวดเร็วขึ้น การทำงานคนเดียวต้องมีความกระตือรือร้น ขยันค้นคว้าข้อมูล

สำหรับการออกแบบฉาก เรื่องนี้เข้าประจำได้เต็มที่กับการทำงานถึงมีข้อผิดพลาดแต่เข้าประจำได้มีการแก้ไข และปรับปรุงเพื่อให้งานออกแบบชิ้นนี้ออกมาดีที่สุด ตลอดระยะเวลาการเรียน ๔ ปีที่ผ่านมา สะสมประสบการณ์ งานด้านศิลปะภาพยนตร์ในด้านออกแบบเรื่อยมา ชื่นชอบและตั้งใจที่จะทำงานออกแบบฉากให้ได้ดีในทุกๆงานที่ได้รับมอบหมาย

บรรณานุกรม

- กนกอร สุขมาก. “การออกแบบเครื่องช่วยยึดกล้องสำหรับการถ่ายทำด้วยกล้องดิจิทัล”
ศิลปนิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2552
- ขุนพล แก้วเกตุ. “การออกแบบอุปกรณ์เคลื่อนไหวกล้องควบคุมด้วยสมาร์ตโฟน.”
ศิลปนิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ สถาบันเทคโนโลยีพระ
จอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2556
- ประสพโชค ณะเศรษฐวิไล. “การออกแบบฉากต่างๆ และการถ่ายทำ” [ออนไลน์]. สืบค้น
19 พฤศจิกายน 2557. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaicinema.org/kit28naresuan4.php>
- เถียนิง. “ตลอดกาลนะนานแค่ไหน.” แปลโดย สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราช
(กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์, 2557)
- อเล็กซ์ ฟิงเก้. “ออกแบบฉาก The lord of the ring” [ออนไลน์]. สืบค้น 19 พฤศจิกายน 2557.
เข้าถึงได้จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=cyberchat&month=04-2007&date=14&group=3&gblog=5>

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาว พีรานุช สนิทไชย
วัน เดือน ปีเกิด	๒๔ เมษายน ๒๕๓๖
สถานที่เกิด	จังหวัดนครราชสีมา
ประวัติการศึกษา	
ระดับประถมศึกษา	โรงเรียนอัสสัมชัญ จังหวัดนครราชสีมา ปีการศึกษา 2547
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนสุรนารีวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ปีการศึกษา 2550
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนสุรนารีวิทยา จังหวัดนครราชสีมา ปีการศึกษา 2553
ระดับปริญญาตรี	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และวีดิโอ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2557