

โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน
เน็ตฟลิกซ์มีเดียคอมมูนิตีเซ็นเตอร์ กรุงเทพมหานคร
INTERIOR ARCHITECTURAL DESIGN PROPOSAL PROJECT FOR
NETFLIX MEDIA COMMUNITY CENTER



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2019

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
 (สถาปัตยกรรมภายใน)

.....
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี)
 คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

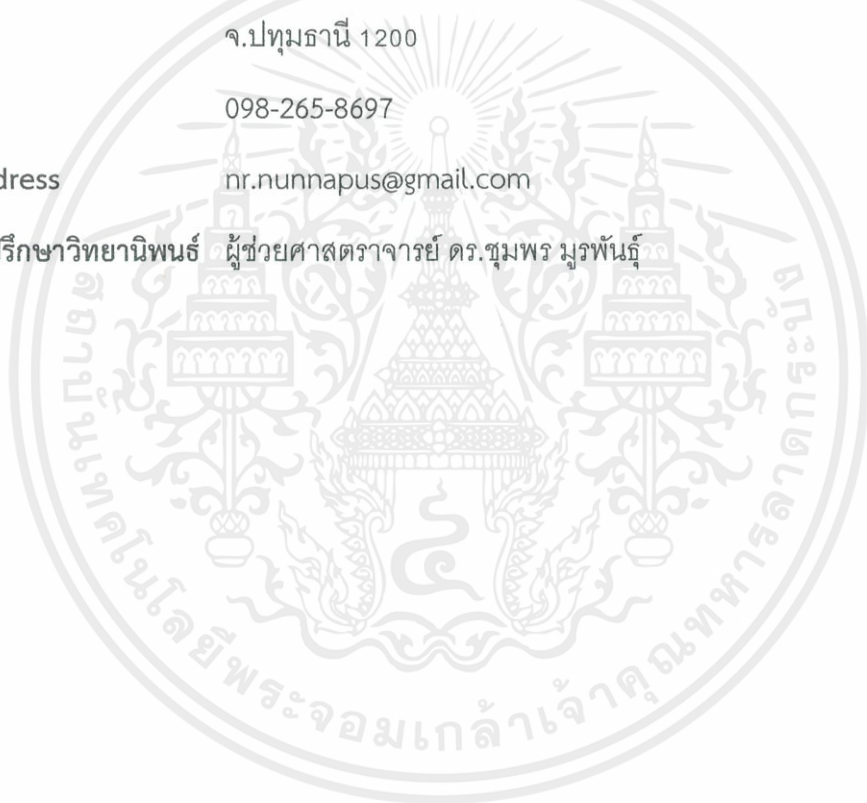
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อันธิกา สวัสดิ์ศรี	ประธานกรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุมพร มุรพันธ์	รองประธานกรรมการ
อาจารย์ฉัตรชัย อินทรโชติ	กรรมการ
รศ.ประสิทธิ์ สุไลมาน	กรรมการ
อาจารย์ ดร.นุชนางค์ แก้วนิล	กรรมการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชาติ ภาสวร	กรรมการและเลขานุการ

.....
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุมพร มุรพันธ์)
 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ เน็ตฟลิกต์มีเดียคอมมูนิตีเซ็นเตอร์ กรุงเทพมหานคร
นักศึกษา นางสาวนันท์นภัส ฤชาอุบล
รหัสประจำตัว 58020142
หลักสูตร สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา สถาปัตยกรรมภายใน
พ.ศ. 2562
ที่อยู่ 113/7 หมู่ 1 หมู่บ้านมณีนทร์เลิศ แอนด์ ลาภูน ต.บ้านกลาง อ.เมือง
จ.ปทุมธานี 1200
โทรศัพท์ 098-265-8697
Email address nr.nunnapus@gmail.com
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุมพร มูรพันธ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบสอนแนะเน็ทฟลิกซ์มีเดียคอมมูนิตีเซ็นเตอร์นั้นเริ่มมาจากเทรนด์ในปัจจุบันทางเน็ทฟลิกซ์ได้ริเริ่มเข้ามาเจาะกลุ่มตลาดของกลุ่มผู้บริโภคหนังของทางฝั่งเอเชียมากขึ้น หนึ่งในนั้นคือประเทศไทย โดยสื่อซีรี่ย์ที่เน็ทฟลิกซ์นั้นมียอดประกอบต่างๆที่เชื่อมต่อกันทั้งในด้านผู้ผลิตผลงานที่ผลิตได้ตามรสนิยมการรับชมของผู้ชมในไทยเองแล้ว ยังมีผู้ที่เป็นักแสดงที่มีการคัดเลือกมารับบทนั้นๆ เมื่อเกิดซีรี่ย์ จึงเกิดกลุ่มแฟนคลับ ผู้ที่ชื่นชอบในซีรี่ย์นั้นๆ จึงได้มีแนวคิดที่จัดตั้งโครงการสอนแนะศูนย์เน็ทฟลิกซ์มีเดียคอมมูนิตีเซ็นเตอร์เพื่อให้ตอบสนองแก่ผู้ใช้ในกลุ่มของแฟนคลับและบุคคลทั่วไป เพื่อได้เข้ามาใช้บริการสื่อการบริการของทางเน็ทฟลิกซ์อย่างครบวงจร,เพื่อให้กลุ่มผู้มาค้ตัวเป็นนักแสดงกับทางเน็ทฟลิกซ์ของประเทศไทย และเพื่อให้กลุ่มผู้ผลิตสื่อภาพยนตร์และซีรี่ย์ในประเทศไทยนั้นได้มาฝึกฝน และเปลี่ยนและเรียนรู้ประสบการณ์ เทคนิควิธีในการผลิตและแนวคิดมุมมองต่อการสร้างสื่อภาพยนตร์และซีรี่ย์ในประเทศไทยให้ไปสู่สายตาของระดับโลก ศูนย์เน็ทฟลิกซ์มีเดียเซ็นเตอร์นั้นจึงเสมือนศูนย์รวมของการริเริ่มการสร้างและสะท้อนความเป็นเน็ทฟลิกซ์ของประเทศไทย โดยโครงการนั้นตั้งอยู่ที่สยาม,กรุงเทพมหานคร จึงมีรูปแบบแนวคิดในการออกแบบโดยใช้เอกลักษณ์ของแบรนด์เน็ทฟลิกซ์ที่มีความทันสมัยและสีของโลโก้ที่มีสีแดง ดำ ขาว และเส้นสีของสปกตรัม ที่มีการเคลื่อนไหวที่สีนไหลของสัญลักษณ์ของเน็ทฟลิกซ์

คำสำคัญ: ศูนย์ให้ความบันเทิง โรงภาพยนตร์ ซีรี่ย์ เทคโนโลยี สื่อ ลิขสิทธิ์ เน็ทฟลิกซ์

คำนำ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน) ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีการศึกษา 2562 เพื่อเป็นข้อมูลเกี่ยวกับโครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เน็ตฟลิกซ์มีเดียคอมมูนิตี้เซ็นเตอร์ กรุงเทพมหานคร

การศึกษาและเสนอแนะโครงการนี้ มีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมและเสนอแนะแนวความคิดเกี่ยวกับการทำคอมมูนิตี้และแหล่งรวบรวมความบันเทิงของเน็ตฟลิกซ์เพื่อเป็นแหล่งรวบรวมความบันเทิง สะดวกสบายอย่างครบวงจร ที่เป็นศูนย์ของการสร้างสื่อ เลือกตัวนักแสดง กระบวนการสร้างที่รวมเพื่อการโปรโมทและจัดอีเวนต์ต่างๆ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้เวลาในการจัดทำต่อเนื่อง ข้อมูลที่ศึกษาและเก็บรวบรวมมาเป็นข้อมูลที่ใช้ในปัจจุบัน ซึ่งอาจมีการปรับปรุงและแก้ไขหลังจากที่ได้ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมไปแล้ว ดังนั้นหากมีข้อผิดพลาดประการใด ทางผู้จัดทำจึงขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วยและข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถทำประโยชน์ให้แก่การศึกษาและออกแบบต่อไป

นางสาว นันทน์ภัส ฤชาอุบล
ผู้จัดทำ

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือของผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ชุมพร มูรพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และคณาจารย์ประจำภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน ซึ่งท่านได้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็น ช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงาน อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการทำวิทยานิพนธ์ ผู้ศึกษาจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง และขอขอบคุณ คุณภฤศธร สกุลไทย สำหรับข้อเสนอแนะและความช่วยเหลือในทุก ๆ ด้านในการทำวิทยานิพนธ์นี้

ขอบพระคุณ ครอบครัว ที่คอยให้กำลังใจ และคอยส่งเสริมในเรื่องของการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อมาทำวิทยานิพนธ์ต่างๆ คอยให้คำปรึกษาด้านจิตใจ

ขอบคุณเพื่อนๆ ที่คอยให้กำลังใจและให้คำแนะนำ โดยเฉพาะกลุ่มเก๊กี้ ทั้ง 5 คน ที่คอยไถ่ถามความคืบหน้าของงานมาตลอด ให้คำปรึกษา แบ่งปันกำลังใจและคำแนะนำดีๆ ให้เสมอ รวมถึงขอบคุณเพื่อนๆ รุ่น INT 43 ด้วย ถึงแม้ปีนี้จะมีความเสี่ยงเรื่องโรคระบาดโควิด-19 ทำให้พลาดหลายๆ อย่างไป แต่เพื่อนๆ ก็คอยให้กำลังใจกันในรุ่นอยู่เสมอ

ขอบคุณรุ่นพี่และรุ่นน้องสาย34 ที่คอยสอบถามให้กำลังใจกันเรื่อยมา

การทำวิทยานิพนธ์เพื่อจบการศึกษาชั้นปริญญาตรีครั้งนี้ผลลัพธ์ที่ได้ ไม่ใช่เพียงแค่ผลงานเท่านั้น แต่เป็นการเรียนรู้อะไรหลายๆ อย่างที่หาไม่ได้จากที่ไหน ตลอดเส้นทางของการทำแม้จะมีช่วงที่ต้องเหนื่อย แต่สุดท้ายก็สามารถผ่านไปได้ด้วยดี ตีใจและภูมิใจที่สามารถผ่านไปได้ด้วยดี

สุดท้าย ณ ที่นี้ ขอขอบคุณคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังและอาจารย์ทุกๆ ท่าน รุ่นพี่ทุกๆ คน ที่ให้ความรู้ ให้ประสบการณ์ ให้ช่วงเวลาดีๆ ที่เกิดขึ้นมาตลอด 5 ปีที่ศึกษาอยู่ที่นี้และต่อจากนี้จะเก็บไว้เป็นความทรงจำตลอดไป

นันทน์ภัส ฤชาอุบล

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	II
กิตติกรรมประกาศ	IV
สารบัญ	V
สารบัญตาราง	VII
สารบัญภาพ	VIII
บทที่ 1	5
1.1 ประวัติความเป็นมา และความสำคัญโครงการ.....	5
1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ	6
1.3 เหตุผลในการปรับปรุง/เสนอแนะ	6
1.4 จุดประสงค์โครงการ.....	8
1.5 กลุ่มเป้าหมาย	8
1.6 ภาพลักษณ์โครงการ.....	8
1.7 ที่ตั้งและการเข้าถึงโครงการ	8
1.8 ลักษณะทางกายภาพโครงการ	24
1.9 สภาพแวดล้อมโครงการ.....	29
1.10 การวิเคราะห์อาคาร (Building Analysis).....	36
1.11 วิเคราะห์ที่ตั้ง (Site Analysis).....	49
บทที่ 2	50
2.1 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.2 ข้อมูลสนับสนุนโครงการ.....	61
บทที่ 3.....	71
3.1 กรณีศึกษา.....	71
บทที่ 4.....	90
4.1 การศึกษาผู้ใช้โครงการ.....	90
บทที่ 5.....	101
5.1 สภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ.....	101
5.2 การวิเคราะห์และแนวความคิดในการออกแบบ.....	107
บทที่ 6.....	111
6.1 ผังบริเวณของอาคาร.....	111
6.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ (Furniture Layout).....	111
6.3 ผังเพดานและแสดงตำแหน่งดวงโคม (Reflected Ceiling & Electrical Layout).....	113
6.4 รูปด้านของอาคาร (Elevation).....	114
6.5 รูปตัด (Sections).....	120
6.6 ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ (Perspectives).....	121
6.7 วิธีการอื่นๆ (Multi-media presentation).....	136
บรรณานุกรม.....	138
ภาคผนวก ก.....	140

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตาราง 1.1 แสดงการเปรียบเทียบตามข้อพิจารณาสถานที่และสรุปที่ตั้งโครงการที่เหมาะสมที่สุด	15
ตาราง 1.2 แสดงเปรียบเทียบข้อพิจารณาและสรุปผลการเลือกอาคารที่เหมาะสมที่สุด	20
ตาราง 2.1 แสดงข้อมูลองค์ประกอบของโครงการ	63
ตาราง 2.2 แสดงข้อมูลขอบข่ายของโครงการและขอบเขตของวิทยานิพนธ์	64



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1.1 โลโก้แบรนด์บริษัทเน็ตฟลิกซ์.....	6
ภาพที่ 1.2 แสดงสภาพแวดล้อมที่ตั้งโครงการโดยรอบ	9
ภาพที่ 1.3 แสดงสภาพแวดล้อมที่ตั้งโครงการโดยรอบ	9
ภาพที่ 1.4 แสดงสภาพแวดล้อมที่ตั้งโครงการโดยรอบ	9
ภาพที่ 1.5 แสดงสภาพแวดล้อมที่ตั้งโครงการโดยรอบ	9
ภาพที่ 1.6 แสดงสภาพแวดล้อมที่ตั้งโครงการโดยรอบ	9
ภาพที่ 1.7 แสดงตำแหน่ง ขอบเขตที่ตั้งพื้นที่ A.....	10
ภาพที่ 1.8 วิเคราะห์สภาพแวดล้อมที่ตั้ง A.....	11
ภาพที่ 1.9 แสดงตำแหน่ง ขอบเขตที่ตั้งพื้นที่ B.....	11
ภาพที่ 1.10 แสดงตำแหน่ง ขอบเขตที่ตั้งพื้นที่ B.....	11
ภาพที่ 1.11 แสดงสภาพแวดล้อมโดยรอบของที่ตั้ง B.....	12
ภาพที่ 1.12 แสดงสภาพแวดล้อมโดยรอบของที่ตั้ง B.....	13
ภาพที่ 1.13 เส้นทางรถเข้าถึงโครงการ c	14
ภาพที่ 1.14 อาคารลิโด้คอนเน็คท์.....	16
ภาพที่ 1.15 โรงภาพยนตร์ลิโด้ 1	16
ภาพที่ 1.16 แสดงภาพรวมของกลุ่มอาคาร A.....	17
ภาพที่ 1.17 แสดงภาพตึก C ในกลุ่มอาคาร A.....	17
ภาพที่ 1.18 แสดงผังบริเวณของอาคาร A.....	18
ภาพที่ 1.19 แสดงรูปตัดของตึก A ในกลุ่มอาคาร A.....	18
ภาพที่ 1.20 แสดงรูปตัดของตึก B ในกลุ่มอาคาร A.....	18
ภาพที่ 1.21 แสดงรูปตัดของตึก C ในกลุ่มอาคาร A.....	18
ภาพที่ 1.22 แสดงภาพตึก C	19
ภาพที่ 1.23 แสดงภาพตึก C	19
ภาพที่ 1.24 แผนผังอาคาร C.....	20
ภาพที่ 1.25 ภาพแสดงตำแหน่งที่ตั้ง และขอบเขตพื้นที่ A สยามสแควร์ กรุงเทพมหานคร.....	22
ภาพที่ 1.26 ภาพแสดงการเข้าถึงโครงการ	23
ภาพที่ 1.27 แสดงแผนผังอาคารชั้นที่1 Shop and Event Space : Lido Connect , สยาม	25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1.28 แสดงแผนผังอาคารชั้นที่2 Theater 1,2,3 : Lido Connect , สยาม.....	25
ภาพที่ 1.29 แสดงแผนผังอาคารชั้นที่3 Office and Back Stage : Lido Connect , สยาม.....	26
ภาพที่ 1.30 แสดงแผนผังอาคารชั้นที่4 Office and Back Stage : Lido Connect , สยาม.....	26
ภาพที่ 1.31 แสดงแบบรูปด้านและรูปตัดของอาคาร Lido Connect , สยาม.....	27
ภาพที่ 1.32 แสดงแบบรูปด้านและรูปตัดของอาคาร Lido Connect , สยาม.....	27
ภาพที่ 1.33 แสดงแบบรูปด้านและรูปตัดของโรงภาพยนตร์ 1 Lido Connect , สยาม.....	28
ภาพที่ 1.34 แสดงแบบรูปด้านและรูปตัดของโรงภาพยนตร์ 2 Lido Connect , สยาม.....	28
ภาพที่ 1.35 แสดงแบบรูปด้านและรูปตัดของโรงภาพยนตร์ 2 Lido Connect , สยาม.....	29
ภาพที่ 1.36 สภาพแวดล้อมที่ตั้งภายในโครงการ ลิโดคอนเน็คท์.....	29
ภาพที่ 1.37 หน้าที่ทางเข้าอาคาร พื้นที่ Drop off.....	30
ภาพที่ 1.38 สภาพแวดล้อมภายในโครงการ (ทางเข้าจากสยามซอย 7).....	30
ภาพที่ 1.39 ภาพภายในโครงการลิโดคอนเน็คท์.....	31
ภาพที่ 1.40 ภาพภายในโครงการลิโดคอนเน็คท์.....	31
ภาพที่ 1.41 ภาพภายในโครงการลิโดคอนเน็คท์.....	32
ภาพที่ 1.42 ภาพภายในโครงการลิโดคอนเน็คท์.....	32
ภาพที่ 1.43 ภาพภายนอกโครงการลิโดคอนเน็คท์ทิศเหนือ.....	33
ภาพที่ 1.44 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการทิศใต้ของ Lido Connect , สยาม.....	33
ภาพที่ 1.45 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการทิศใต้ของ Lido Connect , สยาม.....	34
ภาพที่ 1.46 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการทิศใต้ของ Lido Connect , สยาม.....	34
ภาพที่ 1.47 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการทิศใต้ของ Lido Connect , สยาม.....	35
ภาพที่ 1.48 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการทิศใต้ของ Lido Connect , สยาม.....	35
ภาพที่ 1.49 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการทิศใต้ของ Lido Connect , สยาม.....	36
ภาพที่ 1.50 แสดงสภาพแวดล้อมโดยรอบโครงการ.....	49
ภาพที่ 2.1 แผนผังองค์กรภายในบริษัท NETFLIX.....	59
ภาพที่ 2.2 แผนผังองค์กรภายในบริษัท GMM GRAMMY.....	60
ภาพที่ 2.3 โลโก้แบรนด์เน็ตฟลิกซ์.....	61
ภาพที่ 2.4 พื้นที่วางชั้นต่ำของโลโก้คือความกว้างของ T ใน Netflix.....	62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 2.5 แสดงระยะทางสัญญาณเข้าโรงมหรสพจากถนนสาธารณะ	67
ภาพที่ 2.6 แสดงตำแหน่งบันไดหนีไฟ	67
ภาพที่ 2.7 ตารางสอนทำหนังสือของโครงการ	68
ภาพที่ 2.8 แผนผังโรงภาพยนตร์ลิโด้ 1	68
ภาพที่ 2.9 แผนผังโรงภาพยนตร์ลิโด้ 2	69
ภาพที่ 3.1 โรงภาพยนตร์ BKKSR (Bangkok Screening Room)	71
ภาพที่ 3.2 โรงภาพยนตร์ BKKSR (Bangkok Screening Room)	71
ภาพที่ 3.3 โรงภาพยนตร์ BKKSR (Bangkok Screening Room)	72
ภาพที่ 3.4 แสดง Zoning ของBKKSR	73
ภาพที่ 3.5 แผนผังที่นั่งภายในโรงภาพยนตร์ BKKSR	74
ภาพที่ 3.6 โรงภาพยนตร์ house (แฮ้าส์) / house RCA	75
ภาพที่ 3.7 โรงภาพยนตร์ house (แฮ้าส์) / house RCA	75
ภาพที่ 3.8 โรงภาพยนตร์ house (แฮ้าส์) / house RCA	76
ภาพที่ 3.9 โรงภาพยนตร์ house (แฮ้าส์) / house RCA	76
ภาพที่ 3.10 True Sphere สาขาฟิวเจอร์พาร์ครังสิต	78
ภาพที่ 3.11 True Sphere สาขาฟิวเจอร์พาร์ครังสิต	78
ภาพที่ 3.12 Zoning True Sphere สาขาฟิวเจอร์พาร์ครังสิต	79
ภาพที่ 3.13 AIS serenade club	80
ภาพที่ 3.14 AIS serenade club	80
ภาพที่ 3.15 AIS serenade club	81
ภาพที่ 3.16 AIS serenade club	82
ภาพที่ 3.17	83
ภาพที่ 3.18 AIS serenade club	83
ภาพที่ 3.19 Weave Artisan Society	85
ภาพที่ 3.20 Weave Artisan Society	85
ภาพที่ 3.21 Weave Artisan Society	86
ภาพที่ 4.1 ภาพรวมพฤติกรรมของผู้ใช้และผู้รับบริการของโครงการ	90

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.2	91
ภาพที่ 4.3	91
ภาพที่ 4.4	92
ภาพที่ 4.5	92
ภาพที่ 4.6	93
ภาพที่ 4.7	94
ภาพที่ 4.8	94
ภาพที่ 4.9	95
ภาพที่ 4.10	95
ภาพที่ 4.11	96
ภาพที่ 4.12	96
ภาพที่ 4.13	97
ภาพที่ 4.14	97
ภาพที่ 4.15	98
ภาพที่ 4.16	98
ภาพที่ 4.17	99
ภาพที่ 4.18	99
ภาพที่ 4.19	100
ภาพที่ 5.1	105
ภาพที่ 5.2	106
ภาพที่ 5.3	106
ภาพที่ 5.4	107
ภาพที่ 5.5	107
ภาพที่ 5.6	108
ภาพที่ 5.7	108
ภาพที่ 5.8	109
ภาพที่ 5.9	109
ภาพที่ 5.10	110

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 5.11 บรรยายภาพรวมของโครงการ	110
ภาพที่ 6.1 ผังบริเวณของอาคาร.....	111
ภาพที่ 6.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้น 1.....	111
ภาพที่ 6.3 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้น 2	112
ภาพที่ 6.4 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้น 3.....	112
ภาพที่ 6.5 ผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 1	113
ภาพที่ 6.6 ผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 2	113
ภาพที่ 6.7 ผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 3	114
ภาพที่ 6.8 รูปด้าน A.....	115
ภาพที่ 6.9 รูปด้าน B.....	115
ภาพที่ 6.10 รูปด้าน C	115
ภาพที่ 6.11 รูปด้าน D	117
ภาพที่ 6.12 รูปด้าน E.....	117
ภาพที่ 6.13 รูปด้าน F.....	118
ภาพที่ 6.14 รูปด้าน G	118
ภาพที่ 6.15 รูปด้าน H.....	119
ภาพที่ 6.16 รูปตัดอาคารรูปที่ 1.....	120
ภาพที่ 6.17 รูปตัดอาคารรูปที่ 2.....	120
ภาพที่ 6.18 ทักษณียภาพโถงทางเข้าโครงการ	121
ภาพที่ 6.19 ทักษณียภาพเคาร์เตอร์ติดต่อสอบถาม.....	121
ภาพที่ 6.20 ทักษณียภาพห้องเก็บสัมภาระ	122
ภาพที่ 6.21 ทักษณียภาพห้องเก็บสัมภาระ.....	122
ภาพที่ 6.22 ทักษณียภาพส่วนพักผ่อน.....	123
ภาพที่ 6.23 ทักษณียภาพส่วนบันได (เซนทรัลโคเวิร์คกิ้ง)	123
ภาพที่ 6.24 ทักษณียภาพส่วนร้านกาแฟ.....	124
ภาพที่ 6.25 ทักษณียภาพส่วนร้านกาแฟ.....	124
ภาพที่ 6.27 ทักษณียภาพส่วนร้านขายของลิขสิทธิ์.....	125
ภาพที่ 6.26 ทักษณียภาพส่วนร้านกาแฟ (ทางเดินรอบนอก).....	125

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 6.28 ทักษะภาพส่วนร้านขายของลิขสิทธิ์ี.....	126
ภาพที่ 6.29 ทักษะภาพส่วนร้านขายของลิขสิทธิ์ี.....	126
ภาพที่ 6.30 ทักษะภาพส่วนงานอีเว้นท์โรงภาพยนตร์.....	127
ภาพที่ 6.31 ทักษะภาพส่วนลานจ์.....	127
ภาพที่ 6.32 ทักษะภาพส่วนลานจ์.....	128
ภาพที่ 6.33 ทักษะภาพส่วนลานจ์.....	128
ภาพที่ 6.35 ทักษะภาพส่วนลานจ์.....	129
ภาพที่ 6.34 ทักษะภาพส่วนลานจ์.....	129
ภาพที่ 6.36 ทักษะภาพส่วนลานจ์.....	130
ภาพที่ 6.37 ทักษะภาพส่วนโรงพักคอยโรงภาพยนตร์.....	130
ภาพที่ 6.39 ทักษะภาพส่วนโรงพักคอยโรงภาพยนตร์.....	131
ภาพที่ 6.38 ทักษะภาพส่วนโรงพักคอยโรงภาพยนตร์.....	131
ภาพที่ 6.40 ทักษะภาพส่วนโรงภาพยนตร์.....	132
ภาพที่ 6.41 ทักษะภาพส่วนโรงภาพยนตร์.....	132
ภาพที่ 6.43 ทักษะภาพส่วนลานจ์ของผู้ที่มาแคสดีงและเข้าร่วมฟังบรรยาย.....	133
ภาพที่ 6.42 ทักษะภาพส่วนโรงภาพยนตร์.....	133
ภาพที่ 6.44 ทักษะภาพส่วนลานจ์ของผู้ที่มาแคสดีงและเข้าร่วมฟังบรรยาย.....	134
ภาพที่ 6.45 ทักษะภาพส่วนห้องเรียนและบรรยายการผลิตภาพยนตร์.....	134
ภาพที่ 6.46 ทักษะภาพส่วนห้องแต่งตัวของผู้ที่มาแคสดีง.....	135
ภาพที่ 6.47 ทักษะภาพส่วนห้องซ้อมกิจกรรม.....	135

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.1 ประวัติความเป็นมา และความสำคัญโครงการ

1.1.1 ความเป็นมาโครงการ

เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) คือองค์กรบริษัทสตรีมมิ่งสื่อภาพยนตร์ และ ซีรีส์ที่จัดสร้างเอง และ ชื่อลิขสิทธิ์มาเพื่อจัดเผยแพร่บนแพลตฟอร์มความบันเทิงทางอินเทอร์เน็ตระดับโลก ที่มีสมาชิกถึง 104 ล้านคนใน 190 ประเทศทั่วโลก เพื่อรับมือกับยุคสมัยของมนุษย์ที่มีความต้องการสิ่งที่ทำให้เกิดความสะดักสะบาย อีกทั้งมีความพิเศษที่สามารถรับชมได้ทั้งในมือถือ แท็บเล็ต แลปท็อปคอมพิวเตอร์ และทีวีที่มีแอปพลิเคชันเน็ตฟลิกซ์เพื่อรับชมสื่อได้อย่างสะดักสะบายทุกที่ ทุกเวลา โดยสามารถเล่น หรือ หยุดรับชมชั่วคราว และ กลับมารับชมต่อได้อย่างสะดักสะบายโดยไม่มีโฆษณาคั่นหรือผู้กมัดใดๆ ปัจจุบันเน็ตฟลิกซ์นั้นเป็นองค์กรที่มีแนวคิดสูงตั้งในการพัฒนาให้ตามยุคสมัย โดยพัฒนาริเริ่มมาจากการความชอบชมภาพยนตร์สู่ร้านเช่าวีดีโอและปรับเข้าสู่ยุคสมัยสื่ออินเทอร์เน็ตที่ผู้คนสามารถรับชม สตรีมมิ่งผ่านแอปพลิเคชันได้ เกิดความสะดักสะบายให้แก่สมาชิก ถึงอย่างนั้นเน็ตฟลิกซ์ในแต่ละประเทศนั้นถูกตราหน้าว่ามันตัวทำลายวงการดูสื่อภาพยนตร์ในตลาด

เมื่อปี 2016 เน็ตฟลิกซ์ได้เริ่มเข้ามาและเริ่มมีเป็นที่นิยมในประเทศไทย เน็ตฟลิกซ์นั้นช่วยดึงผู้บริโภคสื่อภาพยนตร์นั้นกลับมาเข้าสู่วงการรับหนังแบบถูกลิขสิทธิ์ ในด้านการแก้ปัญหาเรื่องเสียงจากผู้ชมภาพยนตร์ท่านอื่น เรื่องสีของภาพ และ ตัวเลือกในการรับชมคุณภาพความละเอียด อีกทั้งสามารถรับชมได้ในทุกสถานที่ ในปีเดียวกันนั้นเน็ตฟลิกซ์ได้ลดต้นทุนการเช่าสื่อมาฉาย หันไปลงทุนในการสร้างสื่อที่ตนเป็นผู้ถือลิขสิทธิ์ ทำให้เกิดความชื่นชอบและกลุ่มแฟนคลับของซีรีส์ ภาพยนตร์เป็นอย่างมาก ปี 2019 ได้มีการริเริ่มโปรเจกต์ที่ทางเน็ตฟลิกซ์ได้ร่วมจับมือกับบริษัทผลิตสื่อภาพยนตร์ในประเทศไทยอย่างจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ (GMM Grammy) ได้มีการประกาศชื่อซีรีส์ภาษาไทย 2 เรื่องที่จะปล่อยออกอากาศในปีหน้า ซึ่งถือว่าเป็น Netflix Original Series ภาษาไทย 2 เรื่องแรก คือ “The Stranded เคว้าง” ผลงานของผู้กำกับ โสภณ ศักดาพิศิษฏ์ (ผู้กำกับลัดดาแลนด์) และ “Shimmers อุบัติภาพ” ผลงานของผู้กำกับ วิศิษฏ์ ศาสนเที่ยง และ สิทธิศิริ มลศิริ ทั้งสองเรื่องนี้ผลิตโดยจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ (GMM Grammy) และ H2L Media Group

ดังนั้นจากเหตุการณ์ที่ทางเน็ตฟลิกซ์ได้เริ่มเข้ามาผลิตสื่อในไทย เฟ้นหาวัยรุ่นที่ครบเครื่องเพื่อไปเป็นดารา จึงพัฒนาเพื่อเกิดพื้นที่จัดสร้างให้เด็กไทยได้เป็นนักแสดงของเน็ตฟลิกซ์และไปสู่ระดับฮอลลีวูดที่เป็นที่ยอมรับเป็นการส่งเสริมซึ่งกันและกันในมุมมองของทางเน็ตฟลิกซ์เองที่ได้ผลิตสื่อตรงกับผู้ชมในไทย และในมุมมองของเด็กไทยที่ได้รับโอกาสใหม่ๆมากขึ้น เน็ตฟลิกซ์ที่ได้มีแนวคิดริเริ่มมาจากร้านเช่าวีดีโอสู่บริษัทสตรีม

มียักษ์ใหญ่ ที่มีการขยายเครือข่ายตั้งทั่วโลกถึง 18 ศูนย์ แต่ด้วยการเจาะกลุ่มตลาดผู้บริโภคทางฝั่งเอเชีย ทำให้มีแนวโน้มและเห็นถึงความเป็นไปได้ในการส่งเสริมการตั้งเครือข่ายที่ประเทศไทย

1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

ในปัจจุบันเน็ตฟลิกซ์ได้เล็งเห็นถึงยอดผู้ชมทางฝั่งเอเชียมากขึ้นเป็นอันดับต้นๆในการรับชมเน็ตฟลิกซ์ จึงหันมาจับมือกับทางทีมผู้ผลิตเพื่อเป็นการเปิดตลาด และรับรู้จริตของทางผู้บริโภคสื่อมากขึ้น รวมทั้งประเทศไทยที่ทางเน็ตฟลิกซ์ได้ร่วมทำหนังกับจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ (GMM GRAMMY) และ H2L Media Group เพื่อตอบสนองต่อผู้ชมในประเทศไทย ที่มีการใช้นักแสดงที่เป็นที่รู้จักในไทย พื้นฐานความเข้าใจในเหตุการณ์สำคัญ และ วัฒนธรรมที่ผู้ชมในไทยเข้าถึงได้ อาจมีการต่อยอดไปถึงการเปิดโอกาสให้วัยรุ่นได้แสดงศักยภาพเพื่อร่วมงานกับทางเน็ตฟลิกซ์ประเทศไทย ส่งเสริมในการเปิดสำนักงานของเน็ตฟลิกซ์ในไทยเพื่อเป็นศูนย์กระจายเครือข่ายโดยไม่ต้องพึ่งทางสิงคโปร์ อีกทั้งเน็ตฟลิกซ์มีนโยบายที่ส่งเสริมการรับชมภาพยนตร์และซีรีส์อย่างถูกลิขสิทธิ์ สอดคล้องกับกระแสการรับชมในประเทศไทยที่เน็ตฟลิกซ์ได้เข้ามาตัดวงจรการรับชมแบบผิดลิขสิทธิ์

1.3 เหตุผลในการปรับปรุง/เสนอแนะ

- 1.) เป็นศูนย์รวมเครือข่ายของเน็ตฟลิกซ์ในประเทศไทย
- 2.) เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยน และ ส่งเสริมการรับชมภาพยนตร์แบบถูกลิขสิทธิ์ในประเทศไทย
- 3.) เป็นพื้นที่ส่งเสริมให้คนไทยได้ร่วมงานกับเน็ตฟลิกซ์

1.3.1 องค์การรองรับโครงการ

1.) NETFLIX



ภาพที่ 1.1 โลโก้แบรนด์บริษัทเน็ตฟลิกซ์

วิสัยทัศน์

- เป็นผู้ให้บริการกระจายความบันเทิงระดับโลกที่ดีที่สุด
- ลิขสิทธิ์เนื้อหาความบันเทิงทั่วโลก
- สร้างตลาดที่ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถเข้าถึงได้
- ช่วยผู้สร้างเนื้อหาทั่วโลกเพื่อค้นหาผู้ชมทั่วโลก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำแถลงวิสัยทัศน์ของ Netflix คือ “ การเป็นบริการกระจายความบันเทิงระดับโลกที่ดีที่สุด ” แลกเปลี่ยนด้านวิสัยทัศน์นั้นเกี่ยวกับสิ่งที่ บริษัท ต้องการบรรลุ มั่นเน้นความปรารถนาที่จะตั้งแถบที่มีคุณภาพในการให้บริการวิดีโอตามความต้องการ คำแถลงภารกิจนี้สะท้อนให้เห็นถึงตำแหน่งผู้นำที่ Netflix ปรารถนาที่จะบรรลุและมีความปลอดภัยในภาคส่วนต่างๆ จากคำสั่งนี้มีลักษณะดังต่อไปนี้:

1. กลายเป็นที่ที่ดีที่สุด วิธีการที่นำมาใช้โดย Netflix ในการดำเนินงานยืนยันว่า บริษัท ไม่ได้มองหาการตั้งถิ่นฐานเป็นนิติบุคคลทั่วไป ในความเป็นจริงมันได้กำหนดให้ตัวเองเติบโตก้าวสูงกว่าปกติ จะอยู่เคียงข้างที่มีขนาดนี้ Netflix ยังคงสอดใส่การนำคุณสมบัติใช้งานง่ายล่าสุดที่ให้ลูกค้าได้ประสบการณ์ที่ดีที่สุดที่มีเนื้อหาที่พวกเขาเรียกเหล่านี้จะไม่ จำกัด เฉพาะความบันเทิงขณะที่มันยังช่วยให้พนักงานได้รับความคุ้มครองครอบคลุมผ่านพนักงานที่เหมาะสมและการกำกับดูแลกิจการที่โปร่งใสวิธี ด้วยวิธีนี้ Netflix ได้ยกระดับตัวเองเป็น บริษัท เพื่อให้คนอื่น ๆ เลียนแบบ

2. การแสดงระดับโลก ด้วยวิธีการที่ครบวงจรและมุ่งเน้นลูกค้า Netflix ได้วางตำแหน่งตัวเองในฐานะสถานประกอบการระดับโลกเพื่อให้บรรลุถึงองค์ประกอบนี้ในแถลงการณ์วิสัยทัศน์ สิ่งสำคัญที่ดึงดูดความสนใจไปที่ความสำเร็จนี้คือการรวมตัวกันเชิงกลยุทธ์ของการรวมและความหลากหลายในการดำเนินงาน ความเข้าใจเกี่ยวกับฐานสมาชิกที่หลากหลายที่ บริษัท ให้บริการนั้นเป็นจุดแข็งของ

3. Netflix ในการสร้างความมั่นใจว่าเนื้อหาที่ผลิตนั้นรองรับภูมิหลังทางวัฒนธรรมทั้งหมดอย่างสร้างสรรค์

พันธกิจ

1. เป็นสื่อออนไลน์บนแอปพลิเคชันที่จัดฉายสื่อภาพยนตร์และซีรีส์อย่างถูกลิขสิทธิ์ที่ให้คุณภาพดีราคาห่วย่อมเยาว์ต่อผู้บริโภค
2. มีแนวคิดเปิดรับวัฒนธรรมการผลิตสื่อใหม่ๆตามแนวคิดและสอดคล้องต่อวัฒนธรรมของแต่ละประเภทสมาชิก
3. ลงทุนในการผลิตสื่อที่เป็นลิขสิทธิ์ของทางเน็ตฟลิกซ์เอง
4. เปิดมุมมองที่เจาะกลุ่มตลาดผู้บริโภคทางฝั่งเอเชีย

โดยเน็ทฟลิกซ์เน้นกลุ่มเป้าหมายเพศชายและหญิงไปที่กลุ่มคนช่วงอายุ 17-60 ปี ระดับรายได้ 30,000 ดอลลาร์ขึ้นไป Netflix ยังดึงดูดกลุ่มเชื้อชาติ / กลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ด้วยการเลือกสรรภาพยนตร์ต่างประเทศและต่างประเทศ ในแง่ของจิตวิทยา Netflix มีเป้าหมาย 3 ชั้นพื้นฐาน

1. กลุ่มคนที่ยุ่งเกินกว่าจะออกไปข้างนอกและจับจ่ายซื้อของสำหรับภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. คนที่มักจะเป็นผู้เช่าประจำและผู้ชื่นชอบภาพยนตร์

3. ผู้ที่ต้องการได้รับประโยชน์สูงสุดจากเงินของพวกเขาในการรับชมภาพยนตร์(ดูซ้ำหลายรอบ, ไม่เสียค่าเดินทาง)

1.4 จุดประสงค์โครงการ

- 1) เพื่อเป็นสถานที่ที่ให้บริการอย่างครบวงจรเพื่อรวบรวมสื่อความบันเทิง และ ความสะดวกสบายของทางเน็ตฟลิกซ์มอบให้แก่สมาชิก และบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจ
- 2) เพื่อเป็นพื้นที่แสดงตัวตน ที่จะได้เข้าสังกัดของทีมสร้างของทางเน็ตฟลิกซ์ ในทั้งสายงานนักแสดง คนทำเพลงประกอบ หรือทั้งสายงานการผลิต และบริหาร
- 3) เพื่อเป็นพื้นที่ของผู้สร้างสื่อภาพยนตร์ เพื่อจัดแสดงผลงานให้เป็นที่ประจักษ์ต่อสาธารณชน และต่อยอดเพื่อเว้นต์ลิขสิทธิ์กับทางเน็ตฟลิกซ์

1.5 กลุ่มเป้าหมาย

- 1) กลุ่มคนผู้ชื่นชอบการรับชมภาพยนตร์ ซีรีส์ทั้งภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยม อินดี้ และกลุ่มคนทั่วไปที่เริ่มสนใจการรับชมภาพยนตร์
- 2) กลุ่มคนที่สนใจเข้าร่วมงานกับทางเน็ตฟลิกซ์
- 3) กลุ่มผู้สร้างสื่อภาพยนตร์

1.6 ภาพลักษณ์โครงการ

ต้องการให้ศูนย์โครงการนี้เป็นพื้นที่ทันสมัยทั้งแก่สมาชิกเน็ตฟลิกซ์และกลุ่มผู้ชมทั่วไปที่สนใจได้เข้ามาร่วมใช้พื้นที่นี้ และส่งเสริมการรับชมภาพยนตร์อย่างถูกลิขสิทธิ์ เพื่อเปิดมุมมองการรับชมสื่อในประเทศไทยให้ส่งเสริมแก่บุคคลผู้สร้างภาพยนตร์ในประเทศไทยให้ก้าวหน้าไปสู่ระดับโลก

1.7 ที่ตั้งและการเข้าถึงโครงการ

1.7.1 การวิเคราะห์เพื่อเลือกที่ตั้ง

1.7.1.1 เกณฑ์การวิเคราะห์เพื่อเลือกที่ตั้ง

- 1) ตำแหน่งและที่ตั้งโครงการอยู่ใกล้ชุมชนที่พักอาศัยและสิ่งอำนวยความสะดวก
- 2) สามารถเข้าถึงได้ง่ายโดยรถไฟฟ้า BTS และรถโดยสารประจำทาง
- 3) อยู่ในตัวเมืองกรุงเทพมหานคร และสามารถเดินทางได้สะดวก
- 4) เป็นเมืองท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสำคัญของไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.1.2 ตำแหน่งและลักษณะที่ตั้งพื้นที่ A

ลักษณะที่ตั้งนั้นอยู่ใจกลางย่านสยาม อยู่ในบริเวณแหล่งศูนย์การค้า สยามพารากอน สยามเซ็นเตอร์ สยามแอสควร์วัน มีขนาดกว้างxยาว คือ 80x38.75 เมตร คิดเป็นพื้นที่ 3,100 ตารางเมตร พื้นที่การเข้าถึงของพื้นที่ที่ได้ สยาม มีการเข้าถึง2ทางคือ 1.ทางทิศเหนือ หน้าโครงการอยู่ติด ถนนพระราม1 ที่ติดถนนใหญ่ 2.เข้าทางข้างหลังโครงการ จากทางสยามซอย 7 ที่เดินเข้าผ่านตึกนั้นจะต้องผ่านทางร้านค้าขนาดเล็กในบริเวณอาคารลิโด้ ที่มีการเข้าพื้นที่ร้าน มีทั้งเสื้อผ้าแฟชั่น เครื่องประดับ

สภาพแวดล้อมโดยรอบที่ตั้ง A



ภาพที่ 1.2 แสดงสภาพแวดล้อมที่ตั้งโครงการโดยรอบ

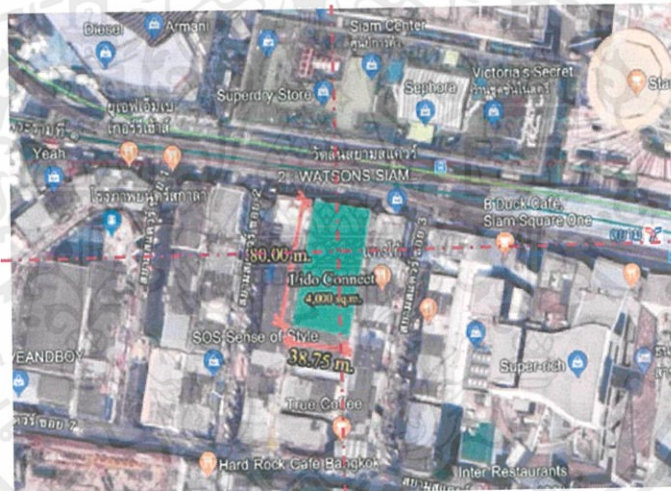


ทิศเหนือ - อยู่ติดถนนพระราม 1 (ฝั่งตรงข้ามคือสยามเซ็นเตอร์)



ภาพที่ 1.4 แสดงสภาพแวดล้อมที่ตั้งโครงการโดยรอบ

ทิศตะวันตก -
อยู่ติดกับร้าน 7-11



ภาพที่ 1.5 แสดงสภาพแวดล้อมที่ตั้งโครงการโดยรอบ



ภาพที่ 1.3 แสดงสภาพแวดล้อมที่ตั้งโครงการโดยรอบ

ทิศตะวันออก -
อยู่ติดร้านวัตสัน watson



ภาพที่ 1.6 แสดงสภาพแวดล้อมที่ตั้งโครงการโดยรอบ

ทิศใต้ - อยู่ติดร้านค้าในสยามซอยซอย7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเข้าถึงที่ตั้ง A

- 1) เดินทางโดยรถไฟฟ้า BTS สถานีสยาม ทางออก2 โดยใช้เวลาเดินทางถึงโครงการ 3 นาที
- 2) เดินทางโดยรถโดยสารประจำทางมาลงป้ายสยามหรือการนั่งรถโดยสารของทางม.
จุฬาลงกรณ์มาลงหน้าลิโด
- 3) เดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัว โดยสามารถมาจอดรถที่ลานจอดรถเร่งด่วน ที่สยามสแควร์ ซอย 7 โดยเสียค่าจอด ในราคาดังนี้

จอดฟรี 15 นาทีแรก

- ชั่วโมงแรก ชั่วโมงละ 10 บาท

- ชั่วโมงที่ 2-4 ชั่วโมงละ 20 บาท

- ชั่วโมงที่ 5 ++ ชั่วโมงละ 30 บาท

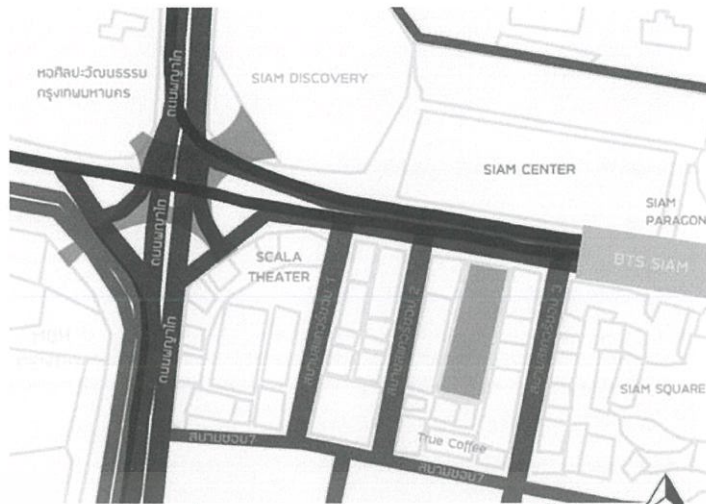
หรือสามารถไปจอดรถตามพื้นที่จอดในศูนย์การค้าสยามพารากอน



ภาพที่ 1.7 แสดงตำแหน่ง ขอบเขตที่ตั้งพื้นที่ A

<https://thematter.co/rave/from-lido-to-lido-connect/81877> ณ วันที่ 18 กันยายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.8 วิเคราะห์สภาพแวดล้อมที่ตั้ง A

1.7.1.3 ตำแหน่งและลักษณะที่ตั้งพื้นที่ B

ตั้งอยู่ที่ 33,31 ถนนสาทรใต้ ตำบลยานนาวา อำเภอสาทร กรุงเทพมหานคร 10120 ตั้งอยู่ติดกับ BTS สถานีสุรศักดิ์ สามารถเดินต่อจากสถานีถึงที่ตั้งได้ภายใน 2 นาที ลักษณะทางกายภาพเป็นพื้นที่ราบ เดินทางได้สะดวกโดยรถยนต์หรือรถสาธารณะ ใกล้สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆเช่น BTS, โรงเรียน, ที่ทำงานและที่พักอาศัย



ภาพที่ 1.9 แสดงตำแหน่ง ขอบเขตที่ตั้งพื้นที่ B



ภาพที่ 1.10 แสดงตำแหน่ง ขอบเขตที่ตั้งพื้นที่ B

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

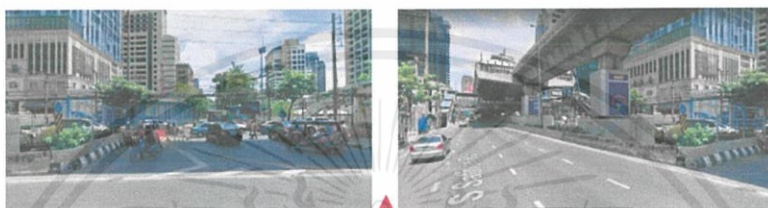
การเข้าถึงที่ตั้ง B

สามารถเดินทางได้ 3 วิธี

- เดินทางโดยรถไฟฟ้า BTS มาลงที่สถานีสุรศักดิ์และเดินเท้าต่ออีก 2 นาที
- เดินทางโดยรถโดยสารประจำทางมาลงที่หน้าโครงการ
- เดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัวมาจอดที่โครงการ

สภาพแวดล้อมโดยรอบที่ตั้ง B

ทิศเหนือ : ติดกับถนนสาทรใต้และ BTS สถานีสุรศักดิ์



ทิศตะวันตก : ติดกับโรงแรม

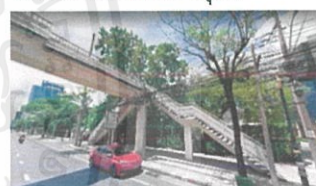
Eastin Grand Sathorn



ทิศตะวันออก : ติดกับ

โรงเรียนเซนต์หลุยส์ศึกษา

และโบสถ์เซนต์หลุยส์



ภาพที่ 1.11 แสดงสภาพแวดล้อมโดยรอบของที่ตั้ง B



ทิศใต้ : ติดกับชุมชนที่พักอาศัย

และโรงเรียนสารวิทยา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.1.4 ตำแหน่งและลักษณะที่ตั้งพื้นที่ C

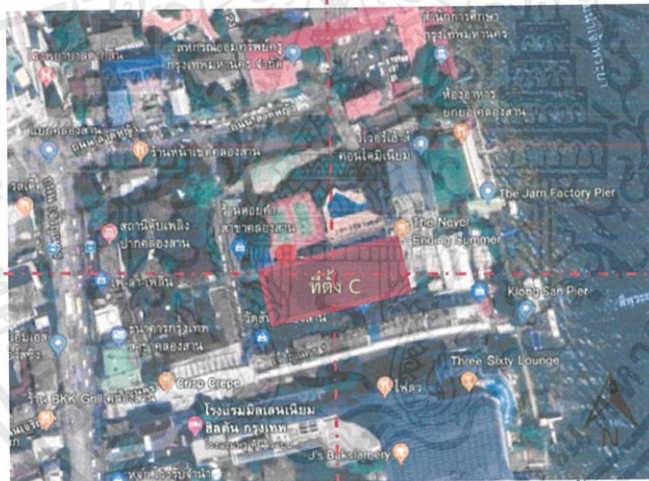
ตั้งอยู่ที่ 41/1-5 ถนน เจริญนคร แขวง คลองสาน เขตคลองสาน กรุงเทพมหานคร 10600

พื้นที่บริเวณตั้งอยู่ในชุมชนย่านเก่าที่ได้รับการพัฒนาส่งเสริมให้เป็นย่านอนุรักษ์และศิลปะ โดย
 ละแวกรอบๆ ไซต์นั้น มีร้านกาแฟ ร้านขายอาหาร ตลาด และอยู่ติดท่าเรือคลองสาน ที่สามารถข้ามแม่น้ำ
 เจ้าพระยา หรือต่อเรือไปยังท่าอื่นได้

สภาพแวดล้อมโดยรอบที่ตั้ง C



ทิศเหนือ : ส่วนอาคาร
บริษัทดวงฤกษ์บุญนาค



ภาพที่ 1.12 แสดงสภาพแวดล้อมโดยรอบของที่ตั้ง B



ทิศตะวันตก : ติดกับท่าเรือ



ทิศตะวันออก : ติดกับท่าเรือ
คลองสาน ริมน้ำเจ้าพระยา

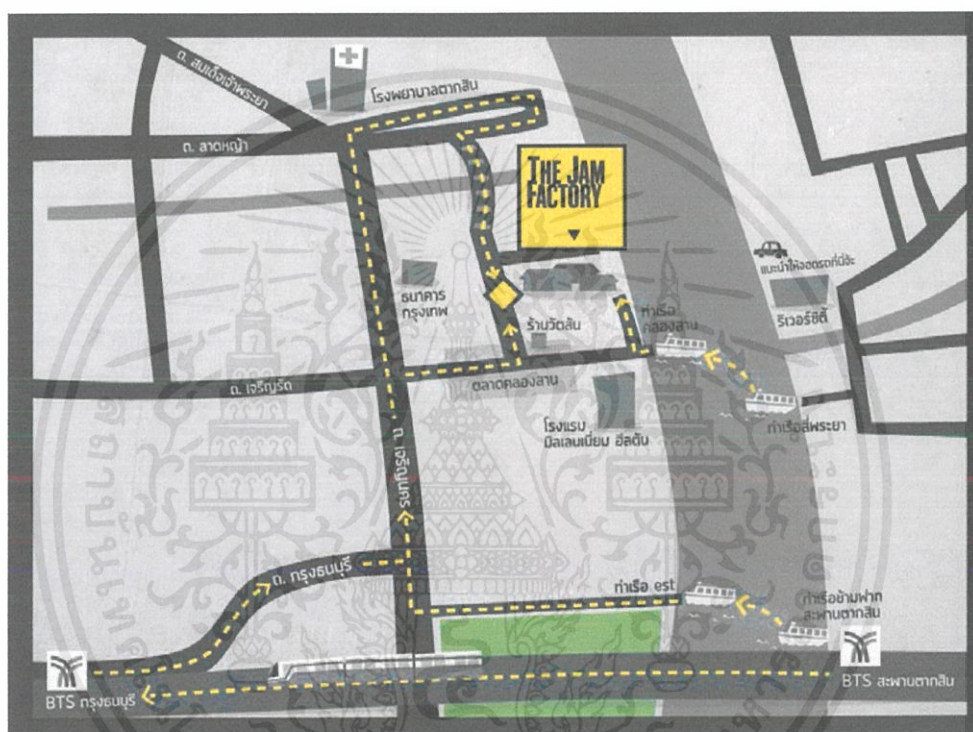


ทิศใต้ : ติดกับตลาด และ
ตึกแถวชุมชนย่านคลองสาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเข้าถึงที่ตั้ง C

- 1) นั่งเรือจากท่าเรือสี่พระยา มาลงท่าเรือคลองสาน
- 2) ลงบีทีเอสสะพานตากสินและนั่งเรือข้ามฟาก มาลงท่าเรือคลองสาน
- 3) มาทางรถไฟฟ้ามหานคร สายเฉลิมรัชมงคล กรุงเทพมหานคร แล้วต่อรถมาทาง ถ.กรุงเทพมหานคร แล้วเข้า ถ.เจริญนคร เพื่อเข้าสู่พื้นที่ ใช้เวลา 10 นาที
- 4) มาทางรถไฟฟ้ามหานคร สายเฉลิมรัชมงคล กรุงเทพมหานคร แล้วใช้แล้วเดิน 20 นาทีระยะทาง 1.6 กิโลเมตร



ภาพที่ 1.13 เส้นทาง การเข้าถึงโครงการ c

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.1.5 การพิจารณาที่ตั้ง 3 ที่ตั้ง

ตาราง 1.1 แสดงการเปรียบเทียบตามข้อพิจารณาสถานที่และสรุปที่ตั้งโครงการที่เหมาะสมที่สุด

ข้อพิจารณาสถานที่	Site A	Site B	Site C
1. ตำแหน่งและที่ตั้งโครงการอยู่ใกล้ชุมชนที่พักอาศัยและสิ่งอำนวยความสะดวก	5	3	3
2. สามารถเข้าถึงได้ง่ายโดยรถไฟฟ้า BTS และรถโดยสารประจำทาง	5	4	3
3. อยู่ในตัวเมืองกรุงเทพมหานคร และสามารถเดินทางได้สะดวก	4	4	3
4. เป็นเมืองท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสำคัญของไทย	4	3	4
รวม	18	14	13

หมายเหตุ

- 5 - ตรงตามลักษณะอันพึงประสงค์ที่สุด
- 4 - ตรงตามลักษณะอันพึงประสงค์
- 3 - ปานกลาง
- 2 - ไม่ตรงตามลักษณะอันพึงประสงค์
- 1 - ไม่ตรงตามลักษณะอันพึงประสงค์ที่สุด

สรุป การพิจารณาการเลือกที่ตั้งอาคาร ที่ตั้ง A เหมาะสมที่สุด

1.7.2 การวิเคราะห์เพื่อเลือกอาคาร

1.7.2.1 เกณฑ์ในการวิเคราะห์เพื่อเลือกอาคาร

- 1) เป็นอาคารชั้นเดียวหรือ 2 ชั้น
- 2) เป็นอาคารที่บอกเล่าเรื่องราวที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในไทย
- 3) รูปทรงอาคารเรียบง่าย
- 4) มีโถงสูงที่สามารถใช้เป็นโรงรับชมภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.2.2 อาคาร A : LIDO CONNECT

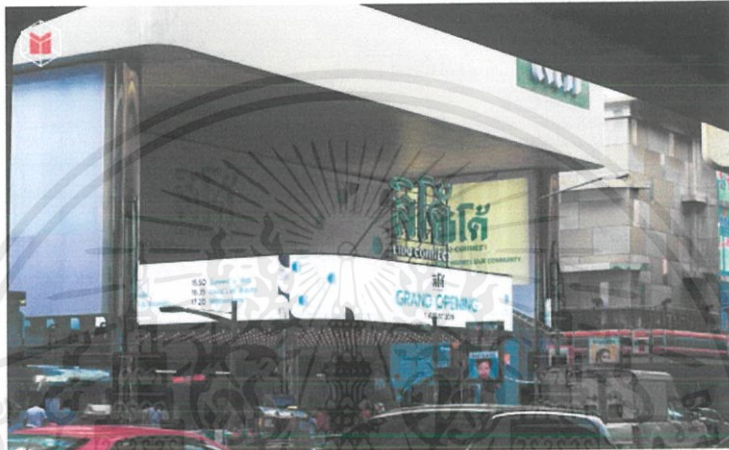
Architecture : PIA Interior Co., Ltd.

Owner : loveis entertainment

Building Type : อาคารเก๋ย่านสยาม ที่เป็นโรงภาพยนตร์เดิม ถูกนำมาปรับเปลี่ยนฟังก์ชันเพื่อรองรับการทำกิจกรรมอื่นๆที่ส่งเสริมด้านศิลปะ แฟชั่น ดนตรี

Area : 4,000 ตารางเมตร

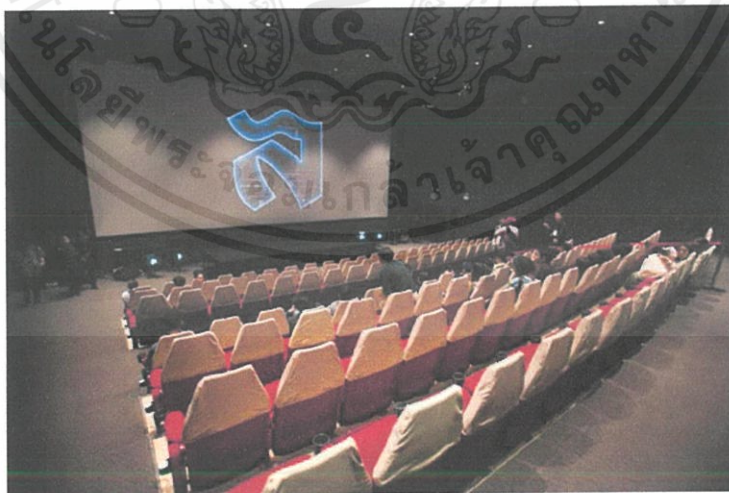
ระบบโครงสร้างอาคาร – เสาและคาน



ภาพที่ 1.14 อาคารลิโดคอนเน็คท์

<https://thematter.co/rave/from-lido-to-lido-connect/81877>

ณ วันที่ 18 กันยายน 2562



ภาพที่ 1.15 โรงภาพยนตร์ลิโด 1

<https://sootinclaimon.wordpress.com/2019/08/05/legend-lido-reconnects-with-art-aficionados/>

ณ 18 กันยายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.2.3 อาคาร B : ภัริชทาวเวอร์ แอท สาทร

Architecture : Burana Sathann

Owner : Burana Sathann

Building Type : เป็นกลุ่มอาคาร 3 อาคาร ตึก A สูง 4 ชั้น ตึก B เป็นโกดังสูง 2 ชั้น ส่วนตึก C เป็นโกดังชั้นเดียว โดยวัสดุที่ใช้บางส่วนเป็นวัสดุที่มาจากโกดังเก่า

Area : 3,500 ตารางเมตร

ระบบโครงสร้างอาคาร – เสาและคาน

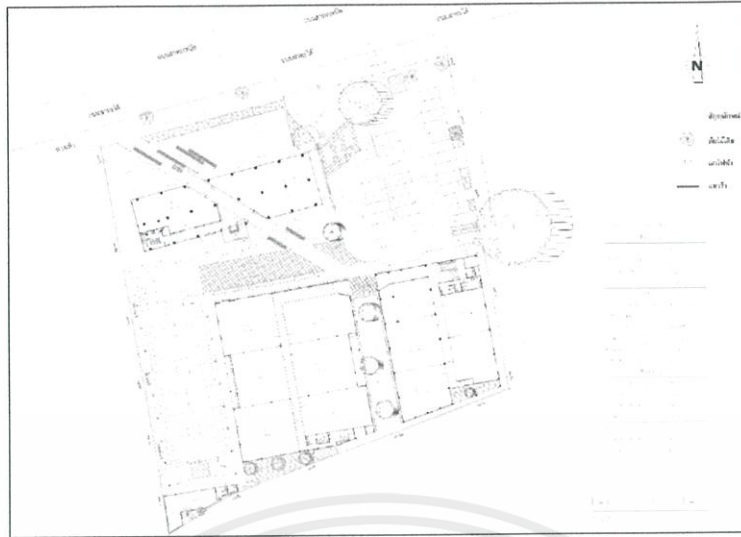


ภาพที่ 1.16 แสดงภาพรวมของกลุ่มอาคาร A

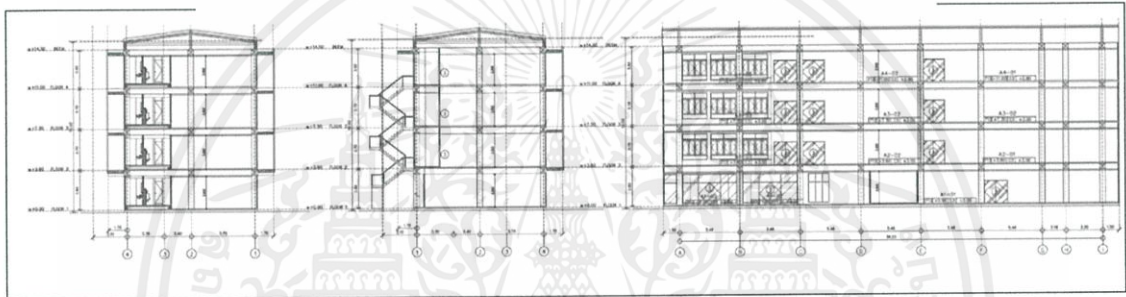


ภาพที่ 1.17 แสดงภาพตึก C ในกลุ่มอาคาร A

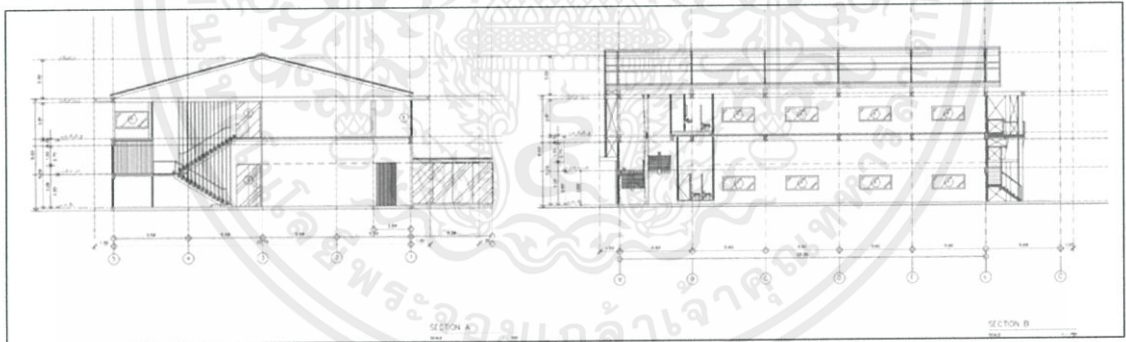
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



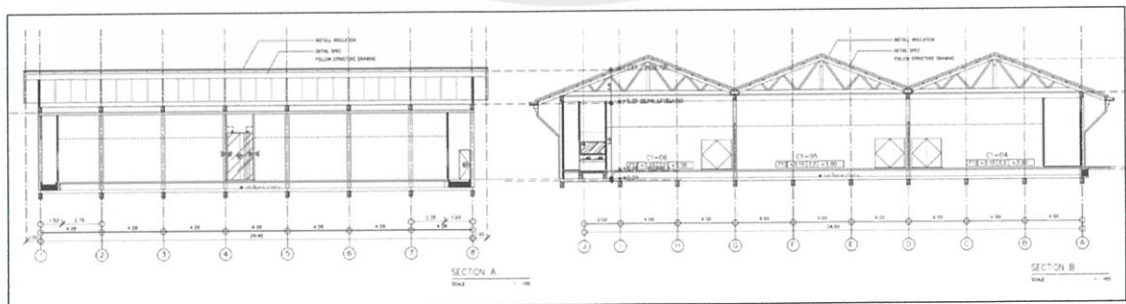
ภาพที่ 1.18 แสดงผังบริเวณของอาคาร A



ภาพที่ 1.19 แสดงรูปตัดของตึก A ในกลุ่มอาคาร A



ภาพที่ 1.20 แสดงรูปตัดของตึก B ในกลุ่มอาคาร A



ภาพที่ 1.21 แสดงรูปตัดของตึก C ในกลุ่มอาคาร A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.2.4 อาคาร C : The Jam Factory คลองสาน

Architecture : DBALP (DUANGRIT BUNNAG ARCHITECT LIMITED)

Owner : ดวงฤทธิ์ บุนญาคน

Building Type : Warehouse & Office โดยวัสดุที่ใช้บางส่วนเป็นวัสดุที่มาจากโกดังเก่า

Area : 3,500 ตารางเมตร

ระบบโครงสร้างอาคาร – เสาและคาน

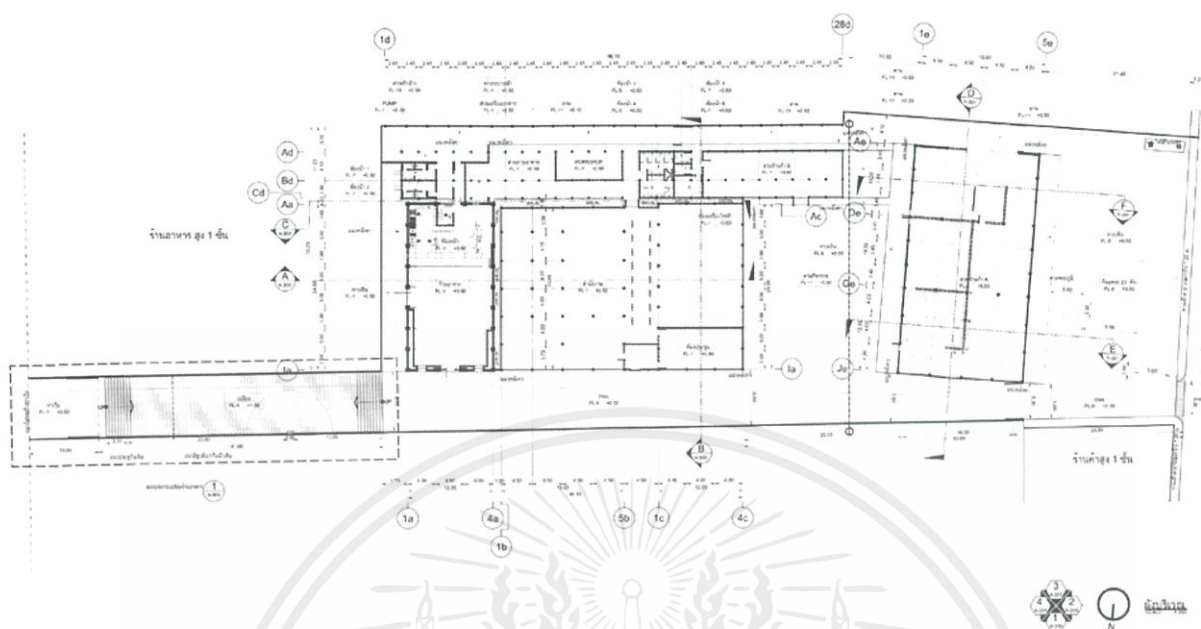


ภาพที่ 1.22 แสดงภาพตึก C



ภาพที่ 1.23 แสดงภาพตึก C

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.24 แผนผังอาคาร C

1.7.2.5 การพิจารณาอาคาร 3 อาคาร

ตาราง 1.2 แสดงเปรียบเทียบข้อพิจารณาและสรุปผลการเลือกอาคารที่เหมาะสมที่สุด

เกณฑ์/ข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร	LIDO CONNECT	BS15 Tower	The Jam Factory
1. เป็นอาคารชั้นเดียวหรือ 2 ชั้น	4	3	5
2. เป็นอาคารที่บอกเล่าเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในประเทศไทย	5	2	0
3. รูปทรงอาคารเรียบง่าย	3	1	4
4. มีโถงสูงที่สามารถใช้เป็นโรงรับชมภาพยนตร์	5	3	3
รวม	17	9	12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- หมายเหตุ
- 5 - ตรงตามลักษณะอันพึงประสงค์ที่สุด
 - 4 - ตรงตามลักษณะอันพึงประสงค์
 - 3 - ปานกลาง
 - 2 - ไม่ตรงตามลักษณะอันพึงประสงค์
 - 1 - ไม่ตรงตามลักษณะอันพึงประสงค์ที่สุด

สรุป การพิจารณาการเลือกอาคาร อาคาร LIDO CONNECT เหมาะสมที่สุด



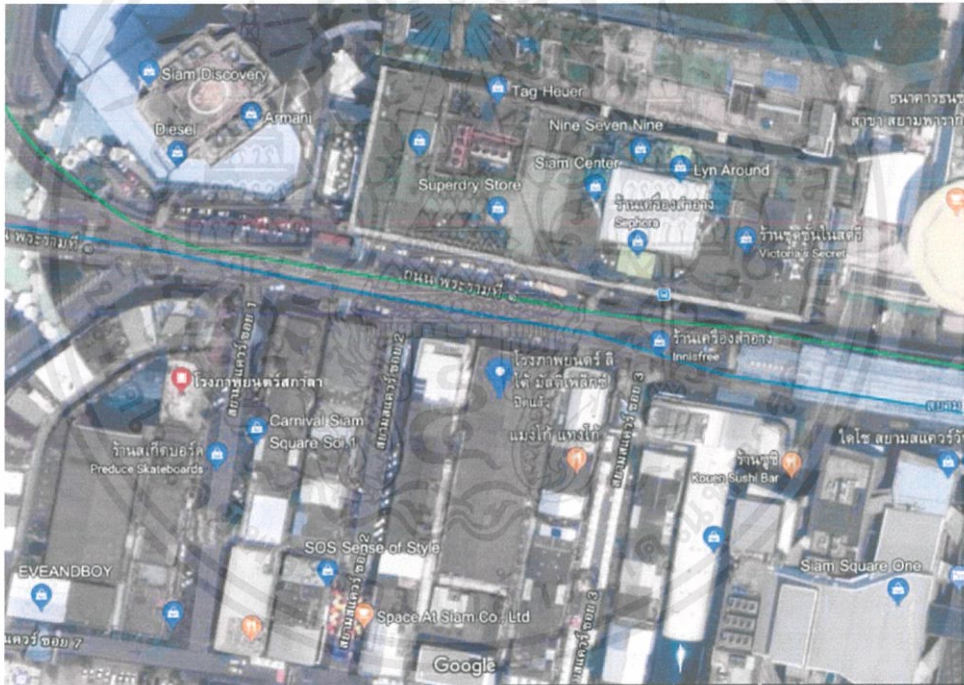
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.3 ที่ตั้งโครงการ

LIDO CONNECT

ถนน พระรามที่ ๑ แขวง ปทุมวัน เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

- ขนาดพื้นที่ประมาณ 4,000 ตารางเมตร
- พื้นที่ตั้งอยู่ใจกลางย่านสยาม ในบริเวณพื้นที่ธุรกิจ เชื่อมถึงศูนย์การค้า และรถไฟฟ้า
- อยู่ติดสยามเซ็นเตอร์ สยามพารากอน สยามสแควร์วัน สยามดิสคัฟเวอร์รี่
- ผู้ใช้ส่วนใหญ่มีทั้งวัยรุ่นมัธยมและนักศึกษาที่มาเที่ยวสังสรรค์ คนวัยทำงาน



ภาพที่ 1.25 ภาพแสดงตำแหน่งที่ตั้ง และขอบเขตพื้นที่ A สยามสแควร์ กรุงเทพมหานคร
ที่มา Google Map ณ วันที่ 6 สิงหาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.4 การเข้าถึงโครงการ

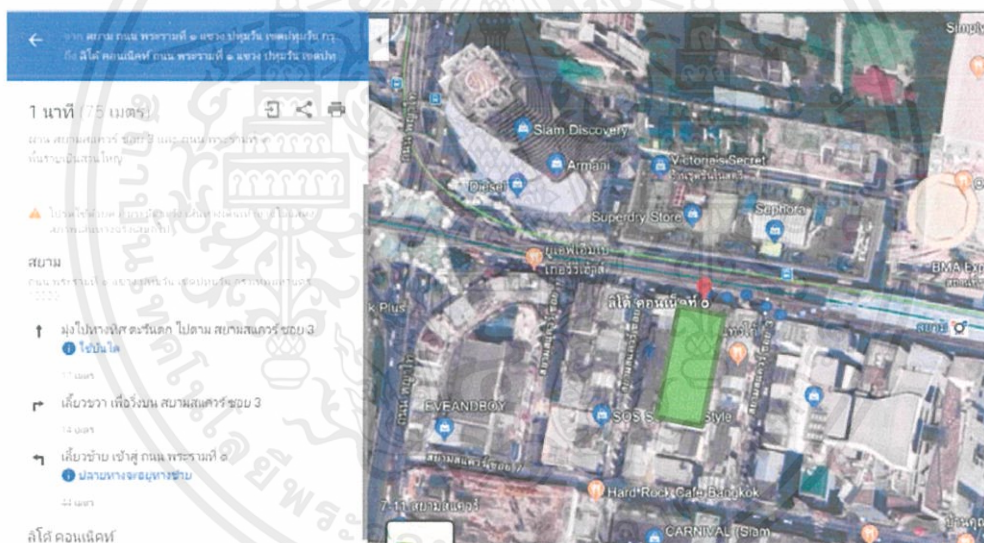
1.7.4.1 เดินทางโดยรถไฟฟ้า BTS สถานีสยาม ทางออก2 โดยใช้เวลาเดินทางมาถึงโครงการ 1-3 นาที (ระยะ 75 เมตร)

1.7.4.2 เดินทางโดยรถโดยสารประจำทางมาลงป้ายสยามหรือการนั่งรถโดยสารของทางม.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้

1.7.4.3 เดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัว โดยสามารถมาจอดรถที่ลานจอดรถเร่งด่วน ที่สยามสแควร์ ซอย 7 โดยเสียค่าจอด ในราคาดังนี้

- จอดฟรี 15 นาทีแรก
- -ชั่วโมงแรก ชั่วโมงละ 10 บาท
- ชั่วโมงที่ 2-4 ชั่วโมงละ 20 บาท
- -ชั่วโมงที่ 5 ++ ชั่วโมงละ 30 บาท
- หรือสามารถไปจอดรถตามพื้นที่จอดในศูนย์การค้าสยามพารากอน



ภาพที่ 1.26 ภาพแสดงการเข้าถึงโครงการ

ที่มา Google Map ณ วันที่ 18 กันยายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 ลักษณะทางกายภาพโครงการ

1.8.1 การวิเคราะห์อาคาร

1). ลักษณะพึงประสงค์ของอาคาร

- 1.อาคารที่มีความบอกเล่าเรื่องราวประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์ไทย
- 2.รูปแบบอาคารมีโรงรองรับกิจกรรมสำหรับจัดแสดงภาพยนตร์
- 3.เป็นอาคารที่มีรูปแบบเสาและคาน

2). การวิเคราะห์อาคาร

โดยตัวอาคารเดิมของทางลิโด้นั้นมีประวัติความเป็นมาทางโครงสร้างสถาปัตยกรรมเดิมที่คอยบอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาของย่านสยาม ที่เป็นสถานที่รวมตัวของกลุ่มวัยรุ่นเดิมที่ชอบมาพบปะสังสรรค์มาทำกิจกรรมชมภาพยนตร์อินดี้ เป็นแหล่งรวมของการเลือกซื้อสินค้าและแฟชั่น อีกทั้งอาหารการกินต่างๆที่พร้อมคอยให้บริการ โดยการโครงการลิโด้คอนเนคต์เดิมนั้นมีจุดมุ่งหมายในการเปลี่ยนจากลิโด้เดิมมีการเปลี่ยนโฉมใหม่โดยยังคงรูปลักษณะเดิมที่เป็นที่คุ้นตาของผู้คนสู่ลิโด้คอนเนค (Lido Connect) ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นพื้นที่ “เชื่อมต่อโอกาส” ให้แก่วัยรุ่นที่ต้องการมาแสดงความชอบและความสามารถทั้งในด้านศิลปะ, การเต้นและด้านภาพยนตร์นั่นเอง

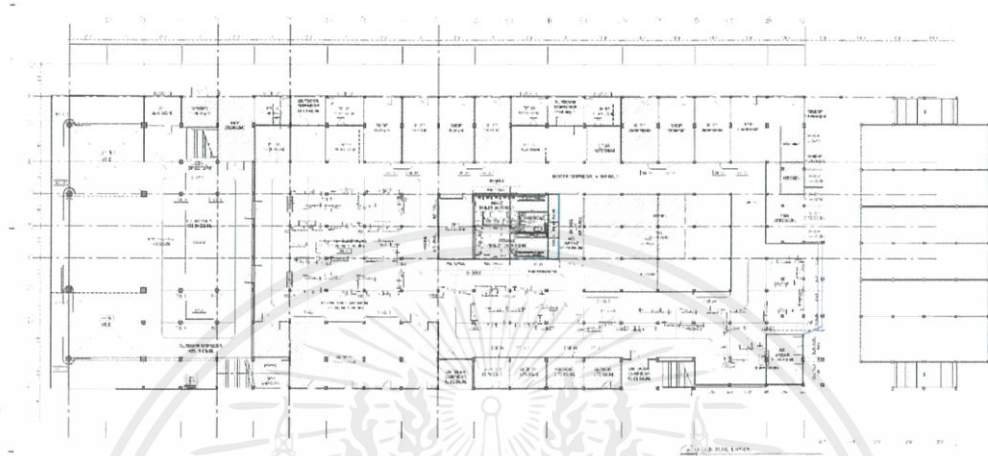
ปัจจุบันโครงการลิโด้คอนเนคต์นั้นถูกบริการงานโดยบริษัท LOVEIS Entertainment เป็นกลุ่มนักดนตรี นักแต่งเพลง ผู้สร้างประวัติศาสตร์วงการเพลงไทยจากค่ายเพลงเล็กๆที่มีแนวทางเป็นของตัวเอง กลายเป็นกลุ่มธุรกิจเพลงที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจด้วยเสียงเพลงให้คนไทยมากกว่า 20 ปี และมีจุดกำเนิดจากสยามสแควร์ ซึ่งทางบริษัทนั้นก็มีเรื่องเล่าความเป็นมาตั้งแต่สมัยเดิมที่ค่ายยังชื่อ “เบเกอรี่มิวสิก (Bakery music)”

ตัวอาคารเดียวที่ตั้งอยู่ในย่านตึกแถวของสยาม และละแวกโดยรอบเป็นศูนย์การค้าและร้านขายเสื้อผ้าแฟชั่น เครื่องประดับ ในส่วนของอาคารลิโด้คอนเนคต์ทางทิศใต้ที่เข้ามาจากทางสยามซอย 7 นั้นเป็นช่วงที่ติดกับตรอกซอยที่มีขนาดแคบของทางศูนย์การค้าของลิโด้เดิม

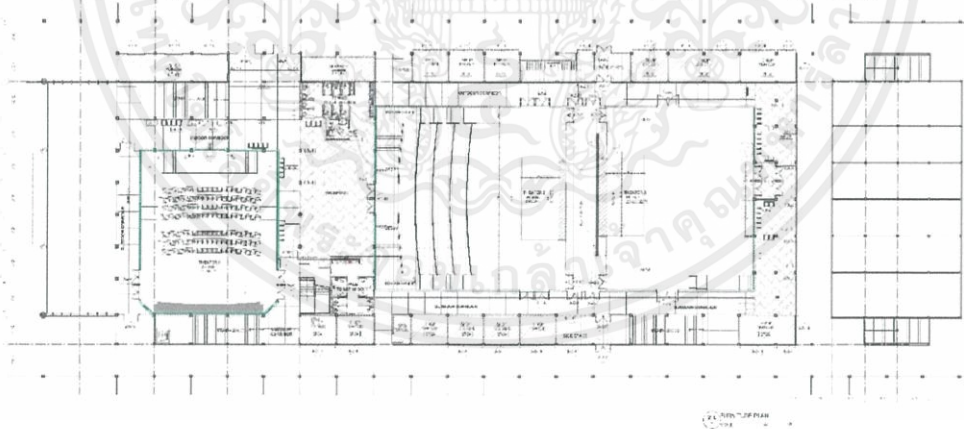
1.8.2 แบบอาคาร

อาคารลิโดคอนเน็คท์ (โรงภาพยนตร์เกาลีโด)

1.8.2.1 ผังบริเวณ

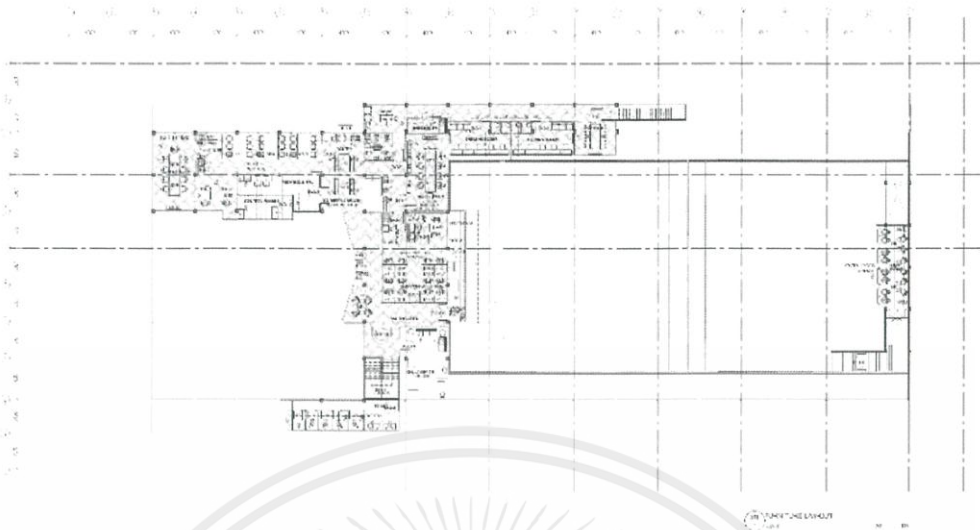


ภาพที่ 1.27 แสดงแผนผังอาคารชั้นที่1 Shop and Event Space : Lido Connect , สยาม

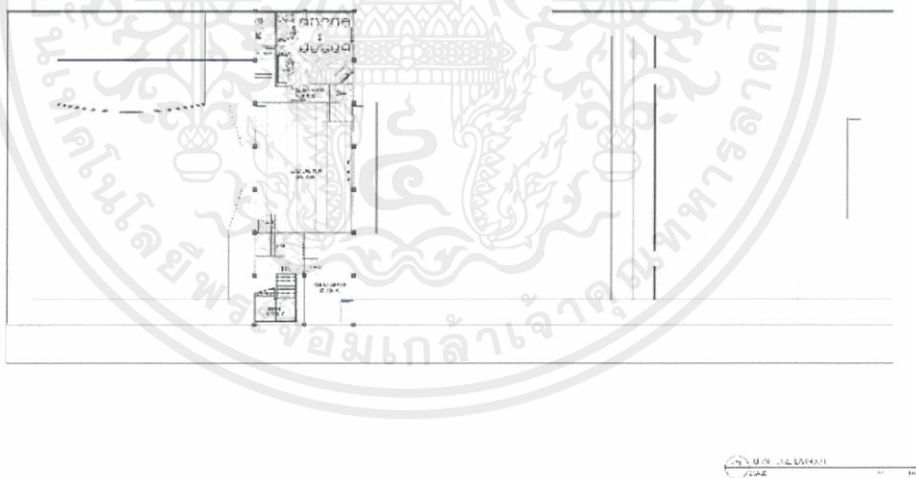


ภาพที่ 1.28 แสดงแผนผังอาคารชั้นที่2 Theater 1,2,3 : Lido Connect , สยาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



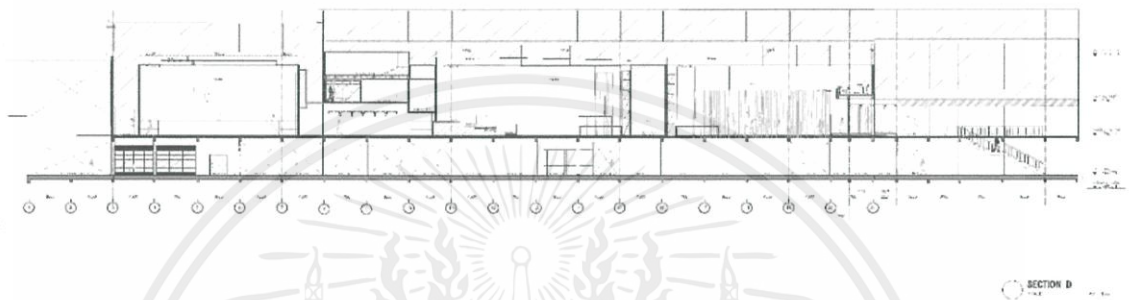
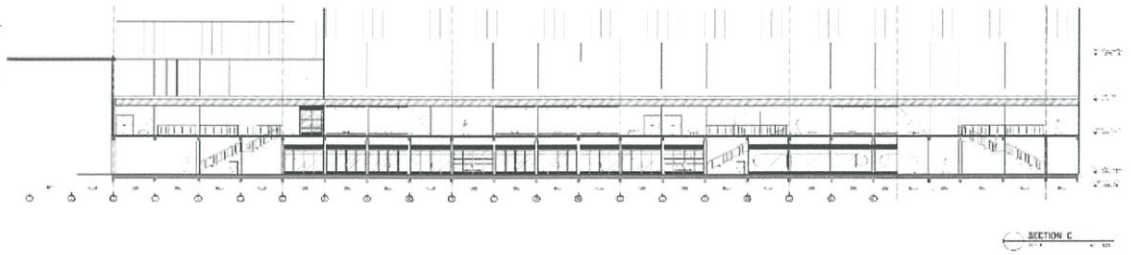
ภาพที่ 1.29 แสดงแผนผังอาคารชั้นที่3 Office and Back Stage : Lido Connect , สยาม



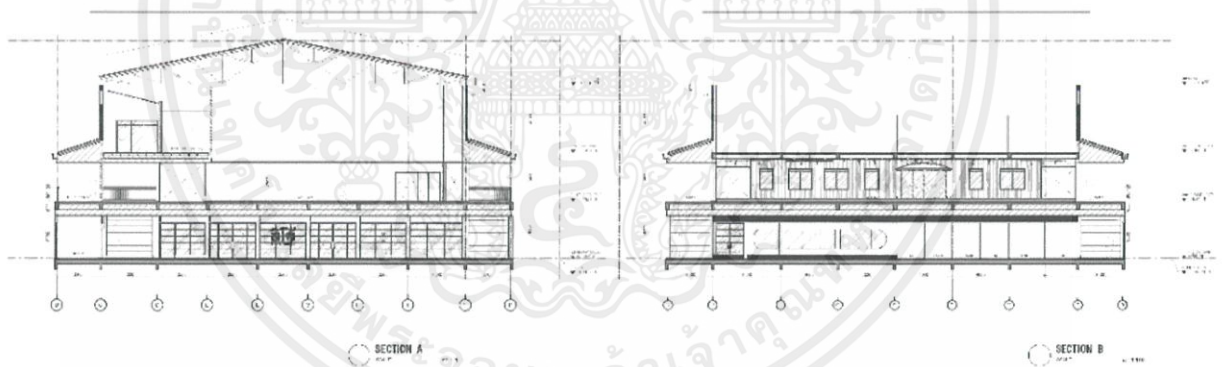
ภาพที่ 1.30 แสดงแผนผังอาคารชั้นที่4 Office and Back Stage : Lido Connect , สยาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8.3 แบบอาคาร

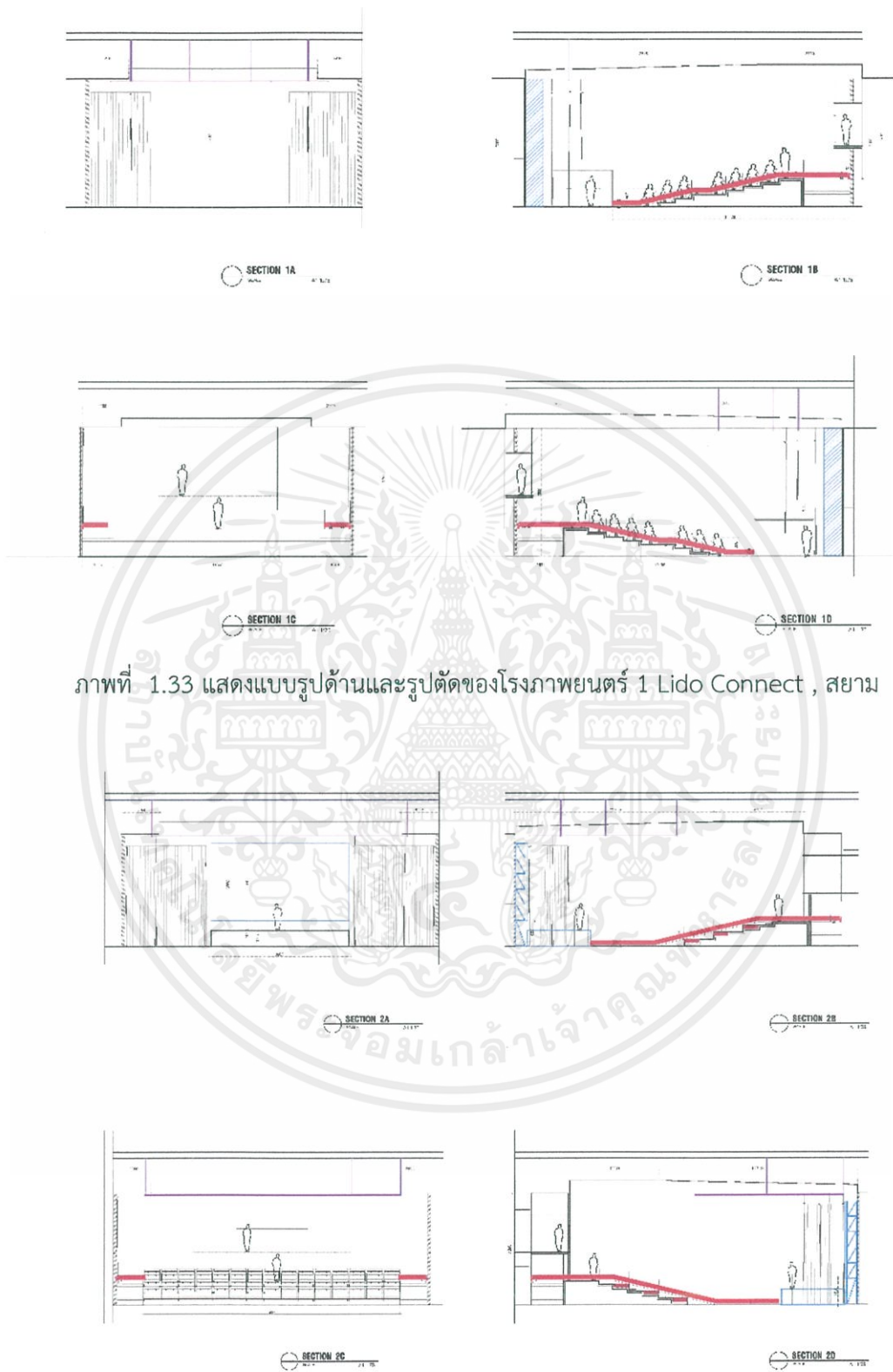


ภาพที่ 1.31 แสดงแบบรูปด้านและรูปตัดของอาคาร Lido Connect , สยาม



ภาพที่ 1.32 แสดงแบบรูปด้านและรูปตัดของอาคาร Lido Connect , สยาม

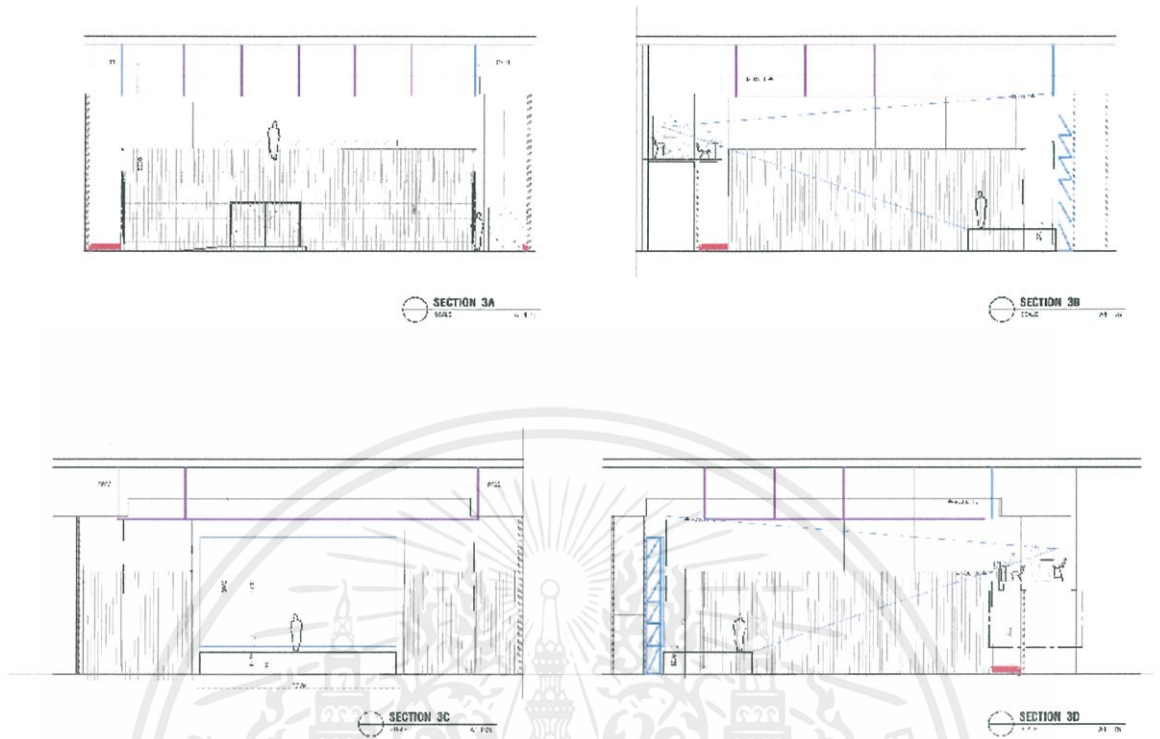
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.33 แสดงแบบรูปด้านและรูปตัดของโรงภาพยนตร์ 1 Lido Connect , สยาม

ภาพที่ 1.34 แสดงแบบรูปด้านและรูปตัดของโรงภาพยนตร์ 2 Lido Connect , สยาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.35 แสดงแบบรูปด้านและรูปตัดของโรงภาพยนตร์ 2 Lido Connect , สยาม

1.9 สภาพแวดล้อมโครงการ

1.9.1 สภาพแวดล้อมที่ตั้งภายในโครงการ

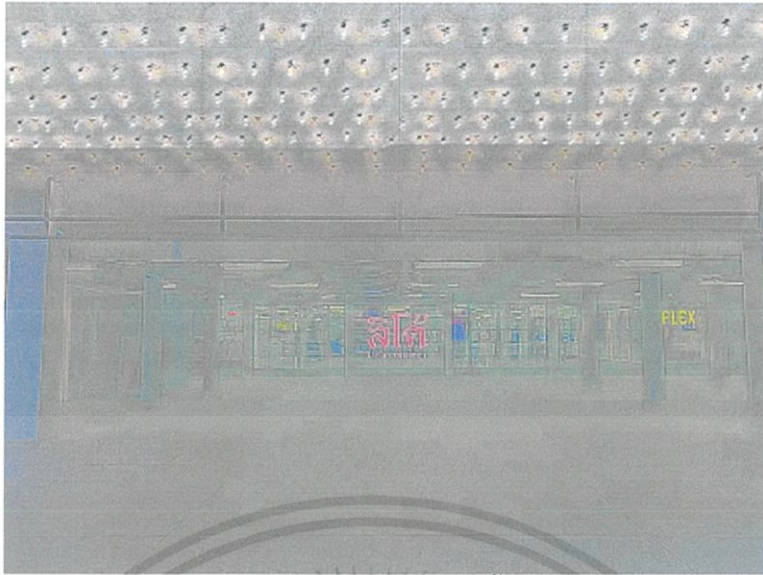


ภาพที่ 1.36 สภาพแวดล้อมที่ตั้งภายในโครงการ ลิดโก้คอนเน็คท์

<https://bk.asia-city.com/city-living/news/heres-all-coolest-stuff-inside-new-lido-connect>

ณ วันที่ 14 กันยายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.37 หน้าทางเข้าอาคาร พื้นที่ Drop off

<https://bk.asia-city.com/city-living/news/heres-all-coolest-stuff-inside-new-lido-connect> ณ วันที่ 14 กันยายน 2562



ภาพที่ 1.38 สภาพแวดล้อมภายในโครงการ (ทางเข้าจากสยามซอย 7)

ณ วันที่ 20 สิงหาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.39 ภาพภายในโครงการลิโดคอนเน็คท์

<https://bk.asia-city.com/city-living/news/heres-all-coolest-stuff->



ภาพที่ 1.40 ภาพภายในโครงการลิโดคอนเน็คท์

<https://bk.asia-city.com/city-living/news/heres-all-coolest-stuff->

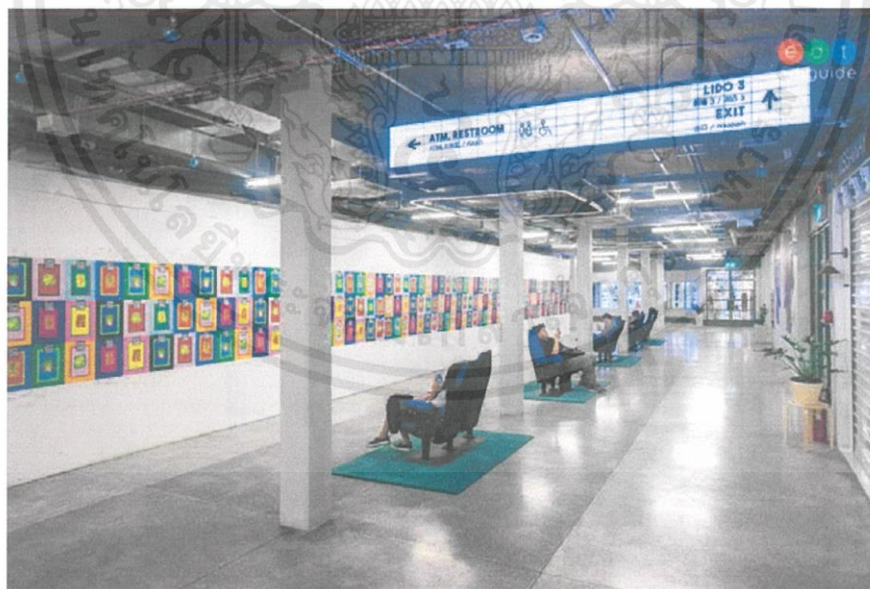
inside-new-lido-connect ณ วันที่ 14 กันยายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.41 ภาพภายในโครงการลิโดคอนเน็คท์

<https://bk.asia-city.com/city-living/news/heres-all-coolest-stuff-inside-new-lido-connect> ณ วันที่ 14 กันยายน 2562



ภาพที่ 1.42 ภาพภายในโครงการลิโดคอนเน็คท์

<https://bk.asia-city.com/city-living/news/heres-all-coolest-stuff-inside-new-lido-connect> ณ วันที่ 14 กันยายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.9.2 สภาพโดยรอบโครงการ



ภาพที่ 1.43 ภาพภายนอกโครงการลิโดคอนเน็คท์ทิศเหนือ
ณ วันที่ 20 สิงหาคม 2562



ภาพที่ 1.44 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการทิศใต้ของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 20 สิงหาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.45 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการทศใต้ของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 20 สิงหาคม 2562

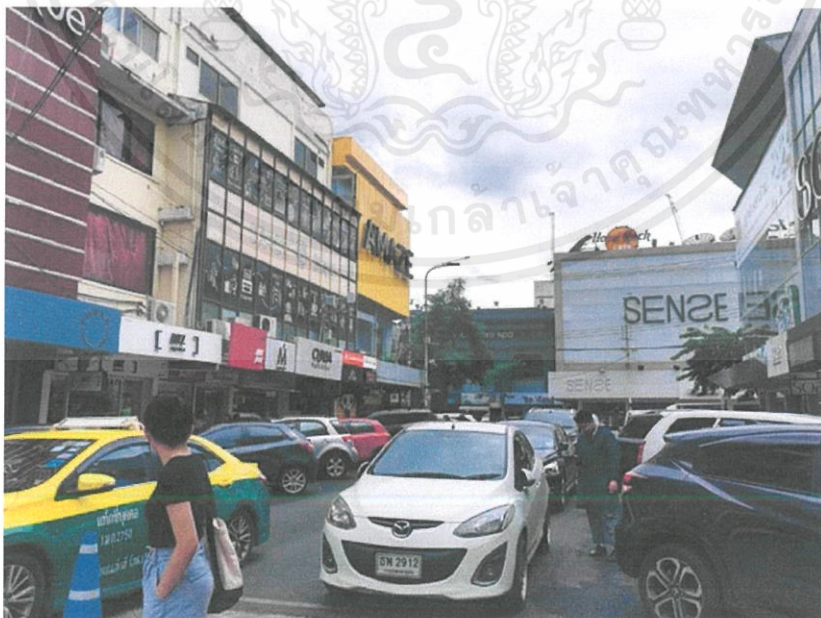


ภาพที่ 1.46 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการทศใต้ของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 20 สิงหาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.47 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการทิสโก้ได้ของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 20 สิงหาคม 2562



ภาพที่ 1.48 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการทิสโก้ได้ของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 20 สิงหาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



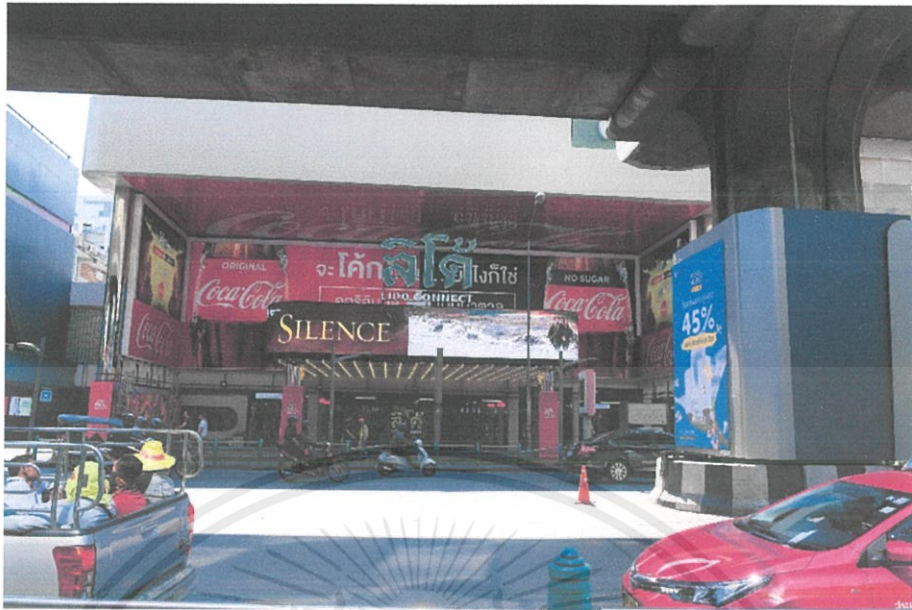
ภาพที่ 1.49 แสดงสภาพแวดล้อมโครงการที่คืบได้ของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 20 สิงหาคม 2562

1.10 การวิเคราะห์อาคาร (Building Analysis)



ภาพที่ 1.1 อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

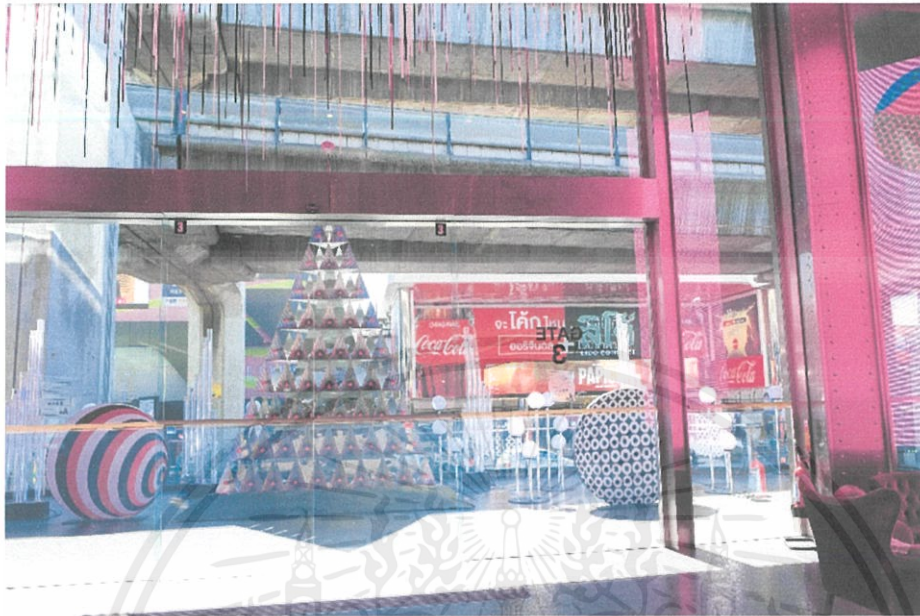


อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



มุมมองอาคารของ Lido Connect จากฝั่งสยามเซนเตอร์ , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อาคารของ Lido Connect , สยาม

ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม

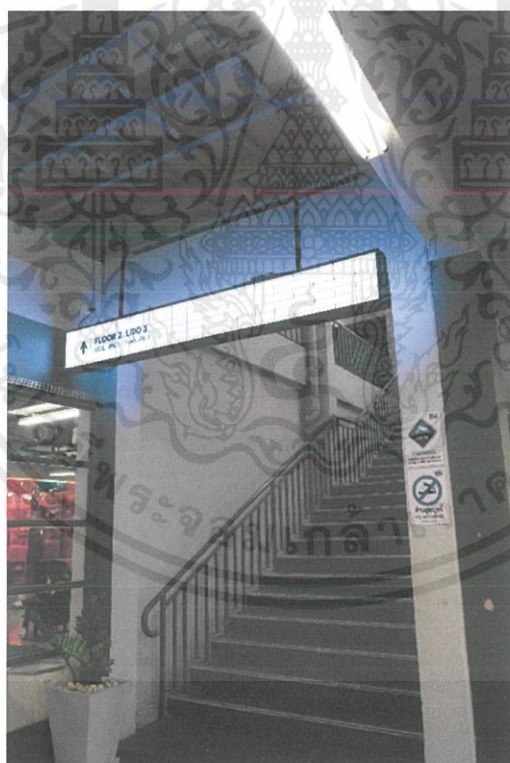
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อาคารของ Lido Connect , สยาม

ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม

ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อาคารของ Lido Connect , สยาม

ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม

ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



อาคารของ Lido Connect , สยาม

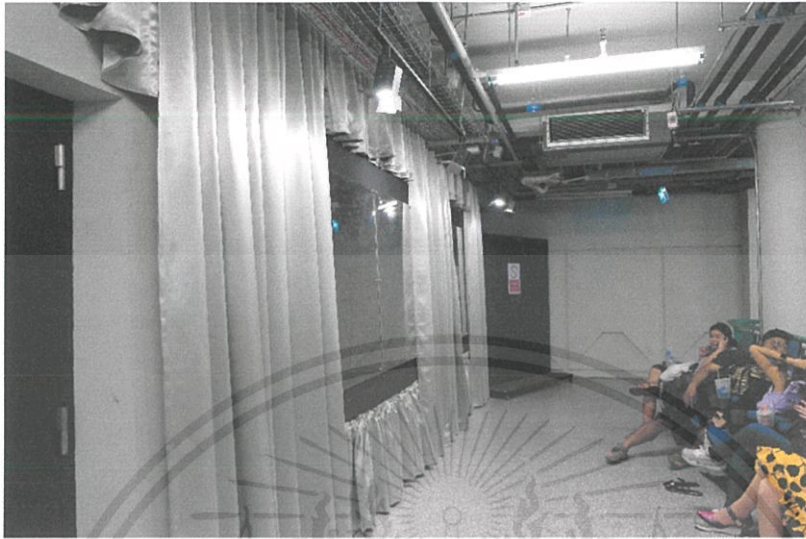
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม

ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

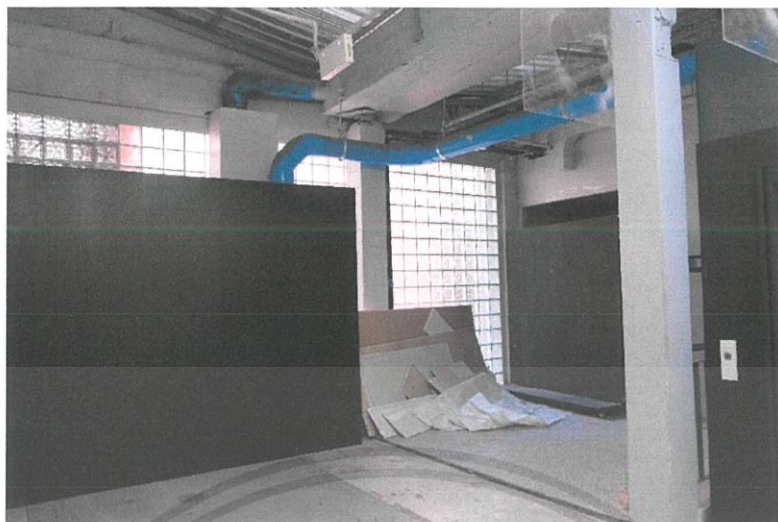


อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562



อาคารของ Lido Connect , สยาม
ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

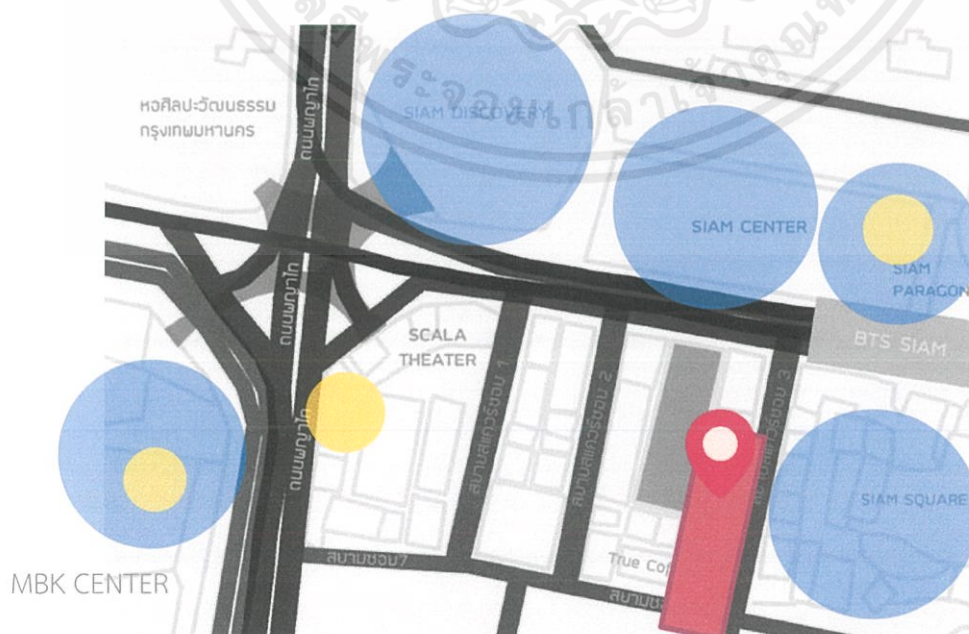


อาคารของ Lido Connect , สยาม

ณ วันที่ 16 ธันวาคม 2562

1.11 วิเคราะห์ที่ตั้ง (Site Analysis)

ลักษณะที่ตั้งนั้นอยู่ใจกลางย่านสยาม อยู่ในบริเวณแหล่งศูนย์การค้า สยามพารากอน สยามเซ็นเตอร์ สยามแอสควร์วัน มีขนาดกว้างxยาว คือ 80x38.75 เมตร คิดเป็นพื้นที่ 3,100 ตารางเมตร พื้นที่การเข้าถึงของพื้นที่ที่ได้ สยาม มีการเข้าถึง2ทางคือ 1.ทางทิศเหนือ หน้าโครงการอยู่ติด ถนนพระราม1 ที่ติดถนนใหญ่ 2.เข้าทางข้างหลังโครงการ จากทางสยามซอย 7 ที่เดินเข้าผ่านตึกนั้นจะต้องผ่านทางร้านค้าขนาดเล็กในบริเวณอาคารลิโด้ ที่มีการเข้าพื้นที่ร้าน มีทั้งเสื้อผ้าแฟชั่น เครื่องประดับ



ภาพที่ 1.50 แสดงสภาพแวดล้อมโดยรอบโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสนับสนุนโครงการ

2.1 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ

2.1.1 ลักษณะโครงการ

ชุมชน (Community) ในความหมายมิติที่ 2 : Sociology อธิบาย"ชุมชน" ในด้าน ความสัมพันธ์ ของคนที่มีอะไร ๆ ร่วมกัน โดยส่วนใหญ่แล้วคือก็ผลประโยชน์ร่วมกัน (mutual interest) (ทำนองว่า ผลประโยชน์ร่วมกันจึงคุยกันได้) เช่น ปัญหาหรือความต้องการ ร่วมกัน ตระกูล เครือญาติ ชนบประเพณี วัฒนธรรม ร่วมกัน โปรดสังเกตว่า มิตินี้เน้น "ความสัมพันธ์ " ไม่ได้เน้นพื้นที่ จึงทำให้ความหมายของ "ชุมชน" กว้างไปกว่าความหมายตามมิติที่ 1

องค์ประกอบของชุมชนได้แก่

1. มีอุดมการณ์ วิสัยทัศน์ร่วมกันและมีทิศทาง เดียวกัน
2. มีเป้าหมายและวัตถุประสงค์ร่วมกัน
3. มีผลประโยชน์ร่วมกัน
4. ผู้นำ มีความรู้ ทักษะในด้านความคิด ศีลธรรม การประกอบอาชีพ การพูด ประสานงาน บารมี
- 5.สมาชิก
- 6.การบริหารจัดการ มี การตัดสินใจร่วมกัน การจัดโครงสร้าง บทบาท หน้าที่ กำหนดกฎ กติการ่วมกัน สถานที่ ทรัพยากร การสื่อสาร การ ประสานงาน การควบคุม ตรวจสอบและประเมินผล
7. กิจกรรม มีอย่างต่อเนื่อง มีประโยชน์ต่อองค์กร สมาชิกและชุมชน
8. ทรัพยากรที่เป็นทุนและงบประมาณเช่น องค์กรความรู้ ประสบการณ์ เทคโนโลยี และการประสานทุนจากภายในและภายนอกชุมชน

ความบันเทิง คือ สิ่งที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น

- ภาพยนตร์
- ดนตรี
- ละครเวที
- สวนสนุก
- กีฬา
- โทรทัศน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- วิทย์
- การอ่าน
- วรรณกรรม
- นิตยสาร
- เกมและการละเล่น เช่น หมากรุก , เกมคอมพิวเตอร์

(ข้อมูลจากวิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี)

2.1.2 ประเภทโครงการ

คอมมูนิตีเซ็นเตอร์ (community center)

เป็นโครงการรวบรวมกลุ่มคนที่มีความชอบประเภทเดียวกัน

โรงภาพยนตร์ (cinema)

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สามารถสร้างความเข้าใจและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในพื้นที่ของโรงภาพยนตร์เป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์ที่สื่อออกไปทำให้ผู้ชมที่อยู่ในโรงภาพยนตร์ได้ซึมซับเนื้อหาของภาพยนตร์อย่างมีประสิทธิภาพไปที่ภาพยนตร์ที่กำลังฉายซึ่งจะส่งผลต่อการรับรู้ เมื่อมีภาพยนตร์ที่มีคุณภาพในการสื่อสารต่อผู้ชมและประกอบกับบรรยากาศในการชมและมีผู้ชมร่วมในเวลาเดียวกันจะสามารถสร้างกิจกรรมเพื่อให้มีการแสดงความคิดเห็นที่มีต่อภาพยนตร์ที่ได้รับชมและแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันอันจะสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเกิดความคุ้นเคยและส่งผลถึงการยอมรับข้อคิดเห็นซึ่งกันและกันเข้าใจในทัศนคติของคนอื่น ทำให้กิจกรรมการชมภาพยนตร์ไปเป็นเพียงเพื่อความบันเทิงยังสามารถให้ประโยชน์ต่อผู้ชมทั้งในส่วนบุคคลคือเกิดความคิดที่สร้างสรรค์ที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนทัศนคติ และในส่วนรวมคือเกิดความเป็นประชาธิปไตยทั้งในการแสดงทัศนคติและการยอมรับฟังผู้อื่น

ปัจจุบันโรงภาพยนตร์ส่วนใหญ่ใช้ในทางธุรกิจและบันเทิงเป็นหลักเนื่องจากผู้ประกอบการโรงภาพยนตร์เท่านั้นที่จะมีโรงภาพยนตร์ ส่วนในหน่วยงานของรัฐที่มีพื้นที่เป็นลักษณะของห้องที่ใช้ในหลายลักษณะในเชิงเอนกประสงค์และใช้ในด้านการเผยแพร่ความรู้ตามภารกิจของหน่วยงาน แต่ที่จะใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการสร้างปัญญายังมีน้อยมีเพียงสถานศึกษาบางแห่งที่เข้าใจถึงประโยชน์ของภาพยนตร์จึงจัดกิจกรรมในการชมภาพยนตร์ร่วมกันแต่ไม่มีพื้นที่ที่เป็นโรงภาพยนตร์จริงๆ

สถานการณ์ของโรงภาพยนตร์ในปัจจุบันเป็นที่น่าเป็นห่วงทำให้มีการปิดตัวลงเป็นจำนวนมากและประกอบกับคนส่วนใหญ่เริ่มใช้ชีวิตที่ส่วนตัวมากขึ้นในการชมภาพยนตร์ก็จะเป็นการชมในครอบครัวจากแผ่น DVD หรือโทรทัศน์สถานีต่างๆซึ่งรวมถึงเคเบิลและดาวเทียมซึ่งมีให้เลือกมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เยาวชนในปัจจุบันใช้เวลาในการภาพยนตร์น้อยลงและใช้เวลาในการชมโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่โดยในเวลาดังกล่าวอาจจะไม่มีผู้ปกครองช่วยแนะนำเนื้อหาที่เหมาะสมและสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องให้กับเยาวชน ซึ่งในเวลาที่อยู่โรงเรียนไม่มีการเสริมสร้างการรู้เท่าทันสื่อหรือภาพยนตร์ จึงควรให้เยาวชนมีการเรียนรู้จากภาพยนตร์อย่างถูกต้องและมีการให้ใช้ภาพยนตร์ในการสร้างจินตนาการแก่เยาวชนเหมือนการเปิดโลกทัศน์และเสริมสร้างความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะทำให้เป็นบุคลากรที่มีคุณภาพในภายภาคหน้า

เยาวชนทั่วประเทศมีโอกาสในการเรียนรู้ไม่เท่าเทียมกันเนื่องจากแต่ละพื้นที่เจริญไม่เท่ากันเยาวชนในเมืองจะมีโอกาสมากกว่าเยาวชนในชนบท การกิจข้อหนึ่งของหอภาพยนตร์คือจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและเผยแพร่ภาพยนตร์ในฐานะเป็นสื่อการศึกษาทางศิลปวัฒนธรรมและการบันเทิง และเป็นแหล่งให้การศึกษาเรียนรู้นอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัยและการศึกษาตลอดชีวิต ซึ่งหอภาพยนตร์สามารถหาภาพยนตร์ที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาเยาวชนและจัดกิจกรรมการเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์

จึงเกิดโครงการรณรงค์รณรงค์ขึ้นเพื่อให้โอกาสเยาวชนทั่วประเทศได้รับการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์ซึ่งรณรงค์จะสร้างแรงบันดาลใจให้กับตัวเองที่จะกล้าในการเรียนรู้ในโลกกว้างที่ยังมีเรื่องมากมายให้เรียนรู้ ในการเคลื่อนที่ไปในทุกหนทุกแห่งในประเทศไทยจะทำให้การเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เข้าถึงได้ทุกชนชั้นทุกพื้นที่

เมื่อโครงการดังกล่าวได้เริ่มดำเนินการเยาวชนทุกคนจะรอคอยการมาของรถโรงเรียนคันนั้นที่จะสร้างจินตนาการให้แก่เขาและจะบอกต่อๆไป ทำให้เกิดความทรงจำที่ดีๆในวัยเด็กและส่งผลต่อความมุ่งมั่นในการพัฒนามีแรงบันดาลใจในการสร้างอนาคตของตนเองที่จะเกิดประโยชน์ต่อประเทศชาติต่อไป

ทั้งนี้ เมื่อวันที่ ๒๘ มกราคม ๒๕๕๘ หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) ได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี พระราชทานนามรถโรงเรียนคันแรกของประเทศไทยและเอเชียว่า “เฉลิมทัศน์” อันหมายถึง รถฉายภาพยนตร์เพื่อสร้างโอกาสในการรับชมภาพยนตร์ และเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในโอกาสทรงเจริญพระชนมายุครบ ๕ รอบ นับเป็นพระมหากรุณาธิคุณอันล้นพ้นแก่หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) อย่างยิ่ง

วัตถุประสงค์

๑. ภาพยนตร์ที่มีประโยชน์สามารถเข้าถึงเยาวชนได้ทุกพื้นที่ของประเทศ
๒. เยาวชนทั่วประเทศมีโอกาสที่เท่ากันในการเรียนรู้ใช้ภาพยนตร์
๓. สร้างวัฒนธรรมการชมภาพยนตร์ที่เกิดเป็นประโยชน์

(อ้างอิง : รถโรงเรียนเฉลิมทัศน์. <http://www.fapot.org/cinemobile/history/> วันที่ 15 กันยายน 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3 ลักษณะเฉพาะตัวของโครงการ

ภาพยนตร์และกำกับภาพยนตร์ (Cinematography & Film Production)

เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งซึ่งรวบรวมศิลปะแขนงต่าง ๆ ผสมผสานความคิดสร้างสรรค์และความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีในการตัดต่อภาพและ เสียงลงบนแผ่นฟิล์มหลักสูตรการศึกษาจะพัฒนาความรู้ความสามารถและทักษะทางด้านเทคโนโลยีที่จำเป็นเพื่อก้าวสู่เส้นทางอาชีพและความสำเร็จในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ มีการเรียนการสอนในวิทยาลัยชุมชน วิทยาลัยอาชีวะ และมหาวิทยาลัยหลายแห่งผู้กำกับภาพและผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นอาชีพการงานที่คนให้ความสนใจกันมากภาพยนตร์เป็นหนึ่งในสินค้าทางวัฒนธรรมที่แพร่หลายและมาแรงที่สุดในสังคมโลก ทุกวันนี้หลักสูตรระดับปริญญาตรีสาขาภาพยนตร์ เป็นการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ ตีความ และวิจารณ์ภาพยนตร์หลักสูตรส่วนใหญ่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนดูหนังในมุมมองที่เป็นเอกสารอ้างอิง ทางประวัติศาสตร์สังคม และศิลปะ ไม่ได้เพียงแค่ความสนุกชั่วครู่ชั่วยาม แต่สามารถมองเห็นคุณค่าและความงดงามในภายหลัง โครงสร้างหลักสูตร ส่วนมากเป็นการเขียนรายงานวิเคราะห์บทภาพยนตร์บางตอนหรือทั้งหมด มีหัวข้อเกี่ยวกับ Film theory, Film history, Film aesthetics, Editing theory, American cinema, Film comedy, Film noir และ Documentary film เรียนจบแล้วสามารถยึดอาชีพจริงจังในด้านการสร้างภาพยนตร์ การเขียนบทภาพยนตร์ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ หรือผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์ภาพยนตร์ หรือสามารถเลือกเรียนต่อระดับปริญญาเอกในสาขา Film Studies ก็ได้

ขั้นตอนและอุปกรณ์ในการถ่ายทำภาพยนตร์

การผลิตภาพยนตร์

5. Development
2. Pre-Production
3. Production
4. Post-Production

Development

เป็นขั้นตอนแรกในการเตรียมการ ถ่ายทำภาพยนตร์ โดยขั้นตอนนี้คือขั้นตอนในการ เตรียมบทภาพยนตร์ เพื่อถ่ายทำต่อไป

1. การเขียนบทภาพยนตร์
2. การค้นคว้าหาข้อมูล
3. การเขียนเรื่องย่อ
4. การเขียนโครงเรื่องขยาย
5. บทภาพยนตร์
6. บทถ่ายทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. Story board

การเขียนบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ คือ แบบร่างของการสร้างภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีการบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร และต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เป็น การเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็น ฉากๆ ลงรายละเอียดย่อยๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา บางครั้งอาจกำหนดมุม กล้องหรือ ขนาดภาพ ให้ชัดเจนเลยก็ได้

องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์

1. **เรื่อง (story)** หมายถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุดเรื่องอาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปี หรือไม่รู้จบ (infinity) ก็ได้ สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่องคือปมความขัดแย้ง (conflict) ซึ่งก่อให้เกิดการกระทำ ส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว
2. **แนวความคิด (concept)** เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิด (Idea) อะไรที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้
3. **แก่นเรื่อง (theme)** คือประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลัก (Main theme) ของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วยประเด็นรองๆ (sub theme) อื่นๆก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก
4. **เรื่องย่อ (Plot)** เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่คิดขึ้นมาใหม่ เรื่องที่นำมาจากเหตุการณ์จริง เรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือแม้แต่เรื่องที่ลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์อื่น สิ่งแรกนั้นเรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญชัดเจน ต้องมีการมีการตั้งคำถามว่า จะมีอะไรเกิดขึ้น (What...if...?) กับเรื่องที่คิดมา และสามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้
5. **โครงเรื่อง (treatment)** เป็นการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจน ไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก(main plot) และเหตุการณ์รอง (sub plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไป ต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก
6. **ตัวละคร (character)** มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลัก หรือตัวละครนำ และตัวละครสมทบหรือตัวละครประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ
7. **บทสนทนา (dialogue)** เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใช้บอกถึงอารมณ์ ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีจะสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูด การประหยัดถ้อยคำจึงเป็นสิ่ง ที่ควรทำ ความหมายหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดี ยิ่งขึ้นก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างการเขียนบท

1. จุดเริ่มต้น (BEGINNING) ช่วงของการเปิดเรื่อง แนะนำเรื่องราว ปูเนื้อเรื่อง
2. การพัฒนาเรื่อง (DEVELOPING) การดำเนินเรื่อง ผ่านเหตุการณ์เดียวหรือหลายเหตุการณ์ เนื้อเรื่องจะมีความซับซ้อนมากขึ้น
3. จุดสิ้นสุด (ENDING) จุดจบของเรื่อง แบ่งออกเป็นแบบสมหวัง (Happy ending) ทำให้รู้สึกอิ่มเอมใจ และแบบผิดหวัง (Sad ending) ทำให้รู้สึกสะเทือนใจ

ปัจจัยสำคัญในโครงสร้างบท

1. แนะนำ (INTRODUCTION) คือการแนะนำเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ ตัวละครสิ่งแวดล้อม และเวลา
2. สร้างเงื่อนไข (SUSPENSE) คือการกระตุ้นให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างลึกลับมีเงื่อนไข มีปมผูกมัด ความขัดแย้ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและสนใจในเหตุการณ์
3. สร้างวิกฤตการณ์ (CRISIS) คือการเผชิญปัญหา วิเคราะห์ปัญหาของตัวละคร และหาทางแก้ไขหาทางออก หากตัวละครวนเวียนอยู่กับปัญหานานมากจะทำให้ผู้ชมรู้สึกหนักและเบื่อขึ้นได้ ควรที่จะมีการกระตุ้นจากเหตุการณ์อื่นมาแทรกด้วย
4. จุดวิกฤตสูงสุด (CLIMAX) เป็นช่วงเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ถูกบีบกดดันสูงสุด ทำให้มีการตัดสินใจอย่างเด็ดขาด
5. ผลสรุป (CONCLUSION) คือทางออก ข้อสรุป ทำให้เกิดความกระจ่าง ภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่มีบทสรุปก็เพื่อให้ผู้ชมกลับไปคิดเอง

ขั้นตอนในการเขียนบทภาพยนตร์

1. การค้นคว้าหาข้อมูล (research) เป็นขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อันดับแรกที่ต้องทำถือเป็นสิ่งสำคัญ หลังจากเราพบประเด็นของเรื่องแล้ว จึงลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้อง จริง ชัดเจน และมีมิติมากขึ้น คุณภาพของภาพยนตร์จะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับที่การค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะภาพยนตร์นั้นจะมีเนื้อหาใดก็ตาม
2. การเขียนเรื่องย่อ (synopsis) คือเรื่องย่อขนาดสั้น ที่สามารถจบลงได้ 3-4 บรรทัด หรือหนึ่งย่อหน้า หรืออาจเขียนเป็น story outline เป็นร่างหลังจากที่เราค้นคว้าหาข้อมูลแล้วก่อนเขียนเป็นโครงเรื่องขยาย (treatment)
3. การเขียนโครงเรื่องขยาย (treatment) เป็นการเขียนคำอธิบายของโครงเรื่อง (plot) ในรูปแบบของเรื่องสั้น โครงเรื่องขยายอาจใช้สำหรับเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ บางครั้งอาจใช้สำหรับยื่นของบประมาณได้ด้วย และการเขียนโครงเรื่องขยายที่ดีต้องมีประโยคหลักสำคัญ (premise) ที่ง่าย ๆ น่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. **บทภาพยนตร์ (screenplay)** สำหรับภาพยนตร์บันเทิง หมายถึง บท (script) ซีควেনส์หลัก(master scene/sequence)หรือ ซีนา리오 (scenario) คือ บทภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่องบทพูด แต่มีความสมบูรณ์น้อยกว่า บทถ่ายทำ (shooting script) เป็นการเล่าเรื่องที่ได้พัฒนามาแล้วอย่างมีขั้นตอนประกอบ ด้วยตัวละครหลักบทพูด ฉาก แอ็คชั่น ซีควেনส์ มีรูปแบบการเขียนที่ถูกต้อง เช่น บทสนทนาอยู่กึ่งกลางหน้ากระดาษฉาก เวลาสถานที่ อยู่ชิดขอบหน้าซ้ายกระดาษ ไม่มีตัวเลขกำกับช็อต และโดยหลักทั่วไปบทภาพยนตร์หนึ่งหน้ามีความยาวหนึ่งนาที

5. **บทถ่ายทำ (shooting script)** คือบทภาพยนตร์ที่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเขียน บทถ่ายทำจะบอกรายละเอียดเพิ่มเติมจากบทภาพยนตร์ (screenplay) ได้แก่ ตำแหน่งกล้อง การเชื่อมต่อ เช่น คัท(cut) การเลื่อนภาพ (fade) การละลายภาพ หรือการจางซ้อนภาพ (dissolve) การกวาดภาพ (wipe) ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษ (effect) อื่น ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเลขลำดับช็อตกำกับเรียงตามลำดับตั้งแต่ช็อตแรกจนกระทั่งจบเรื่อง

6. **บทภาพ (story board)** คือ บทภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่อธิบายด้วยภาพ คล้ายหนังสือการ์ตูนให้เห็นความต่อเนื่องของช็อตตลอดทั้งซีควেনส์หรือทั้งเรื่องมีคำอธิบายภาพประกอบเสียงต่างๆ เช่นเสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก และเสียงพูด เป็นต้น ใช้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำ หรือใช้เป็นวิธีการคาดคะเนภาพล่วงหน้า (pre-visualizing) ก่อนการถ่ายทำว่า เมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้ว หนังสจะมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้กับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรก โดยเขียนภาพ เหตุการณ์ของแอ็คชั่นเรียงติดต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้คนดูเข้าใจและมองเห็นเรื่องราวล่วงหน้าได้ก่อนลงมือเขียนภาพ ส่วนใหญ่บทภาพจะมีเลขที่ลำดับช็อตกำกับไว้ คำบรรยายเหตุการณ์ มุมกล้อง และอาจมีเสียงประกอบด้วย โดยสตอรี่บอร์ดจะประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

- ตัวละครอะไรบ้างอยู่ในซีน ตัวละครหรือวัตถุเคลื่อนไหวอย่างไร
- ตัวละครมีบทสนทนาอะไรกันบ้าง
- ใช้เวลาเท่าไรระหว่างซีนที่แล้วถึงซีนปัจจุบัน
- ใช้มุมกล้อง ไซ้กล้องอะไรบ้างในซีนนั้นๆ ไกลหรือใกล้ หรือใช้มุมอะไร

Pre-Production

Preproduction เป็นขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนแรกที่มีส่วนสำคัญอย่างมากของภาพยนตร์ว่าภาพยนตร์ที่ทำนั้นจะออกมาดีหรือไม่ดีและเป็นขั้นตอนที่จะให้เราได้ว่าเราจะต้องทำอะไรบ้างในการสร้างภาพยนตร์ของเรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เลนส์กล้อง

เลนส์กล้องนั้นสำคัญมากในการที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกต่างๆของภาพยนตร์ให้ได้ตามอารมณ์ที่ต้องการ ดังนั้นคุณสามารถใช้ความรู้เรื่องเลนส์กล้อง ไปสร้างอารมณ์ให้กับภาพยนตร์เพื่อให้เกิดความสมจริง และถ่ายทอดได้อย่างตรงความต้องการ โดยในตัวอย่างของบทเรียนนี้จะนำเสนอภาพถ่ายวัตถุพร้อมฉากหลัง จะทำให้คุณประหลาดใจในความสามารถที่รับรู้ได้ทางความรู้สึก ของเพียงแค่การเปลี่ยนเลนส์กล้องเท่านั้น โดยจะเทียบเป็นจุดโฟกัส (Focal length)

1. รูปร่างโฟกัส 24mm. เป็นมุมที่กว้างมาก
2. รูปร่างโฟกัส 50mm. จัดว่าเป็นระยะที่สายตามนุษย์เห็นชัดเจน
3. รูปร่างโฟกัส 80mm. ให้ความรู้สึกดูลึกละเอียด
4. รูปร่างโฟกัส 135mm. เป็นลักษณะ Portrait เน้นที่วัตถุต่างๆคือรถมากกว่าฉากหลัง
5. รูปร่างโฟกัส 200mm. เป็นมุมที่ถ่ายได้ยากที่สุดต้องใช้ความชำนาญ โดยไม่ให้กล้องนั้นเคลื่อนไหว

สถานที่ (Location)

สถานที่ในการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือเรียกกันว่า โลเคชัน หรือฉากภาพยนตร์ (setting) จัดเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในการก่อให้เกิดเป็นภาพยนตร์ ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะต้องมีฉาก ซึ่งเมื่อถ่ายทำแล้วเห็นเป็นทัศนียภาพแวดล้อมการแสดงโดยก่อให้เกิดบรรยากาศของภาพยนตร์จนเกิดเป็นเรื่องราวขึ้น สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์หรือโลเคชันนี้ หมายถึงบริเวณที่ได้เสาะหาและคัดเลือกแล้วว่าเหมาะแก่การใช้เป็นที่ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องที่กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ซึ่งสถานที่ดังกล่าวบางครั้งอาจมีการดัดแปลงเพิ่มเติมให้เหมาะสมยิ่งขึ้น โดยการตกแต่งเพียงเล็กๆ น้อยๆ เช่น เมื่อเลือกได้ตึกแล้วที่ต้องการแล้วก็ให้เพิ่มเติมราวตากผ้าเพื่อให้ได้บรรยากาศยิ่งขึ้น หรือบริเวณท้องนาที่ดูแล้วโล่งเตียน อาจต้องเพิ่มหุ่นไล่กาเพื่อให้ดูสวยงามสมจริง แต่บางครั้งอาจต้องดัดแปลงและตกแต่งเพิ่มเติมมากจนผิดไปจากเดิม เช่น การก่อสร้างผนังหรือแนวรั้วเพิ่มเติมพร้อมๆกับเปลี่ยนแปลงสีอาคาร และมีการตกแต่งอื่นๆ ตามบรรยากาศของเนื้อเรื่อง หรืออาจสร้างสะพานบริเวณท่าน้ำ เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นบริเวณของสถานที่จริงอยู่นอกโรงถ่ายภาพยนตร์

สตูดิโอ (Studio)

สตูดิโอ (studio) สำหรับฉากภาพยนตร์นั้น หมายถึง บริเวณที่สร้างขึ้นมาโดยการแต่งเติม ต่อเติม ตกแต่ง ปรับปรุง หรือสร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้เป็นที่ถ่ายทำภาพยนตร์ให้ปรากฏเป็นภาพบนจอ เพื่อให้ได้บรรยากาศเหมือนจริงตามบทภาพยนตร์ ซึ่งฝ่ายศิลป์ จะเป็นผู้มีหน้าที่รับผิดชอบในการออกแบบและจัดสร้าง การสร้างฉากเพื่อการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นความสำคัญอยู่ที่ทำให้ดูแล้วเหมือนของจริง ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์ที่ดีจึงให้ความเอาใจใส่ หรือมีความพิถีพิถันต่อการออกแบบและสร้างฉาก ด้วยความเข้าใจในเรื่องศิลปะการสื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความหมายตามบรรยากาศหรืออารมณ์ของเนื้อหา และความเข้าใจในเทคนิคการสร้างฉาก เพื่อให้ดูแล้วสมจริง และใช้ระยะเวลาไม่ยาวนานนัก ซึ่งการสร้างฉากนั้นไม่จำเป็นจะต้องเป็นของจริงทั้งหมด

2.1.4 ข้อกำหนดของโครงการ

กฎกระทรวง ว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้ อาคารเพื่อประกอบกิจการโรงมหรสพ ประเภทและระบบความปลอดภัย ของโรงมหรสพ และอัตราค่าธรรมเนียมสำหรับการอนุญาตให้ใช้ อาคาร เพื่อประกอบกิจการโรงมหรสพ พ.ศ. ๒๕๕๐

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๕ แห่งพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. ๒๕๒๒ และ มาตรา ๘ (๑) (๒) และ (๔) มาตรา ๓๙ เบญจ และมาตรา ๓๙ ฉ แห่งพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. ๒๕๒๒ ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๔๓ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยโดยคำแนะนำของคณะกรรมการควบคุมอาคารออกกฎกระทรวงไว้ ดังต่อไปนี้ ข้อ ๑ ในกฎกระทรวงนี้ “ความกว้างสุทธิ” หมายความว่า ความกว้างที่วัดจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งโดยปราศจาก สิ่งใด ๆ กีดขวาง “ความจุคน” หมายความว่า จำนวนผู้เข้าชมมากที่สุดที่สามารถใช้ พื้นที่ของโรงมหรสพ “ทางหนีไฟ” หมายความว่า ทางออกและแนวทางออกเพื่อให้ คนออกจากอาคาร เมื่อเกิดอัคคีภัย โดยจะต้องเป็น เส้นทางซึ่งต่อเนื่องกันเพื่อออกจากภายในอาคารไปสู่บันไดหนีไฟ หรือที่เปิดโล่งภายนอกอาคารที่ระดับพื้นดิน “คณะกรรมการ” หมายความว่า คณะกรรมการพิจารณาการประกอบกิจการโรงมหรสพ ในเขตกรุงเทพมหานคร หรือคณะกรรมการพิจารณาการประกอบกิจการโรงมหรสพในเขตจังหวัดอื่น แล้วแต่กรณี “ใบอนุญาต” หมายความว่า ใบอนุญาตให้ใช้ อาคารเพื่อประกอบกิจการโรงมหรสพ “ถนนสาธารณะ” หมายความว่า ถนนที่เปิดหรือยินยอมให้ประชาชนเข้าไปหรือใช้เป็น ทางสัญจรได้ ทั้งนี้ ไม่ว่าจะมีการเรียกเก็บค่าตอบแทนหรือไม่

ให้ไว้ ณ วันที่ ๒๘ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๕๐

อารีย์ วงศ์อารยะ

รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.5 องค์ประกอบพื้นฐานของโครงการ

- ส่วนพักคอย
- ส่วนสำนักงาน
- คาเฟ่
- ร้านขายของที่ระลึก
- โรงภาพยนตร์ประเภท ค และ ง
- ห้องน้ำ

2.1.6 สายการบริหารพื้นฐานของโครงการ

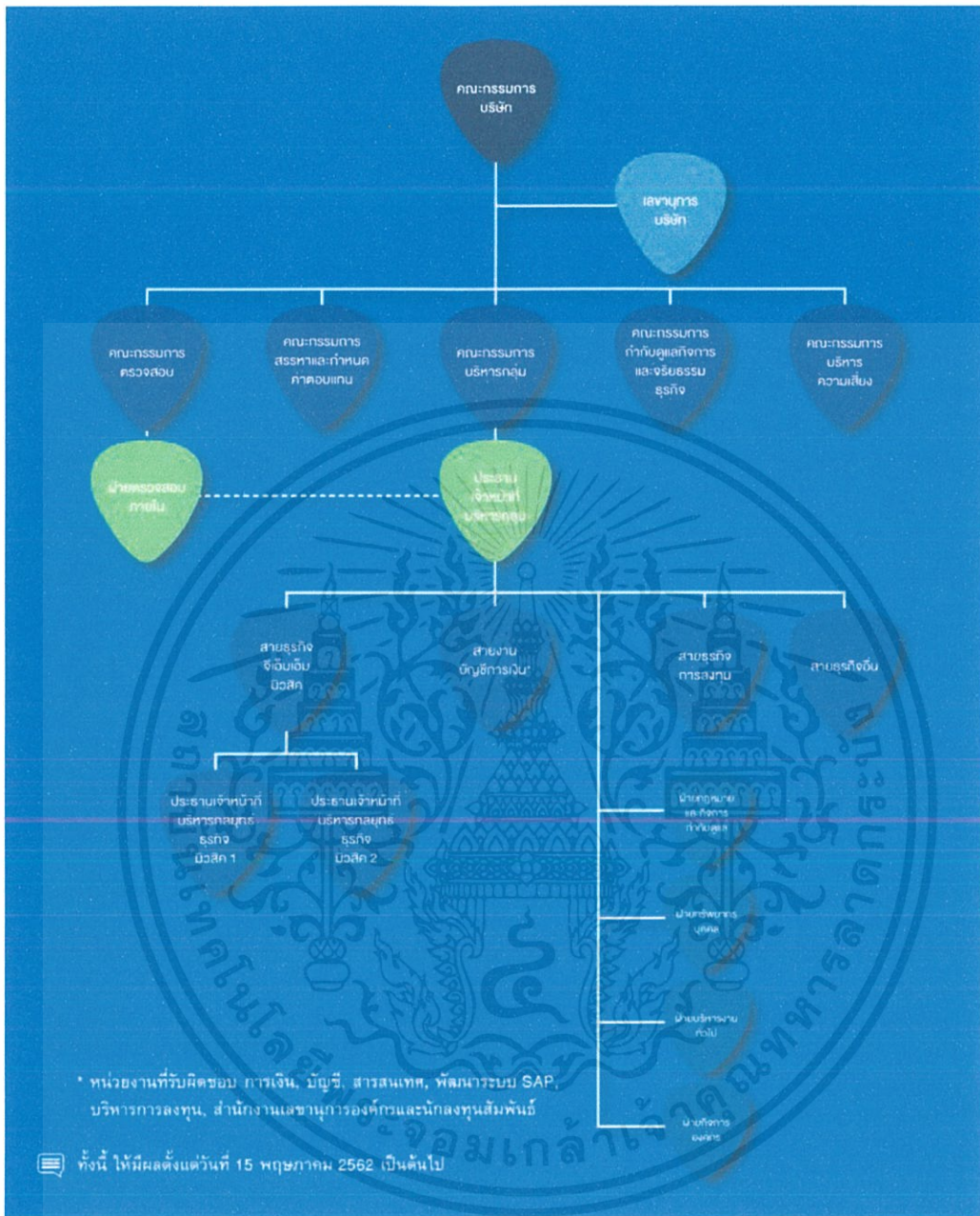
Join Your Dream Team



ภาพที่ 2.0.1 แผนผังองค์กรภายในบริษัท NETFLIX

ที่มา <https://jobs.netflix.com/teams> วันที่ 4 สิงหาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.0.2 แผนผังองค์กรภายในบริษัท GMM GRAMMY

ที่มา <http://www.gmmgrammy.com/th/corporate.html>

ณ วันที่ 4 กันยายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ข้อมูลสนับสนุนโครงการ

2.2.1 ประวัติโครงการ

ริเริ่มโครงการศูนย์การรับชมภาพยนตร์แนวใหม่โดยเน็ตฟลิกซ์ประเทศไทย มาจากแนวคิดต้องการให้มีศูนย์กลางสำนักการกระจายสัญญาณในประเทศไทย เพื่อไม่ถึงเพ่งทางศูนย์เน็ตฟลิกซ์สิงคโปร์ และเป็นพื้นที่การให้บริการเน็ตฟลิกซ์อย่างครบวงจรแก่สมาชิก ที่สามารถรับชมและรับสิทธิ์ประโยชน์มากมาย เพื่อความสะดวกสบาย อีกทั้งต้องการให้เป็นศูนย์รวมของกลุ่มคนรักการรับชมภาพยนตร์ในไทยทั้งเป็นประเภทที่นิยมและประเทศอินดี้ ส่งเสริมการรับชมภาพยนตร์แบบกอลลีชิลิตี้ เพื่อให้กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างและเผยแพร่สื่อที่เจาะกลุ่มคนดูในประเทศไทยไปสู่ระดับโลก

2.2.2 เอกลักษณ์โครงการ

เป็นพื้นที่การฉายภาพยนตร์ของทางเน็ตฟลิกซ์จัดสร้างและจกกลุ่มผู้ชมในไทยจากการรับชมสื่อจากทางโครงการเพื่อนำไปพัฒนาในการสร้างของทางเน็ตฟลิกซ์ต่อไป โดยมีการหมุนเวียนเงินของโครงการทั้งด้านก็จัดอบรมสอนการทำหนังสั้นในแก่ผู้ที่สนใจโดยผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงจากต่างประเทศ และช่วยกันพาภาพยนตร์ไทยได้เผยแพร่สื่อไปสู่สายตาระดับโลก

โลโก้แบรนด์เน็ตฟลิตซ์



ภาพที่ 2.0.3 โลโก้แบรนด์เน็ตฟลิตซ์

CONCEPT DESIGN – บนพื้นหลังสีดำเป็นการสร้างความรู้สึกเสมือนอยู่ในโรงภาพยนตร์ระดับพรีเมียม
Design by Moving Brands

โลโก้ หลักคือ Netflix Red

ฟอนท์ Bebas Kai font by Dharma Type , Bebas Neue font by Dharma Type

สี - Netflix Red (RGB : 229 9 20 , E50914)

ขนาดการเว้นวรรค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่วางขั้นต่ำของโลโก้คือความกว้างของ T ใน Netflix



ภาพที่ 2.0.4 พื้นที่วางขั้นต่ำของโลโก้คือความกว้างของ T ใน Netflix

โลโก้กับสีของพื้นหลัง

ในบางสถานการณ์โลโก้สามารถใช้งานพื้นหลังสีขาวหรือสีตามบริบทราบใดที่มีอัตราคอนทราสต์ 3: 1 สิ่งใดที่น้อยกว่าอาจกระทบต่อการมองเห็นและไม่แนะนำ ความแตกต่างของสีสามารถตรวจสอบได้เว็บไซต์

<https://webaim.org/resources/contrastchecker/>



โลโก้ใหม่ในปี 2016

ลักษณะ : คล้ายริบบิ้นสีแดง พิมพ์ซ้อนทับตัวอักษรตัว N ให้ความรู้สึกเหมือนกับพรมแดง

วิเคราะห์ : การปรับโลโก้ใหม่ เพื่อรับกับโซเชียล โดยใช้แค่อักษรตัว N เป็นดีไซน์ โดยยังคงส่วนปลายที่มีลักษณะโค้งปลายเหมือนกับโลโก้เดิม

ที่มา : มีความเป็นพรมแดง.. เมื่อ Netflix ประกาศเปลี่ยนแปลงโลโก้ใหม่แล้ว.

<https://www.marketingoops.com/news/brand-move/netflix-just-changed-its-icon/>

Corporate Identity

โลโก้ – Netflix Symbol ลักษณะเป็นริบบิ้นสีแดงซ้อนทับตัวอักษร N

ฟอนท์ - Bebas Kai font by Dharma Type , Bebas Neue font by Dharma Type

สี – Netflix Red (RGB : 229 9 20 , E50914) , Symbol Dark Red (RGB : 178 7 16 , B20710)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 องค์ประกอบโครงการ

ตาราง 2.1 แสดงข้อมูลองค์ประกอบของโครงการ

วัตถุประสงค์ของโครงการ	กิจกรรม	องค์ประกอบ
1. เพื่อเป็นแหล่งพื้นที่ให้บริการอย่างครบวงจรเพื่อรวบรวมสื่อความบันเทิงและความสะดวกสบายของทางเน็ตฟลิกซ์มอบให้แก่สมาชิก	- ส่วนพักผ่อน	- เลาจน์
	- ชำระค่าบริการรายเดือน/บัตรกิจกรรมพิเศษต่างๆ	- พื้นที่ติดต่อสอบถาม - พื้นที่จำหน่ายบัตร
	- พื้นที่ให้บริการในการสมัครสมาชิก	- พื้นที่ประชาสัมพันธ์
	- พื้นที่แลกเปลี่ยน ทำงาน	- พื้นที่ส่วนกลางในการทำงาน (Co-working)
	- ร้านคาเฟ่	- ร้านขายขนมและเครื่องดื่ม - คาเฟ่
	- โครงการจัดชมภาพยนตร์เพื่อจัดงานโปรโมท แลกซ์ข้าวของสื่อต่างๆทางโครงการ	- โรงภาพยนตร์ - ห้องเพื่อจัดโปรโมทสื่อ
	- พื้นที่ส่วนกลางเพื่อพบปะระหว่างแฟนคลับ	- ร้านขายของสินค้าลิขสิทธิ์ - ร้านค้าเสื้อผ้าแฟชั่นที่มีการร่วมแบรนด์กับทางเน็ตฟลิกซ์
2. เพื่อเป็นพื้นที่แสดงออกของวัยรุ่น คนรุ่นใหม่ เป็นก้าวแรกเพื่อเปิดทางไปสู่การเป็นนักแสดง, นักดนตรี, นักร้อง, ผู้กำกับ ที่จะได้เข้าสังกัดของทีมสร้างของทางเน็ตฟลิกซ์	- พื้นที่แคสติ้งสำหรับนักแสดง, นักร้อง, นักดนตรี, ละครเวที, ผู้กำกับหน้าใหม่	- ห้องแต่งตัว - ห้องเก็บของ
	- พื้นที่ซ้อมให้นักแสดง	- ห้องฝึกซ้อมให้นักแสดง
	- พื้นที่ทำงานของทางองค์กรเน็ตฟลิกซ์	- สำนักงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เพื่อเป็นพื้นที่ของคนทำ สื่อภาพยนตร์ทั้งฮิตยอดนิยม เข้าใจเนื้อหาได้โดยง่ายและอินดี ได้มารวมตัวเพื่อจัดแสดงผลงาน ให้เป็นที่ประจักษ์ต่อสาธารณชน	- พื้นที่จัดงานโปรโมทสื่อของ ทางเน็ตฟลิกซ์	- โถงประชุม
	- จัดแสดง/มอบรางวัล ภาพยนตร์ที่ยอดเยี่ยมจาก ผู้สร้าง	
	- พื้นที่ฉายภาพยนตร์สำหรับ คนทำภาพยนตร์	
	- แลกเปลี่ยนความรู้การทำ ภาพยนตร์จากผู้รู้ในวงการ สื่อภาพยนตร์	- ห้องจัดเวิร์คช็อป - ห้องรับรองนักแสดงและผู้ กำกับที่เป็นแขกรับรับเชิญ

2.2.4 ขอบข่ายและขอบเขตโครงการ

ตาราง 2.2 แสดงข้อมูลขอบข่ายของโครงการและขอบเขตของวิทยานิพนธ์

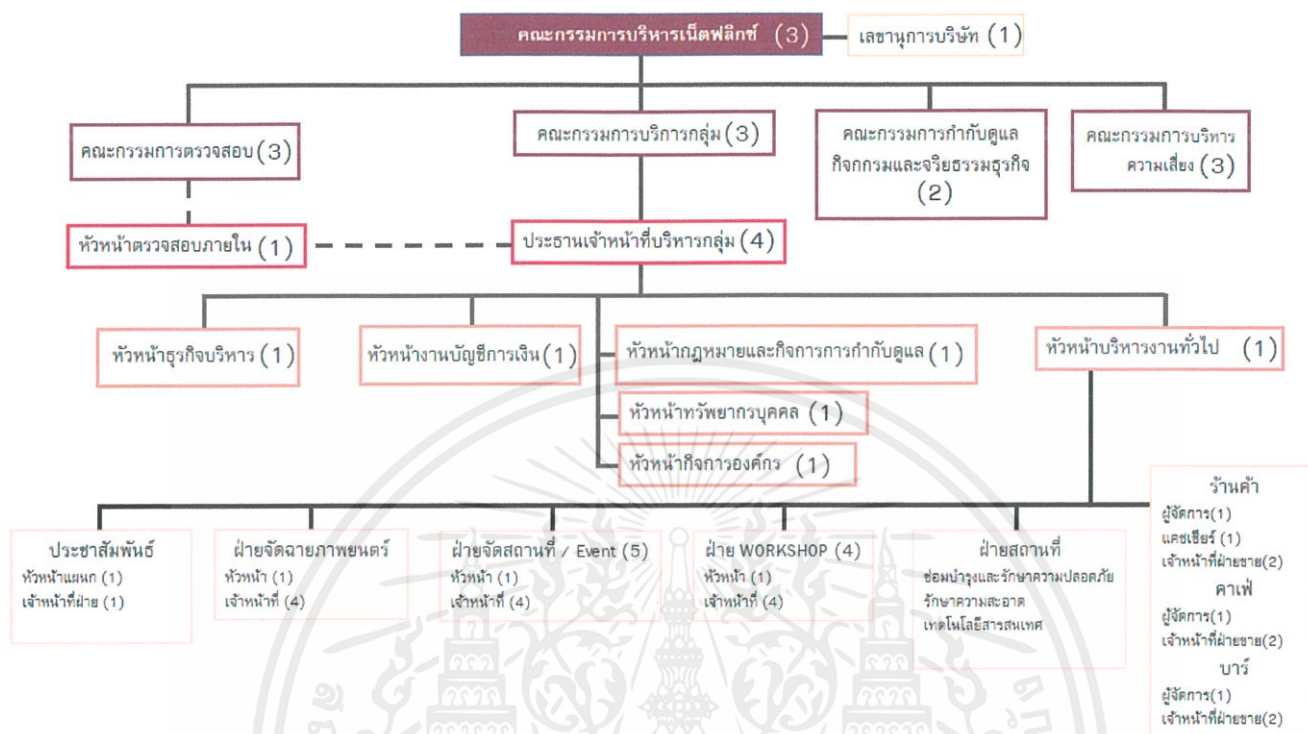
พื้นที่	ขอบข่าย	ขอบเขต	พื้นที่(ตร.ม.)	หมายเหตุ
1.ส่วนโถงทางเข้าและพื้นที่ส่วนกลาง (Entrance Hall & FREE SPACE)				
1.1 โถงต้อนรับ	✓	✓	-	
1.2 พื้นที่ประชาสัมพันธ์	✓		-	
1.3 เสาจน์	✓	✓	-	
1.4 ห้องน้ำสาธารณะ	✓		-	
รวมทั้งหมด+Circulartion 30%				
2.ส่วนเผยแพร่สื่อ				
2.1 โรงภาพยนตร์	✓	✓	-	
2.3 ห้องเพื่อจัดโปรโมทสื่อ	✓	✓	-	
2.5 ห้องแต่งตัว	✓	✓	-	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 ห้องน้ำ	✓		-	
รวมทั้งหมด+Circulartion 30%				
3.ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ (Exhibition Hall)				
3.1 ห้องจัดแสดงสื่อเพื่อโปรโมทภาพยนตร์	✓	✓	-	
3.2 ห้องเก็บอุปกรณ์นิทรรศการ	✓		-	
3.3 ห้องควบคุมระบบ	✓		-	
3.4 ห้องworkshopสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์	✓	✓	-	
รวมทั้งหมด+Circulartion 30%			-	
4.ส่วนทำงาน				
4.1 สำนักงาน	✓	✓	-	
4.2 ห้องประชุม	✓	✓	-	
4.3 ส่วนพักผ่อนของพนักงาน	✓		-	
4.4 ส่วนเตรียมอาหาร	✓		-	
รวมทั้งหมด + Circulartion 30%				
5.ส่วนบริการเสริม				
5.1 ร้านขายของลิขสิทธิ์จากทางเน็ตฟลิกซ์	✓	✓	-	
5.2 คาเฟ่ & บาร์	✓	✓	-	
5.3 ห้องฝากสัมภาระ	✓		-	
5.4 ห้องรับรองแขก	✓		-	
รวมทั้งหมด				
รวมทั้งโครงการ				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 สายการบริหารและอัตรากำลัง



โรงมหรสพแบ่งเป็น 5 ประเภท ซึ่งทางอาคารลิโด้คอนเน็คท์มีโรงมหรสพประเภท ค และ ง

- โรงมหรสพประเภท ค หมายถึงโรงมหรสพที่ตั้งอยู่ในอาคารที่ประกอบกิจการหลายประเภทรวมกัน ซึ่งมีการจัดที่นั่งคนดูในลักษณะยึดติดกับพื้น เช่น Major Cineplex EGV SF Cinema
- โรงมหรสพประเภท ง หมายถึงโรงมหรสพที่ตั้งอยู่ในอาคารที่ประกอบกิจการหลายประเภทรวมกัน ซึ่งไม่มีการจัดที่นั่งคนดูในลักษณะยึดติดกับพื้น เช่น MCC Hall พระราม 2 Hall

ความหมายของกฎกระทรวง

“ความกว้างสุทธิ” หมายความว่า ความกว้างที่วัดจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งโดยปราศการสิ่งใดๆ กีดขวาง

“ความจุคน” หมายความว่า จำนวนผู้เข้าชมมากที่สุดที่สามารถใช้พื้นที่โรงมหรสพ

“ทางหนีไฟ” หมายความว่า ทางออกและแนวทางออกเพื่อให้คนออกนอกอาคารเมื่อเกิดอัคคีภัย โดยจะต้องเป็นเส้นทางซึ่งต่อเนื่องกันเพื่อออกจากภายในอาคารไปสู่บันไดหนีไฟ หรือที่เปิดโล่งภายนอกอาคารระดับพื้นดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“คณะกรรมการ” หมายความว่า คณะกรรมการพิจารณาการประกอบกิจการโรงพยาบาลในเขตกรุงเทพมหานคร หรือคณะกรรมการประกอบกิจการโรงพยาบาลในเขตจังหวัดอื่นแล้วแต่กรณี

“ใบอนุญาต” หมายความว่า ใบอนุญาตให้ใช้อาคารนั้นเพื่อประกอบกิจการโรงพยาบาล

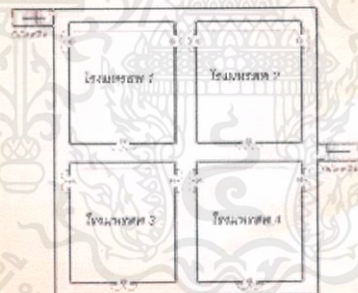
“ถนนสาธารณะ” หมายความว่า ถนนที่เปิดหรือยินยอมให้ประชาชนคนเข้าไปหรือใช้เป็นทางสัญจรได้ ทั้งนี้ไม่ว่าจะมีการเรียกเก็บค่าตอบแทนหรือไม่ก็ตาม

ข้อกำหนดเกี่ยวกับที่ตั้งโรงพยาบาล

- 1) โรงพยาบาลต้องตั้งอยู่ไม่ต่ำกว่าระดับพื้นดินที่ก่อสร้าง
- 2) โรงพยาบาลประเภท ก ข ค ต้องตั้งอยู่ในลักษณะนี้

3) โรงม

ภาพที่ 2.0.5 แสดงระยะทางสัญจรเข้าโรงพยาบาลจากถนนสาธารณะ



ภาพที่ 2.0.6 แสดงตำแหน่งบันไดหนีไฟ

*บันไดหนีไฟ ต้องระบายคนออกได้ภายใน 1 ชั่วโมง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCHEDULE WORKSHOP



For Short Film Workshop

ระยะเวลา : การอบรมแบ่งเป็นทั้งหมด 6 ครั้ง ครั้งละ 7 ชั่วโมง รวม 42 ชั่วโมง

เริ่ม Workshop เวลา 09.00 - 17.00 น.
"ใบสมัครเพียง 15 ที่นั่ง" / ค่าสมัครเข้าอบรม 12,000 บาท

ครั้งที่	รายละเอียดการเรียน	เวลา
Week 1	- วิเคราะห์เรื่องและบท - แปลงเรื่องจากตัวหนังสือให้เป็นภาพ - วิธีการสื่อสารด้วยภาพ(ขนาดภาพ,มุมกล้อง,ตำแหน่ง,แสง)	9.00 - 11.15 น.
Week 2	- องค์ประกอบภาพเพื่อการสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์ - การจัดเสียงในสภาพแวดล้อมเสียง	พักเที่ยง
Week 3	- ขั้นตอนการเตรียมงานก่อนถ่ายทำ - Shooting Script, ตารางการถ่ายทำ, งบประมาณ, หน้าที่ต่างๆ ในกองถ่าย	12.30 - 14.00 น.
Week 4	- วิเคราะห์และแสดง สถานะที่ถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า หนวดผม - อุปกรณ์เสริมในการถ่ายทำ	พัก 15 นาที
Week 5	- การนำเสนอผลงานที่ระดมทรัพยากรกับบริษัทฯ - เอกสารลิขสิทธิ์ผลงาน	14.15 - 17.00 น.
Week 6	- ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ - การลำดับภาพ, หาเพลงประกอบ, ตกแต่งรายละเอียด - ช่องทาง Online ต่างๆ ที่เหมาะสม	

ภาพที่ 2.0.7 ตารางสอนทำหนังสือของโครงการ

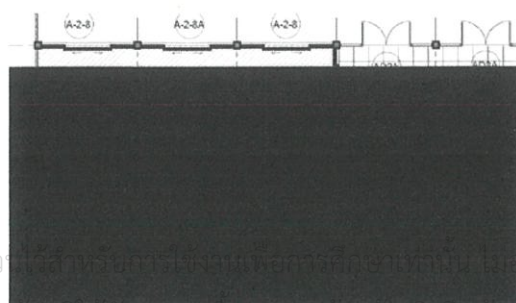
2.2.7 รายละเอียดองค์ประกอบโครงการ

2.2.7.1 ส่วนต้อนรับและพื้นที่ส่วนกลาง

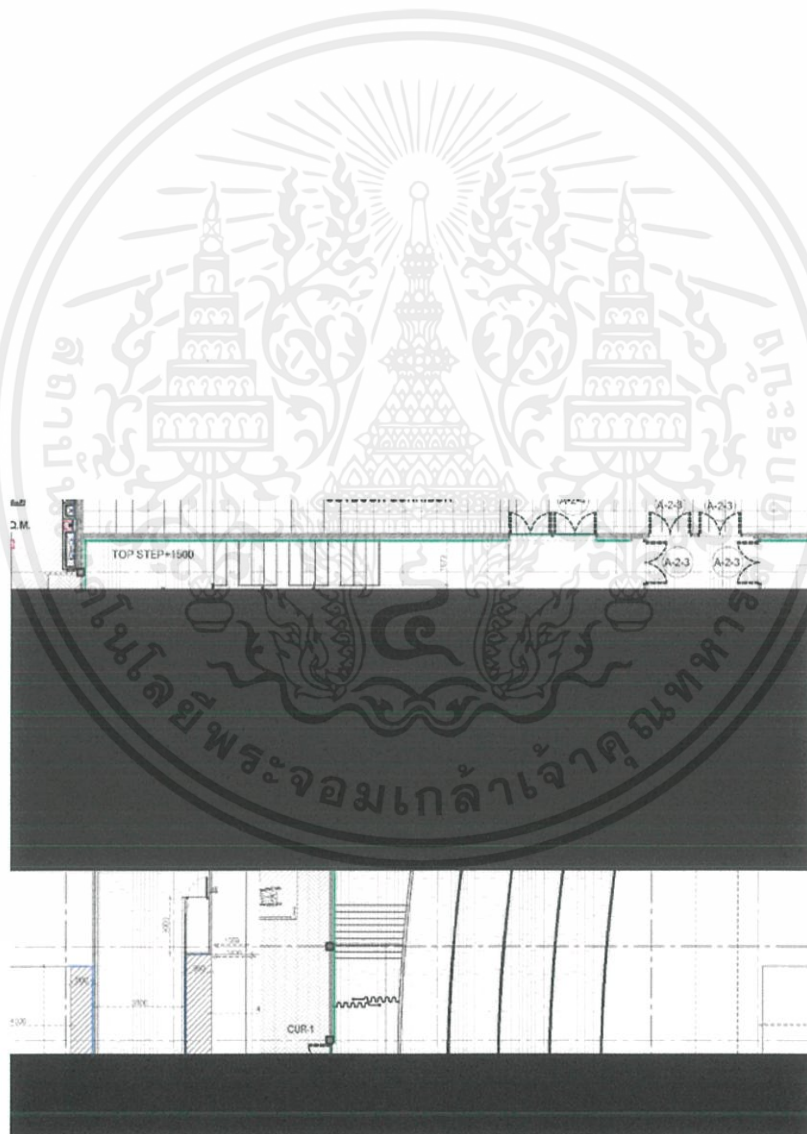
- เลานจ์
- ส่วนติดต่อสอบถามของโครงการ
- ร้านอาหารและบาร์
- ร้านขายของ
- จำหน่ายตั๋วอีเว้นท์พิเศษ

2.2.7.2 ส่วนเผยแพร่

- ห้องฉายภาพยนตร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ภายใต้กฎหมายลิขสิทธิ์และสงวนสิทธิ์ในอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่ต่อสาธารณะและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.0.9 แผนผังโรงภาพยนตร์ลิโด้ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7.3 ส่วนพื้นที่การจัดนิทรรศการ

- หอประชุมจัดงาน
- พื้นที่จัดแสดงประวัติของเน็กพลิตซ์
- ส่วนพักคอยของแขกรับเชิญ/วิทยากร

2.2.7.4 ส่วนสำนักงาน

- ส่วนสำนักงาน
- ส่วนห้องพัก
- ห้องเก็บของ/เปลี่ยนชุดพนักงาน

2.2.7.5 ส่วนเสริม

- ห้องควบคุมไฟ
- ห้องเก็บของ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ

3.1 กรณีศึกษา

3.1.1 โรงภาพยนตร์ฉายหนังเฉพาะกลุ่ม

3.1.1.1 BKKSR (Bangkok Screening Room)



ภาพที่ 3.1 โรงภาพยนตร์ BKKSR (Bangkok Screening Room)



ภาพที่ 3.2 โรงภาพยนตร์ BKKSR (Bangkok Screening Room)

วันที่ 24 สิงหาคม 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 โรงภาพยนตร์ BKKSR (Bangkok Screening Room)

วันที่ 24 สิงหาคม 2562

ที่ตั้ง : อยู่บนชั้น 2 ของตึก Woof Pack ในซอยศาลาแดง 1 (ฝั่งถนนพระราม 4) ตรงข้ามสวนลุมพินี เขตบางรัก ใจกลางเมืองกรุงเทพฯ

การเดินทาง : สะดวกในการเข้าถึงโดยลงจาก MRT ลุมพินี และ MRT สีลม ใกล้ที่จอดรถสะดวก และโดยทาง BTS ศาลาแดง ประตูทางออก ใช้เวลาในการเดิน 7-10 นาทีเพื่อเข้าถึง BKKSR

คอมมูนิตีรับชมภาพยนตร์ขนาด50ที่นั่ง เป็นการรวมตัวกันของสามพาร์ทเนอร์ โดยจะนำภาพยนตร์ที่ได้รางวัลมาจัดฉายหมุนเวียนปรับเปลี่ยนกันไป ที่ประกอบไปด้วย high-end 4K digital โปรเจคเตอร์ เสียง professional surround sound และบาร์ที่ผสมผสานกับโมเดิร์นดีไซน์ BKKSR คือทางเลือกของการดูหนังแบบใหม่ของกรุงเทพฯและเป็นพื้นที่ให้กับคนทำหนังอิสระได้แสดงความสามารถและเป็นที่ยอมรับ สามารถสร้างชื่อเสียงให้กับคนไทยและยังเป็นที่ให้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมความคิดเห็นผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหวอีกด้วย

BKKSR มีความมุ่งมั่นที่จะนำเสนอหนังสากลคลาสสิกจากผู้กำกับชั้นครูของโลก หนังนอกกระแส หนังเปิดตัวจากค่ายอิสระ หนังสือสารคดีแหวกแนว และหนังจากผู้กำกับเลือดใหม่ของบ้านเรา โปรแกรมของ BKKSR ทุกเรื่องจะมีคำบรรยายภาษาไทย และมีการจัดกิจกรรมพิเศษที่จะร่วมกันถกประเด็นสาระต่างๆจากในภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โปรแกรม

พฤติกรรม-กิจกรรม:

- รับชมภาพยนตร์ที่เป็นเนื้อหาประเภทอินดี้
- จัดกิจกรรมพูดคุยประเด็นเนื้อหาข้อมูลจากการชมภาพยนตร์
- เป็นพื้นที่จัดแสดงผลงานภาพยนตร์จากผู้สร้างภาพยนตร์ทุกท่าน
- โซนการจัดจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่ม (แอลกอฮอล์)

การออกแบบ

วิเคราะห์ลักษณะอาคาร

ประเภทอาคาร: อาคารเชิงพาณิชย์

การเข้าถึง: สามารถเข้าถึงโครงการได้ทั้ง BTSและMRT

ลักษณะspace: พื้นที่ทั้งหมด

ประมาณ1,000 ตร.ม

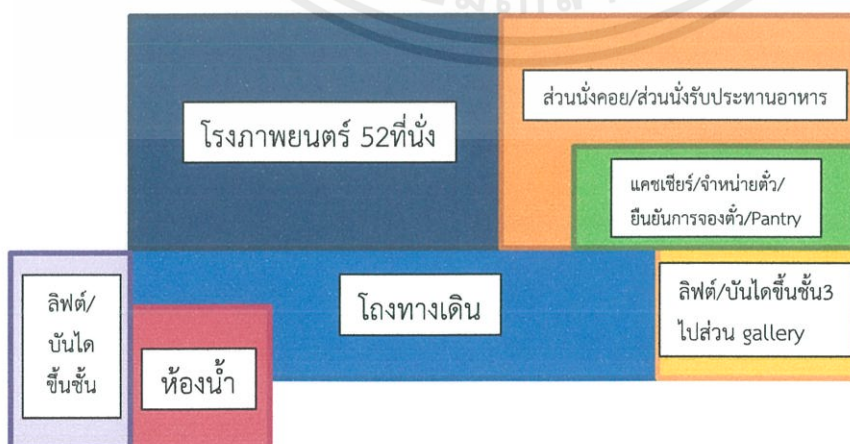
Planning:

วางแผนและจัดสรรการใช้ประโยชน์พื้นที่คือ ใช้พื้นที่ที่มีอยู่อย่างกำจัดให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยมีการนำพื้นที่ขายตัว,คาเฟ่และส่วนนั่งคอยรวมกันและเกิดพฤติกรรมพูดคุยระหว่างผู้ใช้ที่นั่งคอยก่อนรับชมภาพยนตร์

วิเคราะห์ลักษณะภายในอาคาร

Zoning:

- ส่วนจำหน่ายตัวและแคชเชียร์
- คาเฟ่และบาร์
- ส่วนนั่งคอย
- ห้องรับชมภาพยนตร์ขนาด 52 ที่นั่ง (รวมพื้นที่รองรับรถเข็น wheel chair 2 คัน)



ภาพที่ 3.4 แสดง Zoning ของBKKSR

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Circulation: พื้นที่ทางสัญจรในโครงการมีขนาดแคบ เนื่องจากพื้นที่ที่จำกัด แต่มีการจัดสัดส่วนที่ชัดเจน โดยกำหนดจากช่วงการคอยเวลาเพื่อรับชมภาพยนตร์

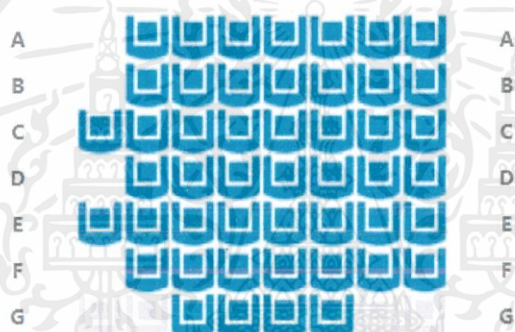
Design: การออกแบบนั้นมีสไตล์ loft

ราคาตั๋วที่จำหน่าย ณ Bangkok screening room

Member	240฿
Adult	300฿
Child (12 and under)	200฿
Student	250฿

 Your seat  Available  Wheelchair  Companion  Sofa  Sold

Screen



ภาพที่ 3.5 แผนผังที่นั่งภายในโรงภาพยนตร์ BKKSR

ที่มา : <https://ticketing.oz.veezi.com/purchase/3489?siteToken=aZ2u9hxAC0SX5xD%2B3nfOEq%3D%3D> ณ วันที่ 10 กันยายน 2562

สิ่งที่นำมาใช้

1. พฤติกรรมของผู้ชมภาพยนตร์
2. การออกแบบที่คำนึงถึงตัวอาคารเดิมช่วงเสาที่แคบ
3. การวาง circulation ในแต่ละส่วนของพื้นที่ทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.1.2 โรงภาพยนตร์ house (เฮ้าส์) / house RCA

House RCA เป็นโรงภาพยนตร์ในเครือของสหมงคลฟิล์ม ที่จัดฉายภาพยนตร์ประเภทอินดี้
ที่ตั้ง : ชั้น 3 อาร์ซีเอ พลาซ่า, 31/8 ถนนเพชรบุรี, กรุงเทพฯ

การเข้าถึง : MRT สถานีดินเพชรบุรี



ภาพที่ 3.6 โรงภาพยนตร์ house (เฮ้าส์) / house RCA



ภาพที่ 3.7 โรงภาพยนตร์ house (เฮ้าส์) / house RCA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.8 โรงภาพยนตร์ house (เฮ้าส์) / house RCA



ภาพที่ 3.0.9 โรงภาพยนตร์ house (เฮ้าส์) / house RCA

ที่มา : <https://thestandard.co/house-rca-close-plan-no-conclusion-yet/>

(11 กันยายน 2562)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โปรแกรม

พฤติกรรม-กิจกรรม:

- รับชมภาพยนตร์ที่เป็นเนื้อหาประเภทอินดี้
- จัดกิจกรรมพูดคุยประเด็นเนื้อหาข้อมูลจากการชมภาพยนตร์
- เข้าพื้นที่จัดคอนเสิร์ตขนาดเล็ก, สัมมนา, จัดเวิร์กช็อป

การออกแบบ

วิเคราะห์ลักษณะอาคาร

ประเภทอาคาร: อาคารศูนย์การค้าขนาดกลาง

การเข้าถึง: สามารถเข้าถึงโครงการได้โดย MRT สถานีสามย่าน

ลักษณะspace: โรงภาพยนตร์ความจุ 200 ที่นั่ง จำนวน 2 โรง

Planning: มีการจัดโซนพื้นที่ของส่วนการรองรับชมภาพยนตร์เพื่อรองรับคน และส่วนจัดจำหน่ายตัว, อาหาร, เครื่องดื่ม

วิเคราะห์ลักษณะภายในอาคาร

Zoning:

- ส่วนจำหน่ายตัว, แคชเชียร์, ชายของที่ระลึก
- backdrop ถ่ายรูปช่วงจัดกิจกรรม
- ส่วนนั่งคอย
- ห้องรับชมภาพยนตร์ขนาด 200 ที่นั่ง (จำนวน 2 โรง)

Circulation: พื้นที่ทางสัญจรในโครงการมีขนาดกว้าง เนื่องจากพื้นที่ที่ของทางศูนย์การค้า RCA Plaza

Design: การออกแบบนั้นมีสไตล์ contemporary

สิ่งที่นำมาใช้

1. พฤติกรรมของผู้ชมภาพยนตร์
2. การจัดกิจกรรมภายในโครงการ
3. การวาง circulation ในแต่ละส่วนของพื้นที่ทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 พื้นที่ Co-working space

3.1.2.1 True Sphere สาขาฟิวเจอร์พาร์ครังสิต

ทรูสเฟียร์ บริษัท ทรู คอร์ปอเรชั่น จำกัด ที่ทำธุรกิจให้บริการโทรศัพท์มือถือรายหนึ่งในประเทศไทย ที่ได้มีการต่อยอดจากร้านกาแฟทรูคอฟฟี่มาสู่พื้นที่ให้บริการแก่สมาชิกสำหรับนั่งทำงาน พุดคุย นั่งเล่นพักผ่อน พร้อมให้บริการกับลูกค้า “แบล็คการ์ด” พร้อมด้วยการบริการจากพนักงานที่มีการดูแลที่ดีเลิศในด้านการบริการ



ภาพที่ 3.10 True Sphere สาขาฟิวเจอร์พาร์ครังสิต



ภาพที่ 3.11 True Sphere สาขาฟิวเจอร์พาร์ครังสิต

โปรแกรม

พฤติกรรม-กิจกรรม

-ที่นั่งเคาร์เตอร์บาร์ 8 ที่นั่ง

-โซฟาชุด2ที่นั่ง จำนวน 6 ชุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- โขฟ้าชุด4ที่นั่ง จำนวน 3 ชุด
- ชุดโต๊ะยาว 8 ที่นั่ง 1 ชุด
- พื้นที่เฉพาะสำหรับสมาชิกที่มีบัตรแบล็คการ์ด ของทรู (ได้มาจากยอดชำระถึงขั้น/สมาชิกที่ใช้บริการทรู ระยะเวลา 10 ปีขึ้นไป)
- ผู้ใช้บริการมักมานั่งคอย ดิวหนังสือ ดื่มเครื่องดื่ม ทานขนม ซื้อหรือทำธุรกรรมเกี่ยวกับการบริการของทรู

การออกแบบ

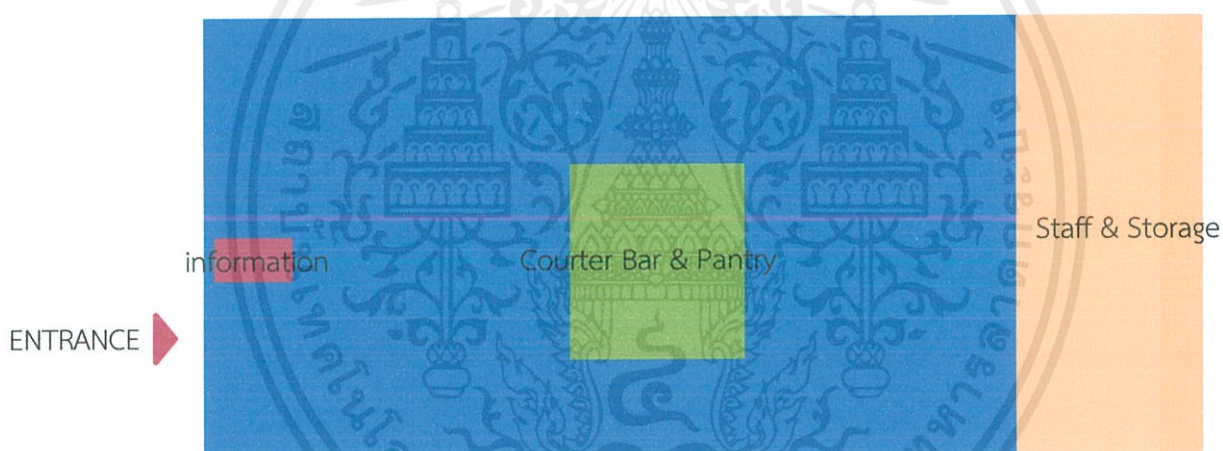
วิเคราะห์ลักษณะอาคาร

ประเภทอาคาร: เลานจ์ คาเฟ่ ร้านค้า

การเข้าถึง: ตั้งอยู่ในห้างสรรพสินค้าชั้นนำ

ลักษณะspace: เป็นพื้นที่ Lounge & Co-working space

Circulation:



ภาพที่ 3.12 Zoning True Sphere สาขาฟิวเจอร์พาร์ครังสิต

สิ่งที่นำมาใช้

1. พฤติกรรมของสมาชิกเข้าใช้พื้นที่
2. การจัดฟังก์ชันในการบริการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2.2 AIS serenade club

ais serenade club คือพื้นที่สำหรับการให้บริการ Serenade Room ที่ AIS Shop ลูกค้า Serenade ทุกกลุ่มสามารถใช้บริการได้ครบ ทั้ง Serenade Platinum, Serenade Gold และ Serenade Emerald ครบ ซึ่งการให้บริการในการทำธุรกรรมต่างๆ ภายใน Serenade Room ที่ AIS Shop จะขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

โปรแกรม

พฤติกรรม-กิจกรรม

-พื้นที่การนั่งทำธุรกรรมของเฉพาะลูกค้า AIS

-พื้นที่พักผ่อน

การออกแบบ

SEE SENATION x PIA Interior



ภาพที่ 3.13 AIS serenade club

ที่มา : <https://www.ais.co.th/serenade/club/en/>

วันที่ 30 กันยายน 2562



ภาพที่ 3.14 AIS serenade club

ที่มา : <https://www.ais.co.th/serenade/club/en/>

วันที่ 30 กันยายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบยุคดิจิทัลที่องค์ประกอบทั้งหมดประสานกัน

Stylish : การรวมกันของความสง่างามและมีพลัง

Sophisticate : สี “ แชมเปญ ” สุดเก๋ที่ให้สัมผัสถึงความเงางามแบบดิจิทัล

Signature : การออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของ “ Façade ” ที่ Serenade Club ทุกแห่ง

Simple : ความเรียบง่ายที่สรุปถึงความหรูหราที่ยั่งยืน

รสชาติที่ล้ำสมัยของเมนูภัณฑานการพิเศษของเรา



ภาพที่ 3.15 AIS serenade club

ที่มา : <https://www.ais.co.th/serenade/club/en/>

วันที่ 30 กันยายน 2562

นักออกแบบรางวัล Red Dot

แรงบันดาลใจของสีด้วยภูมิปัญญาสีม่วงและทองคำแห่งความมั่งคั่ง ด้วยการใช้สีทับกันและไล่ระดับสี ม่วงสร้างความรู้สึกแบบไดนามิกของการเจริญเติบโต เซเรเนดทองที่เป็นของแข็งยืนหยัดเป็นจุดโฟกัส โดยรวมแล้วความรู้สึกของความหรูหราทันสมัยสร้างขึ้น

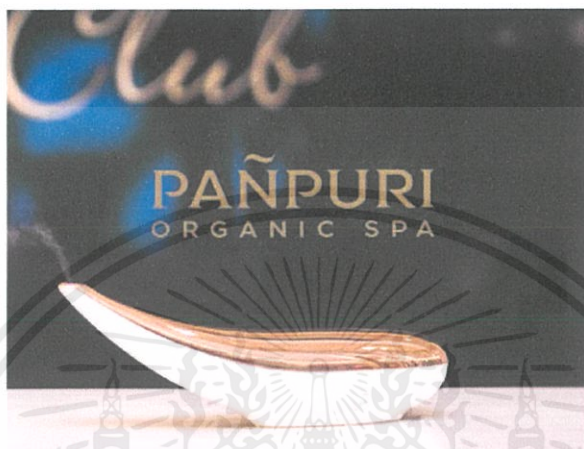
การสร้างตามฤดูกาล

ลิ้มรสเมนูพิเศษตามฤดูกาลของเรา ตัวอย่างเช่น macaron ที่ทำด้วยมืออย่างพิเศษและไม่เหมือนใคร สำหรับ AIS Serenade โดย Mandarin Oriental หนึ่งในผู้ผลิตมาการองที่ดีที่สุดที่เข้าใจศิลปะการทำมาการองอย่างแท้จริง ใช้โลโก้สีของเราเปลือกทำจากผง Piedmont อัลมอนด์ผสมกับผงทองคำบริสุทธิ์ ความหวานของบลู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เบอร์รี่ที่รอบผสมผสานกับความเปรี้ยวของโยเกิร์ตสดเพื่อสร้างความสมดุลที่สมบูรณ์แบบของรสชาติที่ยอดเยียม นอกจากนี้เรายังลดปริมาณน้ำตาลเพื่อให้คุณได้ลิ้มรสความหวานตามธรรมชาติของผลไม้สด

Scent SERENADE x PANPURI



ภาพที่ 3.16 AIS serenade club

ที่มา : <https://www.ais.co.th/serenade/club/en/>

วันที่ 30 กันยายน 2562

เปล็ดเพลินไปกับลมหายใจของ“ เซเรเนดิดี” กลิ่นหอมสดชื่นที่เต็มไปด้วยพลังงานที่สร้างขึ้นโดยปัญญาภิวัตน์ชั้นนำของประเทศไทยในน้ำหอมอแกนิกสุดหรูมีให้บริการเฉพาะที่เซเรเนดคลับ

Serendipity

ดื่มด่ำไปกับกลิ่นของความอบอุ่นและการผ่อนคลาย ผสมผสานความสดชื่นจากผลไม้เข้าด้วยกันและกลิ่นหอมที่อบอุ่นและผ่อนคลายจากดอกไม้สีขาวเพื่อให้คุณฟื้นคืนชีพทุกครั้งที่ได้รับบริการพิเศษที่เซเรเนดคลับของเรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sound SERENADE x HITMAN JAZZ



ภาพที่ 3.17

AIS serenade club

ที่มา : <https://www.ais.co.th/serenade/club/en/>

วันที่ 30 กันยายน 2562

เพื่อความสวยงามในการรับบริการพิเศษที่เซเรเนดคลับความรู้สึกผ่อนคลายถูกสร้างขึ้นโดยคอลเล็กชั่นเพลง Groove Jazz ที่คัดสรรมาเป็นอย่างดีของเราจากอัลบั้มเพลงแจ๊ส Hitman Jazz ครั้งแรกของประเทศไทย Groove Jazz

รู้สึกถึงความสงบและผ่อนคลาย แต่มีชีวิตชีวาผ่านเพลง Groove Jazz ของเราที่ออกแบบโดยพันธมิตร Hitman Jazz ที่อยู่ในแวดวงดนตรีแจ๊สมานานกว่าทศวรรษ ด้วยเพลง Fusion ที่เป็นที่ยอมรับยอมรับรวมเข้ากับความเป็นแจ๊สส่งผลให้เกิดร่องที่เหมาะสมกับไลฟ์สไตล์ของสมาชิกของเรา

Service The Ultimate Service Experience



ภาพที่ 3.18 AIS serenade club

ที่มา : <https://www.ais.co.th/serenade/club/en/>

วันที่ 30 กันยายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บริการที่ดีที่สุดจาก Serenade Ambassador ภายใต้แนวคิดของ "ความงามจากภายในสู่ภายนอก" และ "ความงามจากภายนอกสู่ภายใน"

บริการที่เป็นเลิศ

จากภายในสู่ภายนอก - แนวคิดของการบริการด้วย "ใจ"

เพิ่มประสิทธิภาพการบริการด้วยหลักสูตรการฝึกอบรมจากผู้เชี่ยวชาญระดับโลกเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ และจิตใจการบริการเพื่อส่งต่อบริการของเราไปสู่ลูกค้าด้วยใจ

เครื่องแบบที่ออกแบบใหม่

จากภายนอกสู่ภายใน - ด้วยชุดใหม่ของเราที่จะสนับสนุนการบริการด้วยใจ

ชุดยูนิฟอร์มที่ออกแบบตามความต้องการของเราได้รับการออกแบบและผลิตอย่างประณีตจากเนื้อผ้าที่นุ่มสบาย สีที่เยี่ยมจัตุรัสผ้าพันคอและกระเป๋าที่เยี่ยมตราตรงด้วยลวดลาย “Serenade Monogram” ที่ออกแบบมาเป็นพิเศษโดยนักออกแบบไทยที่มีชื่อเสียง “VATANIKA” สร้างลักษณะเฉพาะให้กับชุด Serenade ของเรา

วิเคราะห์ลักษณะอาคาร

ประเภทอาคาร:

การเข้าถึง:

Circulation:

สิ่งที่นำมาใช้

1. พฤติกรรมของสมาชิกเข้าใช้พื้นที่
2. การจัดฟังก์ชันในการบริการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2.3 Weave Artisan Society

สถาปนิก : จูเลียน-ซีเลียง ฮวง (อาจารย์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หนึ่งในผู้อยู่เบื้องหลังงานอย่าง Chiang Mai Design Week) นก-สุนัดดา สงวนเดช

จุดหมายของโปรเจกต์ Weave Artisan Society คือการเป็นพื้นที่ให้นักออกแบบท้องถิ่นในจังหวัดเชียงใหม่ได้มาทำความรู้จักและสร้างผลงานชิ้นใหม่ร่วมกัน และเป็นพื้นที่ให้คนทั่วไปได้เดินทางเข้ามาสัมผัสคุณค่าที่อยู่ในงานออกแบบของพวกเขา



ภาพที่ 3.19 Weave Artisan Society
วันที่ 28 สิงหาคม 2562



ภาพที่ 3.20 Weave Artisan Society

ที่มา : <https://adaymagazine.com/weave-artisan-society/>

วันที่ 30 กันยายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.21 Weave Artisan Society

ที่มา : <https://www.eatingoutmap.com/read.php?id=234>

ณ วันที่ 30 กันยายน 2562

นอกจากนี้ยังตั้งใจเป็นสะพานเชื่อมระหว่างงานออกแบบในอดีตและปัจจุบันเข้าด้วยกัน นี่คือเหตุผลที่ทำให้พวกเขาเลือกที่จะชุบชีวิตโรงน้ำแข็งร้างอายุกว่า 40 ปี บนถนนเส้นวัฒนธรรมที่โดดเด่นด้านงานฝีมือของเชียงใหม่อย่างถนนวัวลาย ริโนเวดให้เป็นพื้นที่ที่รายล้อมไปด้วยไอเดียสร้างสรรค์

ที่นี่มีทั้งนิทรรศการและเวิร์กช็อปที่แวะเวียนกันเข้ามาสร้างสีสันและความสนุกตลอดทั้งปี ภายในที่แห่งนี้ยังมีร้านกาแฟที่ป๊อปสุดๆ ในเวลานี้ อย่าง Taste Cafe Atelier และร้านดอกไม้ Les Fleurs Fac เปิดต้อนรับทุกคนที่แวะเข้ามา

โปรแกรม

พฤติกรรม-กิจกรรม:

-ร้านกาแฟ

-พื้นที่ co-working space

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- พื้นที่จัดงานสัมมนา
- พื้นที่จัดแสดงละครและงานดนตรี
- ร้านดอกไม้ และมีการจัด workshop จัดดอกไม้
- มีการจัดกิจกรรมเต้นแอโรบิคในช่วงวันหยุด

การออกแบบ

วิเคราะห์ลักษณะอาคาร

ประเภทอาคาร: โรงน้ำแข็งเก่า นำมารีโนเวด

การเข้าถึง:

สถานีที่ใกล้ Weave Artisan Society มากที่สุด มีดังนี้:

- 1) วัดศรีสุพรรณ WAT Srisuphan อยู่ห่างไป 368 เมตร และใช้เวลาเดิน 6 นาที
- 2) ถนนวัวลาย (บ้านกิ้งก่า) Wualai Walking Street (Kingkaew) อยู่ห่างไป 396 เมตร และใช้เวลาเดิน 6 นาที

3) เบทาโกร Betagro อยู่ห่างไป 419 เมตร และใช้เวลาเดิน 6 นาที

ลักษณะspace: เป็นพื้นที่ Lounge & Co-working space

Circulation:

สิ่งที่นำมาใช้

1. พฤติกรรมของสมาชิกเข้าใช้พื้นที่
2. การจัดฟังก์ชันในการบริการ

3.1.3 คอร์สการทำหนังสือ

3.1.3.1 MOVIEDIY

คอร์สทำหนังสือ

เป็นคอร์สสำหรับผู้ที่สนใจการสร้างภาพยนตร์ และสนใจอาชีพผู้กำกับภาพยนตร์ หรือคนที่อยากจะส่งหนังประกวดก็เป็นโอกาสที่ดี โดยผู้เรียนจะได้เรียนหลักการสำคัญของการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ โดยเริ่มจากการกำกับหนังสั้น คอร์สมีโอกาสพิเศษได้พูดคุย กับผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียง คุณเสื่อ ยรรยง คุรุอังกูร ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง 2538 อัลเทอร์มาจีบ และผลงานล่าสุดอย่างภาพยนตร์เรื่อง App war แอปชนแอป แบบใกล้ชิด พร้อม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พูดคุย เล่าประสบการณ์การทำภาพยนตร์ จุดเริ่มต้น จนถึงผลงานที่ประสบความสำเร็จ
นอกจากนี้เนื้อหาที่เข้มข้นไปด้วยทฤษฎีและเน้นหนักปฏิบัติ

โดยเริ่มตั้งแต่เรื่องพื้นฐานแบบมีหลักการใช้งานได้จริงซึ่งจะมีเทคนิคในการตีความเรื่องคนอื่นให้เป็นเรื่องที่เราอยากเล่าเทคนิคในการสื่อสารด้วยการใช้ภาพ แสง เสียง ฉาก ตัวแสดงเทคนิคในการโน้มน้าวทีมงานให้ทำในสิ่งที่เราอยากได้และTipsในการสื่อสารทำงานร่วมกันในทีมและจะได้ทดลองกำกับทุกคนย้ำว่าได้ทำทุกคน

6ครั้งกับการเรียนรู้เทคนิคเบื้องต้นในถ่ายทำหนังสั้นไม่ใช่เรียนแค่ทฤษฎีแต่มีทั้งปฏิบัติจริงความรู้พื้นฐานไม่ซีเรียสครับ ซีเรียสความอยากจะทำ content มากกว่าจบคอร์สได้ชิ้นงานที่ตัวเองทำหนึ่งเรื่อง พร้อมกับเวิร์คช็อป
ระยะเวลา : การอบรมแบ่งเป็นทั้งหมด 6 ครั้ง ครั้งละ 7 ชั่วโมง รวม 42 ชั่วโมง

รายละเอียดการworkshop

- วิธีคิดเรื่องและบท
- แปลงเรื่องจากตัวหนังสือให้เป็นภาพ
- วิธีการสื่อสารด้วยภาพ(ขนาดภาพ,มุมกล้อง,ตำแหน่ง,แสง)
- องค์ประกอบภาพเพื่อการสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์
- การอัดเสียงในสภาพแวดล้อมต่างๆ
- ขั้นตอนการเตรียมงานก่อนถ่ายทำ
- Shooting Script, ตารางการถ่ายทำ, งบประมาณ, หน้าที่ต่างๆ ในกองถ่าย
- วิถีหนักแสดง สถานที่ถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า หน้าผม
- อุปกรณ์เสริมในการถ่ายทำ
- การนำเสนองานที่จะถ่ายทำจริงกับที่ปรึกษา
- เอกสารลิขสิทธิ์ผลงาน
- ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ
- การลำดับภาพ หาเพลงประกอบ ตกแต่งรายละเอียด
- ช่องทาง Online ต่างๆ ที่เหมาะสม

เริ่ม Workshop เวลา 09.00 - 17.00 น.

รับสมัครเพียง 15 ที่นั่ง

ค่าสมัครเข้าอบรม 12,000 บาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Earlybird ลดเหลือ 10,000 บาท

ก่อนวันที่ 7 กันยายน 2561 นี้เท่านั้น

คอร์สนี้ คนรักหนัง คนชอบดูหนัง คนอยากสร้างหนัง คนที่สนใจในอาชีพผู้กำกับภาพยนตร์ ไม่ควรพลาดด้วย
ประการทั้งปวง

ที่มา : MovieDIY

Facebook fanpage

<https://web.facebook.com/events/draft-board/workshop->

[%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8-](https://web.facebook.com/events/draft-board/workshop-%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8-%AA%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%99/534351790357718/)

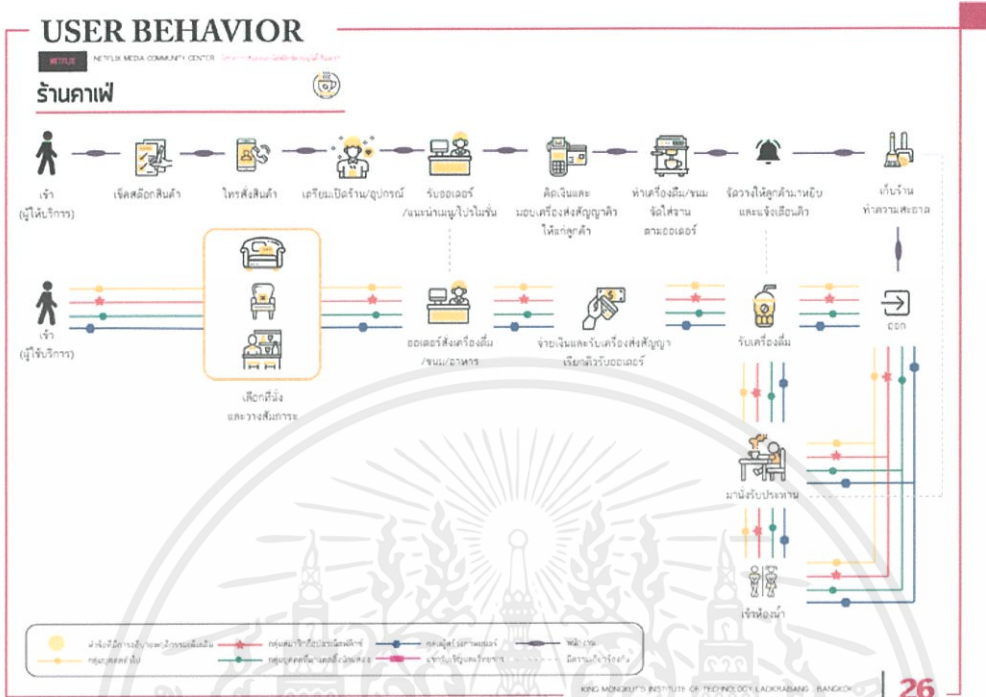
[%AA%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%99/534351790357718/](https://web.facebook.com/events/draft-board/workshop-%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8-%AA%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%99/534351790357718/)

ณ วันที่ 30 กันยายน 2562



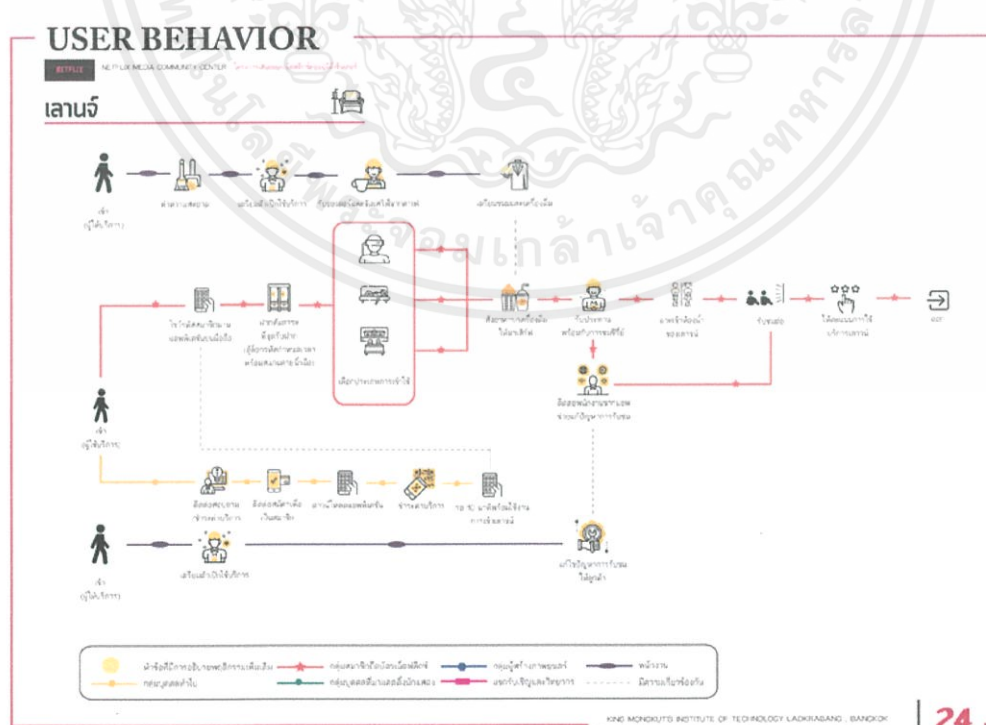
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) ส่วนร้านค้า



ภาพที่ 4.2 พฤติกรรมส่วนร้านค้าของผู้ใช้และผู้รับบริการของโครงการ

3) ส่วนลานจ้



ภาพที่ 4.3 พฤติกรรมส่วนลานจ้ของผู้ใช้และผู้รับบริการของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 พื้นที่ที่ต้องการ

4.1.2.1 พื้นที่จุดรับ-ส่งก่อนเข้าโครงการ

AREA REQUIREMENT

1. จุดรับส่งก่อนเข้าโครงการ

ELEMENT	Area/Unit	Unit	Area requirement	Remark
Wait Space (200 people)	0.64	200	128.00	Human Dimension
Bench	1.00	10	10.00	Human Dimension
Subtotal			138.00	
Circulation 40 %			55.20	
Total			193.20	

32

ภาพที่ 4.7 พื้นที่จุดรับส่งก่อนเข้าโครงการ

4.1.2.2 พื้นที่โรงพักคอย

AREA REQUIREMENT

2. โรงพักคอยหลัก

ELEMENT	Area/Unit	Unit	Area requirement	Remark
Reception	5.88	1	5.88	AIS Serviceable
Ticket Machine	0.26	4	1.04	Human Dimension
Set Sots (A) (1x1.6perx70per)	1.56	12	18.72	Human Dimension
Set Sots (B) (1x2perx20per)	3.60	10	36.00	Human Dimension
Board Ads/Pop up E.vmb	18.60	1	18.60	Eventday SGT
Subtotal			70.24	
Circulation 43 %			30.26	
Total			100.50	

*รับรองสูงสุดทั้งหมด 92 ที่นั่ง

33

ภาพที่ 4.8 พื้นที่โรงพักคอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

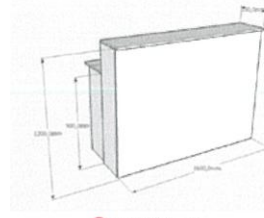
4.1.2.3 พื้นที่ห้องฝากสัมภาระ

AREA REQUIREMENT

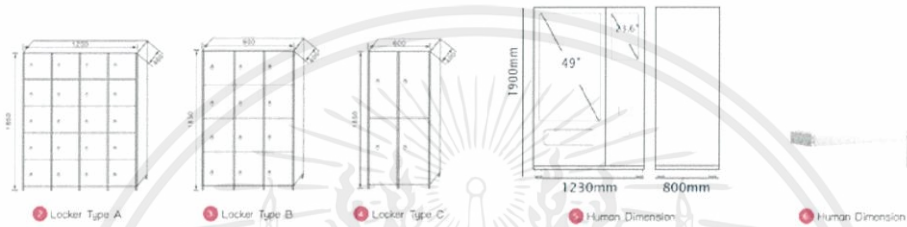
NETSU NEPLUK MEDIA COMMUNITY CENTER

3. ห้องฝากสัมภาระ

ELEMENT	Area/unit (sqm)	Unit	Area requirement (sqm)	Remark
Reception	2.368	1	2.37	1 Human Dimension
Locker Type A	0.552	12	6.63	2 Human Dimension
Locker Type B	0.36	8	4.80	3 Human Dimension
Locker Type C	0.24	6	1.44	4 Human Dimension
Vendor machine	0.994	3	2.96	5 Human Dimension
Street Furniture	1.00	5	5.00	6 Human Dimension
Subtotal			23.20	
Circulation 40 %			9.28	
Total			32.48	



1 Human Dimension



2 Locker Type A

3 Locker Type B

4 Locker Type C

5 Human Dimension

6 Human Dimension

KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LAKKRAMANG, BANGKOK

ภาพที่ 4.9 พื้นที่ห้องฝากสัมภาระ

4.1.2.5 พื้นที่ร้านขายของสินค้าลิขสิทธิ์

AREA REQUIREMENT

NETSU NEPLUK MEDIA COMMUNITY CENTER

5. ร้านขายของสินค้าลิขสิทธิ์

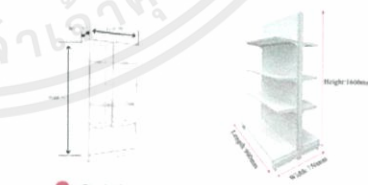
ELEMENT	Area/unit (sqm)	Unit	Area requirement (sqm)	Remark
Cashier	9.02	1	9.02	1 Human Dimension
Display #1	4.80	5	24.00	2 Human Dimension
Display #2	1.00	8	8.00	3 Human Dimension
Shelf #1	0.54	15	8.10	4 Human Dimension
Shelf #2	0.90	30	27.00	5 Human Dimension
Register to Member	0.60	1	0.60	6 Caseshelf
Pre-Order for product	0.60	1	0.60	7 Caseshelf
Clothesline	0.50	8	4.00	8 Caseshelf
Mirror for test cloth	1.35	1	1.35	9 Caseshelf
Storage	9.00	1	9.00	
Subtotal			91.67	
Circulation 40 %			36.67	
Total			128.34	



1 Human Dimension

2 Display #1

3 Display #2



4 Shelf #1

5 Shelf #2



1 Anime Shop MBK F17



2 Uniqlo



3 Human Dimension

KING MONKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LAKKRAMANG, BANGKOK

ภาพที่ 4.10 พื้นที่ร้านขายของสินค้าลิขสิทธิ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2.6 พื้นที่ร้านขายเสื้อผ้าแฟชั่น

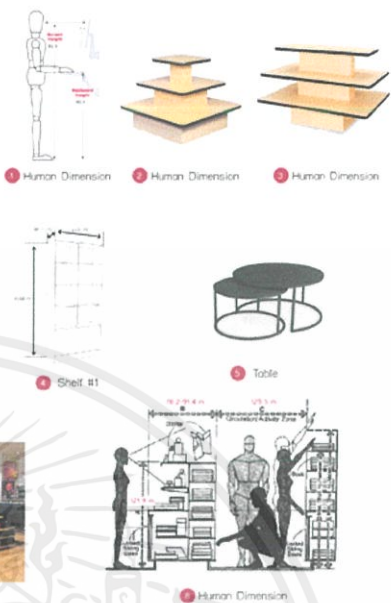
AREA REQUIREMENT

กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์

6. ร้านขายเสื้อผ้าแฟชั่น



ELEMENT	Area/unit (sq.m)	Unit	Area requirement (sq.m)	Remark
Cashier	9.02	1	9.02	1 Human Dimension
Display #1	4.80	5	24.00	2 Human Dimension
Display #2	1.00	8	8.00	3 Human Dimension
Shelf #1	0.54	10	5.40	4 Human Dimension, 5
Table	0.60	1	0.60	6 Casesstudy
Clothesline	0.50	15	7.50	7 Casesstudy
Mirror for test cloth	1.35	1	1.35	8 Casesstudy
Storage	9.00	1	9.00	
Subtotal			64.87	
Circulation 40 %			25.95	
Total			90.82	



1 CARNIVAL



7 Uhislo



8 Human Dimension

KING MONKUTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY (KMITL) BANGKOK

ภาพที่ 4.11 พื้นที่ร้านขายเสื้อผ้าแฟชั่น

4.1.2.8 พื้นที่ลานจ้

AREA REQUIREMENT

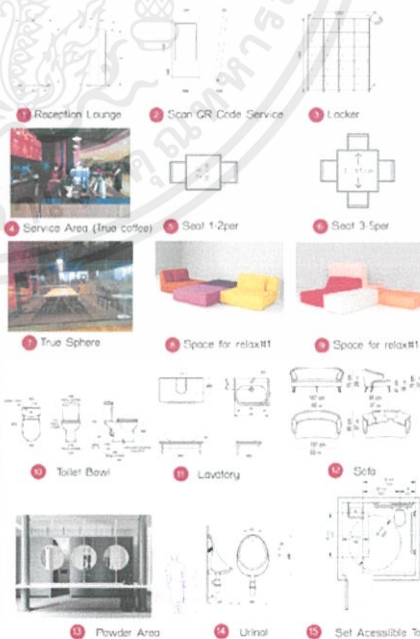
กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์

8. ลานจ้



ELEMENT	Area/unit (sq.m)	Unit	Area requirement (sq.m)	Remark
Reception Lounge	1.00	1	1.00	1 Human Dimension
Scan QR Code Service	0.18	2	0.36	2 Human Dimension
Locker	0.36	2	0.72	3 Human Dimension
Service Area	8.84	2	17.68	4 Human Dimension
Cake showcase & pantry	3.45	1	3.45	5 Human Dimension
Star Seating (20 per)	40.00	1	40.00	6 True Sphere
Seat 1-2/per (16 per)	1.61	8	12.88	7 Human Dimension
Seat 3-5/per (30 per)	1.54	6	9.36	8 Human Dimension
Co-working room (32 per)	11.64	4	46.56	9 True Sphere
Space for relax #1(24 per)	6.40	6	38.40	10 Human Dimension
Space for relax #2(24 per)	3.96	6	23.76	11 Human Dimension
Toilet Bowl	1.27	5	6.35	12 Arch Data
Lavatory	1.00	5	5.00	13 Arch Data
Seal	1.60	1	1.60	14 Human Dimension
Powder Area	0.18	2	3.60	15 Human Dimension
Toilet Bowl	1.27	2	2.54	16 Arch Data
Urinal	0.22	4	0.88	17 Human Dimension
Lavatory	0.18	5	0.90	18 Arch Data
Seal	1.60	1	1.60	19 Human Dimension
Set Disabled Toilet	3.00	1	3.00	20 Arch Data
Subtotal			219.52	
Circulation 40 %			87.60	
Total			307.33	

*รองรับได้มากที่สุดทั้งหมด 146 ที่นั่ง



15 Powder Area 16 Urinal 17 Set Accessible Toilet

KING MONKUTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY (KMITL) BANGKOK

ภาพที่ 4.12 พื้นที่ลานจ้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2.9 พื้นที่จัดกิจกรรม

AREA REQUIREMENT

KMITL MEDIA COMMUNITY CENTER

9. พื้นที่จัดกิจกรรม

ELEMENT	Area/unit	Unit	Area requirement	Remark
Red carpet walk	84.46	1	84.46	1 Human Dimension
Fanclub and camera zone	40.50	1	40.50	1 Human Dimension
Stage	36.00	1	36.00	2 Human Dimension
Back stage	8.00	1	8.00	3 Human Dimension
Control	3.90	1	3.90	4 Human Dimension
Information	1.95	1	1.95	5 Human Dimension
Back drop	20.00	1	20.00	6 Human Dimension
Seating Area	0.275	250	68.75	7 Casestudy
VIP Seat	0.36	15	5.40	8 Human Dimension
Server Area	1.95	2	3.90	9 Human Dimension
Subtotal			275.66	
Circulation 30 %			82.26	
Total			358.62	

ภาพที่ 4.13 พื้นที่จัดกิจกรรม

4.1.2.10 พื้นที่ห้องต้อนรับดารารและวิทยากร

AREA REQUIREMENT

KMITL MEDIA COMMUNITY CENTER

11. ห้องรับรองดารารและวิทยากร

ELEMENT	Area/unit	Unit	Area requirement	Remark
Sofa seat	1.59	1	1.59	1 Human dimension
Meeting Area	26.11	1	26.11	2 Arch Data
Pantry	1.20	1	1.20	3 Human Dimension
Powder Area	1.15	2	2.30	4 Human Dimension
Fitting room	1.81	2	2.22	5 Arch Data
Showcase	0.23	1	0.23	6 Arch Data
Locker	0.36	1	0.36	7 Arch Data
toilet bowl	1.27	1	1.27	8 Human dimension
Lavatory	0.18	1	0.18	9 Human dimension
Urinal	0.22	1	0.44	10 Human Dimension
Subtotal			35.90	
Circulation 30 %			10.77	
Total			46.67	
โรงรับจำนวน 3 ห้อง			140.01	

ภาพที่ 4.14 ห้องรับรองดารารและวิทยากร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2.11 พื้นที่โรงพักคอยส่วนโรงภาพยนตร์

AREA REQUIREMENT

12. โรงพักคอยส่วนโรงภาพยนตร์ *รับรองสูงสุด 68 ที่นั่ง

ELEMENT	Area/unit (sqm)	Unit	Area requirement (sqm)	Remark
UPPER LEVEL				
Ticket Machine	3.90	1	3.90	1 Casesstudy
Popcorn and soft drink & Cashier	6.60	1	6.60	2 Casesstudy
Storage	15.00	1	15.00	3 Human Dimension
Set sofa A(1/6per=4Bper)	14.72	8	117.76	4 Human Dimension
Set sofa B(1/2per=2Bper)	2.25	10	22.50	5 Human Dimension
Subtotal			165.76	
Circulation 40 %			66.31	
Total			232.07	
MEN TOILET				
Toilet Bowl	1.27	8	10.16	6 Human Dimension
Urinal	0.22	8	1.76	7 Human Dimension
Lavatory	0.18	6	1.08	8 Human Dimension
Street Furniture	1.00	2	2.00	9 Human Dimension
Subtotal			15.00	
WOMEN TOILET				
Toilet Bowl	1.27	16	20.32	10 Human Dimension
Lavatory	0.18	10	1.80	11 Human Dimension
Street Furniture	1.00	2	2.00	12 Human Dimension
Powder Area	0.18	4	0.72	13 Human Dimension
Subtotal			24.84	
Set Accessible Toilet	3.40	1	3.40	14 Arch Data
Washing Machine	0.36	1	0.36	15 Arch Data
Lavatory	0.50	1	0.50	16 Arch Data
Storage	1.50	1	3.00	17 Arch Data
Subtotal			7.17	
Circulation 30 %			14.10	
Total			61.81	
All Total			293.88	

ภาพที่ 4.15 พื้นที่โรงพักคอยส่วนโรงภาพยนตร์

4.1.2.12 พื้นที่แต่งตัวและห้องซ้อม

AREA REQUIREMENT

10. ห้องแต่งตัวส่วนจัดกิจกรรม

ELEMENT	Area/unit (sqm)	Unit	Area requirement (sqm)	Remark
REHEARSAL ROOM				
Rehearsal Zone (2-5 per)	5.00	1	5.00	1 Human Dimension
Rehearsal Zone (6-10 per)	12.00	1	12.00	2 Human Dimension
Meeting zone (6-8 per)	7.63	1	7.63	3 Human Dimension
Storage & BOH	9.00	1	9.00	4 Arch Data
Closet	1.20	1	1.20	5 Human Dimension
Fitting room	1.11	3	3.33	6 Human Dimension
Set sofa	5.61	1	5.61	7 Human Dimension
Make-up table	1.20	3	3.60	8 Human Dimension
Locker	0.552	1	0.552	9 Human Dimension
Circulation 30 %			14.39	
Total			62.35	
MEN TOILET				
Toilet Bowl	1.27	2	2.54	10 Human Dimension
Urinal	0.22	2	0.44	11 Human Dimension
Lavatory	0.18	2	0.36	12 Human Dimension
Subtotal			2.70	
Circulation 30 %			0.09	
Total			1.27	
WOMEN TOILET				
Toilet Bowl	1.27	3	3.81	13 Human Dimension
Lavatory	0.18	2	0.36	14 Human Dimension
Subtotal			4.17	
Circulation 30 %			2.13	
Total			1.26	
All Total			64.88	

ภาพที่ 4.16 พื้นที่ห้องแต่งตัวส่วนจัดกิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2.13 พื้นที่โรงภาพยนตร์อเนกประสงค์

AREA REQUIREMENT

MULTI-MEDIA COMMUNITY CENTER

13. โรงภาพยนตร์

ELEMENT	Area/unit (sq.m)	Unit	Area requirement (sq.m)	Remark
Sofa bed 1seat/2per Removable monitor +Stage	2.65	22	58.30	1 Human Dimension
Bean bag #1	0.64	100	64.00	2 Human Dimension
Bean bag #2	1.20	100	120.00	3 Human Dimension
Control room	5.76	1	5.76	4 Caseshurdy
Subtotal			249.06	
Circulation 50 %			99.23	
Total			347.29	

34

ภาพที่ 4.17 พื้นที่โรงภาพยนตร์อเนกประสงค์

4.1.2.14 พื้นที่ส่วนจัดเวิร์คช็อปและบรรยาย

AREA REQUIREMENT

MULTI-MEDIA COMMUNITY CENTER

14. ส่วน Workshop และงานบรรยาย

ELEMENT	Area/unit (sq.m)	Unit	Area requirement (sq.m)	Remark
Register	1.80	2	3.60	1 Human Dimension
Sofa	1.20	10	12.00	2 Human Dimension
Chair	0.275	80	22.00	3 Human Dimension
Stage	36.00	1	36.00	4 Human Dimension
Control zone	5.775	1	5.78	5 Human Dimension
Storage	9.00	1	9.00	
Lecture chair	0.33	12	3.96	6 Human Dimension
Subtotal			102.34	
Circulation 50 %			46.17	
Total			138.51	

*รับรองสูงสุด 102 คน

32

ภาพที่ 4.18 พื้นที่ส่วนเวิร์คช็อปและบรรยาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2.15 พื้นที่ส่วนสำนักงาน

AREA REQUIREMENT

NETEXUK MEDIA COMMUNITY CENTER

15. ส่วนสำนักงาน

ELEMENT	Area/unit (sqm)	Unit	Area requirement (sqm.)	Remark
OFFICE ROOM				
Desk #1	2.00	1	2.00	1 Human Dimension
Chair	0.57	2	1.14	2 Human Dimension
Sofa Set	6.00	1	6.00	1 Human Dimension
Shelf	0.23	3	0.46	1 Human Dimension
Subtotal			9.60	
Circulation 50 %			4.80	
Total			14.40	
OFFICE ZONE				
โต๊ะ 2 ที่นั่ง พนักงาน	2.56	1	2.56	1 Human Dimension
Desk #2 (น้ำดื่ม HR)	2.95	4	11.40	1 Human Dimension
Desk #3 (พนักงาน)	1.875	17	31.875	1 Human Dimension
Shelf	0.23	5	1.15	1 Human Dimension
Meeting room (10 seat)	30.00	1	30.00	1 Human Dimension
Pantry	6.26	1	6.26	1 Human Dimension
Storage	12.00	1	12.00	1 Capacity
WATERCLOSET				
Toilet Bowl	1.27	4	5.08	1 Arch Data
Lavatory	1.00	4	4.00	1 Arch Data
Powder Area	0.18	2	3.60	1 Human Dimension
Toilet Bowl	1.27	2	2.54	1 Arch Data
Urinal	0.22	3	0.66	1 Human Dimension
Lavatory	0.18	4	0.72	1 Arch Data
Subtotal			11.85	
Circulation 30 %			33.56	
Total			166.91	
All Total			192.71	

ภาพที่ 4.19 พื้นที่ส่วนสำนักงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

5.1 สภาพแวดล้อมภายในและวัสดุ

5.1.1 สภาพแวดล้อมภายใน

ระบบเสียงต่างๆ Sound System

ระบบเสียงต่างๆ ที่ควรรู้

DOLBY DIGITAL (AC-3)

ระบบเสียงนี้เป็นระบบเสียง Digital สำหรับโรงหนัง โดยระบบเสียงนี้ จะประกอบด้วยสัญญาณเสียง Digital ทั้งหมด 6 ช่องทางแยกขาดจากกัน มี 5 ช่องทางสำหรับลำโพง 5 ตัว และช่องที่ 6 สำหรับ สัญญาณเสียงต่ำเพื่อใช้กับ SubWoofers เราเรียกช่องทางเสียงนี้ว่า 5.1 Channel หรือ AC-3 (Audio Coding 3rd Generation) ข้อดีของระบบเสียงแบบ Digital คือ จะใช้เนื้อที่ในการบันทึก น้อยกว่าระบบอื่น ๆ ทำให้สามารถเพิ่มช่องเสียงได้มากขึ้น

Mono(1.0 channel)

คือเสียงส่งสัญญาณออกมาที่ลำโพง เท่าๆกันโดยที่ไม่มี "มิติของเสียง" และ "มิติของเสียง" ในอีกความหมายหนึ่งคือ เราไม่สามารถบอกได้ว่า เสียงมาจากตำแหน่งไหนของลำโพง

Stereo(2.0 channel)

นั้นจะมีความแตกต่างจาก Mono มากพอสมควร ลำโพง2ตัว.. ตัวหนึ่งอยู่ทางซ้ายตัวหนึ่งอยู่ทางขวาของผู้ฟัง โดยเสียงแบบ Stereo นี้เราจะสามารถบอก "สถานที่" ของตำแหน่งของเสียงได้..ต่างจาก Mono เช่น เพลงที่เราได้ยินกัน เสียงของกลองอาจอยู่ตรงกลาง.. เสียงก็ต่ำอยู่ด้านขวาของลำโพง เสียงเปียโนอยู่ทางด้านซ้ายของลำโพง และเสียงนักร้องจะอยู่ตรงกลาง.. ทำให้เสียงที่ได้มันดีกว่า Mono มาก

DTS [DIGITAL THEATER SYSTEMS]

เป็นระบบเสียงสำหรับโรงหนัง ในปี 1995 ประกอบด้วยสัญญาณเสียงแบบ Digital 5.1ช่องทาง (เหมือน Dolby Digital) แต่สิ่งที่แตกต่างกันก็คือ การบีบอัดข้อมูลของสัญญาณ Digital โดย Dolby Digitalจะบีบอัดสัญญาณเสียงที่สัดส่วนคงที่ คือ 12:1 แต่ DTS จะใช้การบีบอัดแบบไม่คงตัว ในสัดส่วนตั้งแต่ 1:1 ถึง 40:1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบเสียงเป็นสิ่งที่สำคัญไม่แพ้กับระบบภาพ จะใช้งานคอมพิวเตอร์ในแบบใดก็ตาม ล้วนแต่จำเป็นต้องอาศัยเรื่องของระบบเสียงเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นการ เล่นเกม ดูหนัง ฟังเพลง ทำพรีเซนเทชัน ตัดต่อ ล้วนแต่มีส่วนของเสียงด้วยกันทั้งสิ้น โดยเฉพาะคนที่ชอบดูหนังเป็นชีวิตจิตใจ ไม่น่าจะพลาดกับเรื่องราวของระบบเสียง ที่คุณต้องเจอกันอยู่ทุกวันทุกครั้งที่ดูหนังเลยทีเดียว ดังนั้นมาดูกันว่าระบบเสียงต่างๆ เหล่านี้บอกถึงอะไรกันบ้าง

Dolby Digital (AC-3) : เป็นอีกหนึ่งในระบบเสียงคุณภาพเสียงของ Dolby ที่สร้างความโด่งดังจนหลายคนรู้จักระบบนี้เป็นอย่างดี เทคโนโลยีของ ระบบนี้คือ กระบวนการสร้างระบบเสียงแบบ Surround ที่ให้คุณภาพเสียงในรูปแบบของสัญญาณดิจิทัลที่มีคุณภาพ และรองรับช่องสัญญาณเสียงที่มากถึง 5.1 ช่องสัญญาณเสียง โดยมาจากช่องสัญญาณเสียงทาง Left Center, Right Center, Surround Left, Right และ Sub-woofer ความถี่ต่ำ

Dolby Digital Surround EX : เป็นเทคโนโลยีที่เห็นได้บ่อย โดยระบบเสียงนี้ได้รับการพัฒนามากจาก Dolby Digital 5.1 โดยเพิ่มช่องสัญญาณเสียงแบบ Surround เข้ามาอีกหนึ่งตัว เป็นการเพิ่มมิติของเสียงให้ดีกว่าเดิม คล้ายกับการชมภาพยนตร์ในโรงหนัง ที่ได้ยินเสียงเล็กๆ เป็นรายละเอียดรอบข้างเพิ่มขึ้นมา เพื่อความสมจริงยิ่งขึ้น ช่องสัญญาณเสียงทั้งหมด ก็จะมาจาก Left, Center, Right, Surround Right, Surround back และ Sub-woofer โดยสามารถพบและได้ยินระบบ เสียงแบบนี้ในระบบ Home Entertainment จากเครื่องพีซีที่ได้นำเอาระบบเสียงจาก DVD มาใช้

Dolby Pro Logic : เป็นอีกระบบเสียงหนึ่งที่ได้รับคามนิยมในอดีต มีข้อจำกัดของเสียงอยู่บ้าง โดยระบบเสียงนี้เป็นระบบเสียงที่มีการส่งสัญญาณเสียงแบบหลายช่องทาง เสมือนระบบเสียงที่ได้จากระบบโฮมเธียเตอร์ ซึ่งจะทำให้การถอดรหัสเสียงจากลำโพงทาง Left, Right, Center, Surround โดยระบบเสียงดังกล่าวนี้สามารถที่จะรับฟังได้จากระบบโฮมออดิโอทั่วไป ที่เน้นช่องเสียงด้าน ซ้ายและขวาเป็นหลัก

Dolby Pro Logic II : เป็นระบบเสียงที่พัฒนามาจาก Dolby Pro Logic ใช้เทคโนโลยีการถอดรหัสเสียงแบบเมทริก โดยรับสัญญาณเสียงมาจาก 2 ช่องสัญญาณเสียงหลัก แล้วกระจายเสียงที่ได้นั้นออกเป็น 5 ช่องสัญญาณ ซึ่งได้แก่ Left, Center, Right, Surround Left, Surround Right ซึ่งทำให้เสียงมีมิติและกระจายของเสียงที่ดียิ่งขึ้น ครอบคลุมบริเวณ รอบๆ ของผู้ฟัง ระบบเสียงนี้ให้เสียงที่มีคุณภาพดีทีเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1.2 วัสดุ

5.1.2.1 วัสดุกั้นเสียง หรือ Sound Isolation

คือ วัสดุที่มีคุณสมบัติในการ “กั้นเสียง” ไม่ให้ทะลุผ่านจากห้องหนึ่งไปยังอีกห้องหนึ่ง หรือกั้นเพื่อไม่ให้เสียงรบกวนจากภายนอกเข้ามายังภายในห้องได้ รวมไปถึงการกั้นเสียงจากภายในไม่ให้ออกไปภายนอกด้วย ทั้งนี้วัสดุกั้นเสียงส่วนใหญ่จะใช้กับผนัง เช่น ฉนวนกั้นเสียง ที่สามารถใช้ได้กับทั้งผนังแบบก่ออิฐ และผนังโครงเบา โดยการติดตั้งนั้น สามารถทำได้ด้วยการติดตั้งโครงคร่าวบนผนังเก่า ใส่ฉนวนกั้นเสียงลงไป และปิดด้วยแผ่นไฟเบอร์ซีเมนต์ หรือสามารถติดบนฝ้าเพดานก็ได้

5.1.2.2 วัสดุดูดซับเสียง หรือ Sound Absorbition

คือ วัสดุที่มีคุณสมบัติในการ “ลดเสียงก้อง” และ “ลดเสียงสะท้อน” ภายในห้องที่อาจรบกวนการทำงานต่างๆ ภายในห้องได้ อาทิ การทำงาน การประชุม การพูดคุย หรือว่าการดูหนังฟังเพลง ฯลฯ วัสดุดูดซับเสียงมีทั้งสำหรับผนัง ฝ้าเพดาน และแบบปูพื้น โดยผนังดูดซับเสียง จะเป็นแผ่นบุที่ทำด้วยผ้าชนิดพิเศษเคลือบสารไม่ลามไฟ หรือหุ้มด้วยผ้าใยแก้วพิเศษ ส่วนแผ่นฝ้าดูดซับเสียงนั้น โดยมากจะเป็นแผ่นฝ้ากลาสวูดหรือแผ่นฝ้าใยปشم และสุดท้ายสำหรับพื้นดูดซับเสียง มักนิยมใช้เป็นพรมอัดชนิดลูกฟูก

เมื่อเราทราบถึง “คุณสมบัติ” และ “หน้าที่” ของวัสดุกั้นเสียงและวัสดุซับเสียงแล้ว เราก็จะสามารถตีเส้นการควบคุมเสียงในพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น กล่าวคือ หากเราต้องการให้ห้อง บ้าน หรืออาคารของเรา ป้องกันเสียงดังรบกวนที่เกิดขึ้นรอบบริเวณใกล้เคียง เราก็จำเป็นต้องเน้นไปที่เรื่องของวัสดุกั้นเสียงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะมีคุณสมบัติในการกั้นเสียงจากด้านนอกเข้ามาสู่ด้านใน ซึ่งจะทำให้เราไม่ได้รับเสียงรบกวนจากภายนอกกลับกันสำหรับห้องประชุม หรือห้องสัมมนา ที่ใช้ในการทำงาน เพื่อให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากขึ้น คนทำงานสามารถสื่อสารกันได้อย่างราบรื่น ไม่หงุดหงิดใจ การเลือกใช้วัสดุซับเสียง บุผนัง ฝ้า พื้น ก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยลดเสียงก้อง เสียงสะท้อนลงได้ องค์ประกอบของการควบคุมเสียงเหล่านี้ คือสิ่งที่ผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญ เพื่อให้อาคาร หรือบ้านที่สร้างออกมา ปราศจากเสียงรบกวนที่บั่นทอนความสุขในการทำงานและการใช้ชีวิต ซึ่งควรอย่างยิ่งที่จะวางแผนและขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญเรื่องเสียงโดยตรง ในการสร้างหรือเสริมแต่งปรับปรุง

5.1.2.3 วัสดุปูนเปื่อยขัดมัน, ปูนเปื่อยเพ้นท์สี

1) ผนังปูนเปลือย

เป็นการหล่อปูนที่หน้างานด้วยอุปกรณ์ที่ดี หรือหล่อปูนใส่แบบไม้หรือแบบเหล็กที่ทำขึ้นมา รอปูนเซ็ทตัวก็ถอดแบบออก ซึ่งอาจจะทิ้งร่องรอยของแบบบ้าง รอยนิ้ว แต่ก็โชว์ความดิบซึ่งหลายคนชื่นชอบ วิธีนี้มีการทำงานแบบเป็นขั้นตอนและมีค่าใช้จ่ายสูงทีเดียว หรือช่างทั่วไปอาจจะเลือกวิธีการทำผนังปูนเปลือยด้วยการ

ก่ออิฐฉาบปูนธรรมดา แล้วอาศัยฉาบตกแต่งเอาตามที่เราอยากจะได้ผิวสัมผัสแบบไหน เรียบ หยาบ ดิบ ก็ขึ้นอยู่กับเทคนิคและฝีมือช่างด้วย ผนังปูนเปลือยจะมีผิวสัมผัสที่ดิบ โข่วเนื้อแท้ของงานปูนได้ดี

2) ผนังปูนขัดมัน

เป็นการฉาบปูนชั้นบนในช่วงที่ปูนชั้นล่างหมาดๆ แล้วใช้เกรียงฉาบและขัดจนเรียบเนียน ซึ่งจะมีการฉาบสองชั้น โดยรอยผนังซีเมนต์บนผนังในชั้นตอนสุดท้ายของการฉาบ หลังจากนั้นก็พรมน้ำแล้วใช้เกรียงเหล็กขัดจนจนเกิดความมัน แต่ต้องอาศัยช่างที่ค่อนข้างชำนาญและมีฝีมือ มิฉะนั้นอาจได้ผนังที่เป็นรอยต่างๆ ไม่สม่ำเสมอ ปัจจุบันมีวัสดุผสมซีเมนต์ฉาบที่ช่วยให้มีความเหนียวและเนื้อละเอียดขึ้น (มีขายตามร้านวัสดุต่างๆ) ที่จะช่วยในการยึดเกาะระหว่างชั้นปูนฉาบได้ดีขึ้น ผนังปูนขัดมันก็คือผนังปูนเปลือยรูปแบบหนึ่งนั่นล่ะ แต่จะมีผิวสัมผัสเรียบเนียน มันวาว และมีลวดลายที่ดูสวยงามเป็นธรรมชาติ

อย่างไรก็ตาม ในชั้นตอนสุดท้าย ทั้ง “ผนังปูนเปลือย” และ “ผนังปูนขัดมัน” เมื่อแห้งสนิทดีแล้วควรจะมีการเคลือบผิวด้วยน้ำยา เช่น น้ำยาเคลือบเงาหรือน้ำยาเคลือบด้านแล้วแต่ความชอบ เพื่อป้องกันเชื้อรา คราบสกปรก อีกทั้งช่วยเราเวลาทำความสะอาด ให้ทำได้ง่ายขึ้น

5.1.2.4 หินเทอร์ราซโซ่ (Terrazzo)

5.1.3 งานหินขัด หรืองานเทอร์ราซโซ่ (Terrazzo) เป็นงานที่มีเสน่ห์ที่หลายคนหลงใหลและหลายบ้านนิยมทำเป็นงานพื้นมาตั้งแต่ในอดีต เพราะสามารถสร้างสรรค์ลวดลายและสีสันได้หลากหลาย อีกทั้งยังมีรอยต่อน้อย พื้นผิวเรียบเนียน ทำความสะอาดได้ง่าย

ส่วนผสมหลักของงานพื้นหินขัดคือ ปูนซีเมนต์ขาว หินเกล็ด และสีผสมซีเมนต์ ซึ่งหินเกล็ดในท้องตลาดก็มีหลายขนาด ทั้งเล็กใหญ่ให้เลือกใช้งานขึ้นอยู่กับสไตล์และความชอบ หากใช้หินเกล็ดเล็กอย่างเดียว พื้นจะดูเนียนละเอียดเรียบร้อยสวยงาม กลมกลืนเป็นพื้นเดียวกัน แต่ความแข็งแรงอาจจะน้อยกว่าและอาจเกิดการแตกร้าวยางงาได้ง่ายกว่า หากเลือกใช้เป็นหินเกล็ดใหญ่ทั้งหมด จะให้ความรู้สึกหนักแน่น เห็นเม็ดหินได้ชัดเจน สามารถเล่นสีเล่นลายได้ถ้าเลือกสีหินเกล็ดที่ตัดกับสีของพื้นแรงๆ รวมทั้งมีความแข็งแรงมากกว่า แต่จะมีระยะห่างระหว่างหินเกล็ดแต่ละเม็ดค่อนข้างมาก

5.1.3.1 แผ่นเหล็กพิมพ์ลาย, แผ่นเหล็กเจาะรู

มีพื้นผิวเป็นลวดลายนูน เพื่อป้องกันการลื่นและน้ำขังเหมาะสำหรับการใช้ปูพื้นทางเดินและบันได (พื้นรถบรรทุก) มีลักษณะเป็นแผ่นสี่เหลี่ยมผืนผ้า ผิวเป็นลวดลายนูน เพื่อป้องกันการลื่นและน้ำขังเหมาะสำหรับการใช้ปูพื้นทางเดินและบันได พื้นรถบรรทุก ฯลฯ มีหลายขนาดและความหนา

ตะแกรงเจาะรู หรือเหล็กแผ่นเจาะรู เกิดจากการนำแผ่นโลหะมาปั๊มเจาะรูตามลวดลายเฉพาะ เช่น รูกลม รูสี่เหลี่ยม สามารถกำหนดขนาดของรู ระยะห่างระหว่างรู และมุมของแนวปั๊มเจาะรูได้ เช่น ตะแกรงคัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้าวหรือตะแกรงขัดสีเมล็ดข้าวทำเป็นแผ่นหรือท่อระบายความร้อนอุปกรณ์ตกแต่งภายใน ออกแบบเป็น เฟอร์นิเจอร์ ฉากหรือผนังกันห้องชั้นวางของหรือตะแกรงหุ้มสายพาน รั้วกำแพงบ้าน เป็นต้นเหมาะกับบ้านทันสมัยใหม่

5.1.3.2 ลามิเนต

ลักษณะของพื้นไม้อลามิเนต

ความหมายของคำว่า “ลามิเนต” หมายถึง เป็นชั้นๆ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว พื้นไม้อลามิเนตเองก็มี ลักษณะเป็นชั้นๆ เช่นกัน ประกอบไปด้วย

ส่วนประกอบของ พื้นไม้อลามิเนต



ภาพที่ 5.1 ลักษณะชั้นไม้อลามิเนต

ที่มา : www.dongjiacn.com/product/Laminate-floor-structure.html

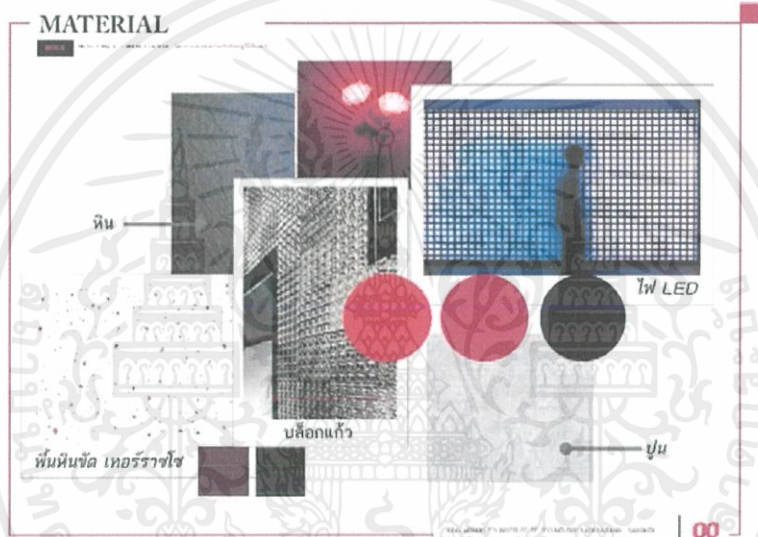
- 1) ชั้นแกนหลัก (Substrate Layer / Core Board) จะผลิตจากเส้นใยหรือชั้นไม้ย่อยๆ ผสมกาวและสารเพิ่มคุณสมบัติต่างๆ นำมาบีบอัดเข้าด้วยกันด้วยความร้อนและแรงดันสูงให้เป็นแผ่น
- 2) ชั้นแผ่นรองพื้น (Backing Layer / Stabilizing Film) จะอยู่ที่ชั้นแกนหลัก มีหน้าที่ช่วยป้องกันความชื้นจากพื้นคอนกรีตที่จะส่งผลกระทบต่อความแข็งแรงของแผ่นไม้
- 3) ชั้นลวดลายไม้ (Pattern Layer) มีลักษณะเป็นแผ่นวัสดุพิมพ์ลายไม้ปิดทับด้านบน
- 4) ชั้นเคลือบผิว (Overlay หรือ Wear Layer) เคลือบผิวชั้นบนสุดด้วยวัสดุป้องกันรอยขีดข่วน

โดยขนาดของพื้นไม้อลามิเนตแต่ละแผ่น มักมีขนาดเทียบเท่ากับไม้จริง คือ หน้ากว้างประมาณ 4”, 6” และ 8” ยาวประมาณ 1.20 -1.80 ม. มีหลายความหนาให้เลือกใช้ แต่ที่มีจำหน่ายโดยทั่วไปได้แก่ 8 มม. และ 12 มม.

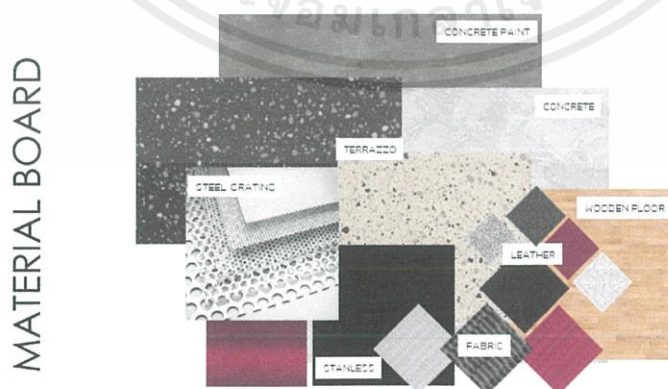
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทของพื้นไม้ลามิเนต

พื้นไม้ลามิเนตจะมีทั้งที่ติดตั้ง แบบเข้าลิ้น เหมือนไม้พื้นทั่วไป กับอีกแบบหนึ่งซึ่งติดตั้งได้สะดวกรวดเร็วกว่า คือแบบ Click Lock โดยใช้ระบบล็อกเชื่อมต่อกันระหว่างแผ่นไม้ นอกจากนี้พื้นไม้ลามิเนตยังมีทั้งแบบ MDF และ HDF ซึ่งแตกต่างกันที่ความหนาแน่นของไม้ โดย MDF (ย่อมาจาก Medium Density Fiberboard) มีความหนาแน่นที่ 600-800 kg./m³ ส่วน HDF (ย่อมาจาก High Density Fiberboard) จะมีความหนาแน่นเกิน 800 kg./m³ HDF ซึ่งมีความหนาแน่นสูงกว่า จึงมีความทนทาน รับแรงกระแทกได้ดี และมีอัตราการขยายตัวจากความชื้นน้อยกว่า



ภาพที่ 5.2 ภาพรวมวัสดุที่ใช้ในโครงการ



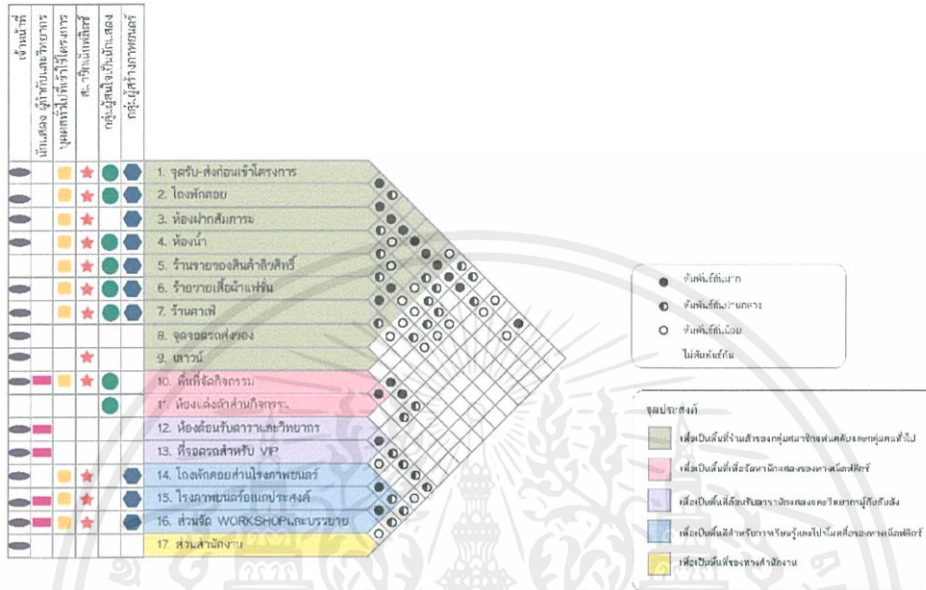
ภาพที่ 5.3 ภาพรวมวัสดุที่ใช้ในโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การวิเคราะห์และแนวความคิดในการออกแบบ

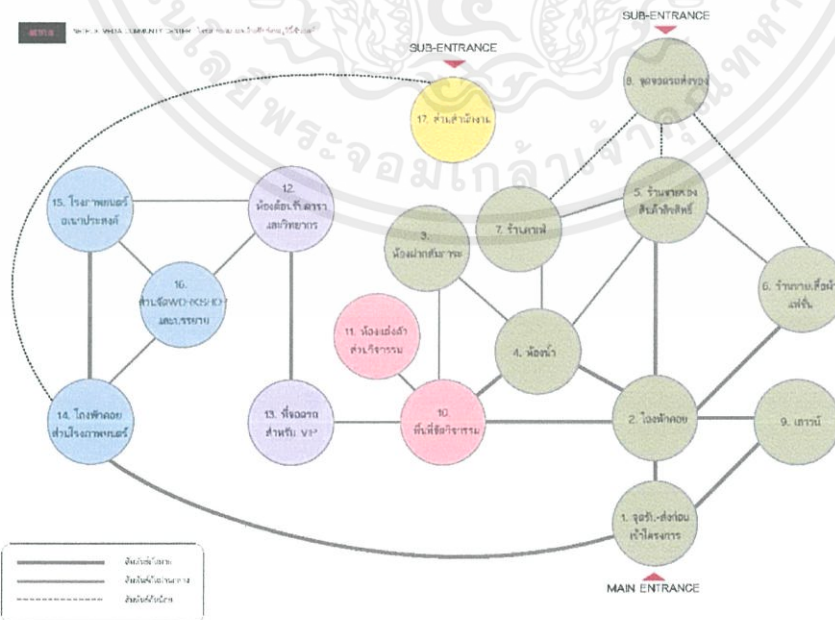
5.2.1 การวิเคราะห์

5.2.1.1 การวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ของพื้นที่ (Relation Matrix)



ภาพที่ 5.4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่ (Relation Matrix)

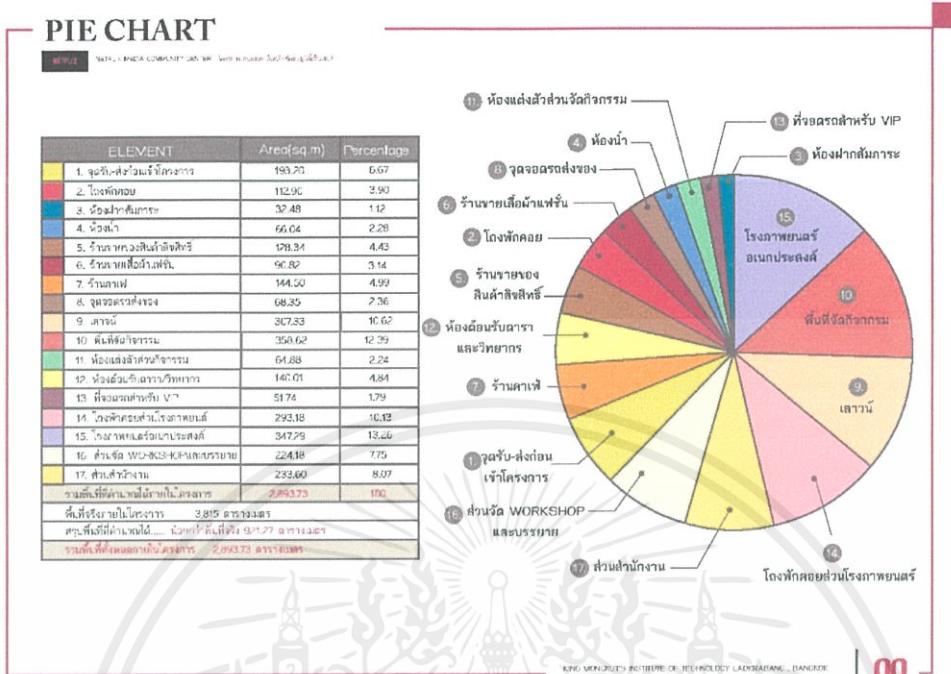
5.2.1.2 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์พื้นที่ (Bubble Diagram)



ภาพที่ 5.5 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่ (Bubble Diagram)

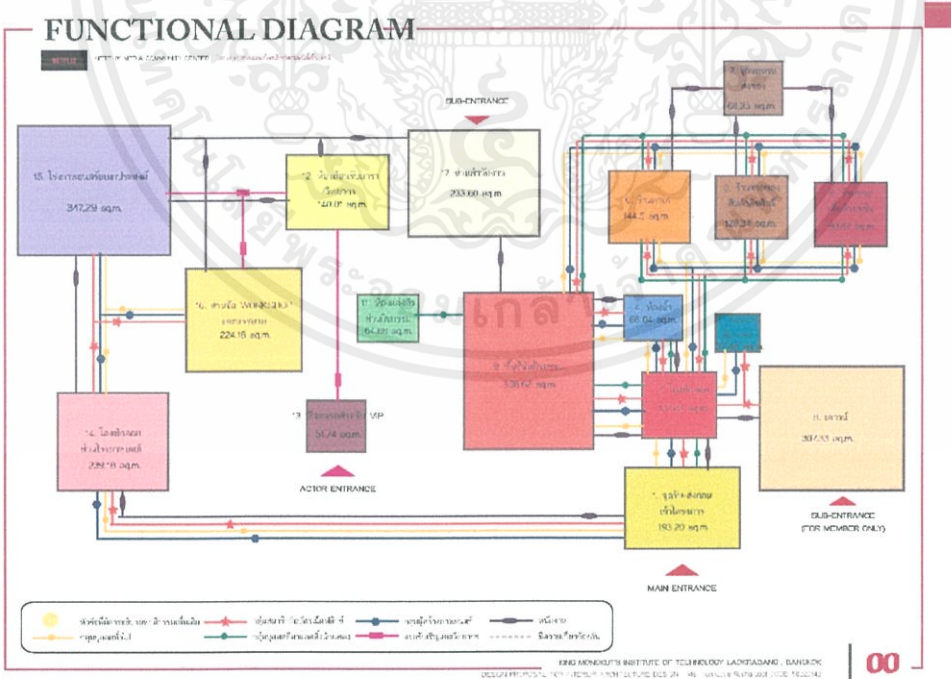
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.1.3 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ (Pie Chart)



ภาพที่ 5.6 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ (Pie Chart)

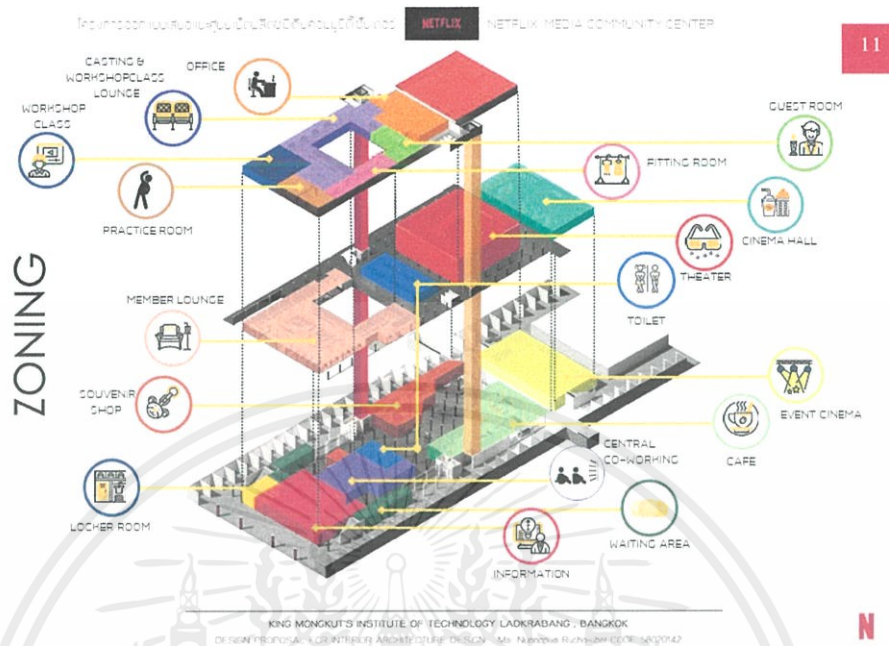
5.2.1.4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่ (Functional Diagram)



ภาพที่ 5.7 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่ (Functional Diagram)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.1.5 การแบ่งเขตพื้นที่ (Zoning)



ภาพที่ 5.8 การแบ่งโซนแบ่งที่ (Zoning)

5.2.2 แนวคิดในการออกแบบ

5.2.2.1 แนวคิดในการออกแบบ

CONCEPT AND DESIGN

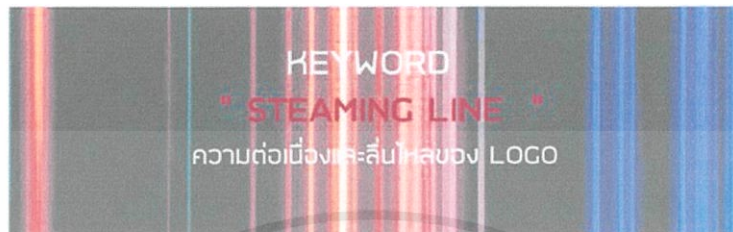


ภาพที่ 5.9 แนวคิดในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.2.3 ที่มาของการออกแบบ

CONCEPT AND DESIGN



ภาพที่ 5.10 ที่มาการออกแบบ

MOOD AND TONE



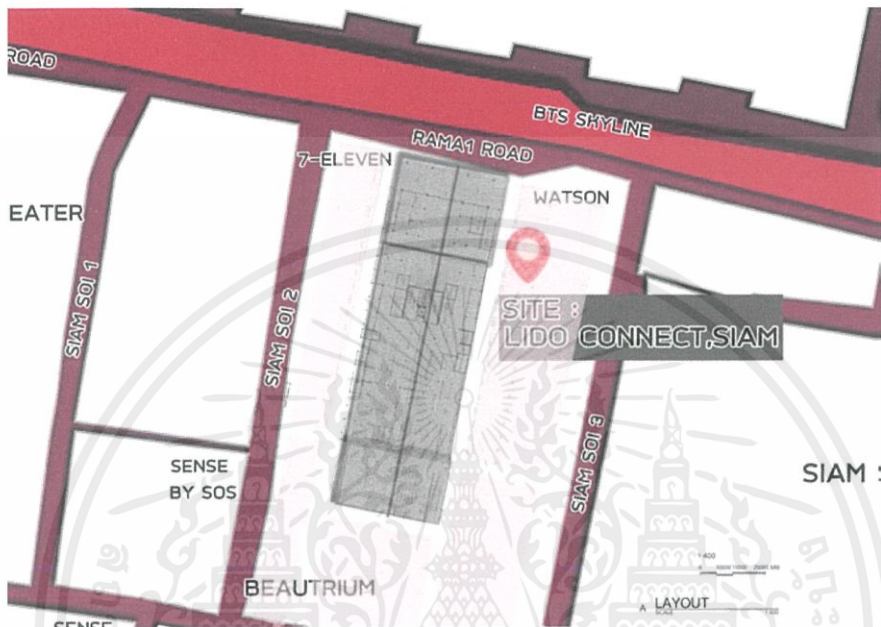
ภาพที่ 5.11 บรรยายภาพรวมของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

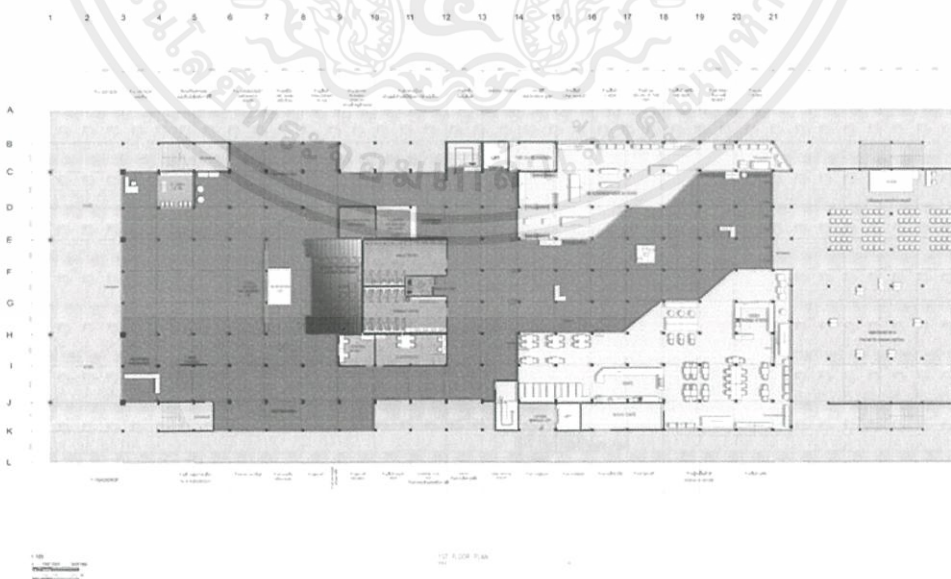
6.1 ผังบริเวณของอาคาร



ภาพที่ 6.1 ผังบริเวณของอาคาร

6.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ (Furniture Layout)

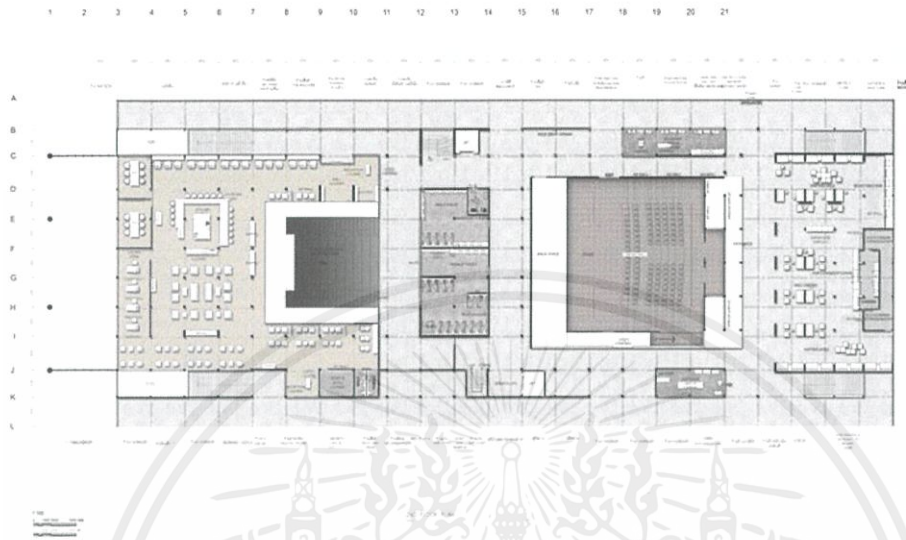
6.2.1 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้น 1



ภาพที่ 6.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้น 1

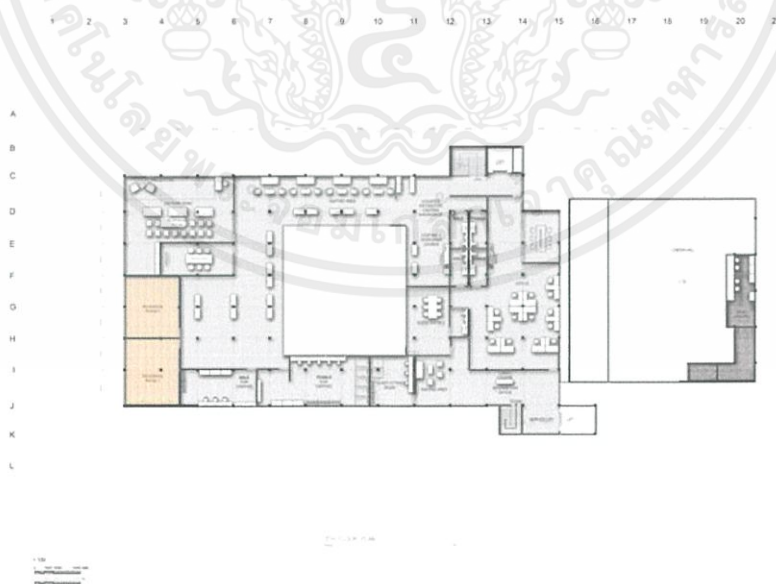
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้น 2



ภาพที่ 6.3 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้น 2

6.2.3 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้น 3

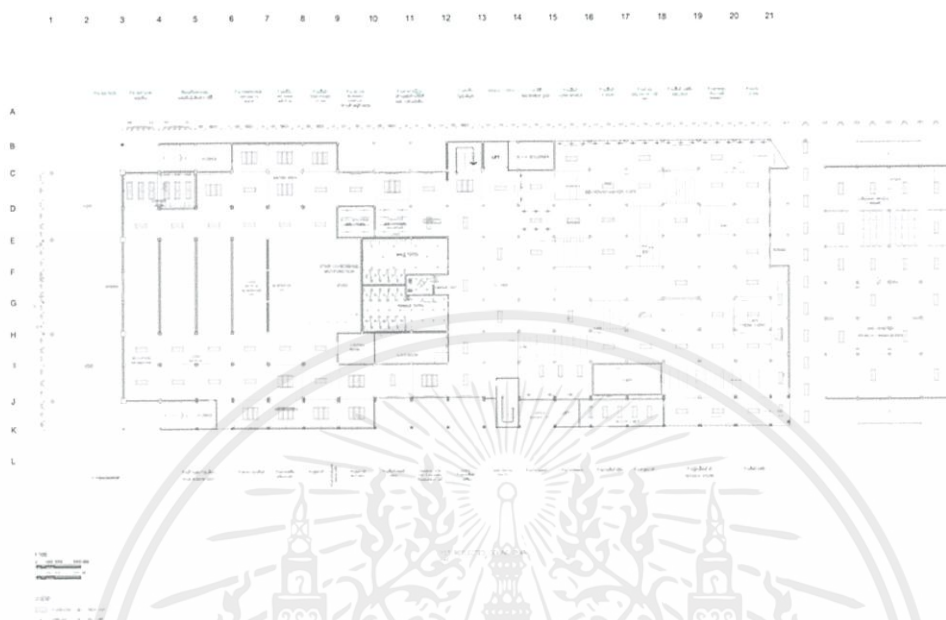


ภาพที่ 6.4 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้น 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

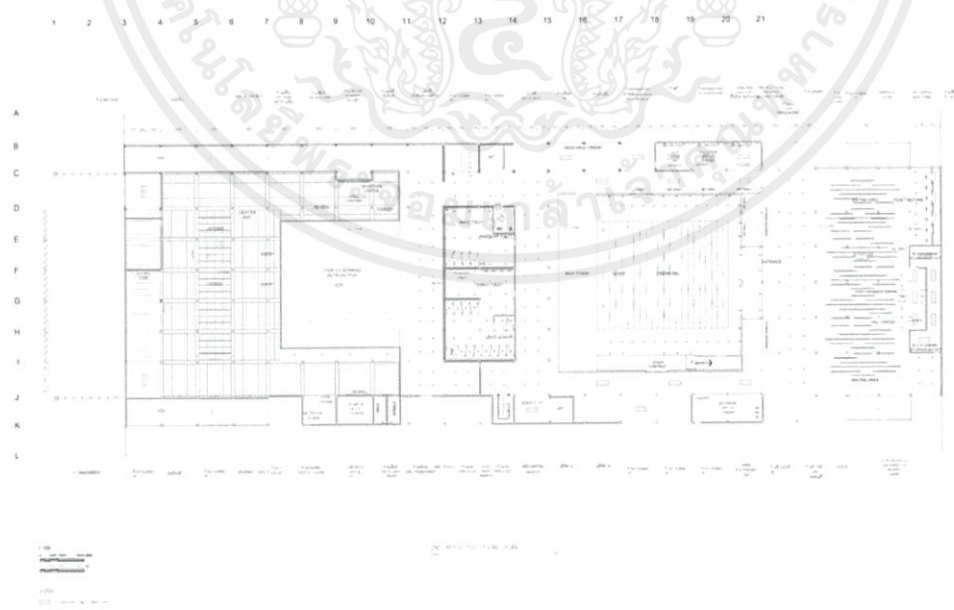
6.3 ผังเพดานและแสดงตำแหน่งดวงโคม (Reflected Ceiling & Electrical Layout)

6.3.1 ผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 1



ภาพที่ 6.5 ผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 1

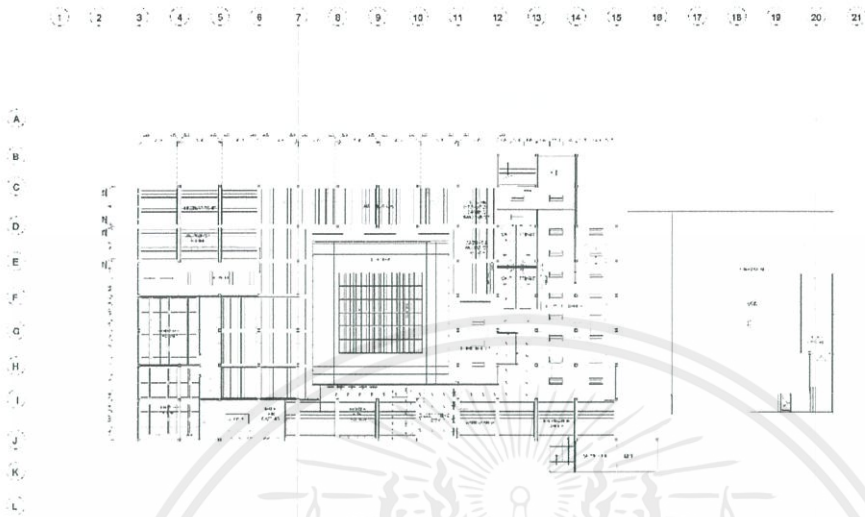
6.3.2 ผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 2



ภาพที่ 6.6 ผังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 2

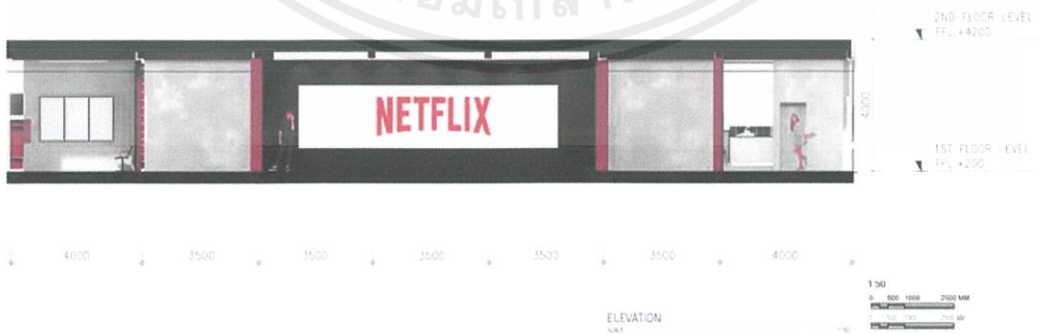
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.3 ผนังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 3



ภาพที่ 6.7 ผนังเพดานและตำแหน่งดวงโคมชั้นที่ 3

6.4 รูปด้านของอาคาร (Elevation)



ภาพที่ 6.8 รูปด้าน A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

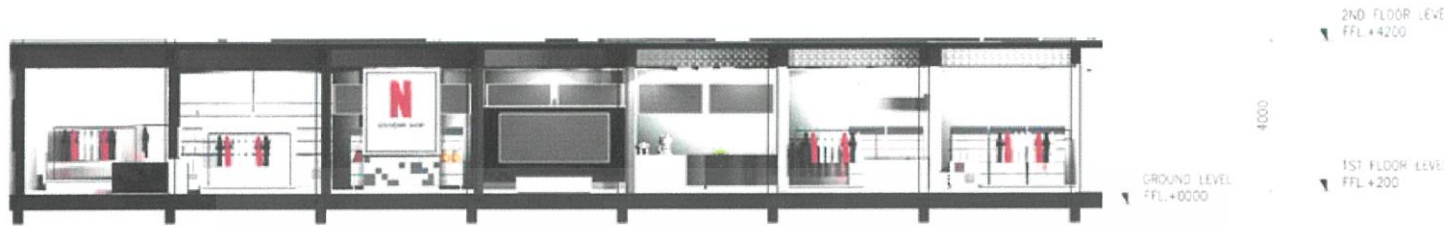


ภาพที่ 6.9 รูปด้าน B

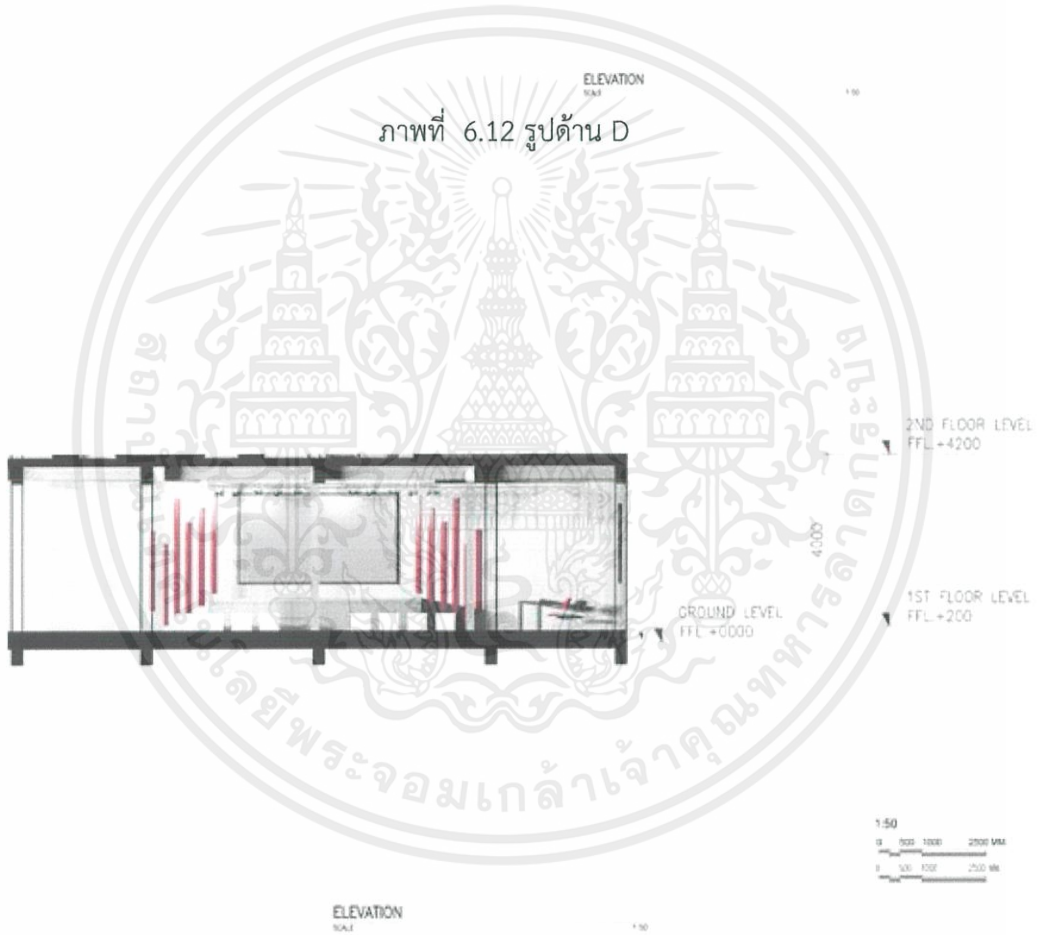


ภาพที่ 6.10 รูปด้าน C

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

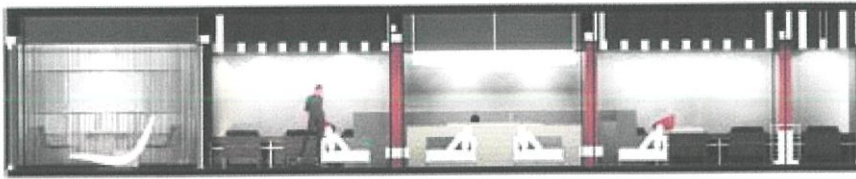


ภาพที่ 6.12 รูปด้าน D



ภาพที่ 6.11 รูปด้าน E

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



3RD FLOOR LEVEL
FFL + 7400

2ND FLOOR LEVEL
FFL + 4200

1:50
0 500 1000 2000 MM
0 500 1000 2000 MM

ELEVATION
SCALE

ภาพที่ 6.14 รูปด้าน F



3RD FLOOR LEVEL
FFL + 7400

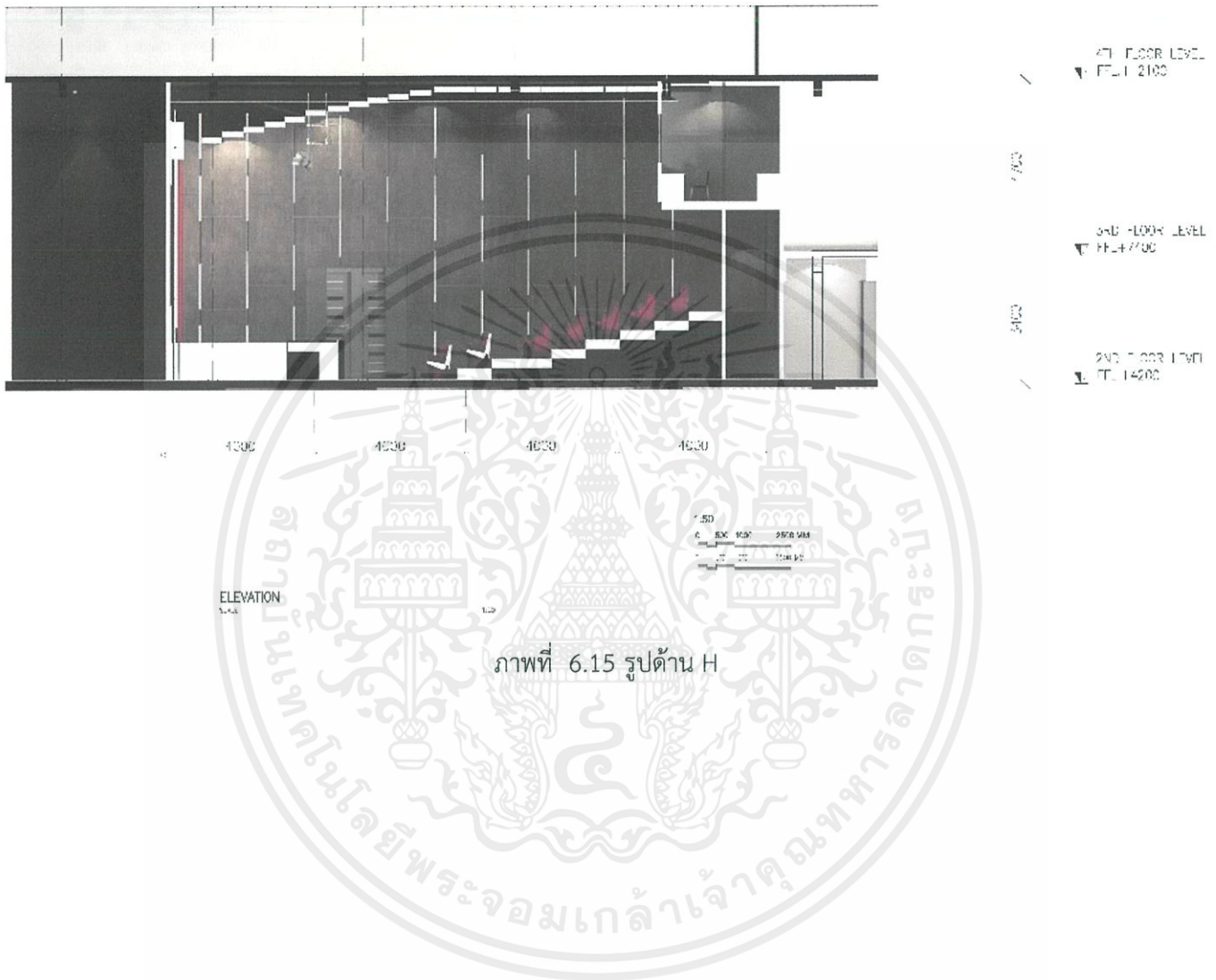
2ND FLOOR LEVEL
FFL + 4200

1:50
0 500 1000 2000 MM
0 500 1000 2000 MM

ELEVATION
SCALE

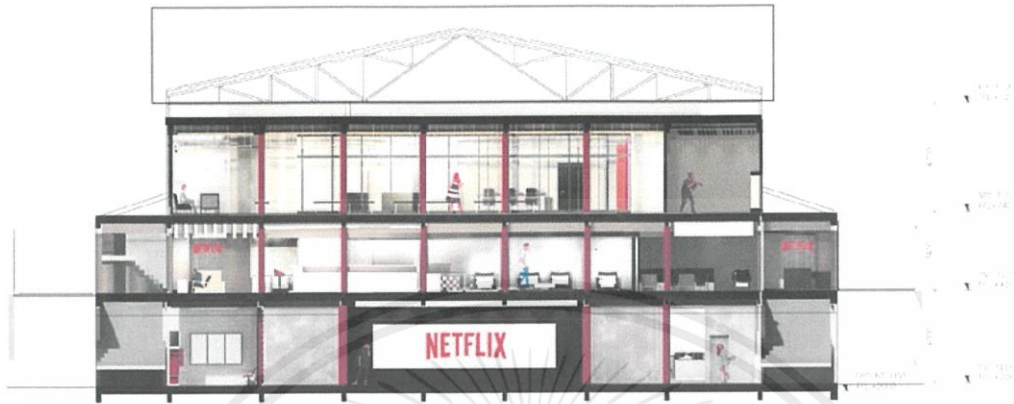
ภาพที่ 6.13 รูปด้าน G

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

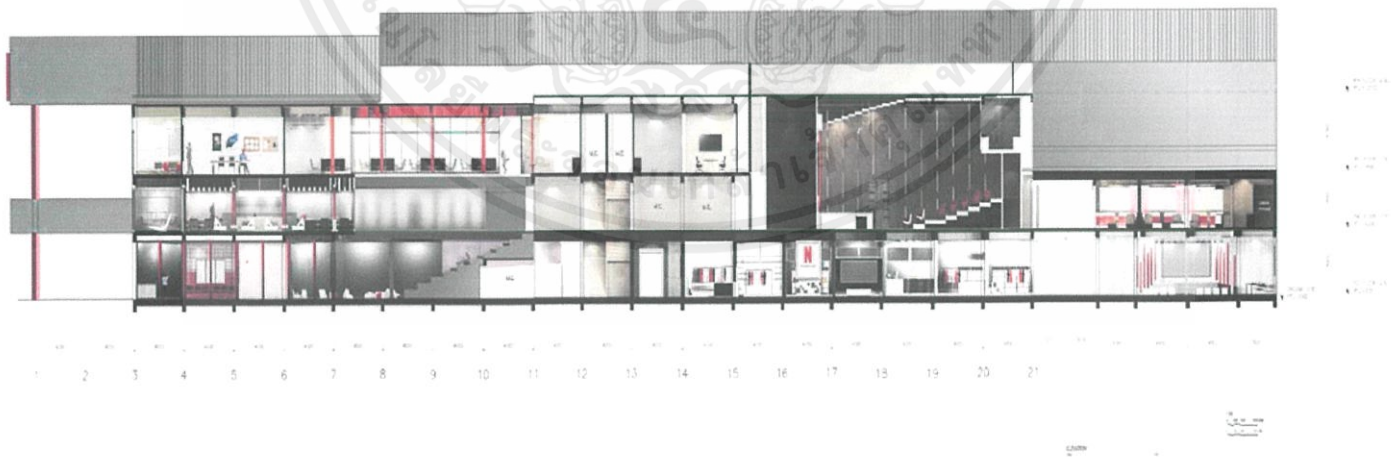


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 รูปตัด (Sections)



ภาพที่ 6.16 รูปตัดอาคารรูปที่ 1



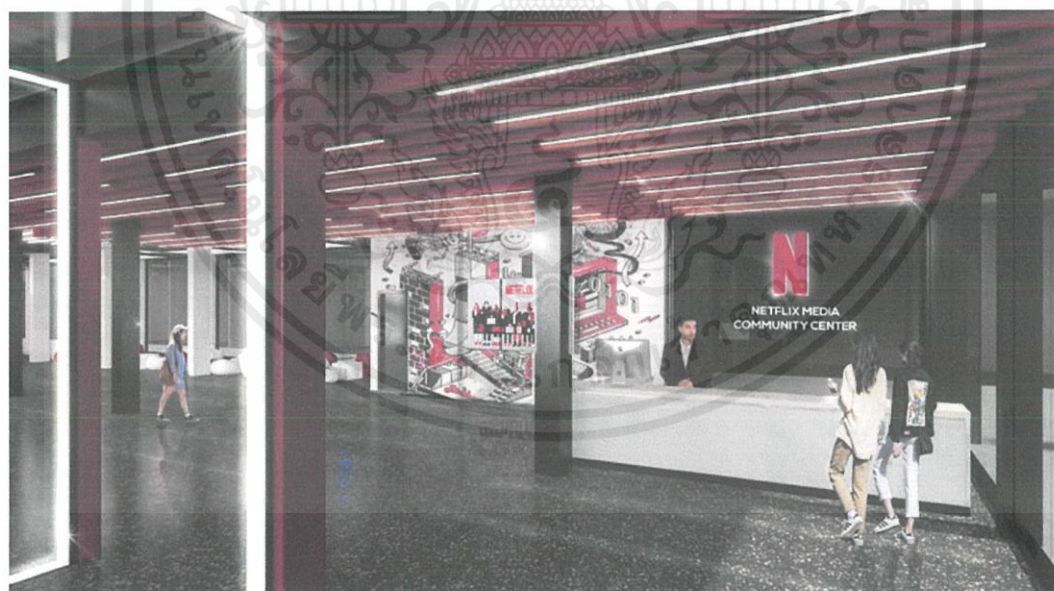
ภาพที่ 6.17 รูปตัดอาคารรูปที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.6 ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ (Perspectives)



ภาพที่ 6.18 ทัศนียภาพโถงทางเข้าโครงการ



ภาพที่ 6.19 ทัศนียภาพเคาน์เตอร์ติดต่อสอบถาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.20 ทศนียภาพห้องเก็บสัมภาระ

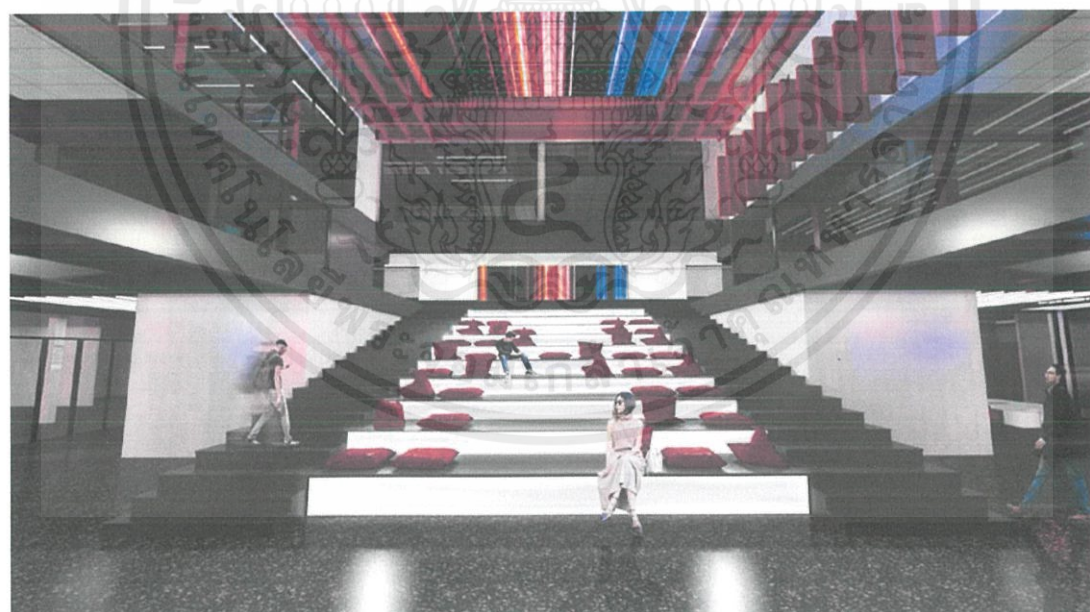


ภาพที่ 6.21 ทศนียภาพห้องเก็บสัมภาระ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.22 ทศนิยมภาพส่วนพักคอย



ภาพที่ 6.23 ทศนิยมภาพส่วนบันได (เซนทรัลโคเวิร์คกิง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.24 ทศนียภาพส่วนร้านคาเฟ่



ภาพที่ 6.25 ทศนียภาพส่วนร้านคาเฟ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.27 ทศนียภาพส่วนร้านกาแฟ (ทางเดินรอบนอก)



ภาพที่ 6.26 ทศนียภาพส่วนร้านขายของลิขสิทธิ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.29 ทศนียภาพส่วนร้านขายของลิขสิทธิ์



ภาพที่ 6.28 ทศนียภาพส่วนร้านขายของลิขสิทธิ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.30 ทศนียภาพส่วนงานอีเว้นท์โรงภาพยนตร์



ภาพที่ 6.31 ทศนียภาพส่วนเล่นจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

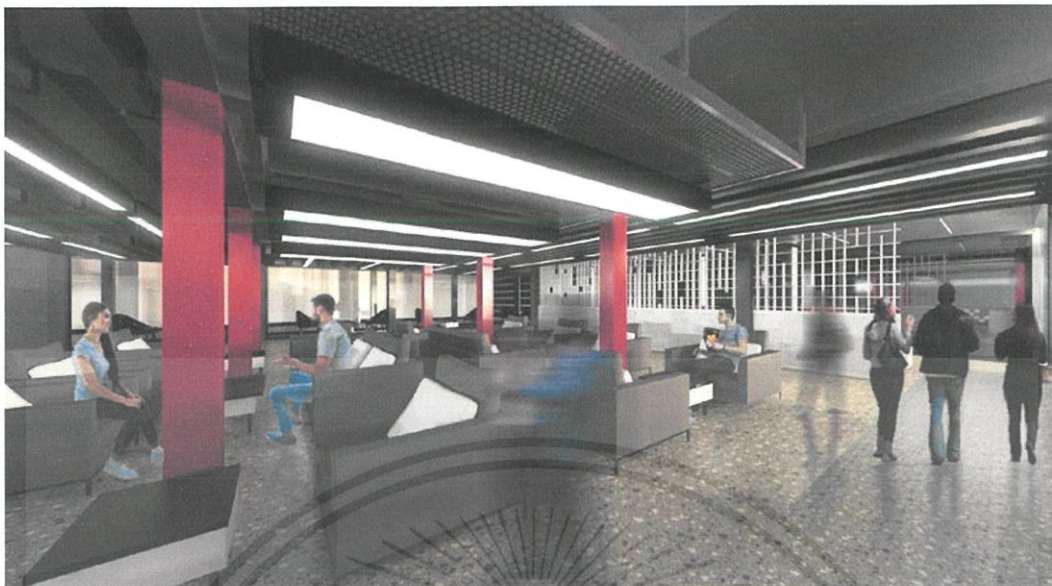


ภาพที่ 6.32 ทศนียภาพส่วนเลานจ์

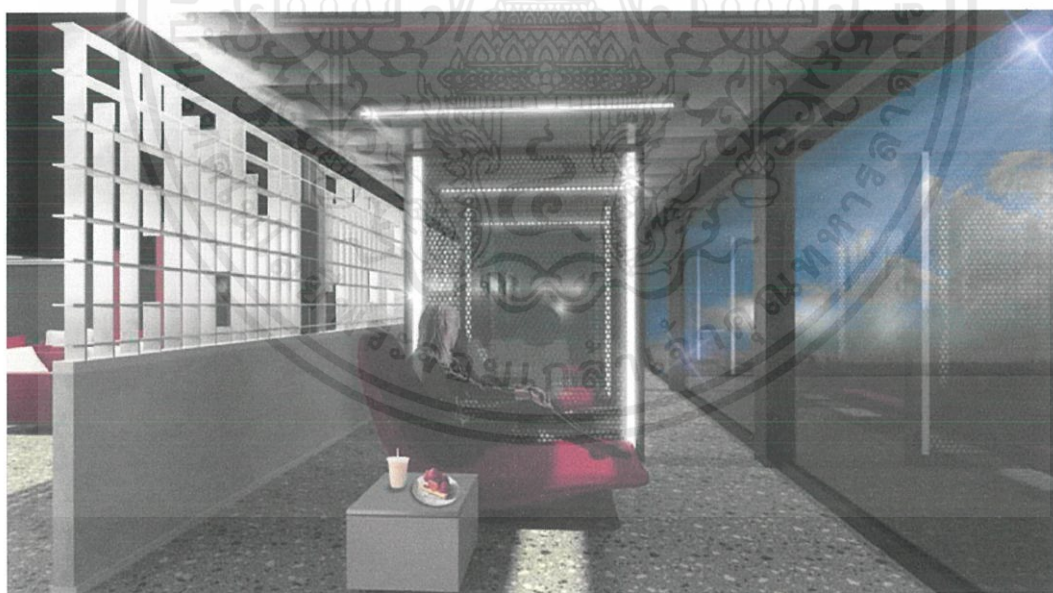


ภาพที่ 6.33 ทศนียภาพส่วนเลานจ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

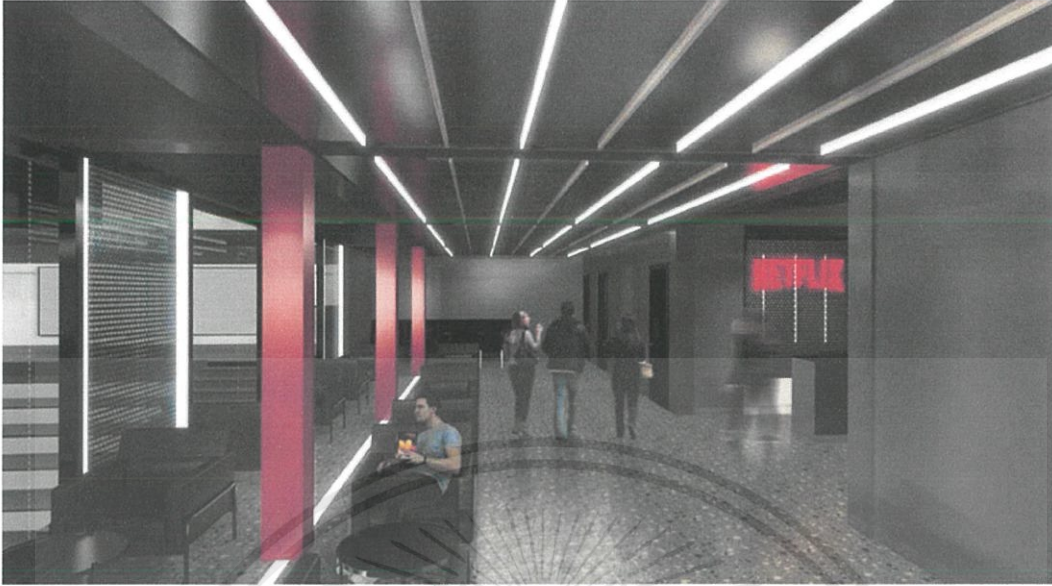


ภาพที่ 6.35 ทศนียภาพส่วนลานจ้

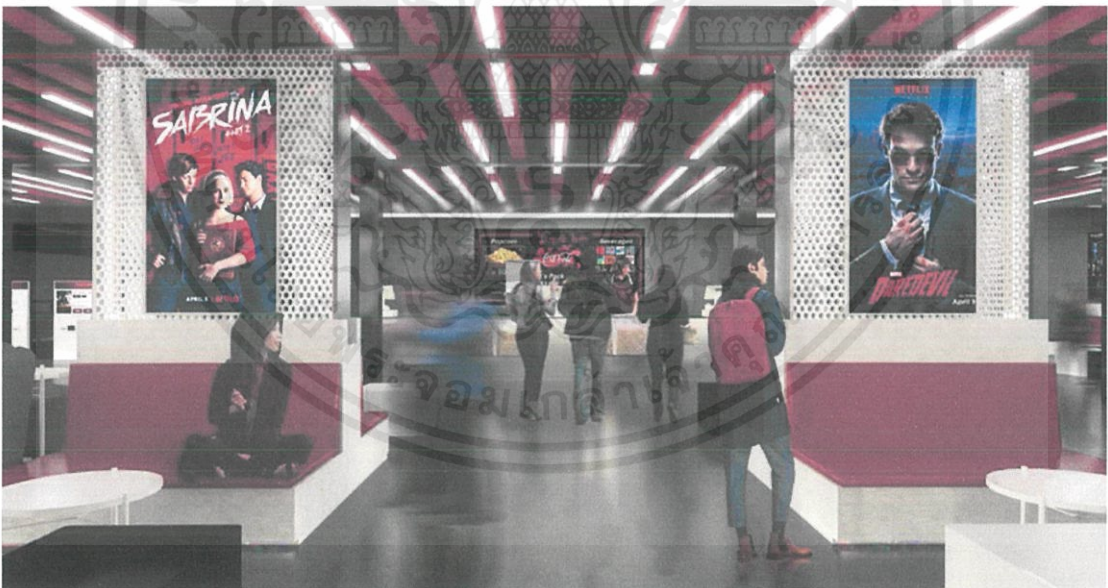


ภาพที่ 6.34.ทศนียภาพส่วนลานจ้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.36 ทศนิยมภาพส่วนลานจ้



ภาพที่ 6.37 ทศนิยมภาพส่วนโถงพักคอยโรงภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

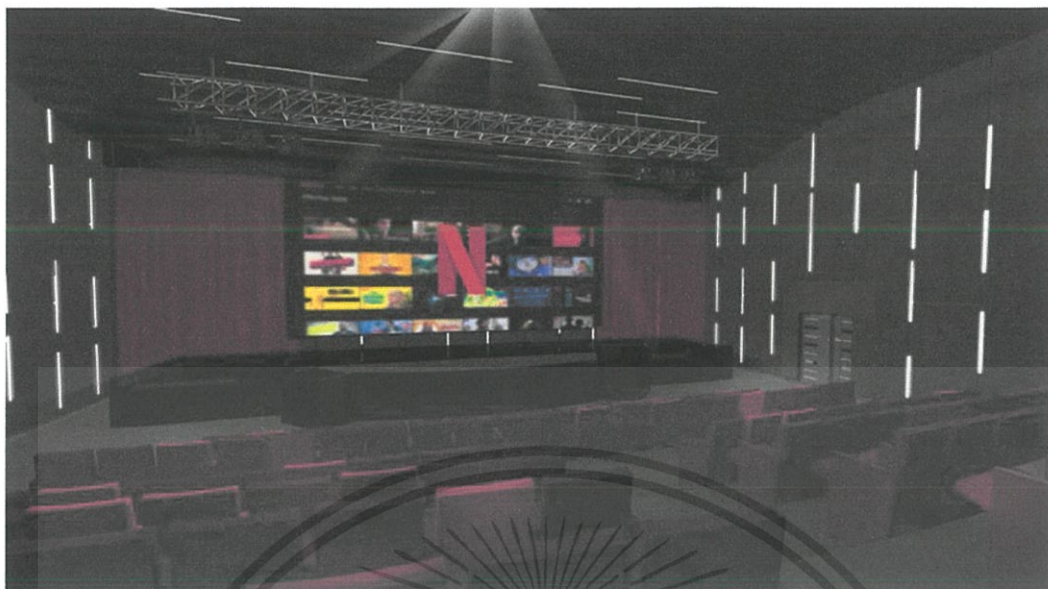


ภาพที่ 6.39 ทศนิยมภาพส่วนโรงพักคอยโรงภาพยนตร์



ภาพที่ 6.38 ทศนิยมภาพส่วนโรงพักคอยโรงภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.40 ทรรศนียภาพส่วนโรงภาพยนตร์



ภาพที่ 6.41 ทรรศนียภาพส่วนโรงภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.43 ทศนียภาพส่วนโรงภาพยนตร์

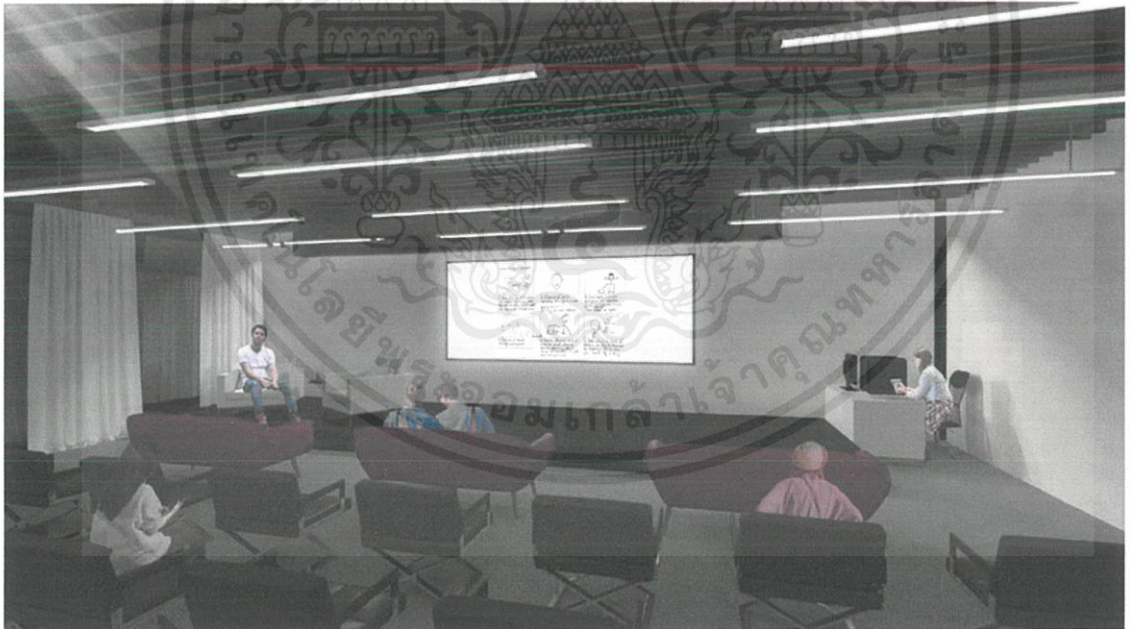


ภาพที่ 6.42 ทศนียภาพส่วนลานจของผู้ที่มาแคสติ้งและเข้าร่วมฟังบรรยาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.44 ทศนียภาพส่วนลานจของผู้ที่มาแคสตั้งและเข้าร่วมฟังบรรยาย



ภาพที่ 6.45 ทศนียภาพส่วนห้องเรียนและบรรยายการผลิตภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.46 ทศนียภาพส่วนห้องแต่งตัวของผู้ที่มาเคลสตัง



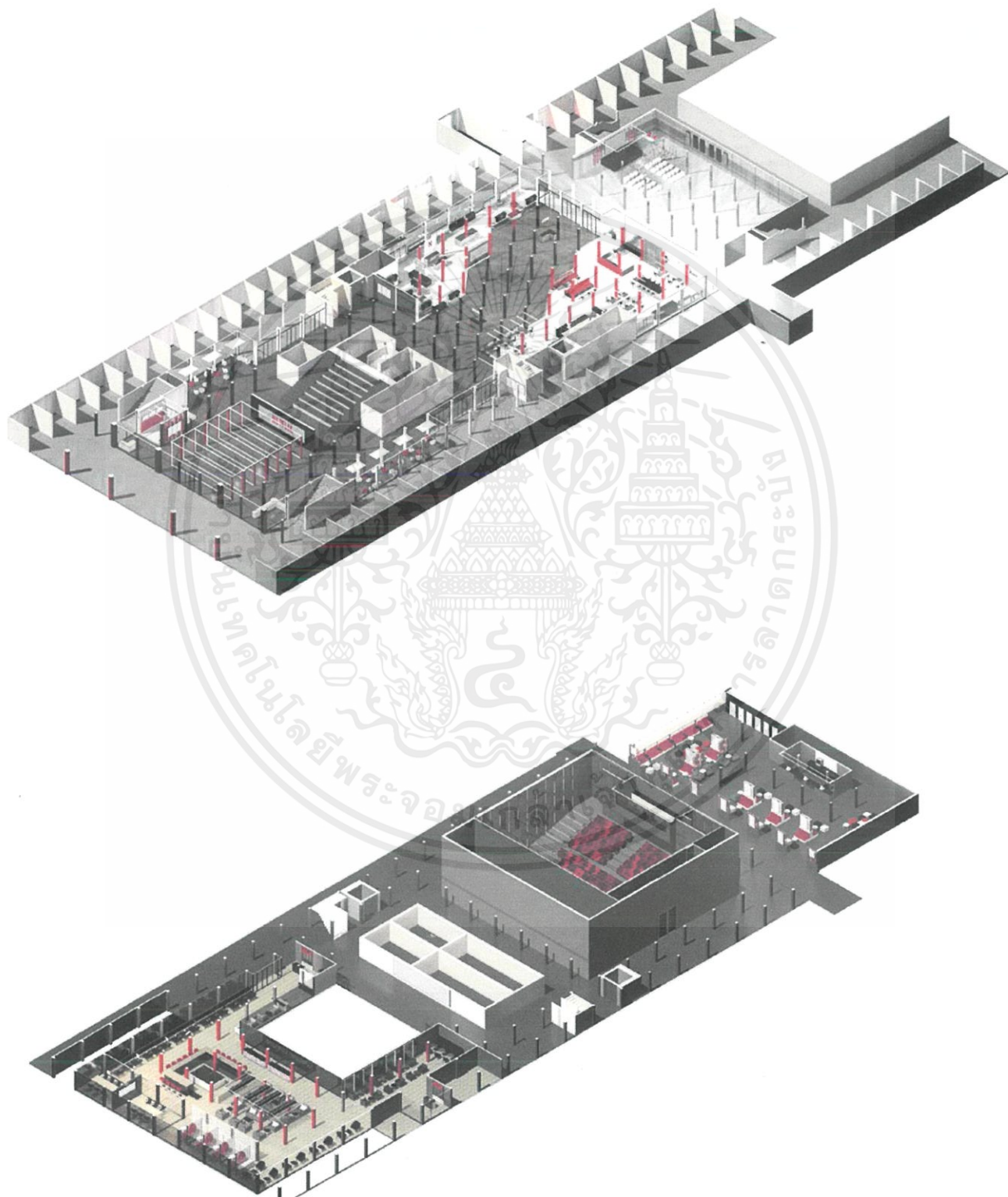
ภาพที่ 6.47 ทศนียภาพส่วนห้องซัอมกิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.7 วิธีการอื่นๆ (Multi-media presentation)

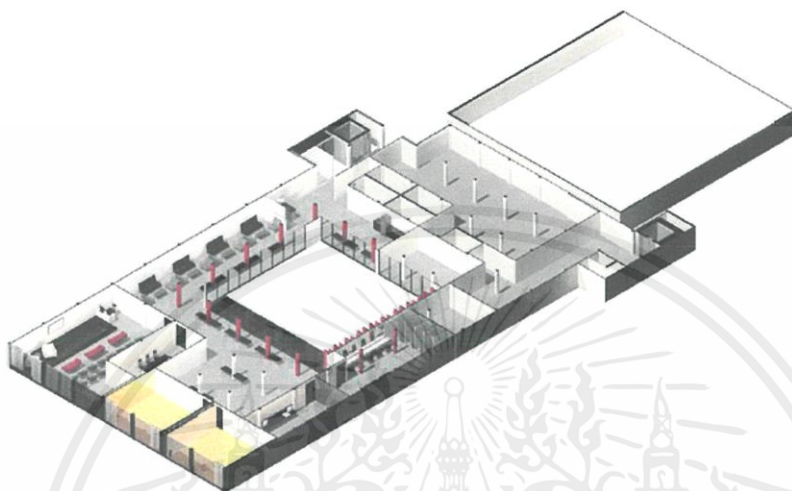
6.7.1 ไอโซเมตริก (Isometric)

6.7.1.1 ไอโซเมตริก ชั้นที่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.7.1.3 ไอโซเมตริก ชั้นที่ 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ประวัติความเป็นมาและจุดมุ่งหมายของเน็ตฟลิกซ์ ,ข้อมูลองค์กร. [Online].

<https://media.netflix.com/th/about-netflix>

NETFLIX JOB รับสมัครงานของทางเว็บไซต์เน็ตฟลิกซ์. [Online].

<https://jobs.netflix.com/teams/finance>

Mission Statement Academy. การวิเคราะห์แถลงการณ์ภารกิจและวิสัยทัศน์ของ NETFLIX. 12 กรกฎาคม 2019. [Online]. เข้าถึงได้จาก : <http://mission-statement.com/netflix/>

พาดู “LIDO CONNECT” เมื่อ “LOVEiS x จุฬาลงกรณ์” ชูชีวิต “ลิโด” พลิกโฉมจากโรงหนัง สู่งานสร้างสรรค์. [Online].

<https://www.marketingoops.com/news/biz-news/lido-connect-2/>

เพจเฟซบุ๊กลิโดคอนเนค LIDO CONNECT [Online].

https://www.facebook.com/pg/lidoconnect/events/?ref=page_internal

คู่มือปฏิบัติการควบคุมหอสห ทรโยธาธิการและผังเมือง กรมวางผังเมือง กรุงเทพมหานคร [Online].

<https://www.yotathai.com/yotanews/theater-control>

กรณีศึกษาที่ 1 BKKS (Bangkok Screening Room) [Online].

<https://bkksr.com/th/about-bkksr/about-bkksr>

กรณีศึกษาที่ 3 True Sphere : Co-working space สาขาฟิวเจอร์พาร์ครังสิต. [Online].

<https://dsignsomething.com/2016/09/26/true-sphere-co-working-space->

[%E0%B8%9E%E0%B8%B7%E0%B9%89%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99-%E0%B8%9E%E0%B8%9A%E0%B8%9B%E0%B8%B0-%E0%B8%A3%E0%B8%B0/](https://dsignsomething.com/2016/09/26/true-sphere-co-working-space-%E0%B8%9E%E0%B8%B7%E0%B9%89%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B8%87%E0%B8%B2%E0%B8%99-%E0%B8%9E%E0%B8%9A%E0%B8%9B%E0%B8%B0-%E0%B8%A3%E0%B8%B0/)

กรณีศึกษาที่ 4 GMM GRAMMING : ข้อมูลองค์กร,เป้าหมาย,แผนผังองค์กร. [Online].

<http://www.gmmgrammy.com/th/corporate.html>

กรณีศึกษาที่ 5 NETFLIX OFFICE , HOLLYWOOD : ทรัพย์สินทางปัญญาของเน็ตฟลิกซ์. [Online].

<https://media.netflix.com/th/company-assets>

Netflix Brand Logo. [Online]. <https://brand.netflix.com/en/assets/brand-logo/>

ความหมายโรงภาพยนตร์. รถโรงหนังเฉลิมทัศน์. <http://www.fapot.org/cinemobile/history/> วันที่ 15 กันยายน 2562

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Brand Buffet. ทำความเข้าใจพฤติกรรม “มิลเลนเนียลไทย” กลุ่มเป้าหมายแห่งอนาคตที่มาพร้อมความย้อนแย้งในตัวเอง. [Online]. Brand Buffet วันที่ 15 กันยายน 2562

<https://www.brandbuffet.in.th/tag/%E0%B8%81%E0%B8%A5%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%A1%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%99%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%A5/>

ตัวอย่างคอร์สการทำหนังสั้น. MovieDIY [Online]. วันที่ 19 กันยายน 2562

[https://web.facebook.com/events/draft-board/workshop-](https://web.facebook.com/events/draft-board/workshop-%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%99/534351790357718/)

[%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%99/534351790357718/](https://web.facebook.com/events/draft-board/workshop-%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B9%89%E0%B8%99/534351790357718/)

Weave Artisan Society. Weave Artisan Society เมื่อเชียงใหม่เปลี่ยนโรงน้ำแข็งเก่ากว่า 40 ปีเป็นที่รวมคนรักงานออกแบบ. [Online]. <https://adaymagazine.com/weave-artisan-society/> ณ วันที่ 30 กันยายน 2562

Serenade Club. 5 Experience Craftsmanship. [Online]. วันที่ 30 กันยายน 2562

<https://www.ais.co.th/serenade/club/en/>

วัสดุดูดซับเสียง Vs วัสดุกั้นเสียง ต่างกันอย่างไร [Online]. วันที่ 20 พฤศจิกายน 2562

<https://acousticexpert.co/acoustic-knowledge/120/>

ระบบเสียงต่างๆ Sound System [Online]. วันที่ 20 พฤศจิกายน 2562

<http://soundsystem-ss.blogspot.com/2014/07/blog-post.html?m=1>

มีความเป็นพรมแดง.. เมื่อ Netflix ประกาศเปลี่ยนแปลงโลโก้ใหม่แล้ว. [Online]. วันที่ 23 ธันวาคม 2562 <https://www.marketingoops.com/news/brand-move/netflix-just-changed-its-icon/>

ภาคผนวก ก

แสดงหลักฐานการอนุญาตใช้อาคาร

หนังสืออนุญาตให้ใช้แบบแปลนอาคาร

วันที่ 6 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2562

เรื่อง อนุญาตให้ใช้แบบแปลนอาคาร

เรียน หัวหน้าภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ตามหนังสือ ที่ อว 7003(3) / 152 ลงวันที่ 15 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษา นำแบบแปลนไปใช้เพื่อประกอบการศึกษาค้นคว้าทำวิทยานิพนธ์ นั้น

บัดนี้ข้าพเจ้า นาย/นาง/นางสาว ดาพร นามสกุล สักดิ์ (ผู้อนุญาต)

ตำแหน่ง Design Director หน่วยงาน PIA Interior

อนุญาตให้ใช้แบบแปลน โครงการ Lido Concept อาคาร อนุญาต ให้ นาย/นาง/นางสาว พรหมพิง นามสกุล สุโขมค

ใช้แบบแปลน / อาคาร เพื่อประกอบการศึกษาค้นคว้าทำวิทยานิพนธ์ เท่านั้น

 ไม่อนุญาต ให้ใช้แบบแปลนเพื่อประกอบการศึกษาค้นคว้าทำวิทยานิพนธ์

ขอแสดงความนับถือ

(นามผู้อนุญาต นาย/นาง/นางสาว)

ดาพร สุโขมค 089 891 8292

ตำแหน่ง Design Director PIA Interior

(ประทับตราหน่วยงาน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้