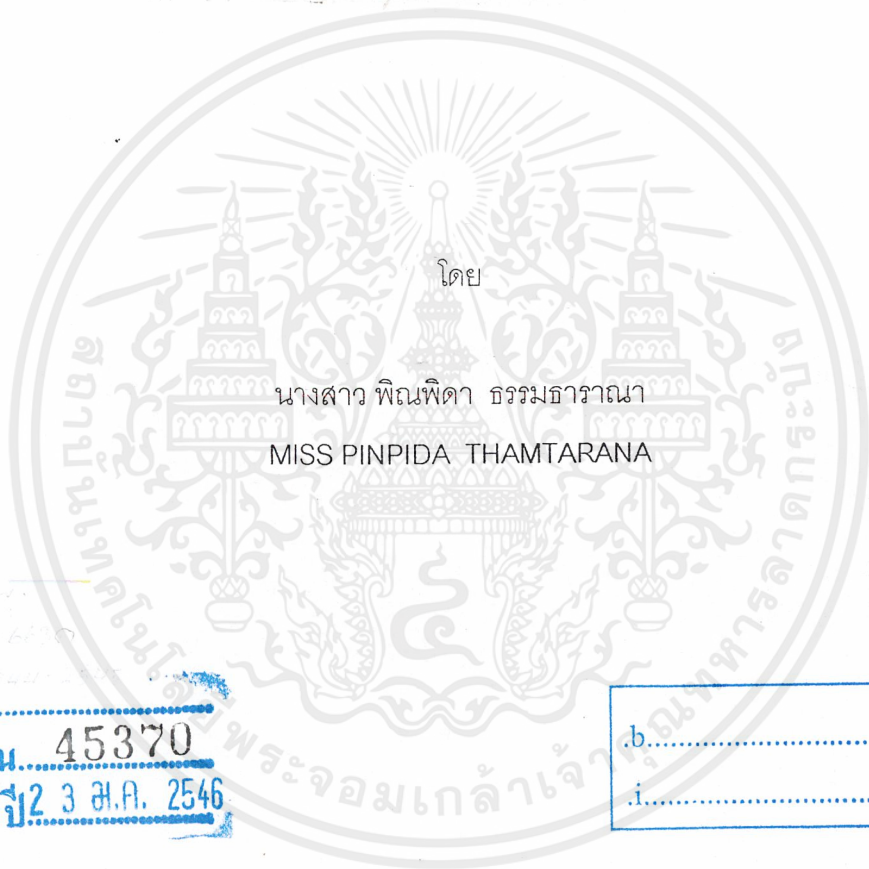


โครงการออกแบบของที่ระลึกโดยใช้สัญลักษณ์ Mascot ของสวนสนุก Dream World

MASCOT SOUVENIOR FOR "DREAM WORLD AMUSEMENT PARK"



โดย

นางสาว พิณพิดา ธรรมธารานา

MISS PINPIDA THAMTARANA

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน... 45370
วัน, เดือน, ปี 23 ส.ค. 2546

b.....
i.....

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์	โครงการออกแบบชุดของที่ระลึกโดยใช้สัญลักษณ์ Mascot ของสวนสนุก Dream World MASCOT SOUVENIOR FOR “DREAM WORLD AMUSEMENT PARK”
ชื่อนักศึกษา	นางสาว พิณพิดา ธรรมธารานา
รหัสนักศึกษา	40025324
ภาควิชา	ศิลปอุตสาหกรรม
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2544-2545

บทคัดย่อ

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวนับได้ว่าเป็นอุตสาหกรรมที่มีบทบาทสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศเป็นอย่างมาก เนื่องจากสามารถทำรายได้เข้าสู่ประเทศในปีหนึ่ง ๆ นั้นเป็นมูลค่ามหาศาล นับจากอดีตจนถึงปัจจุบัน อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวได้มีการพัฒนาและขยายตัวมากขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับ มีการลงทุนและแข่งขันกันสูงในรูปแบบต่าง ๆ

สวนสนุก ก็เป็นหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากเช่นกัน ซึ่งแต่ก่อนนั้นในประเทศไทยได้มีสวนสนุกประเภทนี้เพียง 3 แห่ง คือ แดนเนรมิต สวนสยาม และซาฟารีเวิลด์ ซึ่งยังไม่เพียงพอกับความต้องการและยังไม่มีความเป็นสากล ดังนั้น สวนสนุก Dream World จึงได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อรองรับกับความต้องการที่เพิ่มมากขึ้น และเป็นการดึงดูดนักท่องเที่ยวต่างชาติซึ่งต้องการที่จะเข้ามาเที่ยวสวนสนุกที่ได้มาตรฐานระดับโลก

นับตั้งแต่วันที่ได้เริ่มดำเนินกิจการ เมื่อปี พ.ศ.2537 จนมาถึงวันนี้ ทางสวนสนุก Dream World ได้ดำเนินกิจการมาเป็นเวลา 7 ปี โดยที่ดำเนินนโยบายที่จะพัฒนาและปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา กิจการโดยรวมนับว่าประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี มีนักท่องเที่ยวหลั่งไหลเข้ามาเที่ยวมากมายทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ ซึ่งรายได้หลักนั้นมาจากการเก็บค่าบัตรเข้าเที่ยวชมภายในสวนสนุก โดยที่ทางสวนสนุกไม่ได้เน้นนโยบายในเรื่องของการจำหน่ายของที่ระลึก จะมีก็เพียงสินค้าที่ระลึกที่มีรูปแบบที่ไม่น่าสนใจเท่าที่ควร เช่น เสื้อยืด พวงกุญแจเหล็ก เป็นต้น

ดังนั้น โครงการออกแบบชุดของที่ระลึกโดยใช้ Mascot ของสวนสนุก Dream World จึงเป็นโครงการพัฒนารูปแบบของสินค้าที่ระลึกที่มีอยู่เดิม ให้มีความทัดเทียมกับสินค้าที่ระลึกของ

สวนสนุกในต่างประเทศ เพื่อเป็นการเพิ่มรายได้ให้กับสวนสนุกและเป็นการดำเนินการตามเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นโยบายที่จะพัฒนาและปรับปรุงให้สวนสนุกมีความเป็นสากลและได้มาตรฐานที่ใกล้เคียงกับสวนสนุกที่มีชื่อเสียงในระดับโลก

โดยมีวัตถุประสงค์ในการออกแบบดังนี้

1. เพื่อออกแบบชุดของที่ระลึกให้กับสวนสนุก Dream World โดยมีข้อกำหนดดังนี้

- เป็นการออกแบบโดยใช้ตัว Mascot มาเป็นส่วนประกอบ
- เป็นการออกแบบโดยใช้ผ้าเป็นวัสดุหลักในการผลิต

2. เพื่อเป็นข้อมูล สำหรับผู้ที่สนใจที่จะทำการค้นคว้า และวิจัยหรือออกแบบต่อไป

ในขั้นตอนการค้นคว้าหาข้อมูลจึงเริ่มจากศึกษาข้อมูลต่างๆของสวนสนุก Dream World เพื่อให้ทราบถึงบรรยากาศภายในสวนสนุก เครื่องเล่นชนิดต่างๆที่มีในสวนสนุก กลุ่มผู้ที่เข้าไปเที่ยวภายในสวนสนุก และทำการศึกษาถึงตัว Mascot ของสวนสนุก เพื่อที่จะได้นำไปกำหนดให้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ และศึกษาถึงข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ทั้ง 5 ประเภทที่จะนำมาออกแบบ เพื่อให้ทราบถึงการใช้งาน รูปแบบ วัสดุที่ใช้ และกรรมวิธีการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

ในการออกแบบจะใช้ตัวครีมีซี่ ซึ่งเป็น Mascot ของสวนสนุก Dream World มาใช้ในรูปแบบของผลิตภัณฑ์ โดยยังคงซึ่งลักษณะเด่น และสีต้นไว้เช่นเดิม แต่จะทำการปรับเปลี่ยน ดัดแปลง และลดทอนรายละเอียด เพื่อให้เหมาะสมกับโครงสร้างของผลิตภัณฑ์

โครงการนี้ได้ทำการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งหมด 5 ประเภท ดังนี้

1. ตุ๊กตา เป็นตุ๊กตา Bean Bags ซึ่งจะมีการใส่เม็ดพลาสติกเข้าไปในตัวตุ๊กตาพร้อมด้วยโยสักระยะหัดด้วย และมีการออกแบบเสื้อผ้าให้สื่อถึงเครื่องเล่นชนิดต่างๆ เพื่อให้เป็นของที่ระลึกประจำเครื่องเล่นนั้นๆ

2. หมวก ทำการออกแบบหมวก 2 ประเภท คือ หมวกกันแดดและหมวกแฟนซี ซึ่งจะสามารถปรับขนาดของหมวกได้โดยใช้การดึงรัดเชือก

3. กรอบรูป ทำการออกแบบกรอบรูป 2 ประเภท คือ แบบที่ใส่รูปในแนวตั้งและแบบที่ใส่รูปในแนวนอน ซึ่งมีวิธีการใส่รูปโดยการสอดรูปลงมาจากด้านบน

4. พวงกุญแจ ทำการออกแบบพวงกุญแจ 2 ประเภท คือ แบบ 2 มิติและแบบ 3 มิติ ซึ่งแบบ 3 มิตินั้นจะสามารถใส่ลูกกุญแจเข้าไปภายในตัวพวงกุญแจได้ หรืออาจจะนำไปใส่เศษเหรียญได้

5. แม่เหล็กติดตู้เย็น ทำการออกแบบแม่เหล็กติดตู้เย็น 2 ประเภท คือ แบบ 2 มิติและแบบ 3 มิติ โดยที่แบบ 2 มิตินั้น ออกแบบให้เป็นที่หนีบกระดาษไนต์ได้

โครงการนี้น่าจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในด้านการผลิตตุ๊กตาและของที่ระลึกที่ทำจากผ้า ซึ่งจะมีข้อมูลทางด้านของที่ระลึก วัสดุต่างๆ รวมถึงระบบการผลิตในแบบต่างๆ

ส่วนในเรื่องรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบนั้นน่าจะช่วยให้สินค้าที่ระลึกของสวนสนุก Dream World มีความน่าสนใจมากขึ้น เพื่อเป็นการสร้างภาพพจน์ เพิ่มรายได้ และเป็นการช่วยประชาสัมพันธ์ทางอ้อมให้กับสวนสนุกอีกด้วย



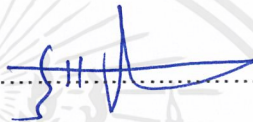
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรม
ศาสตรบัณฑิต

.....

คณะบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์



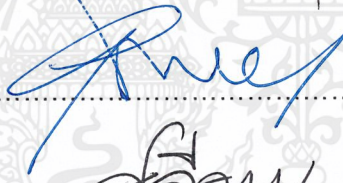
ประธานกรรมการ



กรรมการ

นางสาว กุญชรินทร์

กรรมการ

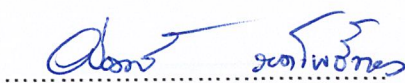


กรรมการ



กรรมการ

อาจารย์ที่ปรึกษา



อาจารย์ ผ่องศรี รอดโพธิ์ทอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

- ขอขอบพระคุณ : คุณพ่อ คุณแม่ ที่คอยให้กำลังใจ คอยเป็นห่วง เอาใจใส่ และช่วยสนับสนุนเรื่อง
ปัจจัยต่างๆ แก่ลูกคนนี้เสมอมา
- : อาจารย์วินัย อุดมทรัพย์ อาจารย์ผ่องศรี รอดโพธิ์ทอง(อาจารย์ที่ปรึกษา)
อาจารย์ชูลีพร วัชรานนท์ อาจารย์ปาดนสาร สุขสงวนและอาจารย์อุไรวรรณ
ปิติมณียากุล ที่ให้คำแนะนำ เป็นที่ปรึกษาที่ดีมาโดยตลอด
- : คุณทรงวุฒิ สุวรรณศรี ผู้จัดการฝ่ายการตลาดของสวนสนุก Dream World ที่
ให้ความร่วมมืออย่างดีในการให้ข้อมูลต่างๆที่จำเป็นเกี่ยวกับสวนสนุก Dream
World
- : คุณเสกสม ฤทธิ์ทยมัย(พี่เสก) ที่คอยช่วยเหลือเวลาที่เครื่องคอมพิวเตอร์มี
ปัญหาตลอดเวลา ไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน หรือเมื่อไร
- : คุณสายฝน ดาวล้อมจันทร์(พี่ฝน) ที่ให้ข้อมูลเรื่องวัสดุ การคิดราคาค่าต้นทุนและ
ขั้นตอนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม
- : คุณวันทนา มาประณีต(พี่นา) ที่ให้คำแนะนำต่างๆในเรื่องวัสดุ วิธีการทำpattern
การคิดราคา เทคนิคในการตัดเย็บตุ๊กตาและขั้นตอนการผลิตในระบบครอบครัว
- ขอขอบคุณ : พรวิดี เจียมจรรยา(ตุ๊ก) ธีชญานาฏ กิตติวัฒน์(ไนต์) ธนิดา ไมตรี(แอน) สุพินธร
แสงสุขเย็น(เนม) เมธิรา ลิ้มปตวัฒน์(เมย์) วิวรรยา กิ่งเมืองเก่า(เอ็ดม) กิ่งกานต์
วิลไลแก้ว(กิง) ญาณิณ เกษมโกศลศรี(ตุ๋น) เพื่อนThesis Textile ที่ให้คำปรึกษา
แนะนำดีๆให้เรา
- : ประภัทร รัตนโชติชัยฤทธิ์(เอ้) กับการช่วยเหลืออย่างมากในการทำThesis ครั้งนี้
รวมทั้งขอบใจมากนะที่ให้ยืมใช้ Printer
- : คุณแฉ่ว แก้มกระโทก(พี่แฉ่ว) แม่บ้านที่น่ารักที่คอยดูแลในทุกๆเรื่อง โดยเฉพาะ
อาหารการกินในขณะที่พินทำงานอย่างหนัก
- : เพื่อนร่วมห้องทุกคนที่อยู่ด้วยกันมา 5 ปี ผ่านเรื่องต่างๆมาด้วยกัน เราจะไม่ลืม
ทุกคนเลย จริงๆนะ
- : และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้มีชื่อไว้ในที่นี้แต่ได้ให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ ขอ
ขอบคุณทุกท่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
ปกใน	ก
บทคัดย่อ	ข
อนุมติผล	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
รายการตารางประกอบ	ฎ
รายการภาพประกอบ	ฏ
บทที่ 1 การเสนอโครงการ	
บทนำ	1
ความเป็นไปได้ของโครงการ	3
วัตถุประสงค์	4
ขอบเขตของโครงการ	4
ปัญหาและแนวทางแก้ปัญหา	5
แนวทางการศึกษาวิจัย	8
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2 การค้นคว้าและสรุปผลข้อมูล	
1. ข้อมูลเกี่ยวกับสวนสนุก Dream World	
1.1 ประวัติ ความเป็นมา	9
1.2 สัญลักษณ์ของสวนสนุก Dream World	12
1.3 ลักษณะ รูปแบบของตัว Mascot	13
1.4 บรรยายภาค รูปแบบและลักษณะของเครื่องเล่นชนิดต่าง ๆ ภายในสวนสนุก Dream World	18
1.4.1 Dream World Plaza	22
1.4.2 Dream Garden	24
1.4.3 Fantasy Land	29
1.4.4 Adventure Land	31
1.4.5 Shows	38

1.4.6	ร้านอาหาร	39
1.5	นโยบายเรื่องของที่ระลึกของสวนสนุก Dream World	40
2.	ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก	
2.1	ความหมายของของที่ระลึก	41
2.2	การจัดแบ่งประเภทของของที่ระลึก	42
3.	ข้อมูลเกี่ยวกับตัวผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของสวนสนุก Dream World ที่มีจำหน่ายในปัจจุบัน	
3.1	ร้านค้าจำหน่ายของที่ระลึก	44
3.2	ลักษณะ รูปแบบของตัวผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึก	46
4.	ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ใกล้เคียง	
4.1	ผลิตภัณฑ์ของ Disney World	51
4.2	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World	61
4.3	ผลิตภัณฑ์ของ Phuket Fantasea	66
5.	ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภค	
5.1	กลุ่มผู้บริโภค	68
5.2	พฤติกรรมผู้บริโภค	68
6.	ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่จะออกแบบ	
6.1	ผลิตภัณฑ์ที่มีจำหน่ายทั่วไปตามท้องตลาด	69
6.1.1	ตุ๊กตา	69
6.1.2	หมวก	73
6.1.3	กรอบรูปตั้งโต๊ะ	84
6.1.4	พวงกุญแจ	87
6.1.5	แม่เหล็กติดตู้เย็น	91
7.	ข้อมูลด้านสี	94
7.1	การแบ่งประเภทของสี	95
7.2	แม่สีระบบต่าง ๆ	96
7.3	จิตวิทยาในการใช้สี	100
7.4	สีกับการใช้งาน	101
7.5	สีกับกลุ่มบุคคล	106
7.6	เทคนิคการใช้สี	107

7.7 การใช้สีในการออกแบบผลิตภัณฑ์	108
7.8 การวางโครงสี	109
8. ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต	
8.1 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุประเภทผ้า	111
8.2 ข้อมูลเกี่ยวกับการพิมพ์ผ้า	122
8.3 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุยัดไส้ใน	130
8.4 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ตกแต่ง	131
8.5 ข้อมูลเกี่ยวกับการทำแบบ Pattern	135
8.6 ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการตัดเย็บ และการประกอบวัสดุตกแต่ง	138
9. การวิเคราะห์ข้อมูล	
9.1 การวิเคราะห์ที่มาของรูปแบบที่ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์	148
9.2 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์ในการออกแบบ	152
บทที่ 3 การพัฒนาการออกแบบ	
1. สรุปข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ	165
2. การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบ	169
3. สรุปผลการออกแบบ	184
บทที่ 4 การเสนอผลงานการออกแบบ	
1. แผ่นเสนองานและแบบแสดงรายละเอียด	185
2. ภาพถ่ายงานจริง	193
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการออกแบบ	200
ข้อเสนอแนะภาควิชา	201
ข้อเสนอแนะสถานประกอบการ	201
ข้อเสนอแนะนักศึกษา	202

บรรณานุกรม	หน้า
ภาคผนวก	203
แบบสอบถาม	204
ประวัติการศึกษา	206
	212



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายการตารางประกอบ

	หน้า	
ตารางที่ 1	เวลาการแสดงโชว์ต่างๆของทางสวนสนุก Dream World	38
ตารางที่ 2	แสดงขนาดมาตรฐานของหมวก	82
ตารางที่ 3	ชนิด และคุณสมบัติของผ้าที่นิยมใช้ทำตุ๊กตา	119
ตารางที่ 4	ขนาด ราคา และสีของผ้าที่มีขายอยู่ตามท้องตลาด	121
ตารางที่ 5	แสดงความถี่ห่างของผ้าสกรีน	124
ตารางที่ 6	แสดงการเลือกใช้สีพิมพ์ให้เหมาะกับเส้นใยชนิดต่างๆ	127
ตารางที่ 7	รูปแบบของตาพลาสติก	131
ตารางที่ 8	รูปแบบของจุกพลาสติก	133
ตารางที่ 8	เปรียบเทียบขั้นตอนและวิธีการผลิตในระบบครัวเรือนและระบบอุตสาหกรรม	138
ตารางที่ 10	วิเคราะห์ประเภทของตุ๊กตาที่จะทำการออกแบบ	152
ตารางที่ 11	วิเคราะห์ขนาดของตุ๊กตา	153
ตารางที่ 12	สรุปคุณสมบัติของผ้าที่ใช้ในการออกแบบ	154
ตารางที่ 13	วิเคราะห์ลักษณะของหมวกกันแดด	157
ตารางที่ 14	วิเคราะห์อุปกรณ์ที่ใช้ในการปรับขนาดของหมวก	158
ตารางที่ 15	วิเคราะห์รูปแบบการใส่รูปของกรอบรูปตั้งโต๊ะ	160
ตารางที่ 16	วิเคราะห์รูปแบบของส่วนที่เป็นสายของพวงกุญแจ	161
ตารางที่ 17	วิเคราะห์ขนาดของส่วนที่เป็นตัวพวงกุญแจ	162
ตารางที่ 18	วิเคราะห์ขนาดของแม่เหล็กติดตู้เย็น	163

รายการภาพประกอบ

	หน้า	
ภาพที่ 1	แสดงสถานที่ตั้งและเส้นทางการเดินทาง	11
ภาพที่ 2	แสดงสัญลักษณ์ของสวนสนุก Dream World	12
ภาพที่ 3	แสดงลักษณะของตัว Mascot	13
ภาพที่ 4	ชุดผ้าดริมมี สำหรับให้คนใส่เพื่อใช้ในการให้ความบันเทิงผู้ที่เข้ามาเที่ยว ภายในสวนสนุก	14
ภาพที่ 5	ตัวการ์ตูนที่ใช้ในแผ่นพับ	15
ภาพที่ 6	ตัวการ์ตูนที่ใช้เป็นป้ายภายในสวนสนุก	15
ภาพที่ 7	หุ่น 3 มิติ ที่ผู้ที่มาเที่ยวสามารถถ่ายรูปคู่กับหุ่นได้	16
ภาพที่ 8	หุ่น 3 มิติ ที่ใช้ตกแต่งบรรยากาศ	16
ภาพที่ 9	ตุ๊กตาผ้าที่เป็นสินค้าที่ระลึก	17
ภาพที่ 10	บรรยากาศบริเวณที่ขายตัว	18
ภาพที่ 11	บรรยากาศบริเวณประตูทางเข้าสวนสนุก	19
ภาพที่ 12	น้ำพุที่อยู่หลังจากผ่านประตูทางเข้า	19
ภาพที่ 13	Kiosk ขายเครื่องดื่มและของรับประทานเล่น	20
ภาพที่ 14	ร้านค้าที่มีการทำหลังคาเพื่อช่วยให้เลือกซื้อของได้สะดวกขึ้น	20
ภาพที่ 15	Booth เล่นเกมส์ชิงของรางวัล	21
ภาพที่ 16	แสดงแผนที่ภายในสวนสนุก Dream World	21
ภาพที่ 17	แสดงแผนที่บริเวณ Dream World Plaza	22
ภาพที่ 18	สวนประสาธัมพันธ์เพื่อให้ข่าวสาร ข้อมูลต่างๆแก่นักท่องเที่ยว	22
ภาพที่ 19	ร้านขายของที่ระลึกจาก Dream World	23
ภาพที่ 20	Ice-Cream Corner	23
ภาพที่ 21	Dream World Clock	23
ภาพที่ 22	แสดงแผนที่บริเวณ Dream Garden	24
ภาพที่ 23	กระเช้าลอยฟ้า	24
ภาพที่ 24	Sightseeing Train	25
ภาพที่ 25	จักรยานน้ำ	25
ภาพที่ 26	รถเมล์เวหา	25
ภาพที่ 27	เก้าอี้เหินฟ้า	26
ภาพที่ 28	รถแข่งแรลลี่	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 29	ยานเหาะเหินเวหา	26
ภาพที่ 30	7 สิ่งมหัศจรรย์ของโลก	27
ภาพที่ 31	Dreamy Garden	27
ภาพที่ 32	Love Garden	27
ภาพที่ 33	Crazy Zone	28
ภาพที่ 34	Fantastica Parade	28
ภาพที่ 35	แสดงแผนที่บริเวณ Fantasy Land	29
ภาพที่ 36	เมืองเทพนิยาย	29
ภาพที่ 37	บ้านยักษ์	30
ภาพที่ 38	ฟาร์มลุงทอม	30
ภาพที่ 39	แสดงแผนที่บริเวณ Adventure Land	31
ภาพที่ 40	รถไฟตะลุยจักรวาล	31
ภาพที่ 41	รถไฟเหินเวหา	32
ภาพที่ 42	ปราสาทผีสิง	32
ภาพที่ 43	ไวกิ้งส์	32
ภาพที่ 44	รถบั้ม	33
ภาพที่ 45	U.F.O	33
ภาพที่ 46	วิหคสายฟ้า	33
ภาพที่ 47	ปืนลม	34
ภาพที่ 48	เรือบั้ม	34
ภาพที่ 49	โมโนเรล	34
ภาพที่ 50	Super Splash	35
ภาพที่ 51	Rapter	35
ภาพที่ 52	Go-Kart	35
ภาพที่ 53	พรมวิเศษ	36
ภาพที่ 54	รถคุณปู่	36
ภาพที่ 55	Battery Car	36
ภาพที่ 56	เรืออินเดียนแดง	37
ภาพที่ 57	เมืองหิมะ	37
ภาพที่ 58	Hurricane	37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 59	Hollywood Action	38
ภาพที่ 60	Fantastica Parade	38
ภาพที่ 61	Food Station	39
ภาพที่ 62	Food Time	39
ภาพที่ 63	ร้านไก่ทอด KFC	39
ภาพที่ 64	แสดงตัวอย่าง ของที่ระลึก	41
ภาพที่ 65	แสดงป้ายของร้านขายของที่ระลึก	44
ภาพที่ 66	แสดงบรรยากาศภายในร้านขายของที่ระลึก	44
ภาพที่ 67	แสดงป้ายของร้านขายของที่ระลึก	45
ภาพที่ 68	แสดงบรรยากาศหน้าร้านขายของที่ระลึก	45
ภาพที่ 69	แสดงลักษณะของร้านค้า Kiosk	45
ภาพที่ 70	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นตุ๊กตา	46
ภาพที่ 71	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นร่ม	46
ภาพที่ 72	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นเสื้อผ้าเด็ก	47
ภาพที่ 73	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นเสื้อผ้าผู้ใหญ่	47
ภาพที่ 74	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นแม่เหล็กติดตู้เย็น	47
ภาพที่ 75	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นหมวก	48
ภาพที่ 76	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นสติ๊กเกอร์	48
ภาพที่ 77	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นเข็มกลัด	49
ภาพที่ 78	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นพวงกุญแจ	49
ภาพที่ 79	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นงาน Paper Mache'	50
ภาพที่ 80	ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่เป็นสินค้าเบ็ดเตล็ด/ของตกแต่งบ้าน	50
ภาพที่ 81	แสดงลักษณะของชุด Disney Grams	51
ภาพที่ 82	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นเสื้อผ้าสำหรับเด็กอ่อน	52
ภาพที่ 83	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นเสื้อผ้าสำหรับเด็กผู้หญิง	53
ภาพที่ 84	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นเสื้อผ้าสำหรับเด็กผู้ชาย	53
ภาพที่ 85	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นชุดกีฬาสำหรับเด็ก	53
ภาพที่ 86	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นชุดกีฬาสำหรับผู้ใหญ่	53
ภาพที่ 87	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นชุดนอน	54
ภาพที่ 88	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นเสื้อผ้าสำหรับผู้หญิง	54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
ภาพที่ 89	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นเสื้อผ้าสำหรับผู้ชาย 54
ภาพที่ 90	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็น Snowglobes 55
ภาพที่ 91	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นอุปกรณ์ในห้องน้ำและห้องนอน 55
ภาพที่ 92	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นของสะสม 55
ภาพที่ 93	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นเฟอร์นิเจอร์ 56
ภาพที่ 94	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นของตกแต่งบ้าน 56
ภาพที่ 95	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นเครื่องใช้ในครัว 56
ภาพที่ 96	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นของตกแต่งในเทศกาลต่างๆ 57
ภาพที่ 97	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นของเล่นในห้องน้ำ 57
ภาพที่ 98	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นของเล่นทั่วไป 57
ภาพที่ 99	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นของเล่นที่ทำจากผ้า (Plush) 57
ภาพที่ 100	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นของเล่นประกอบกิจกรรม 58
ภาพที่ 101	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นตุ๊กตา (Dolls) 58
ภาพที่ 102	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นตุ๊กตา Bean Bags 58
ภาพที่ 103	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นหนังสือ 59
ภาพที่ 104	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็น CD-ROMS 59
ภาพที่ 105	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็นเพลง 59
ภาพที่ 106	ผลิตภัณฑ์ของ Disney ที่เป็น Video และ DVD 60
ภาพที่ 107	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นตุ๊กตา 61
ภาพที่ 108	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นหมวก 61
ภาพที่ 109	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นเสื้อผ้า 62
ภาพที่ 110	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นร่ม 62
ภาพที่ 111	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นพวงกุญแจ 62
ภาพที่ 112	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นผลิตภัณฑ์เรซิน 63
ภาพที่ 113	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นผลิตภัณฑ์เซรามิกส์ 63
ภาพที่ 114	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นสินค้าเบ็ดเตล็ด 63
ภาพที่ 115	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นกระเป๋าเป้ 64
ภาพที่ 116	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นรองเท้าแตะ 64
ภาพที่ 117	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นเสื้อผ้า 65
ภาพที่ 118	ผลิตภัณฑ์ของ Safary World ที่เป็นสินค้าเบ็ดเตล็ด 65

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 119	ผลิตภัณฑ์ของ Phuket Fantasea ที่เป็นที่ทับกระดาษและกล่องใส่ของ	66
ภาพที่ 120	ผลิตภัณฑ์ของ Phuket Fantasea ที่เป็นพวงกุญแจ	66
ภาพที่ 121	ผลิตภัณฑ์ของ Phuket Fantasea ที่เป็นกระป๋องเหล็ก	67
ภาพที่ 122	แสดงตุ๊กตาธรรมดา	69
ภาพที่ 123	แสดงตุ๊กตา Baen Bags	70
ภาพที่ 124	แสดงตุ๊กตาที่เป็นพวงกุญแจ	70
ภาพที่ 125	แสดงตุ๊กตาที่ใช้ตั้งโชว์	70
ภาพที่ 126	แสดงตุ๊กตาที่ใช้กอดเล่น	71
ภาพที่ 127	แสดงตุ๊กตาที่เป็นของใช้	71
ภาพที่ 128	แสดงรูปทรงของตุ๊กตาที่เลียนแบบธรรมชาติ	71
ภาพที่ 129	แสดงรูปทรงของตุ๊กตาที่เลียนแบบสิ่งของ	72
ภาพที่ 130	แสดงรูปทรงของตุ๊กตาที่เป็นเรขาคณิต	72
ภาพที่ 131	แสดงรูปหมวกเบเรต์ (Berat)	73
ภาพที่ 132	แสดงรูปหมวกฟิลบ็อกซ์ (Pillbox)	74
ภาพที่ 133	แสดงรูปหมวกโคลเซ (Cloche)	74
ภาพที่ 134	แสดงรูปหมวกโทค (Toque)	75
ภาพที่ 135	แสดงรูปหมวกเทอร์แบน (Turban)	75
ภาพที่ 136	แสดงรูปหมวกเบรตัน (Breton)	76
ภาพที่ 137	แสดงรูปหมวกแค็ป (Cap)	76
ภาพที่ 138	แสดงรูปหมวกคาร์ทวีก (Cartwheel)	76
ภาพที่ 139	แสดงรูปหมวกพิกเจอร์ (Picture Hat)	77
ภาพที่ 140	แสดงรูปหมวกปานามา (Panama Hat)	77
ภาพที่ 141	แสดงรูปหมวกทริลบี (Trilby)	77
ภาพที่ 142	แสดงรูปหมวกแค็ปทรงแบน (Flat Cap)	78
ภาพที่ 143	แสดงรูปหมวกโบว์เลอร์ (Bowler)	78
ภาพที่ 144	แสดงรูปหมวกโบตเตอร์ (Boater)	78
ภาพที่ 145	แสดงรูปหมวกท็อปแฮท (Top Hat)	79
ภาพที่ 146	แสดงรูปหมวกเฮลเมท (Helmet)	79
ภาพที่ 147	แสดงส่วนกะโหลกหมวก (Crown)	80
ภาพที่ 148	แสดงส่วนยอดหมวก (Tip)	80

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
ภาพที่ 149 แสดงส่วนแถบด้านข้างหมวก (Sideband)	80
ภาพที่ 150 แสดงส่วนปีกหมวก (Brim)	81
ภาพที่ 151 แสดงส่วนปีกหมวกแค้ป (Peak)	81
ภาพที่ 152 แสดงส่วนสายรัดศีรษะ (Head Fitting and Headband)	81
ภาพที่ 153 แสดงส่วนสายรัดหมวก (Hatband)	82
ภาพที่ 154 แสดงกรอบรูปตั้งโต๊ะที่ไม่ต้องตัดภาพก่อนใส่	84
ภาพที่ 155 แสดงกรอบรูปตั้งโต๊ะที่ต้องตัดภาพก่อนใส่	85
ภาพที่ 156 แสดงกรอบรูปที่มีรูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ	85
ภาพที่ 157 แสดงกรอบรูปที่มีรูปทรงที่เลียนแบบสิ่งของ	85
ภาพที่ 158 แสดงกรอบรูปที่มีรูปทรงเรขาคณิต	86
ภาพที่ 159 แสดงกรอบรูปที่มีรูปทรงอิสระ	86
ภาพที่ 160 แสดงพวงกุญแจที่เป็น 2 มิติ	87
ภาพที่ 161 แสดงพวงกุญแจที่เป็น 3 มิติ	87
ภาพที่ 162 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากยาง	88
ภาพที่ 163 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากเรซิน	88
ภาพที่ 164 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากผ้า	89
ภาพที่ 165 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากเหล็ก	89
ภาพที่ 166 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากดินเผา	89
ภาพที่ 167 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากพลาสติก	90
ภาพที่ 168 แสดงส่วนที่เป็นสายของพวงกุญแจ	90
ภาพที่ 169 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่เป็น 2 มิติ	91
ภาพที่ 170 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่เป็น 3 มิติ	91
ภาพที่ 171 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากเรซิน	92
ภาพที่ 172 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากยาง	92
ภาพที่ 173 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากกระดาษ	93
ภาพที่ 174 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากพลาสติก	93
ภาพที่ 175 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากไม้	93
ภาพที่ 176 แสดงการผสมของแม่สีแสงสว่าง	96
ภาพที่ 177 การผสมสีของนักจิตวิทยา	97
ภาพที่ 178 แสดงการผสมสีขั้นที่ 2	98

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
ภาพที่ 179 แสดงการผสมสีขั้นที่ 3	98
ภาพที่ 180 แสดงวงบรรจบของสี	99
ภาพที่ 181 แสดงวงจรสีของสีวัตถุธาตุ	99
ภาพที่ 182 แสดงสีในสกุลสีแดง	102
ภาพที่ 183 แสดงสีในสกุลสีเหลือง	102
ภาพที่ 184 แสดงสีในสกุลสีน้ำเงิน	102
ภาพที่ 185 แสดงสีในโทนอุ่น	102
ภาพที่ 186 แสดงตัวอย่างงานที่ใช้สีในโทนอุ่น	102
ภาพที่ 187 แสดงสีในโทนเย็น	103
ภาพที่ 188 แสดงตัวอย่างงานที่ใช้สีในโทนเย็น	103
ภาพที่ 189 แสดงตัวอย่างงานที่ใช้สีเอกรงค์	103
ภาพที่ 190 แสดงสีคู่ตรงข้ามที่ตัดกันอย่างแท้จริง	104
ภาพที่ 191 แสดงตัวอย่างงานที่ใช้สีตรงข้าม	106
ภาพที่ 192 แสดงการวางโครงสีโดยที่คิดตามเปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ซึ่งจะใช้สีจริง	110
ภาพที่ 193 แสดงการวางโครงสีโดยวางน้ำหนักสีให้สมดุล	110
ภาพที่ 194 แสดงวิธีการย่อ-ขยายแบบโดยใช้การตีตาราง	136
ภาพที่ 195 แสดงการลอกแบบลงบนผ้า	137
ภาพที่ 196 แสดงลูกตาแบบหมุด	140
ภาพที่ 197 แสดงถุงที่ใช้ห่อเม็ดพลาสติกก่อนใส่ในตัวตุ๊กตา	140
ภาพที่ 198 แสดงตะเข็บแบบ Back Stitch	141
ภาพที่ 199 แสดงตะเข็บแบบ French Knots	141
ภาพที่ 200 แสดงตะเข็บแบบ Running Stitch	142
ภาพที่ 201 แสดงตะเข็บแบบ Straight Stitch	142
ภาพที่ 202 แสดงตะเข็บแบบ Slip Stitch	143
ภาพที่ 203 แสดงตะเข็บแบบ Ladder Stitch	144
ภาพที่ 204 แสดงการทำ Muzzle ของตุ๊กตา	144
ภาพที่ 205 แสดงการทำแก้มของตุ๊กตา	145
ภาพที่ 206 แสดงการทำหนดของตุ๊กตา	145
ภาพที่ 207 แสดงการทำปากของตุ๊กตา	146
ภาพที่ 208 แสดงการทำนิ้วของตุ๊กตา	146

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
ภาพที่ 209 แสดงสีที่มีอยู่ในตัว Mascot เดิม	148
ภาพที่ 210 แสดงสีที่ใช้ในส่วนต่าง ๆ ของตุ๊กตาที่ออกแบบ	148
ภาพที่ 211 แสดงลักษณะเด่นและโทนสีของเครื่องเล่น เมืองหิมะ	149
ภาพที่ 212 แสดงลักษณะเด่นและโทนสีของเครื่องเล่น รถไฟตะลุยจักรวาล	150
ภาพที่ 213 แสดงลักษณะเด่นและโทนสีของเครื่องเล่น เรือไวกิงส์	150
ภาพที่ 214 แสดงลักษณะเด่นและโทนสีของเครื่องเล่น ปราสาทผีสิง	151
ภาพที่ 215 แสดงลักษณะเด่นและโทนสีของเครื่องเล่น รถโกคาร์ท	151
ภาพที่ 216 แสดงขอบเขตของโครงการ	165
ภาพที่ 217 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับสวนสนุก Dream World	165
ภาพที่ 218 แสดงการวิเคราะห์การเลือกสีผ้า	166
ภาพที่ 219 แสดงการวิเคราะห์เพื่อหาลักษณะต่างๆของผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบ	166
ภาพที่ 220 แสดงการวิเคราะห์เพื่อหาลักษณะต่างๆของผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบ	167
ภาพที่ 221 สรุปคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบ	167
ภาพที่ 222 แสดงมาตรฐานความปลอดภัยในการผลิตตุ๊กตา	168
ภาพที่ 223 แสดงการกำหนดรูปลักษณ์โดยรวมของผลิตภัณฑ์	168
ภาพที่ 224 แสดงการออกแบบตุ๊กตาและหมวกกันแดด	169
ภาพที่ 225 แสดงการออกแบบหมวกแฟนซี และกรอบรูป	169
ภาพที่ 226 แสดงการออกแบบพวงกุญแจ	170
ภาพที่ 227 แสดงการออกแบบแม่เหล็กติดตู้เย็น	170
ภาพที่ 228 แสดงการปรับปรุงแบบตุ๊กตา และกรอบรูป	171
ภาพที่ 229 แสดงการปรับปรุงแบบพวงกุญแจ	171
ภาพที่ 230 แสดงการปรับปรุงแม่เหล็กติดตู้เย็น	172
ภาพที่ 231 แสดงการปรับปรุงหมวก	172
ภาพที่ 232 แสดงโทนสีและลักษณะของเครื่องเล่นที่จะใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าให้กับตุ๊กตา	173
ภาพที่ 233 แสดงแบบเสื้อผ้าของตุ๊กตา	173
ภาพที่ 234 แสดงแบบเสื้อผ้าของตุ๊กตา	174
ภาพที่ 235 แสดงแบบของแม่เหล็กติดตู้เย็น	174
ภาพที่ 236 แสดงแบบของพวงกุญแจ และหมวกแฟนซี	175
ภาพที่ 237 แสดงแบบหมวกกันแดด	175
ภาพที่ 238 แสดงแบบกรอบรูป	176

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 239	แสดงรูปด้านของผลิตภัณฑ์	176
ภาพที่ 240	แสดงรูปด้านของผลิตภัณฑ์	177
ภาพที่ 241	แสดงวัสดุที่ใช้ในการออกแบบ	177
ภาพที่ 242	รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาและเสื้อผ้าทั้ง 5 ชุด	178
ภาพที่ 243	รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาใส่ชุดเครื่องเล่นโกคาร์ท	178
ภาพที่ 244	รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาใส่ชุดเครื่องเล่นรถไฟตะลุยอวกาศ	179
ภาพที่ 245	รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาใส่ชุดเครื่องเล่นเรือไวคิงส์	179
ภาพที่ 246	รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาใส่ชุดเครื่องเล่นปราสาทผีสิง	180
ภาพที่ 247	รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาใส่ชุดเครื่องเล่นเมืองหิมะ	180
ภาพที่ 248	รูปแสดงแบบจำลองกรอบรูป	181
ภาพที่ 249	รูปแสดงแบบจำลองหมวกแฟนซี	181
ภาพที่ 250	รูปแสดงแบบจำลองหมวกกันแดด	182
ภาพที่ 251	รูปแสดงแบบจำลองแม่เหล็กติดตู้เย็น	182
ภาพที่ 252	รูปแสดงแบบจำลองพวงกุญแจ	183
ภาพที่ 253	รูปแสดงแบบจำลองผลิตภัณฑ์ทั้งหมด	183
ภาพที่ 254	แสดงการพัฒนารูปแบบของผลิตภัณฑ์	185
ภาพที่ 255	แสดงเนื้อผ้าทั้งหมดที่ใช้ในการออกแบบ	185
ภาพที่ 256	แสดงภาพรูปด้านของตุ๊กตา กรอบรูป พวงกุญแจ แม่เหล็กติดตู้เย็น	186
ภาพที่ 257	แสดงภาพรูปด้าน ของหมวก	186
ภาพที่ 258	แสดง Perspective ของผลิตภัณฑ์ทั้งหมด	187
ภาพที่ 259	แสดง Assembly ตุ๊กตา และพวงกุญแจ	187
ภาพที่ 260	แสดง Assembly หมวก และแม่เหล็กติดตู้เย็น	188
ภาพที่ 261	แสดง Assembly กรอบรูป	188
ภาพที่ 262	แสดง Pattern ตัวตุ๊กตา และเสื้อผ้า	189
ภาพที่ 263	แสดง Pattern กรอบรูป และพวงกุญแจ	189
ภาพที่ 264	แสดง Pattern หมวก และแม่เหล็กติดตู้เย็น	190
ภาพที่ 265	แสดงการวาง Pattern ตุ๊กตา และเสื้อผ้า	190
ภาพที่ 266	แสดงการวาง Pattern กรอบรูป	191
ภาพที่ 267	แสดงการวาง Pattern พวงกุญแจ แม่เหล็กติดตู้เย็น และหมวก	191
ภาพที่ 268	แสดงวิธีการใช้งานผลิตภัณฑ์	192

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	หน้า
ภาพที่ 269 แสดงราคาต้นทุนที่ใช้ในการผลิตของที่ระลึก	192
ภาพที่ 270 แสดงภาพรวมของผลิตภัณฑ์ทั้งหมด	193
ภาพที่ 271 แสดงตุ๊กตาชุดปราสาทผีสิง	193
ภาพที่ 272 แสดงตุ๊กตาชุดรถโกคาร์ท	194
ภาพที่ 273 แสดงตุ๊กตาชุดเมืองหิมะ	194
ภาพที่ 274 แสดงตุ๊กตาชุดเรือไวคิงส์	195
ภาพที่ 275 แสดงตุ๊กตาชุดรถไฟตะลุยจักรวาล	195
ภาพที่ 276 แสดงภาพหมวกกันแดด	196
ภาพที่ 277 แสดงภาพหมวกแฟนซี	196
ภาพที่ 278 แสดงภาพกรอบรูปแนวตั้ง	197
ภาพที่ 279 แสดงภาพกรอบรูปแนวนอน	197
ภาพที่ 280 แสดงภาพแม่เหล็กติดตู้เย็นแบบ 2 มิติ	198
ภาพที่ 281 แสดงภาพแม่เหล็กติดตู้เย็นแบบ 3 มิติ	198
ภาพที่ 282 แสดงภาพพวงกุญแจแบบ 2 มิติ	199
ภาพที่ 283 แสดงพวงกุญแจแบบ 3 มิติ	199

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและความเป็นมา

Dream World เป็นสวนสนุกเพียงแห่งเดียวเท่านั้นที่ยังเหลืออยู่ในประเทศไทย ตั้งอยู่ที่บริเวณรังสิต คลอง 3 จังหวัดปทุมธานี ตลอดทั้งปีจะมีนักท่องเที่ยวทั้งคนไทยที่มาเป็นครอบครัว และกลุ่มวัยรุ่น กับชาวต่างชาติเข้าไปเที่ยวภายในสวนสนุก โดยเฉพาะกรุปทัวร์ จะมีมาลงตลอด ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นชาวเอเชีย และมักจะมีอายุอยู่ในช่วง 22-30 ปี

ภายในสวนสนุกนั้น จะทำการแบ่งออกได้เป็น 4 โซนใหญ่ๆ ซึ่งในแต่ละโซนก็จะมีกิจกรรม และเครื่องเล่นต่างๆ ดังนี้

1. Adventure Land จะอยู่ทางด้านในสุดของสวนสนุก เป็นเครื่องเล่นสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งมีมากมายหลายชนิดดังนี้

- Space Mountain
- Hanging Coaster
- Haunted Mansion
- Vikings
- Bump Car
- U.F.O
- Thunder bird
- Air Gun
- Bump Boat
- Monorail
- Super Splash
- Rapter
- Go-Kart
- Flying Carpet
- Antique Car
- Battery Car
- Indian Boat
- Snow Town
- Hurricane

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Fantasy Land จะอยู่ที่บริเวณส่วนกลางของสวนสนุก เป็นจุดที่ใช้ในการถ่ายรูปที่ระลึก ซึ่งมี ส่วนต่างๆดังนี้
 - Fairy Tales Land
 - Giant's House
 - Uncle Tom's Farm
3. Dream Garden จะอยู่บริเวณด้านหน้าก่อนถึง Fantasy Land เป็นส่วนบริเวณเครื่องเล่น สำหรับเด็ก มีหลากหลายชนิดดังนี้
 - Cable Car
 - Sightseeing Train
 - Bicycle Boat
 - Crazy Bus
 - Swing Chair
 - Racing Car
 - Jet Ride
 - 7 Wonder of The World
 - Dreamy Garden
 - Love Garden
 - Crazy Zone
 - Fantastica Parade
4. Dream World Plaza จะอยู่บริเวณหน้าสุดหลังจากที่ผ่านประตูเข้ามาแล้ว จะมีร้านค้าต่างๆ ดังนี้
 - Information Center
 - Dream World Souvenir
 - Ice-Cream Corner
 - Dream World Clock

Shows เป็นการแสดงโชว์ต่างๆของทางสวนสนุก Dream World ซึ่งจะทำการแสดงตามตารางเวลาดังต่อไปนี้

วัน	Hollywood Action	Fantastica Parade
จันทร์-ศุกร์	14.30	-
เสาร์-อาทิตย์	14.30	15.30
วันหยุดนักขัตฤกษ์	16.00	

ในส่วนของ Dream World Souvenir นั้น ในปัจจุบันนี้ได้ทำการปิดไปแล้ว เนื่องจากทางสวนสนุกไม่ได้ผลิตของที่ระลึกออกมาจำหน่าย จะมีก็แค่เพียง เสื้อยืด ผ้าเช็ดหน้า และหมวกเท่านั้นที่มีวางขายตาม Kiosk ที่ตั้งอยู่ทางริมบริเวณทางเดินเท่านั้น ซึ่งก็ไม่ได้มีจำนวนมากมายและรูปแบบที่น่าสนใจสักเท่าไร และเมื่อเทียบกับสวนสนุกในต่างประเทศแล้ว จะมีการผลิตของที่ระลึกออกมาจำหน่ายในรูปแบบต่างๆที่น่าสนใจ น่าซื้อเก็บไว้สะสมเป็นที่ระลึก

โครงการออกแบบนี้จึงเกิดขึ้นเพื่อส่งเสริมให้สวนสนุก Dream World มีความเป็นสากลมากขึ้น และช่วยในเรื่องเศรษฐกิจของทางสวนสนุกให้ดีขึ้นโดยได้รับรายได้ที่มากขึ้นจากการขายของที่ระลึก และนักท่องเที่ยวก็ได้รับความเพลิดเพลินและความประทับใจจากการที่ได้เลือกซื้อของที่ระลึกที่มีทั้งคุณภาพและรูปแบบที่สวยงาม เพื่อใช้ในการสะสม และเก็บเป็นความทรงจำที่ดีที่ได้ไปท่องเที่ยวตามสถานที่ต่างๆ

ความเป็นไปได้ของโครงการ

ความเป็นไปได้ทางเศรษฐกิจ

โครงการนี้เป็นการออกแบบของเล่นตุ๊กตา ซึ่งจะเป็นตุ๊กตาที่มี Character ต่างๆตามแบบของเครื่องเล่นที่สามารถประกอบกับเครื่องเล่นชนิดนั้นๆ และสามารถประกอบกันเป็นชุดที่เล่นด้วยกันได้ โดยที่จะกลายเป็นของสะสมชนิดหนึ่ง ซึ่งในปัจจุบันการสะสมของเล่นตุ๊กตาที่เป็นชุด ไม่ว่าจะทำจากวัสดุอะไรก็ตาม เช่น พลาสติก ยางและโดยเฉพาะผ้า กำลังเป็นที่นิยมอย่างมาก และตลาดก็กำลังเปิดกว้าง

ความเป็นไปได้ทางสังคม

โครงการออกแบบชุดของเล่นตุ๊กตานี้ จะช่วยส่งเสริมให้แรงงานไทยมีงานทำโดยเฉพาะอย่างยิ่งแรงงานในต่างจังหวัด เช่น จังหวัดราชบุรี ซึ่งในจังหวัดนี้จะมีหมู่บ้านที่ทั้งหมู่บ้านมีรายได้จากการเย็บตุ๊กตาขาย โดยที่จะมีนายทุนนำแบบและผ้าไปให้เพื่อทำการผลิตออกมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นไปได้ทางการผลิต

ปัจจุบันนี้ นอกจากประเทศจีนแล้ว ประเทศไทยก็เป็นแหล่งผลิตตุ๊กตารายใหญ่อีกแห่งหนึ่ง ซึ่งทั้งเรื่องคุณภาพและมีมือการตัดเย็บก็อยู่ในระดับแนวหน้า ดังนั้นเรื่องเครื่องจักรต่างๆ และแรงงานที่ใช้ในการผลิตจึงไม่มีปัญหา และวัสดุที่ใช้ในการผลิตก็สามารถหาซื้อได้ภายในประเทศอีกด้วย

ความเป็นไปได้ทางการออกแบบ

เป็นการออกแบบโดยคำนึงถึง ความสวยงาม รูปแบบที่ทันสมัย ความเป็นไปได้ในการผลิต การผลิตที่มีขั้นตอนที่ไม่ยุ่งยากเพื่อลดต้นทุนในการผลิต และการเลือกใช้วัสดุที่สามารถหาได้จากภายในประเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อทำการวิจัย และเสนอโครงการตามหลักสูตรปริญญาตรี สถาปัตยกรรมศาสตร์ บัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาศิลปอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2. เพื่อเป็นแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ สำหรับผู้ที่สนใจที่จะทำการค้นคว้า และวิจัยต่อไป
3. เพื่อออกแบบชุดของที่ระลึกให้กับสวนสนุก Dream World โดยมีข้อกำหนดดังนี้
 - เป็นการออกแบบโดยใช้ตัว Mascot มาเป็นส่วนประกอบ
 - เป็นการออกแบบโดยใช้ผ้าเป็นวัสดุหลักในการผลิต

ขอบเขตของโครงการ

1. ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากผ้าเพื่อการจำหน่าย สำหรับสวนสนุก Dream World โดยมีแนวทางจากตัว Mascot ของ Dream World ดังนี้
 - 1.1 ตุ๊กตาประเภท Bean Bag จำนวน 5 ตัว
 - ออกแบบโครงสร้างตัวตุ๊กตา
 - ออกแบบเสื่อผ้าเครื่องแต่งตัวให้ตุ๊กตา
 - 1.2 หมวก จำนวน 2 ใบ
 - หมวกผ้า
 - หมวกแฟนซี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.3 กรอบรูปตั้งโต๊ะ จำนวน 2 อัน
- 1.4 พวงกุญแจ จำนวน 2 อัน
- 1.5 แม่เหล็กติดตู้เย็น จำนวน 2 อัน
2. ออกแบบของที่ระลึกโดยคำนึงถึงความงาม และความเหมาะสมสำหรับเป็นสินค้าที่ระลึก
3. ออกแบบให้สามารถผลิตได้ในระบบอุตสาหกรรม

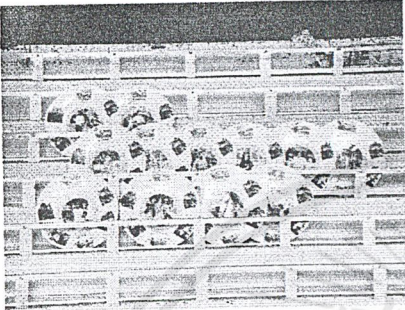

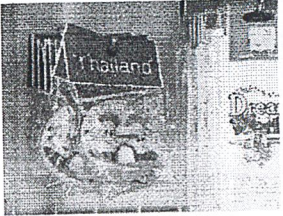
ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหา

ปัญหา	แนวทางแก้ไขปัญหา
<p>ปัญหาทางด้านความงาม</p> <ul style="list-style-type: none"> • สินค้าที่ระลึกของ Dream World ในปัจจุบันนี้มีรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่ไม่หลากหลาย คือ ผลิตภัณฑ์ 1 ชนิดมี 1 รูปแบบ เช่น ตุ๊กตาหมวก • ของที่ระลึกส่วนมากมีรูปแบบที่จำเจ มีลักษณะที่เหมือนกับผลิตภัณฑ์ชนิดเดียวกันที่มีวางจำหน่ายทั่วไป 	<ul style="list-style-type: none"> • ออกแบบให้ผลิตภัณฑ์มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น ออกแบบตุ๊กตาให้มีรูปแบบ 5 รูปแบบ • ออกแบบให้ผลิตภัณฑ์มีลักษณะที่แตกต่างจากผลิตภัณฑ์ทั่วไป เพื่อหลีกเลี่ยงจากความจำเจ เช่น ออกแบบหมวกให้มีลักษณะเป็นหมวกแฟนซี
<p>ปัญหาทางด้านเศรษฐกิจ</p> <ul style="list-style-type: none"> • ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึกที่ขายอยู่เดิมนั้น ยอดจำหน่ายยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร 	<ul style="list-style-type: none"> • ออกแบบให้ผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจ แปลกใหม่ มีรูปลักษณะที่สวยงาม มีคุณค่าน่าสะสม เพื่อเพิ่มยอดจำหน่ายสินค้าให้มากขึ้น

ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาแยกตามชนิดของผลิตภัณฑ์

ปัญหา	แนวทางแก้ไขปัญหา
<p>• ตุ๊กตา</p> <p>เดิมเป็นตุ๊กต้ายัดใยสังเคราะห์ธรรมดาที่ทำจากผ้า Tecot ซึ่งมีขนาดใหญ่ และมีรูปลักษณะที่ไม่สวยงามเท่าที่ควร</p> 	<p>ออกแบบให้เป็นตุ๊กตาประเภท Bean Bag ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในปัจจุบันนี้ โดยออกแบบให้มีขนาดเล็กลง และรูปแบบที่น่าสนในมากขึ้น</p> 
<p>• หมวก</p> <p>หมวกที่มีขายอยู่เดิมมีลักษณะเป็นหมวกผ้าธรรมดา มีเพียงลวดลายที่เกิดจากการปักเท่านั้น ไม่มีความน่าสนใจ</p> 	<p>ออกแบบหมวกให้มีลักษณะรูปลักษณะที่แปลกใหม่ น่าสะสม โดยออกแบบให้มีลักษณะเป็นหมวกแฟนซี และยังคำนึงถึงการใช้งานโดยมีการออกแบบหมวกอีกรูปแบบคือหมวกผ้ากันแดดอีกด้วย</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหา	แนวทางแก้ไขปัญหา
<p>• กรอบรูปตั้งโต๊ะ</p> <p>แต่เดิมนั้น Dream World ไม่ได้มีกรอบรูปเป็นสินค้าที่ระลึกไว้จำหน่าย จะมีแต่ก็เพียงเป็นงานเซรามิกส์ที่ใช้ติดรูปที่ถ่ายเป็นที่ระลึก มาวางจำหน่ายเท่านั้น</p> 	<p>ออกแบบกรอบรูปตั้งโต๊ะเพื่อเป็นสินค้าที่ระลึก โดยออกแบบให้มีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของสวนสนุก Dream World ไม่ให้เหมือนกรอบรูปที่มีวางขายทั่วไป และให้มีรูปแบบที่สวยงาม น่าสะสม</p>
<p>• พวงกุญแจ</p> <p>พวงกุญแจของเดิมที่มีอยู่นั้นจะทำจากโลหะ และมีลักษณะเป็นรูปแบบ 2 มิติ โดยที่ขาดความน่าสนใจ</p> 	<p>ออกแบบให้พวงกุญแจมีลักษณะเป็น 3 มิติ และ 2 มิติ สร้างเป็นตัวการ์ตูน และออกแบบให้มีความสวยงาม น่าสนใจ</p>
<p>• แม่เหล็กติดตู้เย็น</p> <p>ของเดิมนั้นทำจากเรซินและไม่มีรูปแบบที่หลากหลายให้เลือก</p> 	<p>ออกแบบให้แม่เหล็กติดตู้เย็นมีลักษณะเป็น 3 มิติ และ 2 มิติ ออกแบบให้มีรูปแบบที่หลากหลายให้เลือกโดยที่คำนึงถึงความสวยงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อให้มีความน่าสนใจ น่าสะสม</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรรมการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการศึกษาหาข้อมูล

1. ศึกษาเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ใกล้เคียง คือ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสวนน้ำ สวนสนุกต่างๆ
2. ศึกษาประวัติ ข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้อง และเครื่องเล่นที่เป็นที่นิยมของสวนสนุก
Dream World
3. ศึกษาเกี่ยวกับวัสดุที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการออกแบบ
4. ศึกษาลักษณะและจุดเด่นของเครื่องเล่นแต่ละชนิด
5. ศึกษาเกี่ยวกับการทำแบบตัด(Pattem)ตัวตุ๊กตา และอุปกรณ์ประกอบ
6. ศึกษาเกี่ยวกับกรรมวิธีการผลิตและการตัดเย็บ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลิตภัณฑ์ที่มีรูปแบบที่สวยงาม น่าเก็บสะสม
2. ช่วยสร้างงานให้กับแรงงานไทย
3. ใช้ระบบการผลิตและวัสดุที่มีในประเทศ เป็นการประหยัดต้นทุนในการผลิต เพื่อให้ได้
ผลิตภัณฑ์ที่มีราคาถูกลง
4. ผลิตภัณฑ์ที่ได้มาตรฐานในการผลิต และการตัดเย็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การค้นคว้าและสรุปผลข้อมูล

1. ข้อมูลเกี่ยวกับสวนสนุก Dream World

1.1 ประวัติและความเป็นมาของสวนสนุก Dream World

Dream World เป็นสวนสนุกและสถานที่พักผ่อน ที่รวบรวมความบันเทิงนานาชนิดเข้าไว้ด้วยกัน มีเนื้อที่ทั้งสิ้นประมาณ 160 ไร่ ตั้งอยู่ที่ กม.7 รังสิต-นครนายก (คลอง 3) ได้เปิดให้บริการวันแรกในวันที่ 12 พฤศจิกายน 2536 โดยมีประชาชนให้ความสนใจเข้ามาเที่ยวชมเป็นจำนวนมาก และ Dream World ได้เปิดบริการอย่างเป็นทางการในวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2537 โดยมี ฯพณฯ นายชวน หลีกภัย (นายกรัฐมนตรี) เป็นประธานในพิธีเปิด

ที่มาของโครงการ

Dream World เกิดขึ้นจากความคิดริเริ่มของตระกูล กิติพราภรณ์ ซึ่งในขณะนั้นได้ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับสวนสนุก คือ สวนสนุกแดนเนรมิต และจากประสบการณ์อันยาวนานในการบริหารงานสวนสนุกแดนเนรมิต ทำให้ผู้บริหารมองเห็นว่าในปัจจุบัน โดยเฉพาะในกรุงเทพฯ มีสวนสนุกประเภทนี้เพียง 3 แห่งเท่านั้น คือ แดนเนรมิต สวนสยาม และซาฟารีเวิลด์ ซึ่งยังไม่เพียงพอกับความต้องการของคนกรุงเทพฯ ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

ด้วยเหตุนี้ผู้บริหารแดนเนรมิต จึงมีโครงการที่จะเปิดสวนสนุกแห่งใหม่ขึ้น เพื่อให้เป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ และเป็นปอดแห่งใหม่ของคนกรุงเทพฯ รวมถึงเป็นแหล่งดึงดูดนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศอีกด้วย และด้วยเงินลงทุนกว่า 1,000 ล้านบาท จากจินตนาการที่ไม่มีขอบเขตจำกัด และความร่วมมือร่วมใจของผู้เชี่ยวชาญมากมายหลายสาขา ทำให้ Dream World ถูกเนรมิตขึ้นมาให้เป็นโลกแห่งความสุขสำหรับครอบครัวแห่งใหม่ ที่ทุกเพศทุกวัยสามารถสนุกสนานกับเครื่องเล่นที่ทันสมัย ได้รับชมการแสดงต่างๆ ที่สุดแสนประทับใจ หรือพักผ่อนกับบรรยากาศที่สวยงามและร่มรื่นด้วยพฤษภานานาพันธุ์

Dream World มีนโยบายที่จะพัฒนาและปรับปรุงอยู่ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นเครื่องเล่นที่แปลกใหม่ บรรยากาศที่สดใส การแสดงที่ตื่นตาตื่นใจ ประกอบกับการพัฒนาทางด้านบุคลากรให้มีคุณภาพ ส่งผลให้ Dream World ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว จนทำให้กลายเป็นสถานที่ที่ครอบครัวนิยมกันมาพักผ่อนในวันหยุดสุดสัปดาห์

นอกจากความสนุกสนานของเครื่องเล่นต่างๆ แล้ว Dream World ยังได้จัดบริการร้านอาหารและเครื่องดื่มไว้ตามจุดต่างๆ รอบๆ สวนสนุก สำหรับคอยบริการให้กับผู้มาใช้บริการอย่างทั่วถึงพร้อมทั้งมีบริการรถรับ-ส่งจากสวนสนุกไปยังลานจอดรถ ซึ่งสามารถจอดรถได้ถึง 1,500 คัน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาการของเครื่องเล่นและการแสดงใน Dream World

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า Dream World ได้มีการปรับปรุงและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้ Dream World เป็นสวนสนุกที่ทันสมัยอยู่เสมอ ซึ่งพอจะสรุปพัฒนาการการเจริญเติบโตของความบันเทิงใน Dream World ดังต่อไปนี้

- ปี พ.ศ. 2538 - ติดตั้ง ซูเปอร์ สแปลช (Super Splash) เครื่องเล่นจากสหรัฐอเมริกา
- เปิด คิดทาวน์ (Kid Town) เมืองมหาสนุกที่รวบรวมเครื่องเล่นของเด็กๆ ให้มากมาย
- ปี พ.ศ. 2539 - ติดตั้ง พรหมวิเศษ (Flying Carpet) เครื่องเล่นจากประเทศอิตาลี
- ติดตั้ง แรพเตอร์ (Rapter) เครื่องเล่นจากประเทศเยอรมัน
- ติดตั้ง โก-คาร์ท (Go Kart) เครื่องเล่นจากสหรัฐอเมริกา
- ปี พ.ศ. 2540 - เปิด เมืองหิมะ (Snow Town) เป็นเมืองหิมะแห่งแรกและแห่งเดียวในประเทศไทย
- การแสดงชุด สก๊ี้หิมะเหินฟ้า ไซค์จากสหรัฐอเมริกา
- ปี พ.ศ. 2543 - ติดตั้ง เฮอริเคน (Hurrican) เครื่องเล่นที่ย้ายมาจากสวนสนุกแดนเนรมิต

อัตราค่าบริการ

บัตรผ่านประตู	ผู้ใหญ่	120 บาท
	เด็ก	95 บาท
บัตรรวมเครื่องเล่น	ผู้ใหญ่	290 บาท
	(บัตรผ่านประตูและรวมเครื่องเล่น)	เด็ก
ดริมเวิลด์ วีซ่า		320 บาท
สมาชิกดริมเวิลด์		750 บาท

เวลาเปิดทำการ

เปิดบริการทุกวัน วันธรรมดา เวลา 10.00 น.-17.00 น.

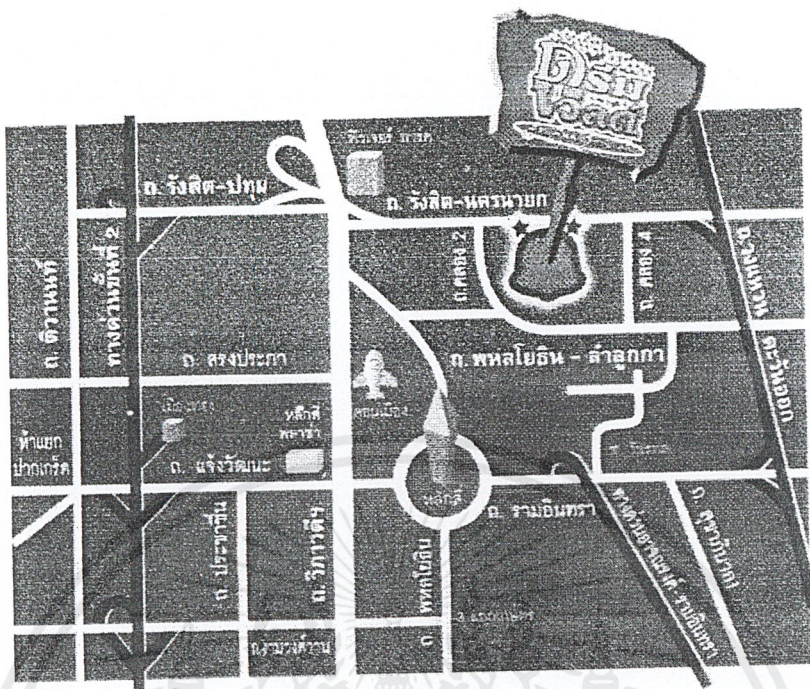
วันเสาร์-อาทิตย์ และวันหยุดราชการ เวลา 10.00 น.-19.00 น.

สถานที่ตั้ง

62 หมู่ 1 ถนนรังสิต-นครนายก ก.ม. 7 ตำบลบึงยี่โถ อำเภอดัญบุรี จังหวัดปทุมธานี

12130

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1 แสดงสถานที่ตั้งและเส้นทางการเดินทาง

โทรศัพท์-โทรสาร

(02)533-1152 , 533-1447 , 533-1449 FAX. (02)533-1899

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 สัญลักษณ์ของสวนสนุก Dream World

สัญลักษณ์ของสวนสนุก Dream World นั้นได้รับการออกแบบมาโดยเฉพาะ เพื่อให้มีความกลมกลืนและแสดงออกถึงความสนุกสนาน สดใส ในรูปแบบของสวนสนุก ผู้ออกแบบได้เลือกใช้ตัวอักษรที่มีรูปแบบที่ต่างกัน 2 แบบมาใช้ในสัญลักษณ์ของสวนสนุก เพื่อสื่อถึงความหมายที่ต่างกันดังนี้ รูปแบบแรก ใช้กับคำว่า Dream World ซึ่งเป็นชื่อของสวนสนุก โดยเลือกใช้ตัวอักษรที่ค่อนข้างเป็นทางการแต่ยังมีความโค้งมนเพื่อสื่อให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของสวนสนุก และรูปแบบที่ 2 ใช้กับคำว่า The World of Happiness ซึ่งเป็นคำขวัญ (สโลแกน) ของสวนสนุก โดยเลือกใช้ตัวอักษรที่เป็นแบบลายมือเพื่อสื่อให้เห็นถึงความสนุกสนาน เป็นกันเอง

ส่วนการเลือกใช้สี ได้เลือกใช้ที่เป็นสีสด คือ สีฟ้าเข้ม สีเหลือง และสีบานเย็น ซึ่งเป็นสีที่ดูสดใส สนุกสนาน และยังมีการตกแต่งสัญลักษณ์โดยการใช้รูปดาววางเรียงต่อกันเป็นกลุ่มแถวที่เป็นเส้นพริ้ว เหมือนถูกลมพัดเพื่อสื่อให้รู้สึกถึงความมหัศจรรย์ (Magic) เหมือนอยู่ในความฝัน



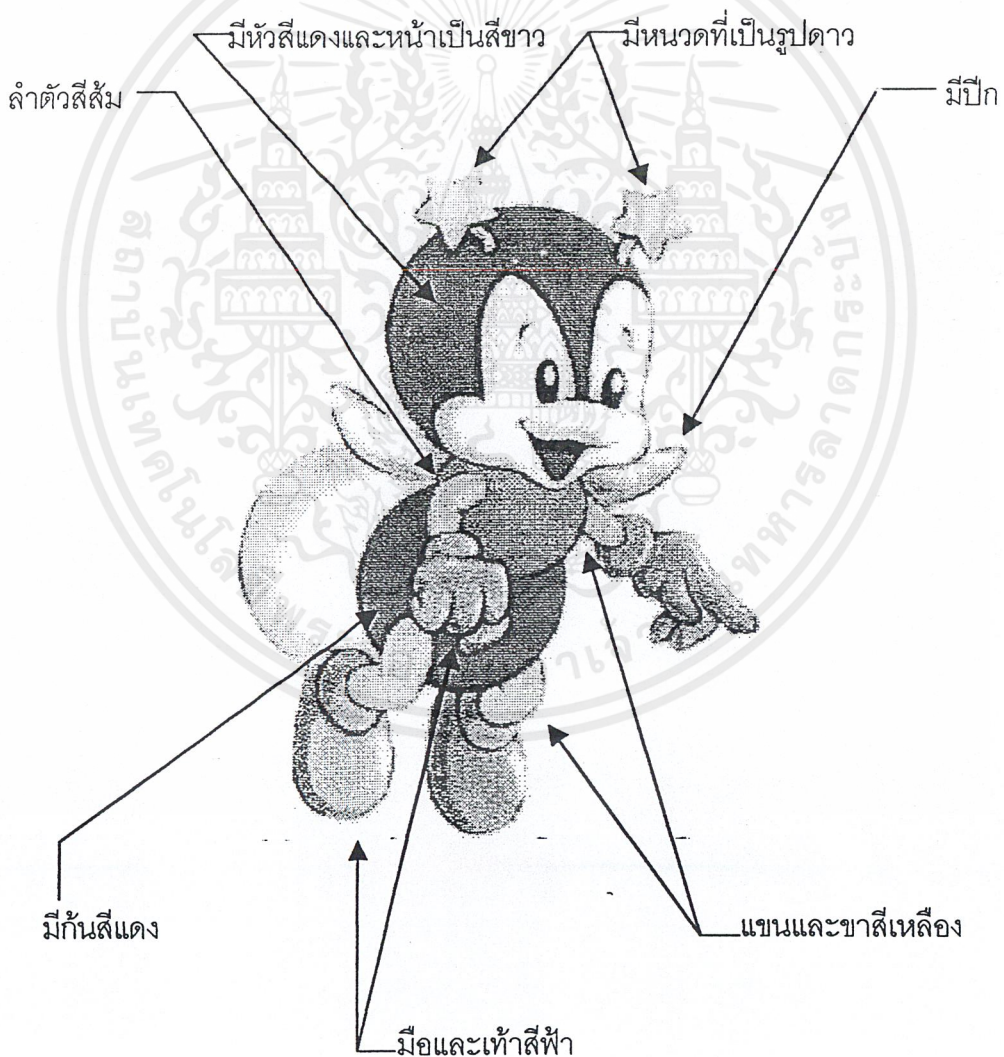
ภาพที่ 2 แสดงสัญลักษณ์ของสวนสนุก Dream World

1.3 ลักษณะ รูปแบบของตัว Mascot

ลักษณะของตัว Mascot

Mascot ของทางสวนสนุก Dream World นี้ได้รับการออกแบบมาโดยเฉพาะ โดยมีการตั้งชื่อให้ว่าชื่อ ดรีมมี่ (Dreamy) ซึ่งมีที่มาจากชื่อของสวนสนุก Dream World นั่นเอง

ดรีมมี่ ได้รับแนวคิดในการออกแบบมาจากตัวหิงห้อย ซึ่งเนื่องจากว่าตัวหิงห้อยนี้เป็นสัตว์ที่น่ารัก-และยังไม่เคยเป็นสัญลักษณ์ให้กับสวนสนุกใดๆในโลกมาก่อน และมี Concept ของตัวดรีมมี่ คือ “ หิงห้อยตัวน้อยจากโลกแห่งความฝัน” ซึ่งจะเป็นแสงสว่างที่นำทางให้ทุกคนได้พบแต่ความสุข สนุกสนาน และความประทับใจที่ได้มาเที่ยวในสวนสนุก Dream World แห่งนี้



ภาพที่ 3 แสดงลักษณะของตัว Mascot

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบของตัว Mascot

รูปแบบของตัว ดริมมี่ ที่นำมาใช้ในสวนสนุกนั้นมีทั้งหมด 4 รูปแบบ คือ

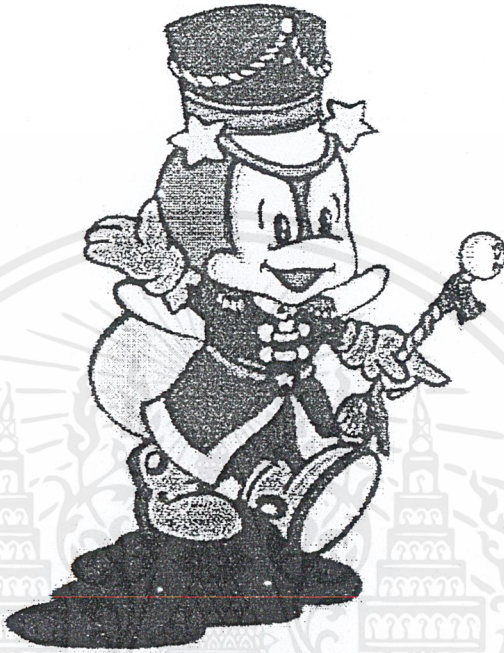
1. ชุดผ้าดริมมี่ สำหรับให้คนใส่เพื่อใช้ในการให้ความบันเทิงผู้ที่เข้ามาเที่ยวภายในสวนสนุก



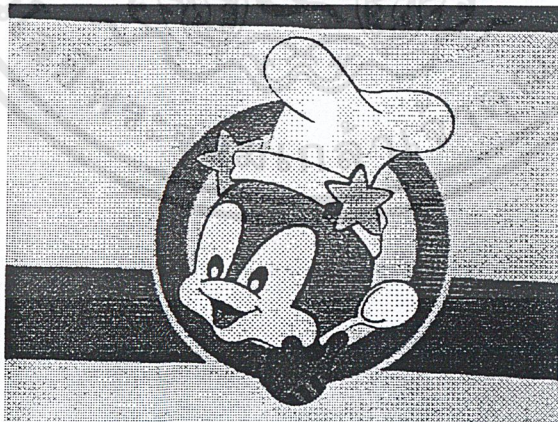
ภาพที่ 4 ชุดผ้าตัว Mascot

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ตัวการ์ตูนดิรมี่ เพื่อใช้ในการทำสัญลักษณ์ และป้ายต่างๆ รวมทั้งใช้ในแผ่นพับ



ภาพที่ 5 ตัวการ์ตูนที่ใช้ในแผ่นพับ



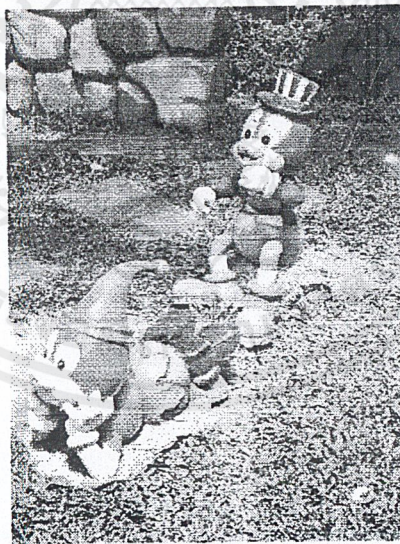
ภาพที่ 6 ตัวการ์ตูนที่ใช้เป็นป้ายภายในสวนสนุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. หุ่นแบบจำลอง 3 มิติดรีมมี เพื่อใช้ในการตกแต่งบรรยากาศภายในสวนสนุก และเพื่อให้ผู้ที่เข้ามาเที่ยวได้สามารถถ่ายรูปคู่กับหุ่นได้อีกด้วย



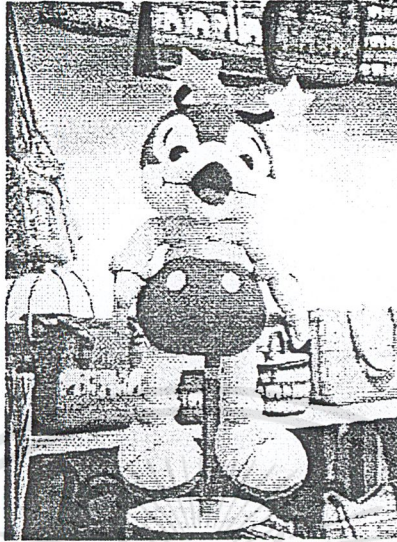
ภาพที่ 7 หุ่น 3 มิติ ที่ผู้ที่มาเที่ยวสามารถถ่ายรูปคู่กับหุ่นได้



ภาพที่ 8 หุ่น 3 มิติ ที่ใช้ตกแต่งบรรยากาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ตุ๊กตาตุ๊กตาริมมี ทำจากผ้า เป็นสินค้าที่ระลึก



ภาพที่ 9 ตุ๊กตาผ้าที่เป็นสินค้าที่ระลึก



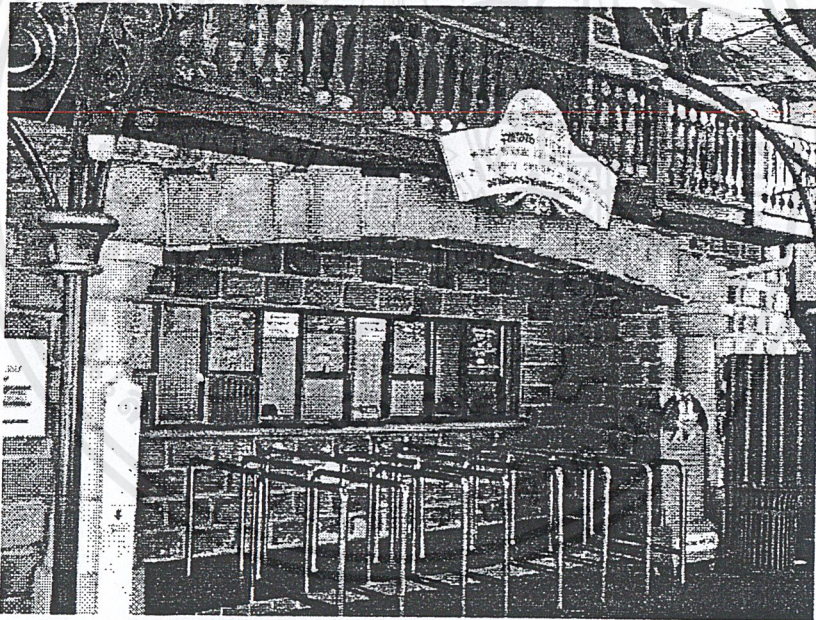
1.4 บรรยากาศและเครื่องเล่นชนิดต่างๆในสวนสนุก Dream World

Dream World เป็นสวนสนุกกลางแจ้งที่เหลือเพียงแห่งเดียวในประเทศไทย ซึ่งตั้งอยู่บนพื้นที่กว่า 160 ไร่ เป็นแหล่งรวบรวมเครื่องเล่นนานาชนิดจากทั่วทุกมุมโลก นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวภายในสวนสนุกสามารถสนุกสนานได้กับเครื่องเล่นทุกชนิดตามชอบใจ

บรรยากาศภายในสวนสนุก Dream World

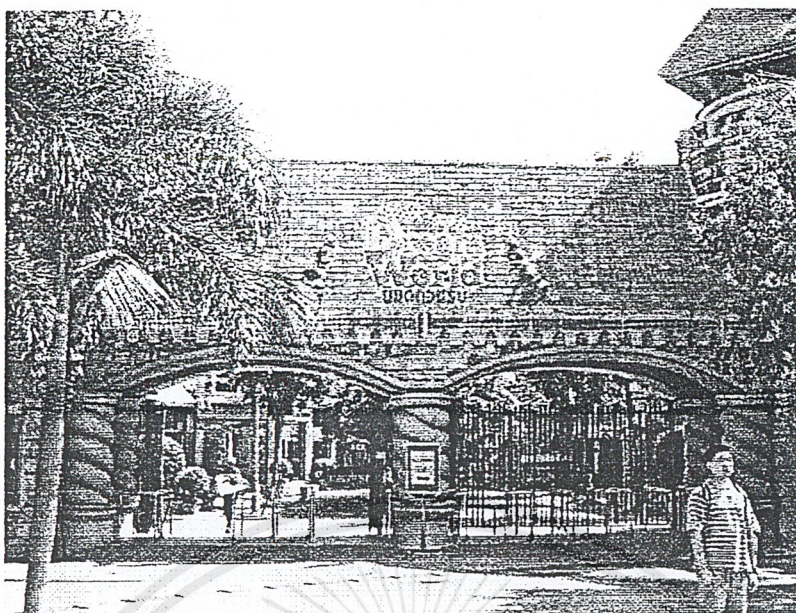
บรรยากาศภายในสวนสนุกนั้นได้ออกแบบให้ดูสบายตา สร้างความผ่อนคลายให้กับผู้ที่เข้ามาเที่ยวโดยยังมีกลิ่นอายของความเป็นดินแดนในฝันให้สมกับชื่อ Dream World ซึ่งจะสามารถดูได้จากภาพดังต่อไปนี้

1. ภาพบรรยากาศบริเวณทางเข้าด้านหน้าสวนสนุก



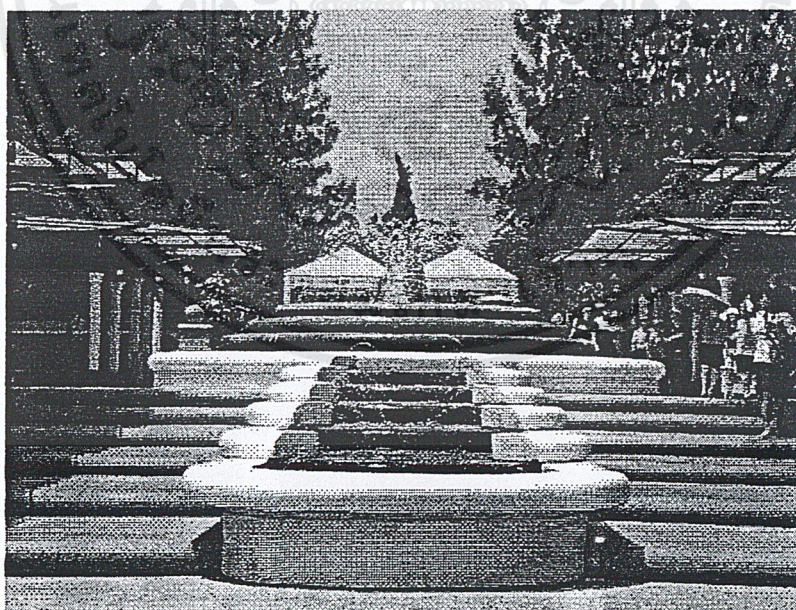
ภาพที่ 10 บรรยากาศบริเวณที่ขายตั๋ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



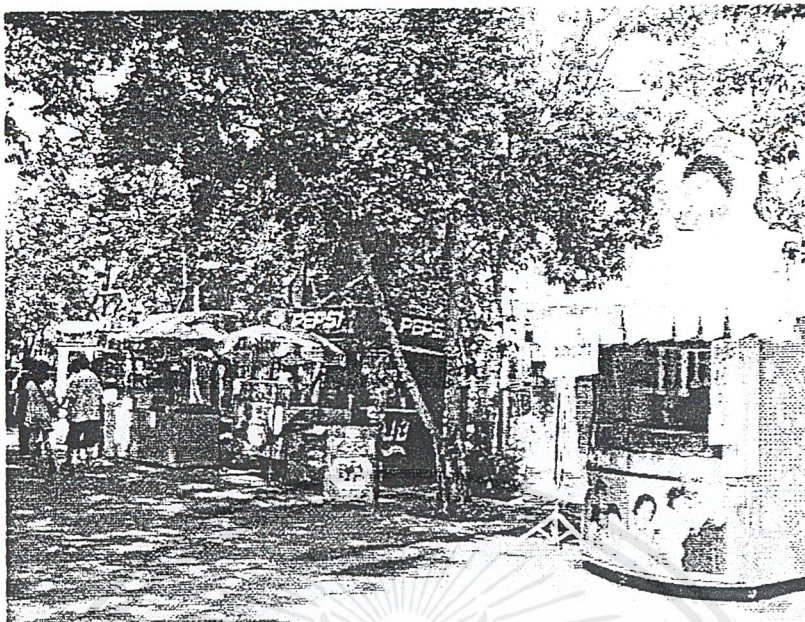
ภาพที่ 11 บรรยากาศบริเวณประตูทางเข้าสวนสนุก

2. ภาพบรรยากาศภายในสวนสนุก



ภาพที่ 12 น้ำพุที่อยู่หลังจากผ่านประตูทางเข้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

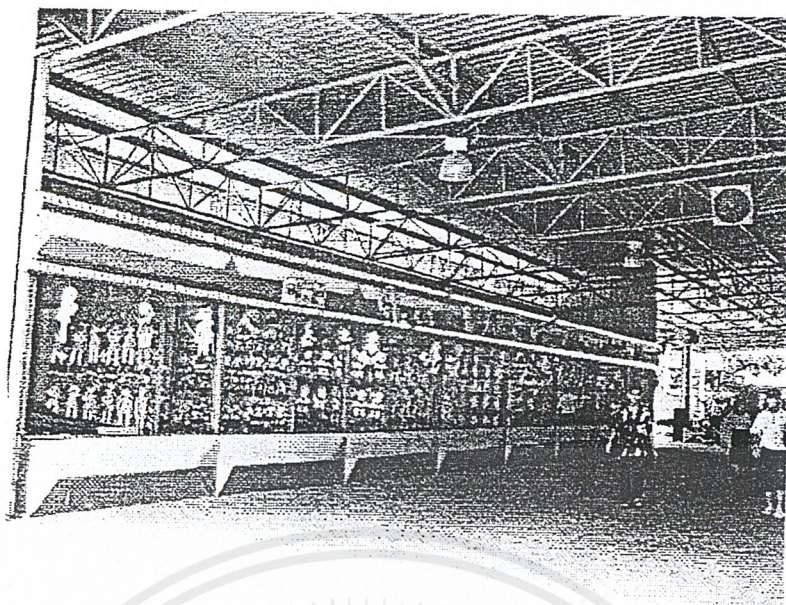


ภาพที่ 13 Kiosk ขายเครื่องดื่มและของรับประทานเล่น



ภาพที่ 14 ร้านค้าที่มีการทำหลังคาเพื่อช่วยให้เลือกซื้อของได้สะดวกขึ้น

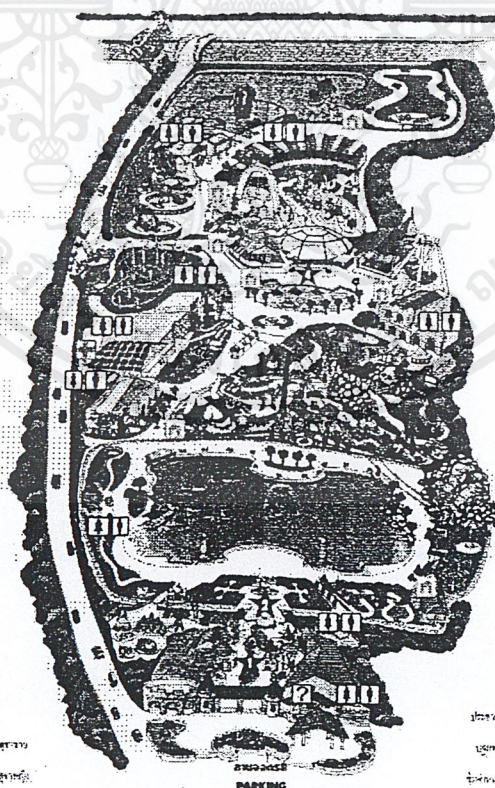
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 15 Booth เล่นเกมสซิงของรางวัล

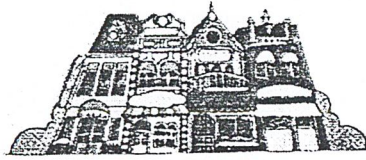
เครื่องเล่นชนิดต่างๆในสวนสนุก

ภายในสวนสนุก Dream World นั้น ได้มีการแบ่งพื้นที่เป็น 4 ส่วนด้วยกัน และยังมี การแสดงโชว์ที่น่าตื่นตา ตื่นใจอีกด้วย



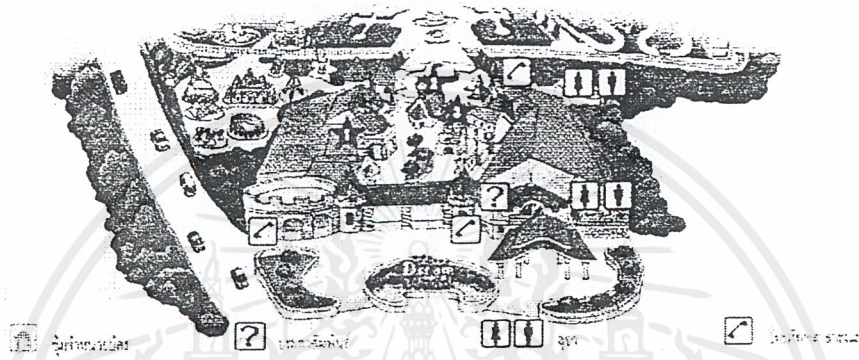
ภาพที่ 16 แสดงแผนที่ภายในสวนสนุก Dream World

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



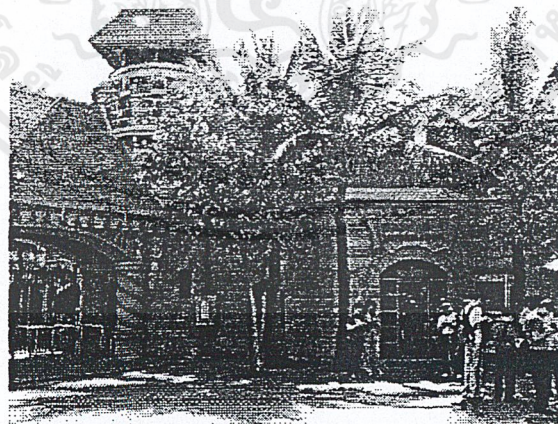
DREAM WORLD PLAZA

1.4.1 Dream World Plaza หมู่บ้านทรงประหลาดสไตล์ยุโรป จะอยู่บริเวณหน้าสุดหลังจากที่ผ่านประตูเข้ามาแล้ว จะมีร้านค้าต่างๆ ดังนี้



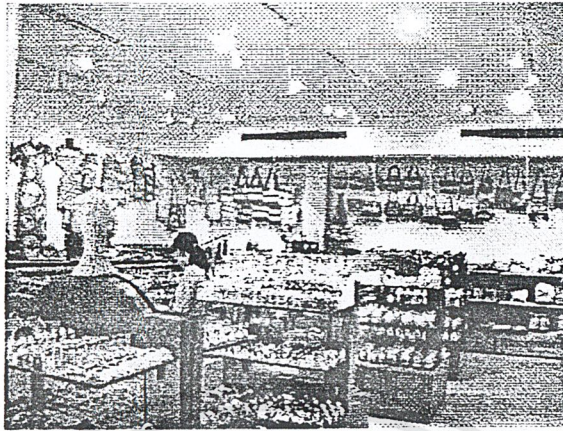
ภาพที่ 17 แสดงแผนที่บริเวณ Dream World Plaza

- Information Center ส่วนประชาสัมพันธ์เพื่อให้ข่าวสาร ข้อมูลต่างๆแก่นักท่องเที่ยว

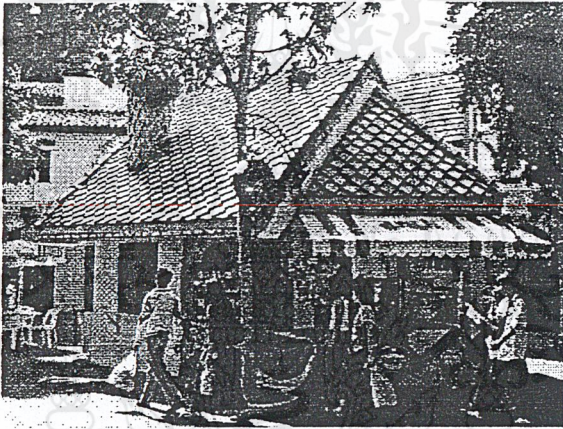


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Dream World Souvenir ร้านขายของที่ระลึกจาก Dream World เพื่อเก็บไว้เป็นความทรงจำที่ประทับใจ



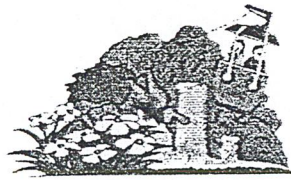
- Ice-Cream Comer ร้านไอศกรีมที่มีไอศกรีมให้เลือกมากมาย



- Dream World Clock นาฬิกายักษ์ที่จะมีตุ๊กตาออกมาปลุกทุกๆ 15 นาที ด้วยเสียงดนตรีและการเต้นรำ

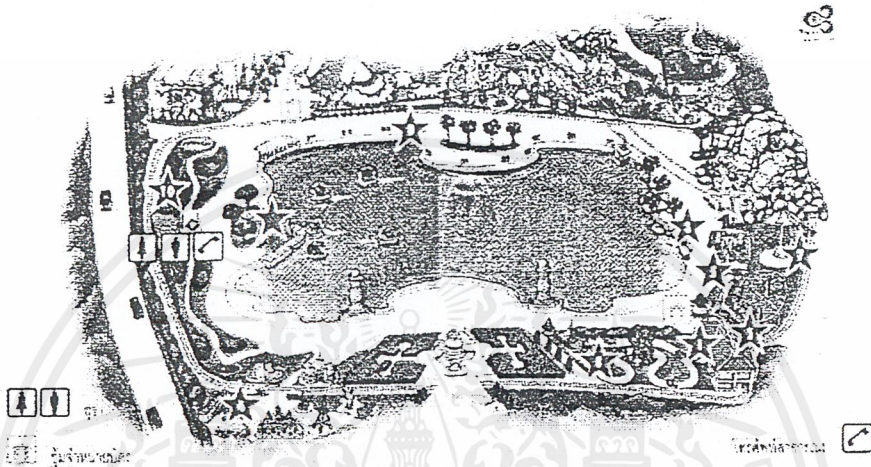


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



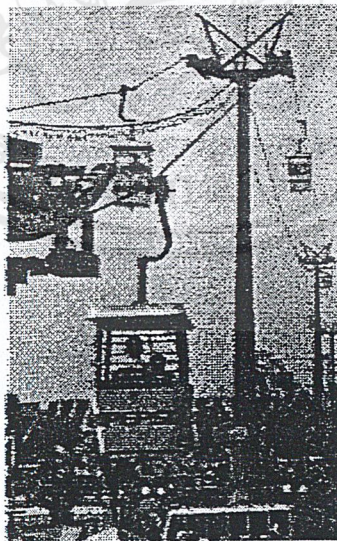
DREAM GARDEN

1.4.2 Dream Garden อุทยานสวนสวยในฝัน จะอยู่บริเวณด้านหน้าก่อนถึง Fantasy Land เป็น ส่วนบริเวณเครื่องเล่นสำหรับเด็ก มีหลากหลายชนิดดังนี้



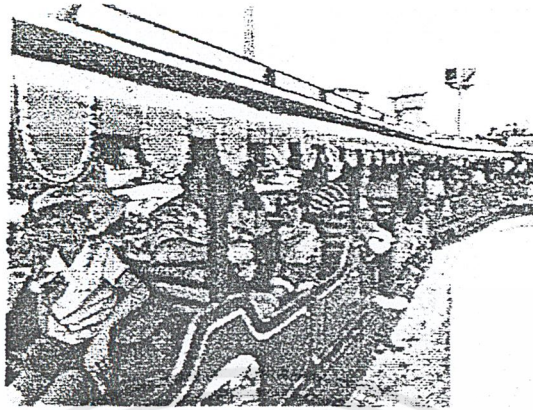
ภาพที่ 22 แสดงแผนที่บริเวณ Dream Garden

- Cable Car กระเช้าลอยฟ้า พายั้วข้ามชมทะเลสาบและแฟนตาซีแลนด์

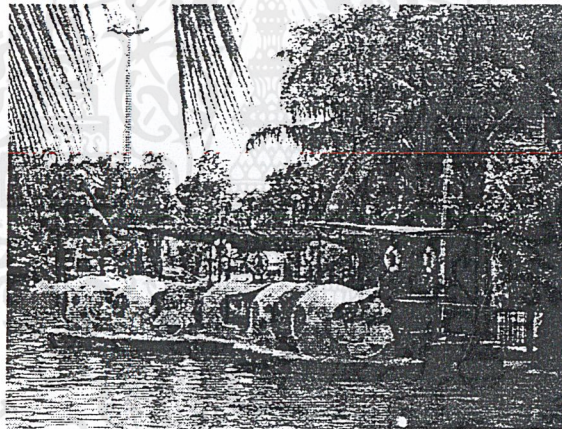


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

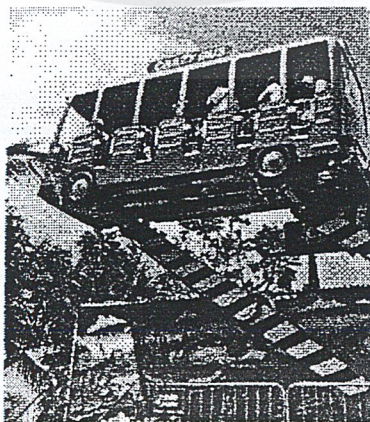
- Sightseeing Train รถไฟที่พาลอดใต้ถ้ำน้ำตก ลัดเลาะไปรอบทะเลสาบชมความงามของดรีมมี การ์เด้น



- Bicycle Boat จักรยานน้ำช่วยออกกำลังกาย พร้อมพักผ่อนกับบรรยากาศที่สดชื่นในทะเลสาบ

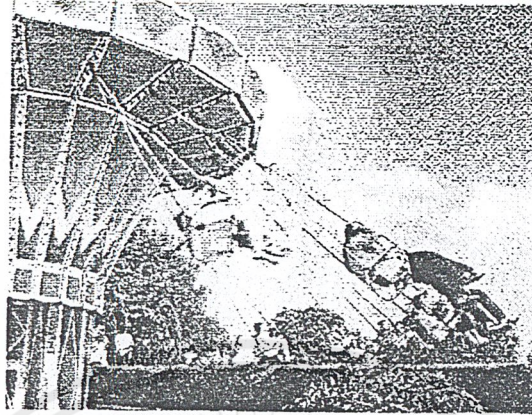


- Crazy Bus รถเมล์เหา เป็นเครื่องเล่นสำหรับเด็กโดยนั่งภายในรถและตัวรถจะหมุนโยกหน้าโยกหลัง

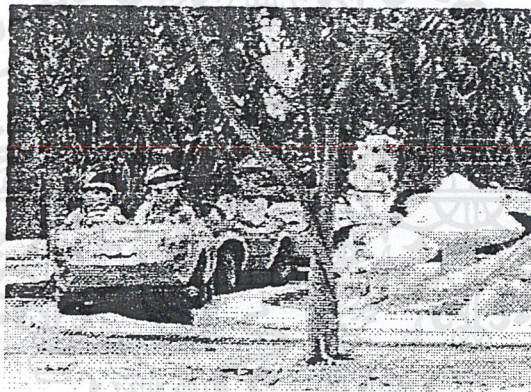


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

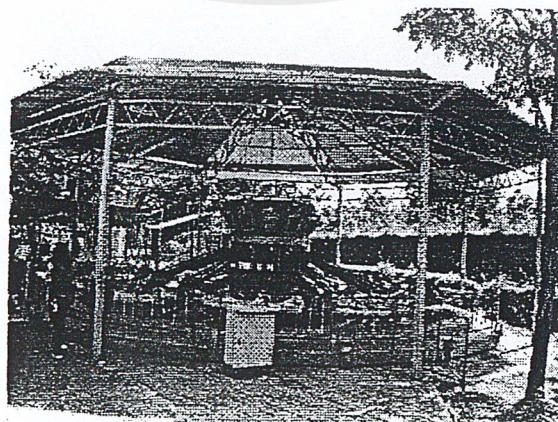
- Swing Chair เก้าอี้เหินฟ้า นั่งในเก้าอี้โดยเก้าอี้จะหมุนแล้วเหวี่ยง ได้ระดับความสูงกลางอากาศ



- Racing Car รถแข่งแรลลี่ เป็นรถแข่งสำหรับเด็กโดยที่เด็กสามารถบังคับรถเองได้

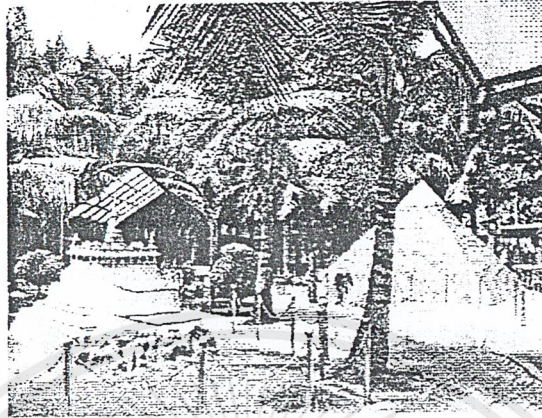


- Jet Ride ยานเหาะเหินเวหา เป็นลักษณะเหมือนยานนั่งได้ 2 คน โดยตัวยานจะหมุนเหวี่ยงและสามารถบังคับขึ้น-ลงได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

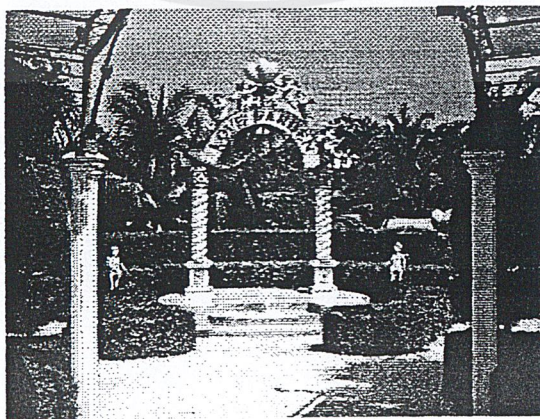
- 7 Wonder of The World 7 สิ่งมหัศจรรย์ของโลก ที่ได้ทำการจำลองให้มีขนาดเล็กลง



- Dreamy Garden สวนที่เต็มไปด้วยหุ่นตัวดริมมี่ในลักษณะท่าทางต่างๆ



- Love Garden สวนแห่งความรัก ให้นักท่องเที่ยวได้ถ่ายภาพคู่เป็นที่ระลึก

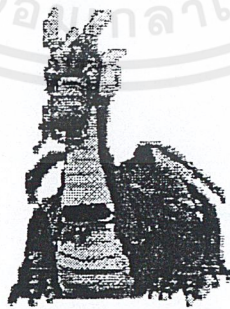


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Crazy Zone สวนสนุกสนาน เพื่อให้นักท่องเที่ยวใช้เป็นทีถ่ายภาพในแนวตลก ขบขัน



- Fantastica Parade ขบวนพาเหรดดารากาการ์ตูนที่ตกแต่งประดับประดาด้วยสีลันอันสวยงาม โดยมีตัว "ตรีมมี" และเพื่อนที่ทำการเดินพาเหรดโดยการเดินรำที่สวนสนุกสนาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



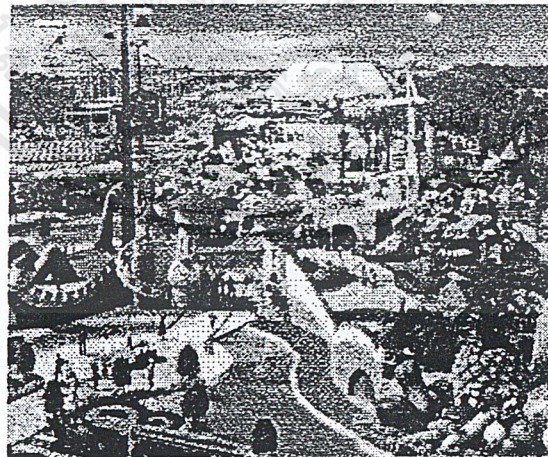
FANTASY LAND

1.4.3 Fantasy Land ดินแดนเทพนิยาย จะอยู่ที่บริเวณส่วนกลางของสวนสนุก เป็นจุดที่ใช้ในการถ่ายรูปที่ระลึก ซึ่งมีสวนต่างๆดังนี้



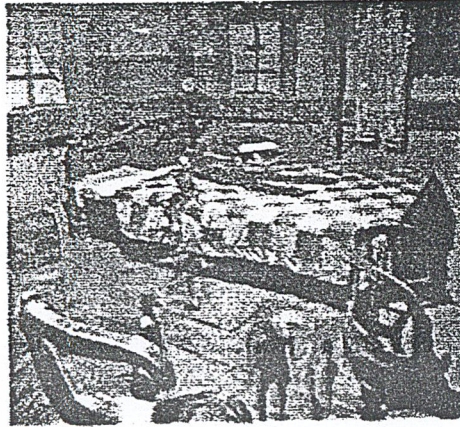
ภาพที่ 35 แสดงแผนที่บริเวณ Fantasy Land

- Fairy Tales Land เมืองเทพนิยาย เป็นสวนที่มีการสร้างฉากโดยจินตนาการจากเทพนิยายเอกของโลก เช่น บ่อเจ้าชายกบ ปราสาทเจ้าหญิงนิทรา กระถ่อมของคนแคระทั้ง 7 เป็นต้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

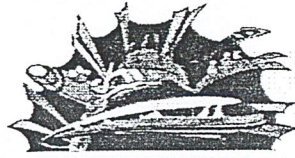
- Giant's House บ้านยักษ์ จำลองบ้านยักษ์จากเรื่องแจ๊คผู้ฆ่ายักษ์



- Uncle Tom's Farm ฟาร์มลุงทอม เป็นฟาร์มขนาดเล็กที่ใช้ศึกษาชีวิตสัตว์ต่างๆ เช่น ม้า แพะ แกะ เป็นต้น

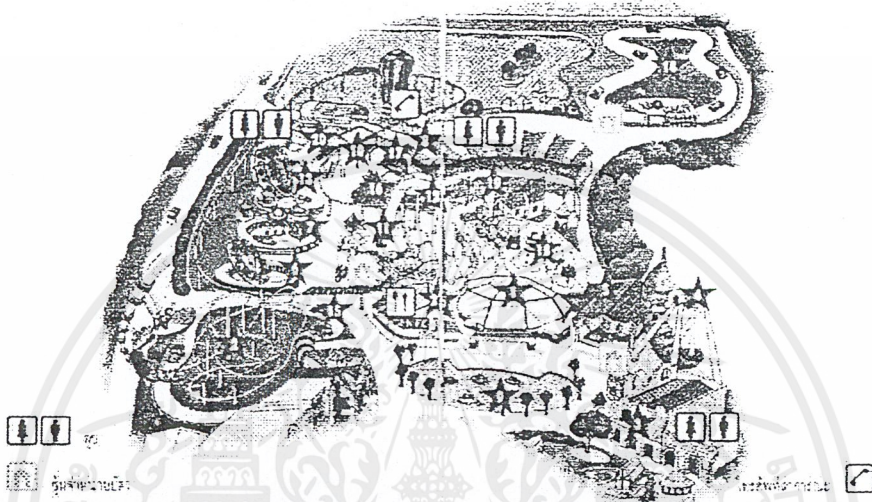


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



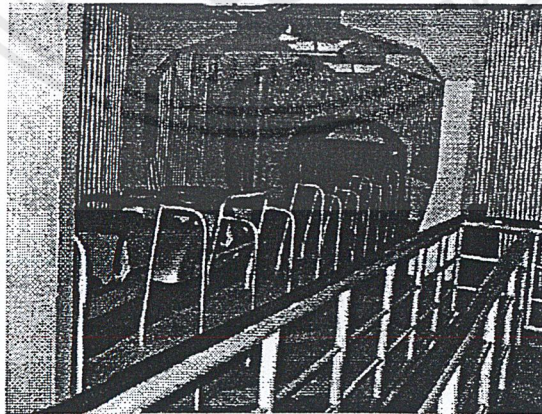
ADVENTURE LAND

1.4.4 Adventure Land ดินแดนแห่งการผจญภัย จะอยู่ทางด้านในสุดของสวนสนุก เป็นเครื่องเล่นสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งมีมากมายหลายชนิดดังนี้



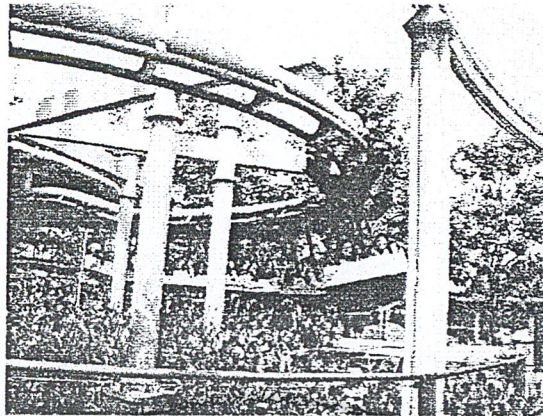
ภาพที่ 39 แสดงแผนที่บริเวณ Adventure Land

- Space Mountain รถไฟตะลุยจักรวาล เป็นรถไฟความเร็วสูงวิ่งภายในโดมที่มืดแต่ประดับด้วยแสงไฟเพื่อให้ดูเป็นดวงดาวในอวกาศ

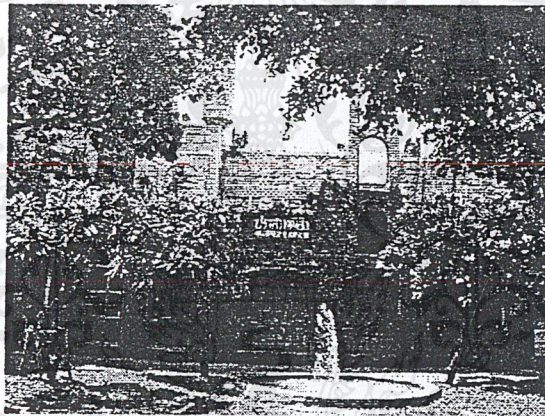


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Hanging Coaster รถไฟเหินเวหา เป็นรถไฟไร้รางตัวแรกของเอเชีย โดยจะเป็นเครื่องเล่นที่คนเล่นจะถูกห้อยแขวนไว้กับรางด้านบนและตัวรถไฟก็จะเคลื่อนที่ด้วยความเร็ว



- Haunted Mansion ปราสาทผีสิง เป็นบ้านผีสิงที่ภายในจะมีกลไกและเซนเซอร์ต่างๆที่จะคอยทำให้หุ่นผีต่างๆขยับขึ้นมาหลอกคนที่เข้าไปได้ถูกจังหวะ

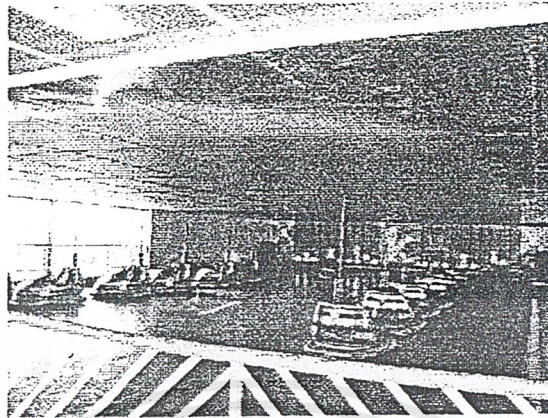


- Vikings ไวคิงส์ เป็นเรือลำใหญ่ที่แกว่งไปมาโดยมีมุมแกว่งกว้างสุดถึงเกือบ 180°

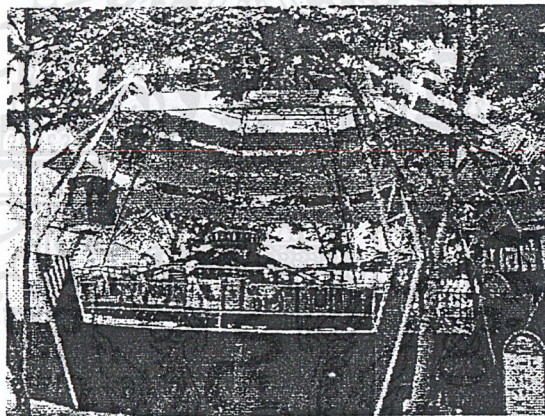


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

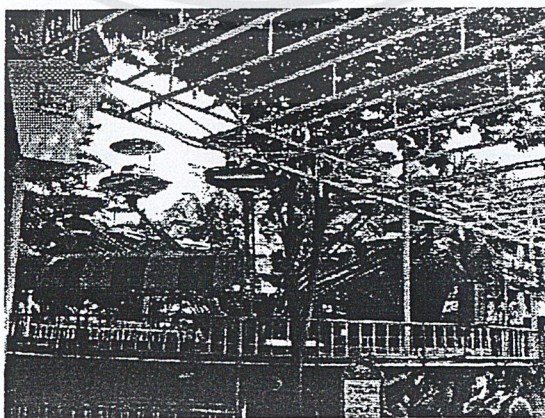
- Bump Car รถบ๊ม เป็นรถที่ขับเคลื่อนด้วยไฟฟ้าโดยคนเล่นเข้าไปนั่งในรถและสามารถบังคับรถได้โดยอิสระซึ่งจะใช้ชนกัน



- U.F.O เป็นงานบินขนาดใหญ่โดยจะมีที่นั่งรอบๆเป็นการนั่งต่อแถวกันแล้วตัวงานจะหมุนและมีการยกงานให้เอียงขึ้น-ลงที่ละด้านด้วย



- Thunder bird วิหคสายฟ้า เครื่องบินที่หมุนด้วยแรงเหวี่ยงและสามารถบังคับขึ้น-ลงและหมุนรอบตัวเองได้

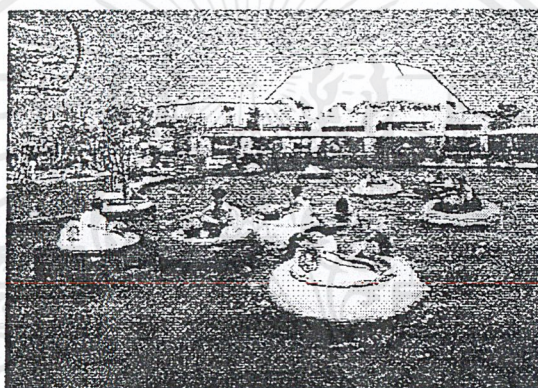


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

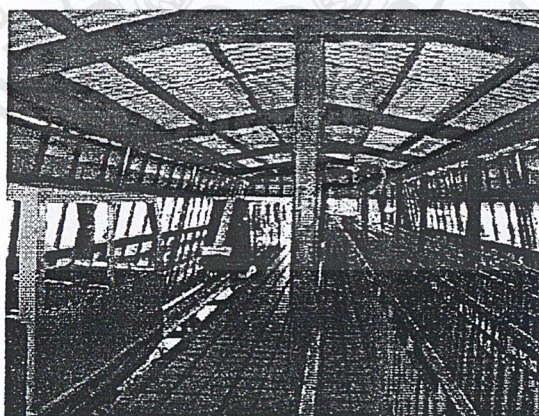
- Air Gun ปืนลม เป็นการทดสอบสายตาด้วยการยิงปืนอัดลม



- Bump Boat เรือบัม เป็นเรือยางบังคับในสระน้ำขนาดใหญ่ ใช้ชนกัน

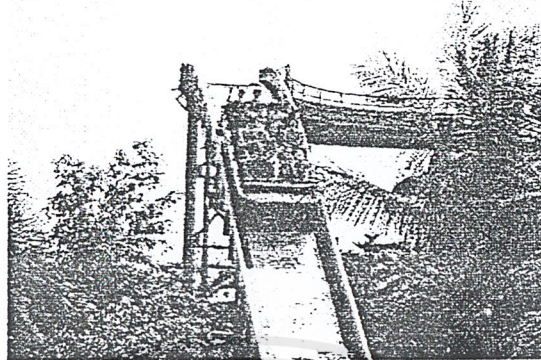


- Monorail โมโนเรล รถไฟฟ้าที่พาชมวิทวิทัศน์ไปรอบๆแอตเวนเจอร์แลนด์

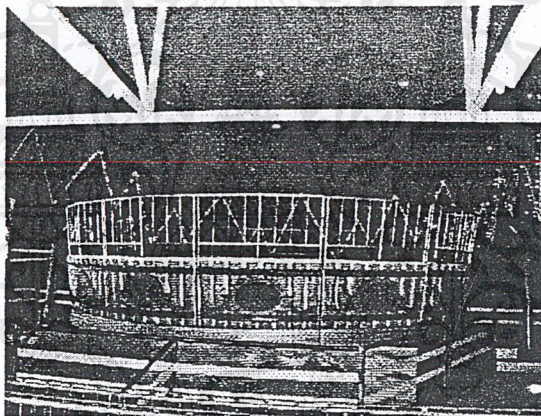


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Super Splash เรือดำใหญ่ที่พาขึ้นไปบนความสูงขนาดตึก 6 ชั้น และทิ้งดิ่งทะยานลงสู่อ่างน้ำขนาดใหญ่



- Rapter เป็นงานวงกลมขนาดใหญ่ซึ่งที่นั่งจะอยู่รอบๆขอบโดยเป็นการนั่งหันหน้าเข้าไปด้านในงานซึ่งจะนั่งติดต่อกันแล้วตัวงานก็จะหมุนรอบตัวเองและมีการเขย่าขึ้น-ลง

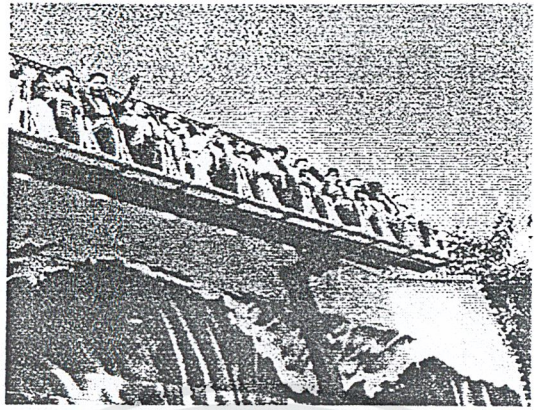


- Go-Kart รถแข่งประชันความเร็ว เป็นรถแข่งสำหรับผู้ใหญ่ โดยบังคับรถไปตามทางบนสนามแข่งโกคาร์ท

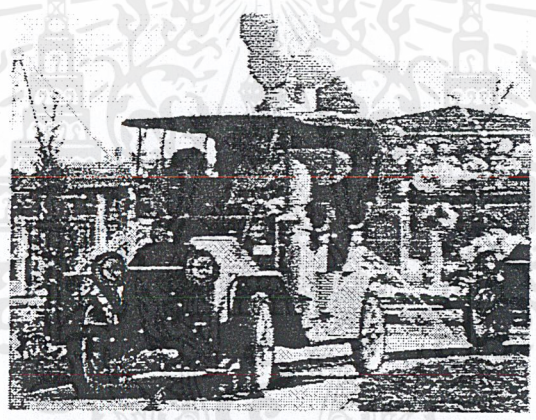


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

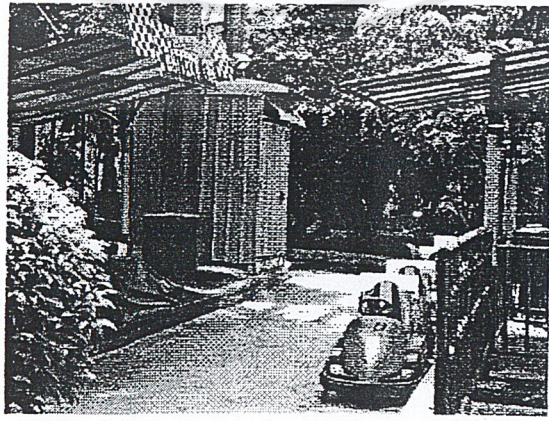
- Flying Carpet พรหมวิเศษ เป็นเครื่องเล่นที่จะมีที่นั่ง 2 แถวหน้า-หลัง และตัวเครื่องเล่นจะเป็นการหมุนเหวี่ยงขึ้น-ลง



- Antique Car รถคณปู่ เป็นเครื่องเล่นสำหรับเด็กโดยเป็นรถที่มีรางบังคับทางอยู่ด้านใต้รถ ซึ่งเป็นรถที่ใช้นั่งชมบรรยากาศรอบด้าน



- Battery Car เป็นรถที่ใช้พลังงานจากแบตเตอรี่ สำหรับเด็กที่มีความสูงไม่เกิน150ซม.โดยที่เด็กสามารถบังคับรถได้เองตามต้องการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

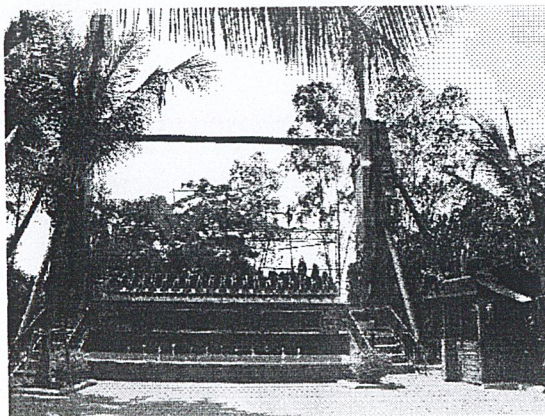
- Indian Boat เรืออินเดียนแดง เป็นเรือลำเล็กสำหรับเด็กนั่งได้ 2 คนโดยจะมีรางน้ำบังคับ แล้วให้พายเรือตามรางน้ำซึ่งบรรยากาศรอบด้านจะตกแต่งให้เหมือนอยู่ในป่า



- Snow Town เมืองหิมะ เป็นห้องเย็นขนาดใหญ่ภายในมีหิมะจริงโดยมีทั้งส่วนที่ใช้เล่นสกี หิมะและส่วนที่เป็นกระท่อมอิกลูและบ้านซานตาคลอสเพื่อให้ถ่ายรูปเป็นที่ระลึก



- Hurricane เป็นเครื่องเล่นที่มีที่นั่ง 2 แถวหน้า-หลังและตัวเครื่องเล่นจะถูกเหวี่ยงหมุนขึ้น-ลงไปทางด้านหน้าและถอยหลัง และยังมีการหมุนรอบตัวเอง 360 องศาอีกด้วย

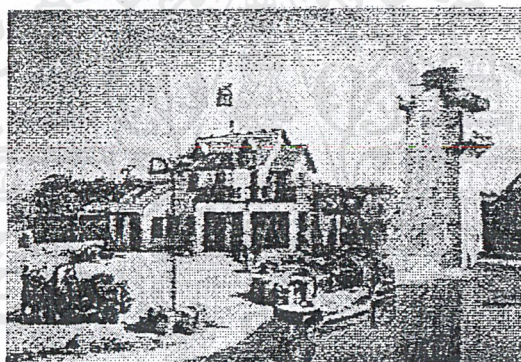


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.5 Shows เป็นการแสดงโชว์ต่างๆของทางสวนสนุก Dream World ซึ่งจะทำการแสดงตามตารางเวลาดังต่อไปนี้

วัน	Hollywood Action	Fantastica Parade
จันทร์-ศุกร์	14.30	-
เสาร์-อาทิตย์	14.30	15.30
วันหยุดนักขัตฤกษ์	16.00	

- Hollywood Action เป็นการแสดงโชว์โดยจำลองเหตุการณ์ให้เป็นบรรยากาศภายในค่ายนาซีซึ่งตัวเอกจะบุกเข้าไปทำลายค่าย โดยมีการใช้เอฟเฟกต์ต่างๆเช่นการยิงปืน ระเบิด และมีบทชกต่อแย่งระหว่างผู้แสดงด้วย



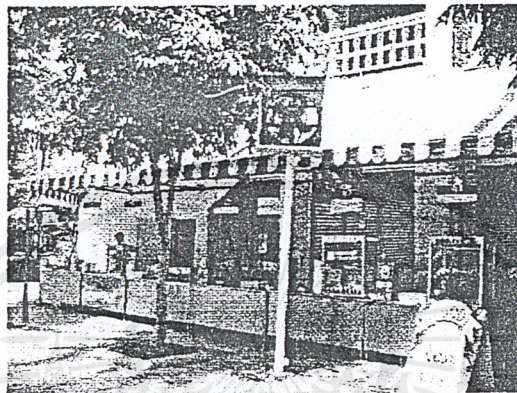
- Fantastica Parade ขบวนพาเหรดดาราการ์ตูนที่ตกแต่งประดับประดาด้วยสีสันอันสวยงาม โดยมีตัว "ดริมมี่" และเพื่อนที่ทำการเดินพาเหรดโดยการเต้นรำที่สนุกสนาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.6 ร้านอาหาร มีมากมายหลายร้านเพื่อรองรับกับจำนวนนักท่องเที่ยวที่มีมาก

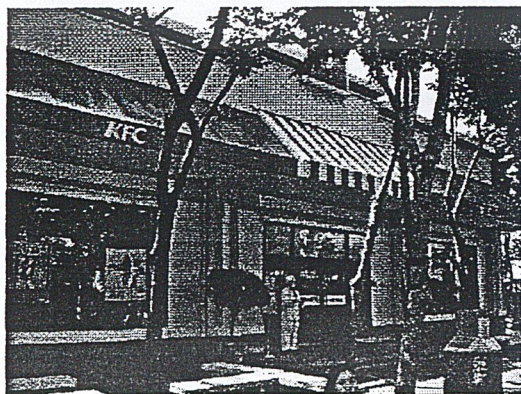
- Food Pavilion เป็นร้านอาหารเฉพาะของกรู๊ปทัวร์ เป็นห้องปรับอากาศ เปิดบริการสำหรับนักท่องเที่ยวให้เลือกอิมมอร์ยกันได้อีกกับอาหารหลากหลายชนิด
- Food Station ร้านอาหารแบบห้องปรับอากาศ ที่มีอาหารหลากหลายทั้งเครื่องดื่มและไอศกรีม



- Food Time ร้านอาหารที่มีบรรยากาศแบบธรรมชาติ ที่มีทั้งอาหาร เครื่องดื่ม ไอศกรีม รวมทั้งขนมไว้คอยบริการ



- ร้านไก่ทอด KFC



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 นโยบายเรื่องของที่ระลึกของสวนสนุก Dream World

เนื่องจากทางสวนสนุก Dream World ได้มีนโยบายที่จะเน้นการปรับปรุงและพัฒนาด้านเครื่องเล่น บรรยากาศและกิจกรรมต่างๆภายในสวนสนุกเป็นหลัก ดังนั้นจึงไม่ได้เน้นนโยบายด้านของที่ระลึกเหมือนนโยบายด้านเครื่องเล่น แต่เนื่องจากเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ให้ความบันเทิง และมีนักท่องเที่ยวเข้ามาเที่ยวเป็นจำนวนมากทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ จึงต้องมีของที่ระลึก เพื่อจำหน่ายแก่นักท่องเที่ยวเหมือนเช่นเดียวกับสถานที่ท่องเที่ยวที่มีลักษณะเช่นเดียวกันหลายๆแห่ง ดังนั้นของที่ระลึกของ Dream World ที่มีวางจำหน่ายนั้นจึงมีรูปแบบที่ไม่น่าสนใจ เนื่องจากไม่ได้รับความพึงพิถันในการออกแบบเท่าที่ควร ของที่มีวางจำหน่ายจึงมีรูปแบบที่ไม่แตกต่างจากของประเภทเดียวกันที่มีวางขายทั่วไปตามท้องตลาด

ดังนั้นจึงเป็นโอกาสอันดีที่จะเริ่มทำการส่งเสริมนโยบายด้านของที่ระลึกของทางสวนสนุก เพื่อช่วยในการเพิ่มรายได้ และเป็นการสร้างภาพลักษณ์ของสวนสนุกให้เป็นสากลมากขึ้นอีกด้วย



2. ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

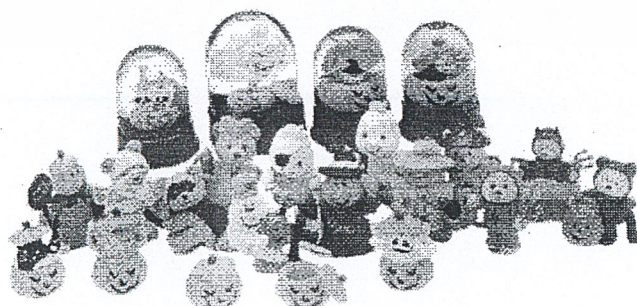
2.1 ความหมายของของที่ระลึก

มนุษย์มีระบบสมองใช้บันทึกเรื่องราว เหตุการณ์ ตลอดจนสิ่งต่างๆ ที่ได้สัมผัสรับรู้ในลักษณะของความทรงจำ การทับถมกันของประสบการณ์เหล่านั้น ย่อมก่อให้เกิดความสับสนปนเปยากแก่การลำดับ และเมื่อเวลาผ่านไป ความทรงจำในสิ่งนั้นอาจเกิดการลืมเลือนไปได้ในที่สุด ดังนั้น มนุษย์จึงพยายามหาวิธีการกระตุ้นความทรงจำในเรื่องราวที่ได้ไปเกี่ยวข้อง โดยการออกแบบสร้างสรรค์สื่อหรือสิ่งใดๆ ขึ้น เพื่อใช้เป็นตัวกระตุ้นจิตใจให้เกิดการระลึกถึงเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้องอยู่เสมอๆ สื่อหรือสิ่งที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อจุดประสงค์ในการกระตุ้นเตือนหรือเน้นย้ำความทรงจำนี้ เรียกว่า “ของที่ระลึก”

ของที่ระลึกเมื่อให้ในโอกาสที่ต่างกันอาจมีชื่อเรียกที่ต่างกันออกไป เช่น

- หากนำไปให้แก่ผู้รักและนับถือ เรียกว่า ของกำนัล
 - หากนำสิ่งของให้แก่เจ้าของขวัญเมื่อเสร็จพิธีทำขวัญแล้ว หรือให้กันในเวลาอื่น เป็นการถนอมขวัญเพื่ออภัยศิโยมตรี เช่น วันปีใหม่ วันเกิด วันแต่งงาน เรียกว่า ของขวัญ
 - หากให้ตอบแทนแก่ผู้ที่มาช่วยงาน เช่น งานแต่งงานและงานศพ เรียกว่า ของชำร่วย (ราชบัณฑิตยสถาน 2525 : หน้าที่ 135 และ 270) และเรียก ของแถม
- เมื่อให้เพื่อเป็นสินน้ำใจ

การที่จะใช้เรียกชื่อใดหรือให้ในโอกาสใดก็ตาม จุดหมายย่อยอาจแตกต่างกันไปตามวาระและกำหนดนิยม แต่จุดหมายที่แท้จริงก็คือ เป็นการให้เพื่อกระตุ้นเตือน หรือย้ำความทรงจำ อันอยู่ในขอบข่ายของ ของที่ระลึก นั่นเอง



ภาพที่ 64 แสดงตัวอย่าง ของที่ระลึก

2.2 การจัดแบ่งประเภทของของที่ระลึก

ผลิตภัณฑ์ที่ถูกกำหนดสร้างขึ้นไม่ว่าจะเป็นของที่ใช้บริโภค อุปโภค เครื่องใช้ไม้สอย เครื่องประดับหรือวัตถุทางศิลปะ ย่อมมีความผูกพันกับความเชื่อ ศาสนา การเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจและสังคม ฯลฯ ทำให้มีรูปแบบที่ผิดแผกแตกต่างกันออกไปอย่างมากมาย ซึ่งจุดประสงค์ในการสร้างก็แตกต่างกันออกไป และถ้าจะกำหนดแบ่งผลิตภัณฑ์เหล่านั้น เพื่อจัดประเภทในรูปลักษณะของของที่ระลึกแล้วสามารถกำหนดแบ่งได้ดังนี้

1. การกำหนดแบ่งจากจุดประสงค์ที่ใช้ในการสร้าง
2. การกำหนดแบ่งจากวัสดุและเทคนิควิธีสร้าง
3. การกำหนดแบ่งจากรูปลักษณะที่ปรากฏ
4. การกำหนดแบ่งตามคุณค่าแห่งการนำไปใช้

1. การกำหนดแบ่งจากจุดประสงค์ในการสร้าง

1.1 รูปลักษณะของของที่ระลึกที่สร้างขึ้นตามประเพณีนิยม เช่น กระจก

1.2 รูปลักษณะของของที่ระลึกที่สร้างขึ้นตามสมัยนิยม

1.3 รูปลักษณะของของที่ระลึกที่สร้างขึ้นเฉพาะ เช่น

- การสร้างของที่ระลึกประเภทเฉพาะบุคคล อาจเป็น รูป โล่ เหรียญ ถ้วย ฯลฯ
- การสร้างของที่ระลึกประเภทเฉพาะงาน เป็นการสร้างเฉพาะเพื่อให้ แจก แลก ข้อขายในงานนั้นๆ โดยตรง เช่น ของชำร่วยในงานแต่งงาน
- การสร้างของที่ระลึกประเภทเฉพาะเหตุการณ์ สภาพหรือสิ่งที่ปรากฏขึ้นเป็นเหตุการณ์ อาจเป็นเหตุการณ์ที่ดี ที่ร้ายแรง ที่เป็นตำนาน เป็นประวัติศาสตร์ ฯลฯ
- การสร้างของที่ระลึกประเภทเฉพาะสถานที่ เป็นรูปแบบเฉพาะของท้องถิ่นแต่ละที่ ที่อาจถูกสร้างขึ้นจากวัสดุที่มีเฉพาะในที่นั้นๆ ด้วยเทคนิควิธีที่สร้างสืบทอดกันมาในท้องถิ่นนับชั่วอายุคน ไม่มีในที่อื่นหรือที่อื่นไม่สามารถลอกเลียนแบบ เช่น เครื่องปั้นดินเผาจากด่านเกวียน

2. การกำหนดแบ่งจากวัสดุและเทคนิควิธีสร้าง

การกำหนดแบ่งของที่ระลึกโดยกำหนดยึดความแตกต่างของวัสดุที่นำมาสร้าง หรือวัสดุชนิดเดียวกันแต่อาจสร้างเป็นรูปลักษณะขึ้นด้วยเทคนิคและวิธีการที่ต่างกัน อาจกำหนดแบ่งออกได้ดังนี้

2.1 ของที่ระลึกที่สร้างหรือดัดแปลงขึ้นจากวัสดุธรรมชาติ เช่น งานเปลือกหอย งานดอก

ไม้แห้ง ผลิตภัณฑ์จากน้ำเต้า ผลิตภัณฑ์จากกะลามะพร้าว

- 2.2 ของที่ระลึกที่สร้างขึ้นจากวัสดุสังเคราะห์ เมื่อถูกสร้างขึ้นก็จะถูกจัดแบ่งและเรียกต่างกันตามวัสดุที่สร้าง เช่น เครื่องแก้ว เครื่องทอง ผลิตภัณฑ์โลหะ ผลิตภัณฑ์พลาสติก ฯลฯ
- 2.3 ของที่ระลึกที่สร้างขึ้นจากเศษวัสดุ ส่วนมากถูกนำไปใช้เป็นของที่ระลึกเพื่อประโยชน์ในทางประดับตกแต่งมากกว่าอย่างอื่น

3. การกำหนดแบ่งจากรูปลักษณะที่ปรากฏ

เป็นการกำหนดแบ่งจากรูปลักษณะที่พบเห็นอยู่โดยทั่วไป แล้วนำมาแยกกลุ่มแบ่งพวกกำหนดประเภทให้ชัดเจนลงไป โดยกำหนดจากรูปลักษณะเป็นเกณฑ์หลักซึ่งแบ่งได้ดังนี้

- 3.1 รูปลักษณะตัวอักษร เช่น การนำชื่อเล่นของบุคคลมาลงด้วยหนึ่งทำเป็นพวงกุญแจ การนำอักษรย่อของสถาบันมาทำเป็นธง โล่ เหรียญ เข็มขัด เป็นต้น
- 3.2 รูปลักษณะเรขาคณิต
- 3.3 รูปลักษณะตามลัทธิและความเชื่อ
- 3.4 รูปลักษณะตามธรรมชาติ
- 3.5 รูปลักษณะผลผลิตและเครื่องมือเครื่องใช้
- 3.6 รูปลักษณะอิสระ

4. การกำหนดแบ่งตามคุณค่าแห่งการนำไปใช้

การจัดแบ่งประเภทของที่ระลึกในลักษณะนี้ เป็นการจัดแบ่งโดยถือเอาเป้าหมายของการนำผลิตภัณฑ์ไปใช้เป็นสำคัญ คือ

- 4.1 ของที่ระลึกประเภทของบริโภค เช่น อาหาร ขนมต่างๆ
- 4.2 ของที่ระลึกประเภทประโยชน์ใช้สอย เช่น เครื่องใช้ภายในครัวเรือน
- 4.3 ของที่ระลึกประเภทประโยชน์ตกแต่ง เช่น แจกัน ตุ๊กตาตั้งโชว์
- 4.4 ของที่ระลึกประเภทวัตถุทางศิลปะ เช่น ภาพวาด รูปปั้นต่างๆ

3.1 ร้านค้าจำหน่ายของที่ระลึก

Dream World ได้มีการจัดร้านค้าจำหน่ายของที่ระลึกไว้บริการนักท่องเที่ยวให้สามารถเลือกซื้อสินค้าได้โดยสะดวก โดยจะมีบริการร้านค้าทั้งของ Dream World เองและร้านค้าปลีกหรือเป็นซุ้มซึ่งเป็นร้านค้าของคนที่มาเช่าเปิดขายสินค้า

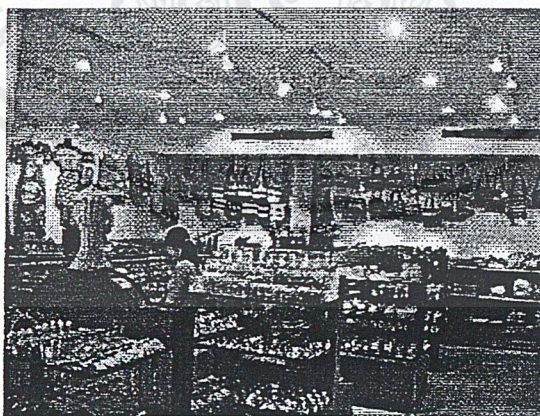
ในส่วนของร้านค้าจำหน่ายของที่ระลึกของทาง Dream World จะมีจุดที่ตั้งร้านอยู่ 3 ที่ คือ

1. จุดที่ 1

ร้านแรกจะตั้งอยู่ทางด้านหน้าของ Dream World บริเวณ Dream World Plaza เป็นร้านที่มีขนาดใหญ่ที่สุด สินค้าที่ระลึกที่วางขายจะมีทั้งที่เป็นสินค้าของ Dream World เองและเป็นสินค้าฝากขายโดยสินค้าจะเป็นพวกของใช้เบ็ดเตล็ดเช่น พวงกุญแจ เข็มกลัด แม่เหล็กติดตู้เย็น ตุ๊กตา กระเป๋า ของตกแต่งบ้าน



ภาพที่ 65 แสดงป้ายของร้านขายของที่ระลึก



ภาพที่ 66 แสดงบรรยากาศภายในร้านขายของที่ระลึก

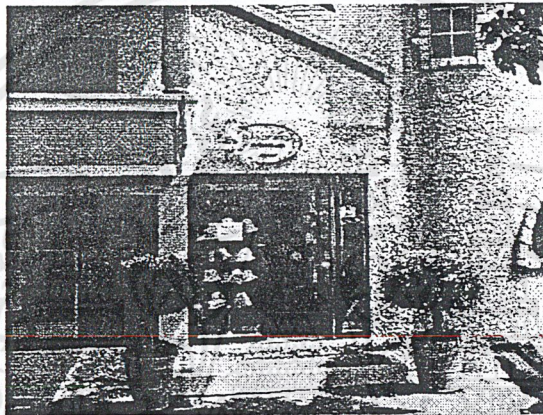
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. จุดที่ 2

ร้านที่ 2 จะอยู่ถัดจากร้านแรก เป็นร้านที่มีขนาดเล็กกว่าร้านแรก สินค้าที่ระลึกที่วางขาย จะที่เป็นสินค้าของ Dream World เอง สินค้าที่วางขาย เช่น เสื้อผ้า หมวก ถุงเท้า ร่ม สติกเกอร์



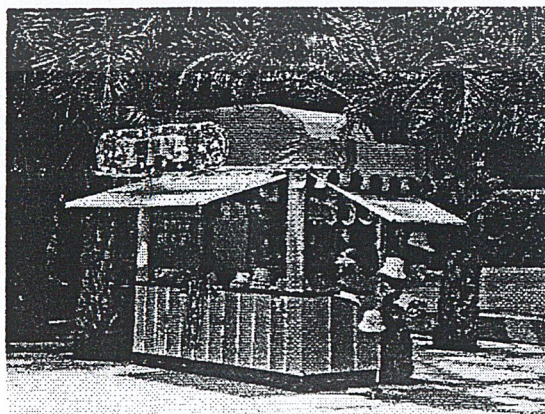
ภาพที่ 67 แสดงป้ายของร้านขายของที่ระลึก



ภาพที่ 68 แสดงบรรยากาศหน้าร้านขายของที่ระลึก

3. จุดที่ 3

ร้านที่ 3 จะอยู่บริเวณน้ำพุในส่วนของ Dream Garden ซึ่งอยู่ติดกับ Love Garden ตัวร้านจะมีลักษณะเป็น Kiosk ขนาดไม่ใหญ่มากนัก สินค้าที่วางขาย เช่น ร่ม หมวก แม่เหล็กติดตู้เย็น พวงกุญแจ เข็มกลัด



ภาพที่ 69 แสดงลักษณะของร้านค้า Kiosk

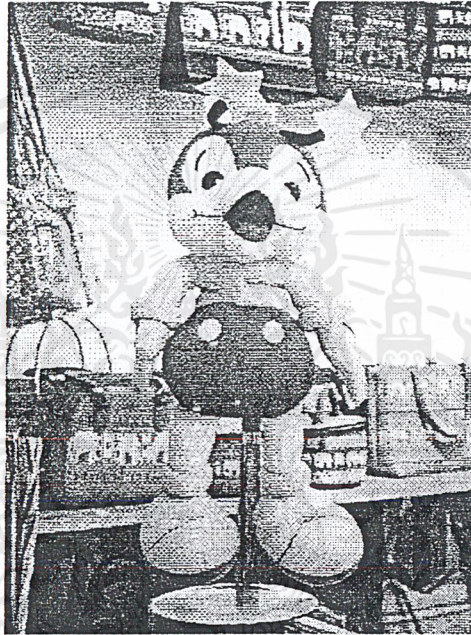
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ลักษณะ รูปแบบของตัวผลิตภัณฑ์สินค้าที่ระลึก

สินค้าที่ระลึกของ Dream World ที่มีวางจำหน่ายอยู่ภายในร้านค้านั้นมีทั้งที่เป็นของ Dream World เองและที่เป็นสินค้าฝากขาย ซึ่งจะมีรูปแบบดังนี้

ผลิตภัณฑ์ของ Dream World โดยตรง

1. ตุ๊กตา



2. ร่ม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เสื้อผ้า

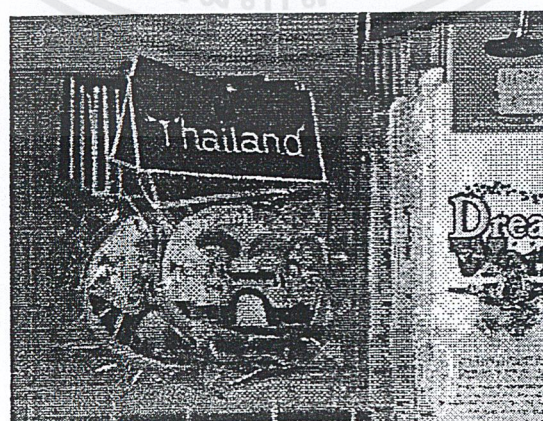
- เสื้อผ้าเด็ก



- เสื้อผ้าผู้ใหญ่



4. แม่เหล็กติดตู้เย็น

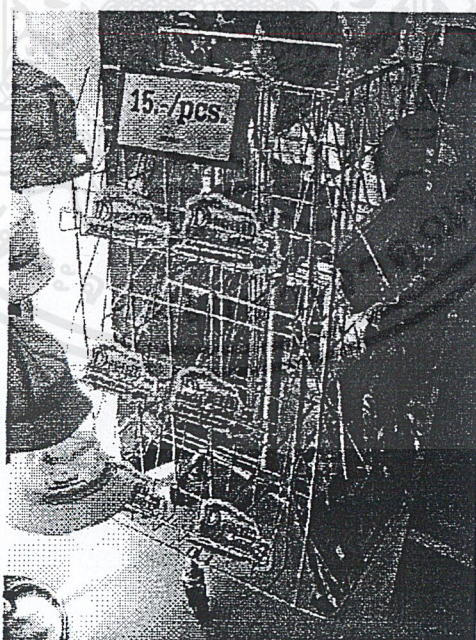


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. หมวก

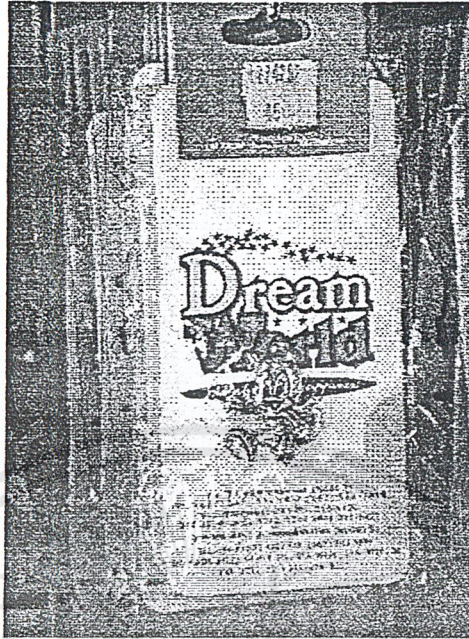


6. สติกเกอร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. เข็มกลัด



8. พวงกุญแจ

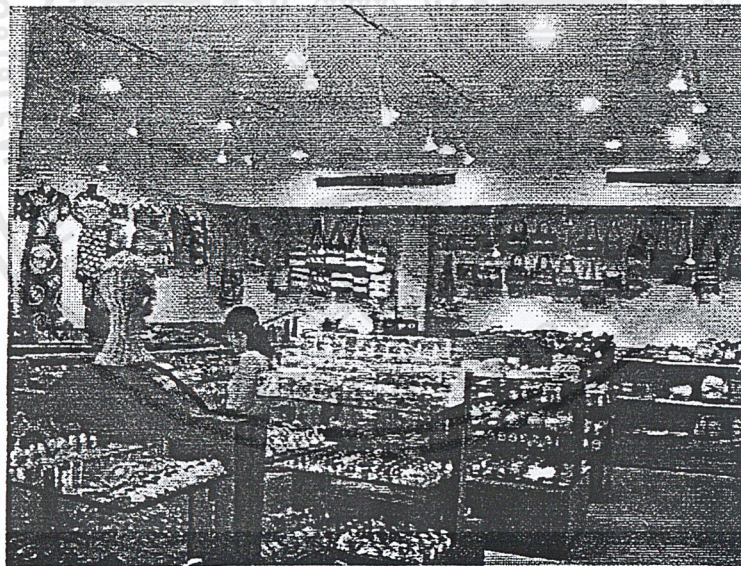


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. งาน Paper Mache'



2. สินค้าเบ็ดเตล็ด/ของตกแต่งบ้าน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

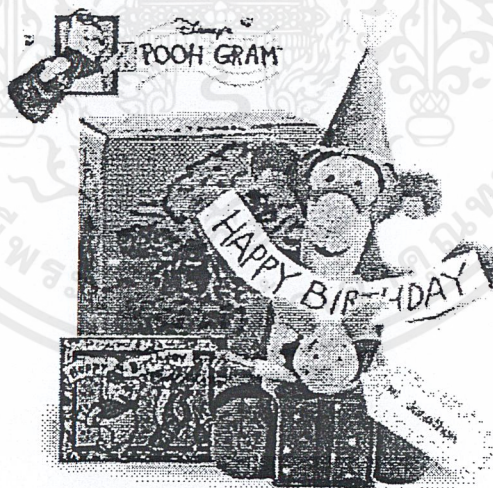
4. ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ใกล้เคียง

สถานที่ที่ให้ความบันเทิงในลักษณะเดียวกับ Dream World ที่มีอยู่ในปัจจุบันนี้ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศนั้น ต่างก็มีการผลิตสินค้าที่ระลึกออกมาวางจำหน่ายด้วยกันทั้งนั้น ซึ่งสถานที่ต่างๆเหล่านั้นได้แก่ Disney World , Safari World และ Phuket Fantasy และได้มีสินค้าที่ระลึกที่วางจำหน่ายดังนี้

4.1 ผลิตภัณฑ์ของ Disney World

เนื่องจาก Disney World นั้นเป็นส่วนสนุกที่มีชื่อเสียงระดับโลก และมีที่ตั้งอยู่ตามประเทศใหญ่ๆทั่วโลก ดังนั้น สินค้าที่ระลึกของ Disney World จึงมีมากมายหลายแบบซึ่งพอจะแบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้

1. Disney Grams เป็นชุดตุ๊กตาที่ประกอบด้วยCardที่มีคำอวยพรเพื่อมอบให้ผู้อื่นเนื่องในโอกาสต่างๆดังนี้



ภาพที่ 81 แสดงลักษณะของชุด Disney Grams

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Birthday



Graduation



Get Well



Just Because



New Baby



Love

2. Clothing & Accessories เป็นเสื้อผ้า และเครื่องประดับตกแต่งต่างๆ ซึ่งจะแบ่งเป็นหมวดหมู่ ดังนี้

2.1 เสื้อผ้าสำหรับเด็กอ่อน



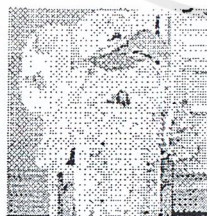
One Piece



2 Piece Sets



Costumes



New Born & Gift Sets



Coodinate

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 เสื้อผ้าสำหรับเด็กผู้หญิง



Bottoms



Coordinates



Costumes

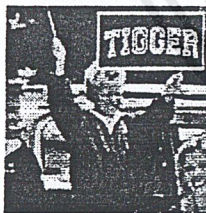


Dresses & jumper

2.3 เสื้อผ้าสำหรับเด็กผู้ชาย



2.4 ชุดกีฬาสำหรับเด็ก



Jackets

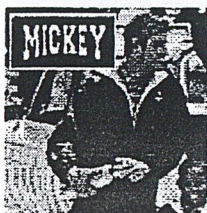


Sweatshirts

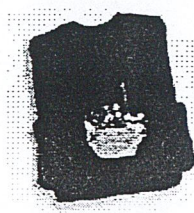


Swimwear

2.5 ชุดกีฬาสำหรับผู้ใหญ่



Jackets



Sweatshirts



Swimwear

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 ชุดนอน



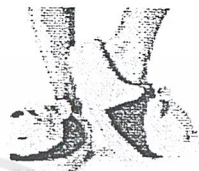
Children's



Men's & unisex

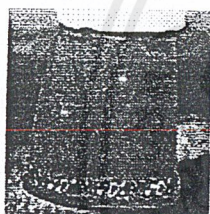


Women's



Slippers

2.7 เสื้อผ้าสำหรับผู้หญิง



Bottoms



Coordinates



Costumes



Dresses & Jumpers

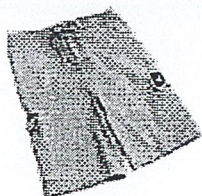


Jackets



Tops

2.8 เสื้อผ้าสำหรับผู้ชาย



Bottoms



Costumes



Tops

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. Home & Gifts เป็นของขวัญและของตกแต่งบ้านต่างๆ ดังนี้

3.1 Snowglobes



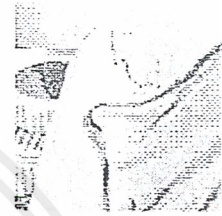
3.2 อุปกรณ์ในห้องน้ำและห้องนอน



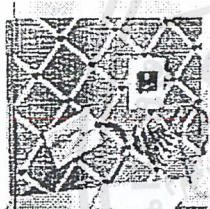
ชุดสำหรับผู้ใหญ่



ชุดสำหรับเด็ก



ชุดสำหรับเด็กอ่อน



อุปกรณ์ตกแต่ง



อุปกรณ์ในห้องน้ำ



ผ้าเช็ดตัว

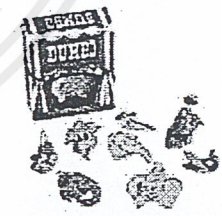
3.3 ของสะสม



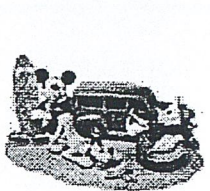
ของประดับตกแต่ง



ตุ๊กตา



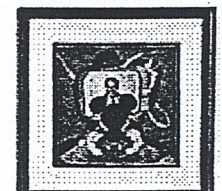
เข็มกลัด



หุ่นจำลอง



สินค้าพิเศษ



งานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

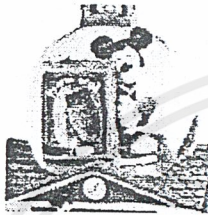


สำหรับผู้ใหญ่



สำหรับเด็ก

3.5 ของตกแต่งบ้าน



กรอบรูปและนาฬิกา



ของขวัญ



ของตกแต่งสวนและภายนอกอาคาร



อุปกรณ์เครื่องเขียน

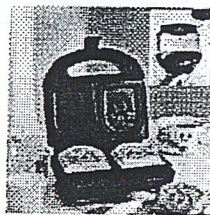
3.6 เครื่องใช้ในครัว



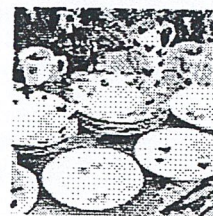
โถใส่ขนมและกาน้ำชา



Entartaining



อุปกรณ์ประกอบอาหาร



ของใช้บนโต๊ะอาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7 ของตกแต่งในเทศกาลต่างๆ

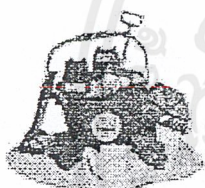


4. Toys เป็นของเล่นแบบต่างๆ ดังนี้

4.1 ของเล่นในห้องน้ำ



4.2 ของเล่นทั่วไป



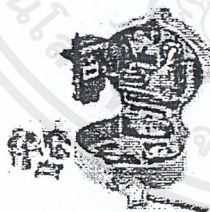
Indoor/Outdoor



Interactive/Electronic



เครื่องดนตรี



Playsets

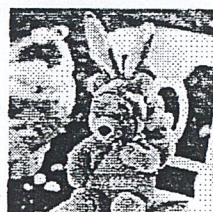


ของเล่นนุ่มๆ

4.3 ของเล่นที่ทำจากผ้า (Plush)



Disney Characters



Holiday Characters

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ของเล่นประกอบกิจกรรม



Arts & Crafts



Desk Accessories



Party sets



Stationery

4.5 ตุ๊กตา (Dolls)



ตุ๊กตาเด็กอ่อน

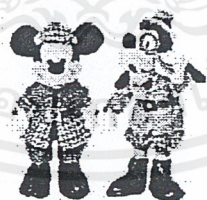


ตุ๊กตาเจ้าหญิง

4.6 ตุ๊กตา Bean Bags



รูปแบบตามเทศกาล



แบบเป็นชุด

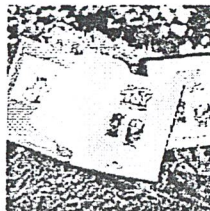


แบบเดี่ยว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. Videos , Games & Movies เป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงโดยที่มีเนื้อเรื่องเป็นผลงานของ Disney ทั้งหมด โดยแบ่งเป็นสื่อต่างๆ ดังนี้

5.1 หนังสือ



5.2 CD-ROMS



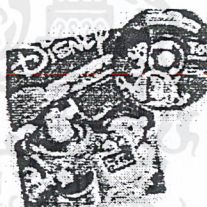
Kids Entertainment



Creativity



Family Entertainment



Learning

5.3 เพลง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

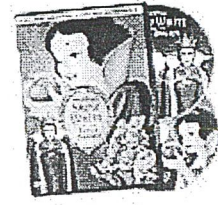
5.4 Video และ DVD



หนังการ์ตูน



หนังภาพยนตร์



DVD



หนังการ์ตูนชุด



การแสดงชุด



ของสะสมในโอกาสพิเศษ

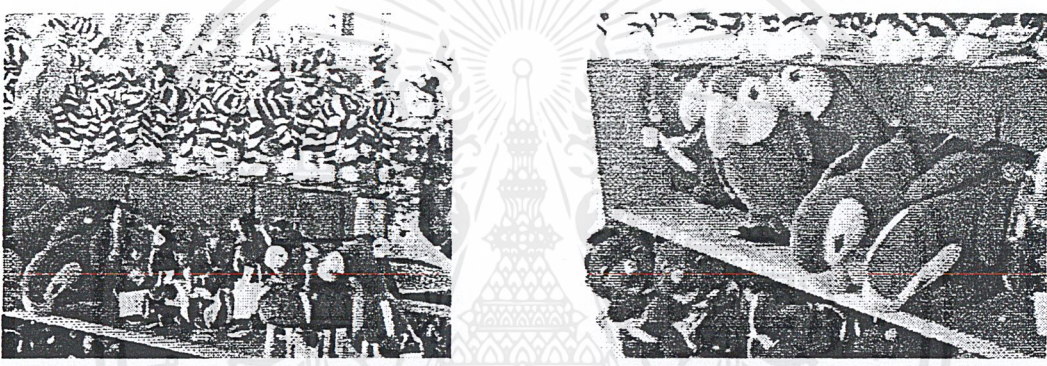


4.2 ผลิตภัณฑ์ของ Safary World

เนื่องจาก ซาฟารี เวิลด์ นั้นก็เป็นสถานที่ที่ให้ความบันเทิงแก่คนในครอบครัวอีกแห่งหนึ่งในประเทศไทย และเป็นแหล่งพักผ่อนหย่อนใจที่รวบรวมเอาความสนุกสนานเพลิดเพลินมาไว้ในรูปแบบของสวนสัตว์เปิดและศูนย์รวมการแสดงที่ยิ่งใหญ่และสมบูรณ์แบบที่สุดในประเทศไทย ดังนั้นจึงได้มีการผลิตสินค้าที่ระลึกออกมาวางจำหน่ายในรูปแบบที่มีความหลากหลายมากมายซึ่งพอจะแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

ผลิตภัณฑ์ของ Safary World โดยตรง

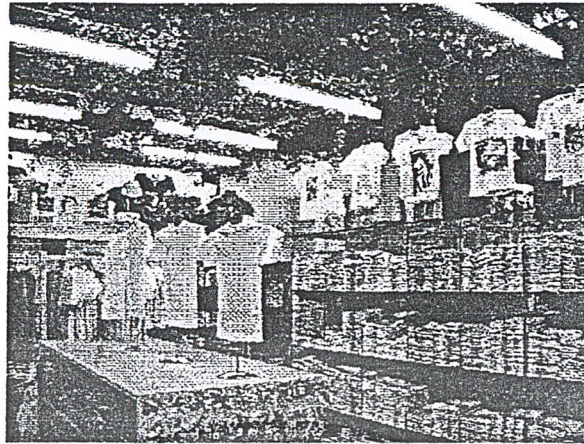
1. ตุ๊กตา



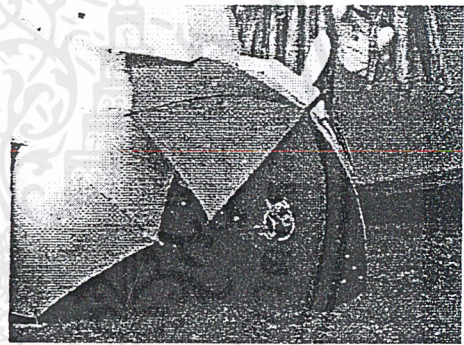
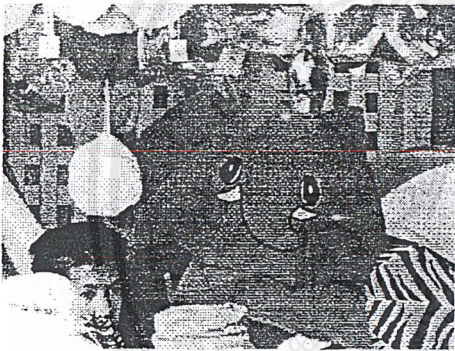
2. หมวก



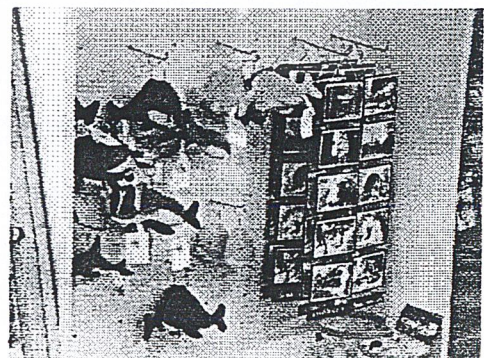
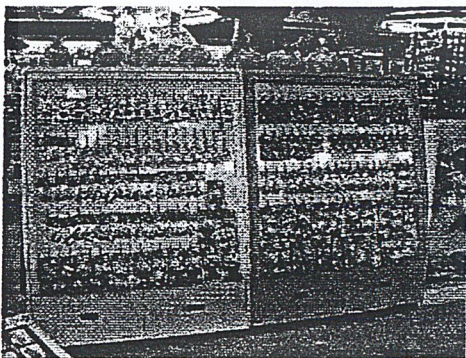
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



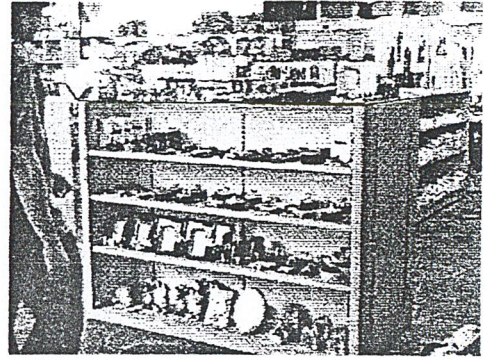
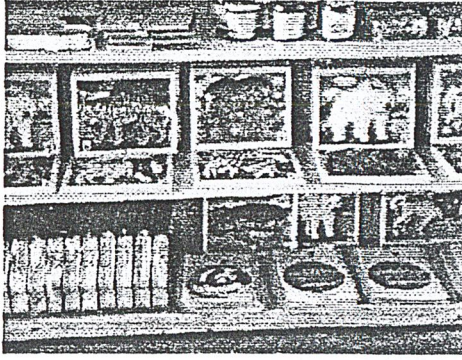
4. ร่ม



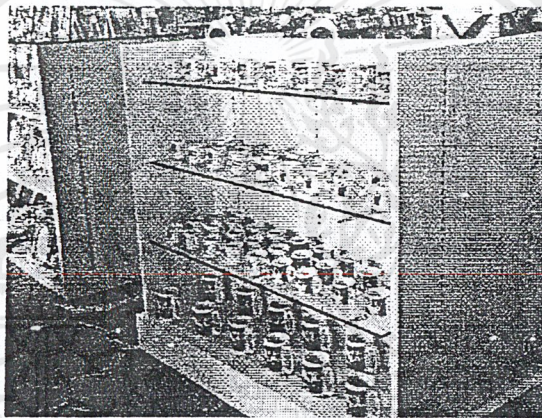
5. พวงกุญแจ



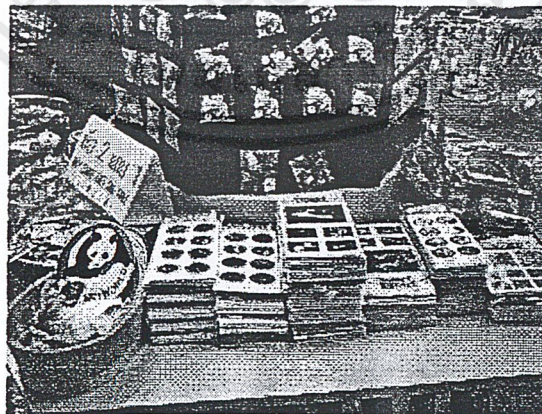
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



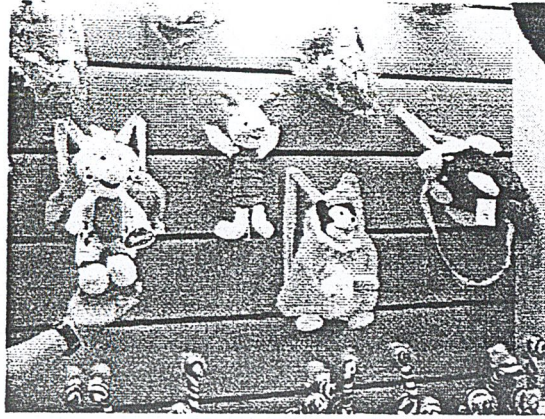
7. ผลิตภัณฑ์เซรามิกส์



8. สินค้าเบ็ดเตล็ด เช่น สติกเกอร์ แม่เหล็กติดตู้เย็น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



10. รองเท้าแตะ

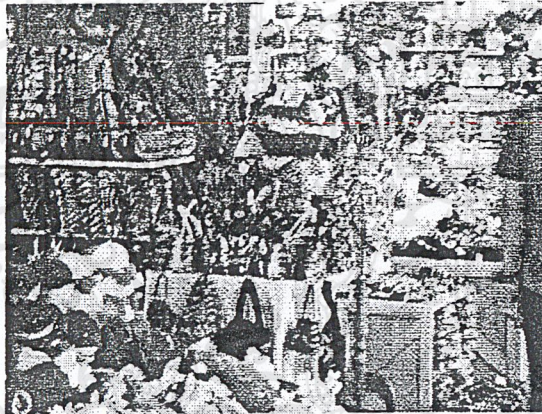


ผลิตภัณฑ์ฝักขาย

1. เสื้อผ้า



2. สินค้าเบ็ดเตล็ด เช่น กระเป๋า หมอน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 ผลิตภัณฑ์ของ Phuket Fantasea

เนื่องจาก Phuket Fantasea นั้นเป็นสถานที่ที่ให้ความสุขแห่งใหม่ที่เพิ่งเปิดบริการได้ไม่นานมานี้ โดยที่ได้ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินในรูปแบบของการแสดงที่เกี่ยวกับความเป็นไทย ในรูปแบบของการแสดงที่มีความอลังการอย่างมาก จึงเป็นที่ที่มีชาวต่างเข้ามาเที่ยวเป็นจำนวนมากรวมทั้งก็มีคนไทยเข้าไปเที่ยวเป็นจำนวนไม่น้อยเช่นกัน แต่อาจจะเนื่องจากด้วยเหตุผลที่เพิ่งเปิดให้บริการได้ไม่นานนี้เองจึงทำให้มีจำนวนสินค้าที่ระลึกที่วางจำหน่ายเป็นปริมาณที่น้อย ดังนี้

ผลิตภัณฑ์ของ Phuket Fantasea โดยตรง

1. ผลิตภัณฑ์เรซิน

- ที่ทับกระดาษและกล่องใส่ของ



- พวงกุญแจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. กระป๋องเหล็ก



ผลิตภัณฑ์ฝากขาย

1. เป็นผลิตภัณฑ์พื้นเมืองตามภาคต่างๆ ของประเทศไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ข้อมูลเกี่ยวกับผู้บริโภค

5.1 กลุ่มผู้บริโภค

Dream World เปิดให้นักท่องเที่ยวเข้าไปเที่ยวภายในสวนสนุก ซึ่งมีจำนวนนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวภายในสวนสนุกโดยเฉลี่ยวันละประมาณ 600-800 คน สำหรับวันที่มีคนเข้ามาเที่ยวน้อยจะมีเฉลี่ยวันละประมาณ 200-300 คน ส่วนในวันหยุดหรือวันสุดสัปดาห์จะมีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติมาท่องเที่ยวมากที่สุดถึง 4000-5000 คนต่อวัน โดยที่นักท่องเที่ยวที่มาจะมีวิธีการมาในหลายรูปแบบ เช่น มาเป็นครอบครัว มากับคณะทัวร์ต่าง ๆ มากับกลุ่มเพื่อน หรือมากับสถาบันการศึกษา จะมีทุกเพศทุกวัย ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ และจากการสอบถามกับทางเจ้าหน้าที่ที่อยู่บริเวณที่ตรวจบัตรผ่านประตูจะพบว่า นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงวัยรุ่น คืออายุระหว่าง 13-25 ปีมากที่สุด

5.2 พฤติกรรมผู้บริโภค

ผู้ที่เข้ามาเที่ยวภายในสวนสนุกมักจะเป็นหมู่คณะ ส่วนใหญ่มากันตั้งแต่ 4 คนขึ้นไป ใช้เวลาในการเที่ยวภายในสวนสนุกเฉลี่ยประมาณ 4-5 ชั่วโมง

พฤติกรรมในการซื้อสินค้า

ในแต่ละวันจะมีนักท่องเที่ยวเข้ามาซื้อสินค้าที่ระลึกจากร้านค้าเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย ลักษณะในการเลือกซื้อสินค้า จะใช้เวลาในการเลือกซื้อสินค้าต่อคนประมาณคนละ 15-20 นาที นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเลือกซื้อสินค้าจะมาในลักษณะเป็นกลุ่มมากกว่ามาคนเดียว โดยที่มาเป็นกลุ่มจะคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ได้ 85% และในขณะที่มาคนเดียวคิดเป็นเปอร์เซ็นต์ได้ 15% ในการเลือกซื้อสินค้า สินค้าที่ขายดีที่สุด 2 อันดับแรก ได้แก่ เสื้อเด็ก และพวงกุญแจ โดยที่เสื้อเด็กนั้นผู้ประกอบการจะเลือกซื้อให้บุตรหลาน ส่วนพวงกุญแจนั้นเนื่องจากเป็นสินค้าที่ง่ายต่อการเลือกซื้อ ไม่ต้องใช้การตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้านัก ราคาไม่แพง เป็นของใช้กระจุกกระจิก และสามารถเป็นของสะสมหรือซื้อเป็นของฝากได้

6. ข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบ

ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในโครงการนี้จะทำการออกแบบนั้นแล้วแต่มีวงจำหน่ายโดยทั่วไปตามท้องตลาด ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำการศึกษารูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่เดิมเพื่อที่จะนำมาทำการวิเคราะห์หารูปแบบที่แปลกใหม่ให้กับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่จะทำการออกแบบ ซึ่งในโครงการนี้จะมีการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกทั้งหมด 5 ชนิด

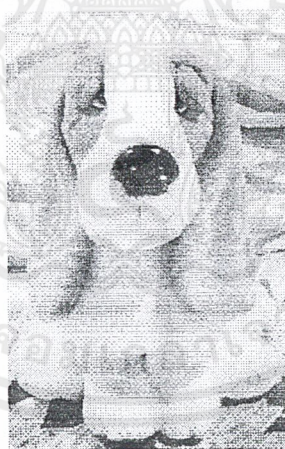
6.1 ผลิตภัณฑ์ที่มีจำหน่ายทั่วไปตามท้องตลาด

1. ข้อมูลตุ๊กตา

การแบ่งประเภทของตุ๊กตา

1. แบ่งตามชนิดของวัสดุที่ใช้ใน แบ่งได้เป็น 2 แบบ คือ

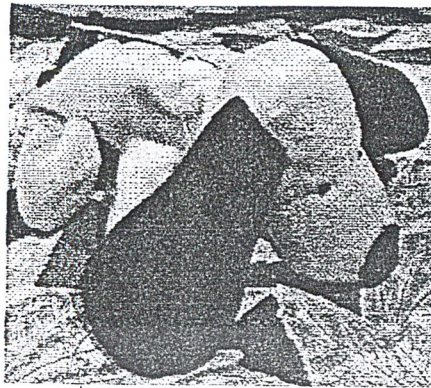
- ตุ๊กตาธรรมดา วัสดุที่ใช้ในจะใช้ใยสังเคราะห์ โดยลักษณะการยึดใยของตุ๊กตาประเภทนี้จะยึดใยให้แน่น ตุ๊กตาจึงมีลักษณะแข็ง ทรงตัวอยู่ได้ตามรูปแบบ ขนาดของตุ๊กตาประเภทนี้จะมีหลายขนาดตั้งแต่เล็กจนถึงใหญ่



ภาพที่ 122 แสดงตุ๊กตาธรรมดา

- ตุ๊กตา Bean Bags วัสดุที่ใช้ในจะใช้ใยสังเคราะห์และเมล็ดถั่ว (ปัจจุบันใช้เม็ดพลาสติก) ลักษณะการยึดใยของตุ๊กตาประเภทนี้จะยึดใยให้หลวมๆและจะใส่เม็ดพลาสติกในส่วนปลายแขนขา และส่วนก้น ซึ่งจุดเด่นของตุ๊กตาประเภทนี้คือ จะได้ตุ๊กตาที่ดูอ่อนปวกเปียก นุ่มนิ่ม และแขนขาจะมีน้ำหนัก ซึ่งในปัจจุบันตุ๊กตาประเภทนี้กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ขนาดของตุ๊กตาประเภทนี้จะมีขนาดเล็ก ไม่ใหญ่มากนัก

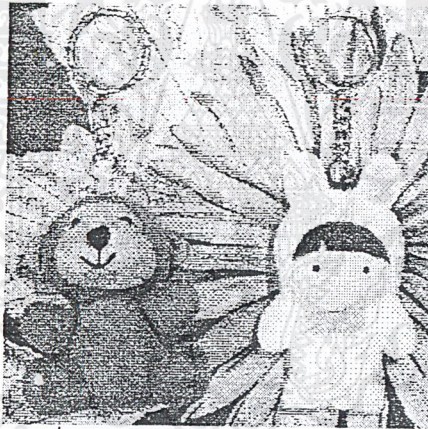
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 123 แสดงตุ๊กตา Baen Bags

2. แบ่งตามลักษณะการใช้งาน แบ่งได้เป็น 4 แบบ คือ

- ตุ๊กตาที่เป็นพวงกุญแจ จะเป็นตุ๊กตาขนาดเล็ก รูปแบบของตุ๊กตาจะมีทั้งที่เป็น 3 มิติ และ 2 มิติ และมีทั้งตุ๊กตาธรรมดาและตุ๊กตา Bean Bags



ภาพที่ 124 แสดงตุ๊กตาที่เป็นพวงกุญแจ

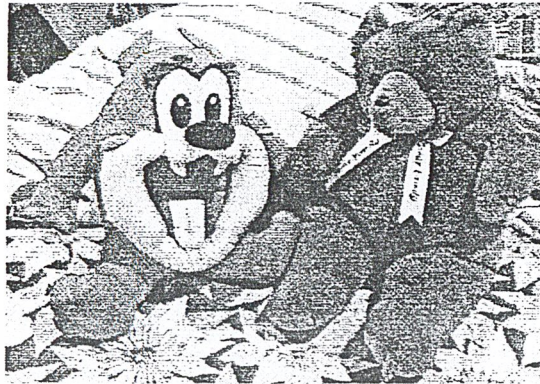
- ตุ๊กตาที่ใช้ตั้งโชว์ ส่วนมากมักจะมีรูปแบบเป็น 3 มิติ และมีทั้งตุ๊กตาธรรมดาและตุ๊กตา Bean Bags



ภาพที่ 125 แสดงตุ๊กตาที่ใช้ตั้งโชว์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ตุ๊กตาที่ใช้กอดเล่น จะเป็นตุ๊กตาที่มีรูปแบบเป็น 3 มิติ และมักจะเป็นตุ๊กต้ายัดใยสังเคราะห์ธรรมดา



ภาพที่ 126 แสดงตุ๊กตาที่ใช้กอดเล่น

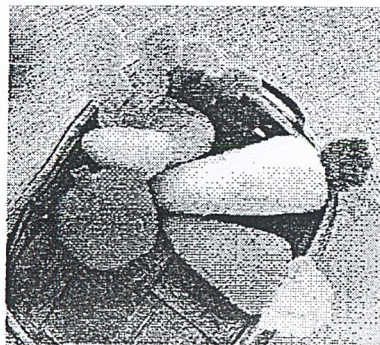
- ตุ๊กตาที่เป็นของใช้ จะเป็นตุ๊กตาที่ใช้เป็นส่วนประกอบต่างๆในของใช้หลายๆประเภท เพื่อเป็นของตกแต่งที่เพิ่มความสวยงาม เช่น ใช้ประกอบกับห่วงแขวนผ้า กล่องใส่กระดาษชำระ กระจกฝ้า และเป็นอุปกรณ์ตกแต่งในรถเช่นที่คลุมหัวเกียร์ ที่คลุมสายเข็มขัดนิรภัย เป็นต้น รวมทั้งยังใช้ทำเป็นหุ่นมืออีกด้วย



ภาพที่ 127 แสดงตุ๊กตาที่เป็นของใช้

รูปทรงของตุ๊กตา แบ่งออกเป็น

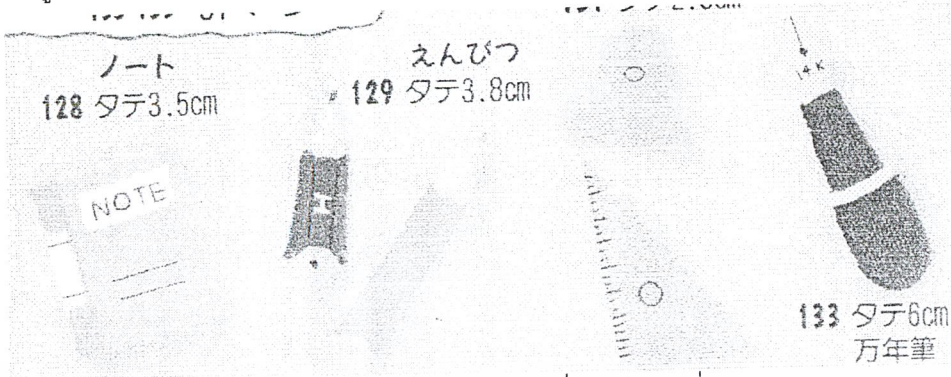
1. รูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ



ภาพที่ 128 แสดงรูปทรงของตุ๊กตาที่เลียนแบบธรรมชาติ

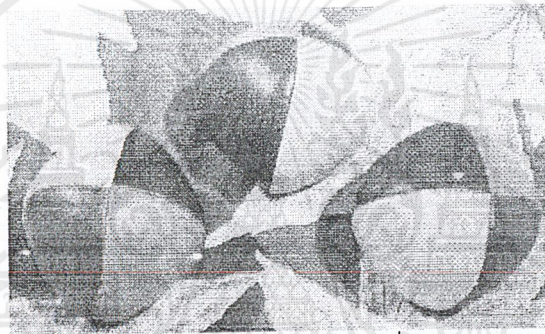
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. รูปทรงที่เลียนแบบสิ่งของ



ภาพที่ 129 แสดงรูปทรงของตุ๊กตาที่เลียนแบบสิ่งของ

3. รูปทรงเรขาคณิต



ภาพที่ 130 แสดงรูปทรงของตุ๊กตาที่เป็นเรขาคณิต

วัสดุที่ใช้ใน

1. โยสังเคราะห์ เป็นโพลิเอสเตอร์ ใช้ใส่ตุ๊กตาเพื่อให้ตุ๊กตาอยู่ทรงและสร้างความนุ่ม น่ารัก น่าสัมผัส ให้กับตัวตุ๊กตา
2. เม็ดพลาสติก ใช้ใส่ตุ๊กตาประเภท Bean Bags เพื่อถ่วงในส่วนแขน ขา และก้น ให้กับตัวตุ๊กตา

ขนาดสัดส่วนของตุ๊กตา

1. ตุ๊กตาธรรมดา จะมีมากมายหลายขนาด ตั้งแต่เล็กมากไปจนถึงขนาดใหญ่มาก คือ ตั้งแต่ สูงประมาณ 8 เซนติเมตร ถึง 1 เมตร
2. ตุ๊กตา Bean Bags มักจะมีขนาดเล็ก คือ ตั้งแต่ประมาณ 15-30 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ข้อมูลหมวก

การแบ่งประเภทของหมวก

1. แบ่งตามลักษณะการใช้งาน แบ่งได้เป็น 4 แบบ คือ
 - หมวกแฟนซี ใช้ใส่เพื่อความสนุกสนานในงานเทศกาลต่างๆ มักมีรูปแบบตามเทศกาลงานสังสรรค์นั้นๆ เช่นหมวกแม่มดสำหรับเทศกาลวันฮาโลวีน หมวกซานตาครอสสำหรับวันคริสตมาส
 - หมวกกันหนาว ลักษณะเด่น คือ จะใช้ผ้าที่มีความหนา ส่วนมากมักใช้ผ้าถักในการทำหมวกชนิดนี้
 - หมวกกันแดด ลักษณะเด่น คือ จะเป็นโครงแข็ง และมีปีกยื่นออกไปด้านข้าง และทำจากวัสดุหลายประเภท แต่ส่วนมากมักจะทำจากผ้าเนื่องจากต้องมีการซับเหงื่อ
 - หมวกแฟชั่น เป็นหมวกที่ใช้ใส่เพื่อความสวยงามในชีวิตประจำวัน และถือว่าเป็นเครื่องประดับที่ใช้ในการแต่งตัวอย่างหนึ่ง เป็นหมวกที่ไม่มีส่วนปีกหมวก
2. แบ่งตามรูปแบบของหมวก โดยที่จะแบ่งเป็นหมวกสำหรับผู้หญิง และหมวกสำหรับผู้ชาย

หมวกสำหรับผู้หญิง

1. หมวกเบเรต์ (Beret) คือ หมวกที่ทำด้วยผ้าสักหลาด ไม่มีปีก (ที่มา : Thaisoft So Sethaputra Dictionary 2.0) หมวกเบเรต์ ถือกำเนิดจากประเทศฝรั่งเศสในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1



ภาพที่ 131 แสดงรูปหมวกเบเรต์ (Berat)

2. หมวกฟิลบ็อกซ์ (Pillbox) เป็นหมวกทรงกลม ด้านบนแบนเรียบ ทรงสูง ไม่มีปีก หมวก เวลาใส่จะใส่ให้เฉียงเล็กน้อย

Pillbox



ภาพที่ 132 แสดงรูปหมวกฟิลบ็อกซ์ (Pillbox)

3. หมวกโคลเซ (Cloche) เป็นหมวกทรงกระดิ่ง หรือระฆัง เป็นหมวกที่มีปีกครอบศีรษะ ลักษณะปีกหมวกจะตกลงมาล้อมใบหน้า

Cloche



ภาพที่ 133 แสดงรูปหมวกโคลเซ (Cloche)

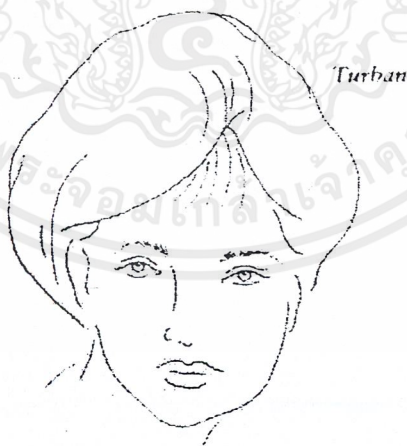
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. หมวกโทค (Toque) เป็นหมวกผู้หญิงชนิดเล็กๆคล้ายผ้าโพก ต่างจากหมวกเบเรต์ที่รูปทรง แต่เป็นหมวกไม่มีปีกเหมือนกัน มีการตกแต่งโดยการพับปลายหมวกเป็นขอบ



ภาพที่ 134 แสดงรูปหมวกโทค (Toque)

5. หมวกเทอร์แบน (Turban) มีลักษณะคล้ายผ้าโพก ได้รับรูปแบบมาจากผ้าโพกศีรษะของชาวตะวันออกประกอบด้วยวัสดุตกแต่งรอบๆหมวก ลักษณะเป็นการพันแนบไปกับรูปกระโหลกศีรษะในด้านหลัง มีการพันยกปมสูง หรือพับด้านหน้า เป็นหมวกทรงนิยมเหมาะกับผู้หญิงสูงอายุ



ภาพที่ 135 แสดงรูปหมวกเทอร์แบน (Turban)

6. หมวกเบรตัน (Breton) หมวกชนิดนี้จำลองแบบจากรูปทรงของหมวกฟาง (Straw Hat) ปีกหมวกพลิกหงายขึ้นรอบหมวก



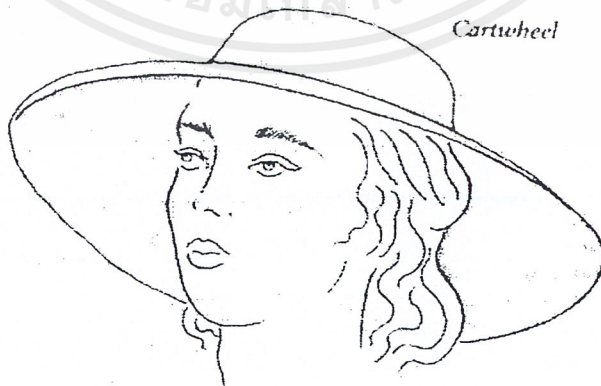
ภาพที่ 136 แสดงรูปหมวกเบรตัน (Breton)

7. หมวกแค็ป (Cap) เป็นหมวกผ้าไม่มีปีก เป็นหมวกขนาดเล็ก ทรงคืบแนบชิดพอดีกับศีรษะ บางที่เรียก Juliet Cap หรือ Skull Cap



ภาพที่ 137 แสดงรูปหมวกแค็ป (Cap)

8. หมวกคาร์ทวีก (Cartwheel) เป็นหมวกที่มีปีกแบนกว้างใหญ่ แผ่เป็นวงกลมรอบหมวก



ภาพที่ 138 แสดงรูปหมวกคาร์ทวีก (Cartwheel)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. หมวกพิกเจอร์ (Picture Hat) ปีกหมวกใหญ่ เกลาดลงด้านหลังและด้านหน้า มักมีการตกแต่งอย่างมากประกอบไปกับการใช้ร่วมกับผ้าพันคอขนาดใหญ่หรือใช้เป็นหมวกแต่งงาน หมวกทรงนิยมทำด้วยฟางจะดีที่สุด มีการตกแต่งด้วยแพรซีฟอง และลูกไม้



ภาพที่ 139 แสดงรูปหมวกพิกเจอร์ (Picture Hat)

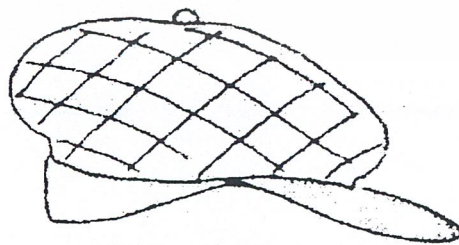
หมวกสำหรับผู้ชาย

1. หมวกปานามา (Panama Hat) คือ หมวกไหมปานามา



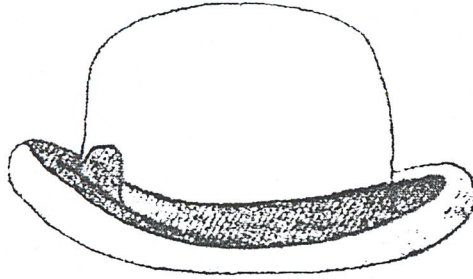
ภาพที่ 140 แสดงรูปหมวกปานามา (Panama Hat)

2. หมวกทริลบี (Trilby) เป็นหมวกสักหลาด



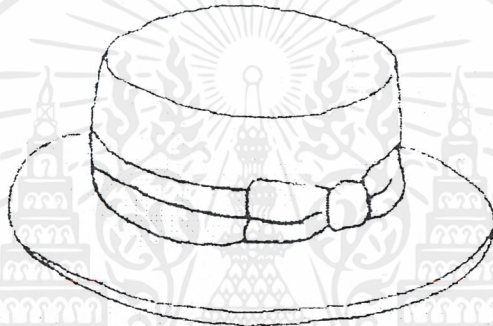
ภาพที่ 141 แสดงรูปหมวกทริลบี (Trilby)

3. หมวกแค็ปทรงแบน (Flat Cap)



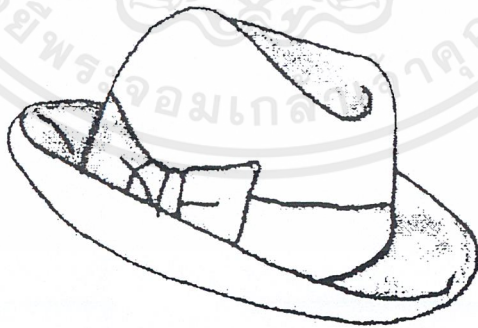
ภาพที่ 142 แสดงรูปหมวกแค็ปทรงแบน (Flat Cap)

4. หมวกโบว์เลอร์ (Bowler) เป็นหมวกทรงกะลา



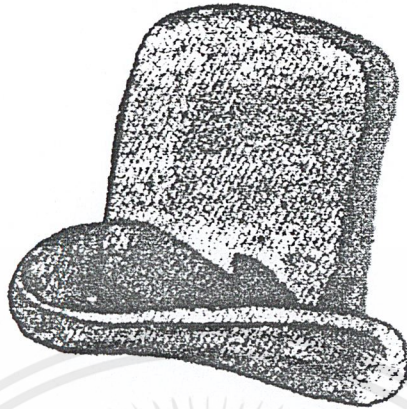
ภาพที่ 143 แสดงรูปหมวกโบว์เลอร์ (Bowler)

5. หมวกโบทเตอร์ (Boater)



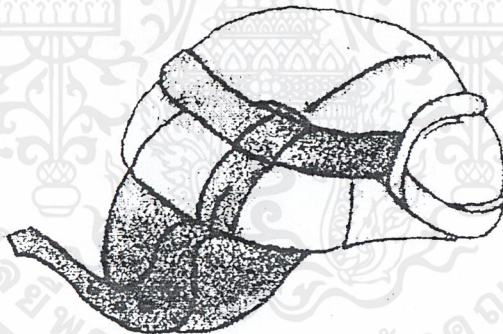
ภาพที่ 144 แสดงรูปหมวกโบทเตอร์ (Boater)

6. หมวกท็อปปแฮท (Top Hat) หรืออีกชื่อหนึ่งคือ Topper เป็นหมวกกลมทรงสูงมักมี
สีดำ เป็นหมวกที่ชาวอังกฤษนิยมสวมเวลาไปงานต่างๆ 79



ภาพที่ 145 แสดงรูปหมวกท็อปปแฮท (Top Hat)

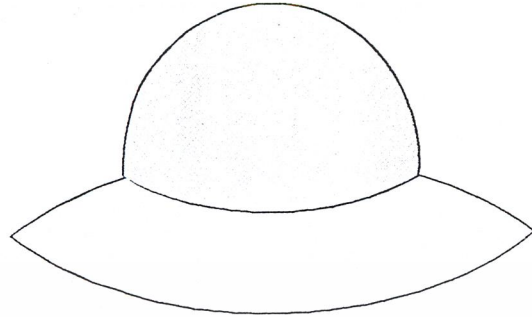
7. หมวกเฮลเมท (Helmet) เป็นหมวกเหล็กใช้สวมป้องกันอันตราย เช่น สวมตอนเล่น
กีฬา ซีจ๊ว ยานยนต์



ภาพที่ 146 แสดงรูปหมวกเฮลเมท (Helmet)

ส่วนประกอบของหมวก

1. กะโหลกหมวก (Crown) คือส่วนประกอบของหมวกทั้งหมดที่อยู่เหนือปีกหมวก อาจทำด้วยวัสดุชิ้นเดียวทั้งส่วน



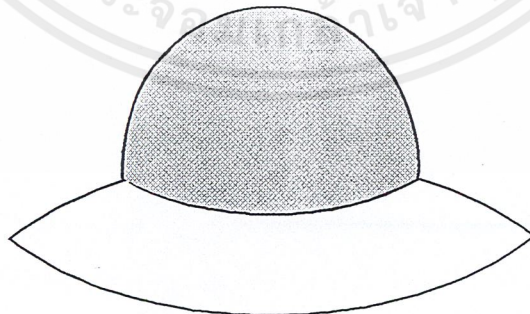
ภาพที่ 147 แสดงส่วนกะโหลกหมวก (Crown)

2. ยอดหมวก (Tip) เป็นส่วนที่อยู่บนยอดสุดของกะโหลกหมวก รูปทรงมักเป็นรูปไข่



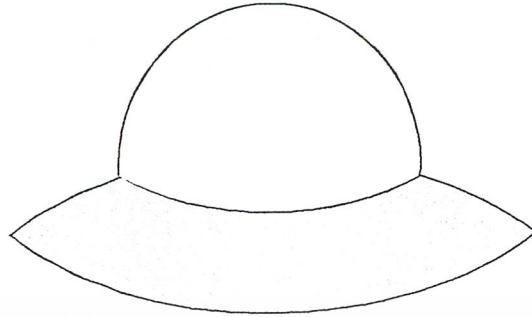
ภาพที่ 148 แสดงส่วนยอดหมวก (Tip)

3. แถบด้านข้างหมวก (Sideband) คือส่วนล่างของกะโหลกหมวก อยู่ใต้ยอดหมวกแต่อยู่เหนือปีกหมวก



ภาพที่ 149 แสดงส่วนแถบด้านข้างหมวก (Sideband)

4. ปีกหมวก (Brim) จะอยู่ใต้กะโหลกหมวก มีทั้งขนาดใหญ่และเล็ก มีทั้งแบบเปิดปีกหมวกหงายขึ้น แบบแบนราบ และแบบปีกหมวกหุบต่ำ



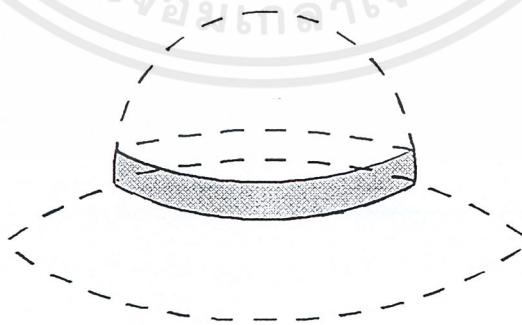
ภาพที่ 150 แสดงส่วนปีกหมวก (Brim)

5. ปีกหมวกแคป (Peak) คือส่วนหน้าของปีกหมวก ใช้เรียกปีกหมวกของหมวกแคป เนื่องจากเป็นปีกหมวกที่ไม่ได้ล้อมรอบหมวก



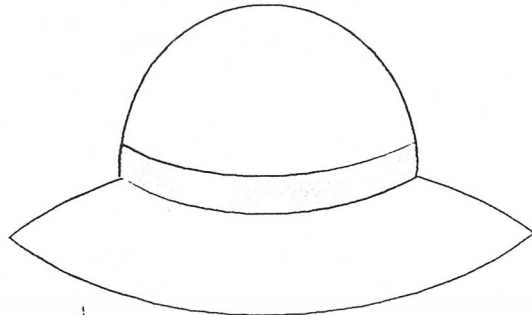
ภาพที่ 151 แสดงส่วนปีกหมวกแคป (Peak)

6. สายรัดศีรษะ (Head Fitting and Headband) เป็นเส้นด้านในกะโหลกหมวก เป็นส่วนที่สัมผัสกับศีรษะและทำให้หมวกมีขนาดพอดีกับศีรษะ



ภาพที่ 152 แสดงส่วนสายรัดศีรษะ (Head Fitting and Headband)

7. สายรัดหมวก (Hatband) เป็นสายคาดด้านนอกซึ่งรัดพอดีรอบหมวก อยู่ด้านนอกของสายรัดศีรษะ เป็นส่วนปิดรอยต่อระหว่างปีกหมวกกับกะโหลกหมวก



ภาพที่ 153 แสดงส่วนสายรัดหมวก (Hatband)

วัสดุที่นำมาใช้ในการผลิตหมวก ส่วนมากทำจากผ้าชนิดต่างๆ ดังนี้

1. ผ้าฝ้าย (Cotton)
2. ผ้าไนลอน (Nylon)
3. ผ้าที่ได้จากเส้นใยไวโนล (Vinal)
4. ผ้าสักหลาด

ขนาดสัดส่วนของหมวก

ตารางที่ 2 แสดงขนาดมาตรฐานของหมวก

	ขนาด (Size)	หน่วยวัด (นิ้ว)	หน่วยวัด (ซม.)
	6	19	48
	6 1/8	19 3/8	49
	6 1/4	19 3/4	50
	6 3/8	20 1/4	51
XS	6 1/2	20 3/4	52
XS	6 5/8	21	53
S	6 3/4	21 1/2	54
S	6 3/4	21 5/8	55
M	7	22 1/4	56
M	7 1/8	22 1/2	57
L	7 1/4	23	58
L	7 3/8	23 3/8	59

XL	7 1/2	23 3/4	61
XXL	7 5/8	24	62
XXL	7 3/4	24 1/2	63
	7 7/8	25	64
	8	25 1/4	

ที่มา : <http://www.bitmore.on.ca/sizing.html>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแบ่งประเภทของกรอบรูปตั้งโต๊ะ

1. แบ่งตามลักษณะการใส่รูป แบ่งได้เป็น 3 แบบ คือ

- ใส่รูปจากด้านหน้า โดยใช้แผ่นพลาสติกปิดทับซึ่งจะมีช่องว่างสำหรับล๊อคแผ่นพลาสติก
- ใส่รูปจากด้านหลัง โดยที่กรอบรูปจะมี 2 ส่วน และด้านหลังจะสามารถเปิดออกเพื่อใส่รูปได้
- ใส่รูปแบบสอด โดยที่จะมีช่องให้สอดรูปเข้าจากด้านบนหรือด้านข้าง

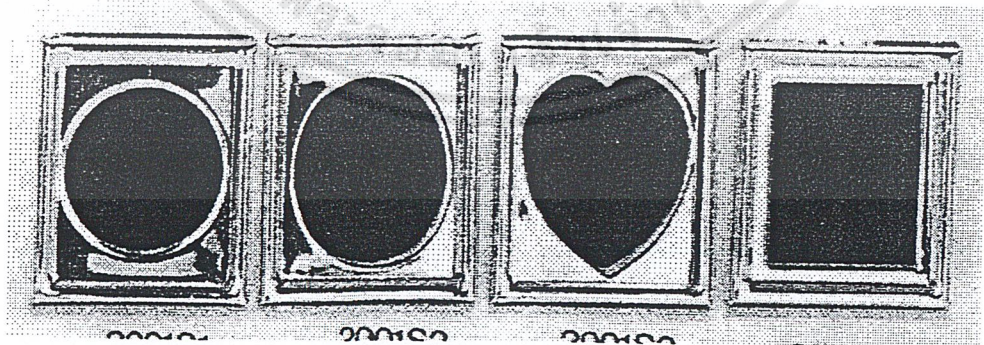
2. แบ่งตามรูปที่ใส่ แบ่งออกได้เป็น 2 แบบ คือ

- กรอบรูปที่ไม่ต้องตัดภาพก่อนใส่ ส่วนมากประเภทของภาพถ่ายที่นิยมนำมาใส่กรอบรูปตั้งโต๊ะ คือ ภาพบุคคล (นิยมถ่ายภาพแนวตั้งในกรณีถ่ายภาพเดี่ยว และนิยมถ่ายภาพแนวนอนในกรณีถ่ายภาพกลุ่ม) ภาพที่นำมาใส่กรอบจะมีขนาดโดยทั่วไป คือ

ภาพถ่ายขนาด	$1\frac{1}{2} \times 2\frac{1}{4}$	นิ้ว
ภาพถ่ายขนาด	$3\frac{1}{2} \times 5$	นิ้ว
ภาพถ่ายขนาด	4x6	นิ้ว
ภาพถ่ายขนาด	5x7	นิ้ว

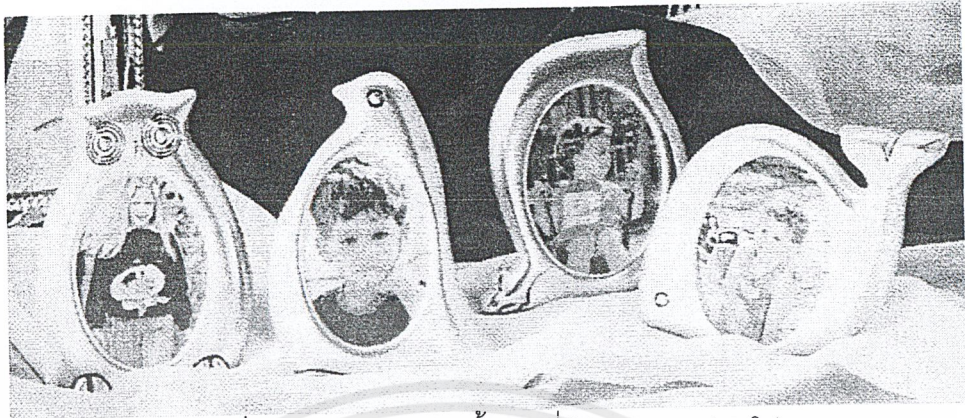
สรุปขนาดกรอบรูปตั้งโต๊ะแบบไม่ตัดภาพ

ขนาดใหญ่	มีขนาดไม่น้อยกว่า	12.5X17.5	เซนติเมตร
ขนาดเล็ก	มีขนาดไม่น้อยกว่า	3.75X5.6	เซนติเมตร



ภาพที่ 154 แสดงกรอบรูปตั้งโต๊ะที่ไม่ต้องตัดภาพก่อนใส่

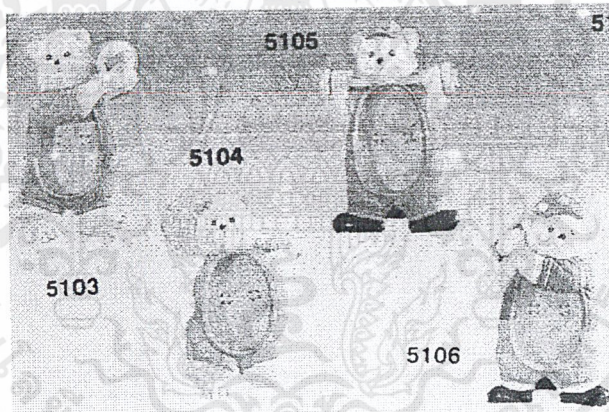
- กรอบรูปแบบที่ต้องตัดภาพก่อนใส่ กรอบรูปชนิดนี้มักมีขนาดเล็ก และมีรูปทรงที่แตกต่างกันไป



ภาพที่ 155 แสดงกรอบรูปตั้งโต๊ะที่ต้องตัดภาพก่อนใส่

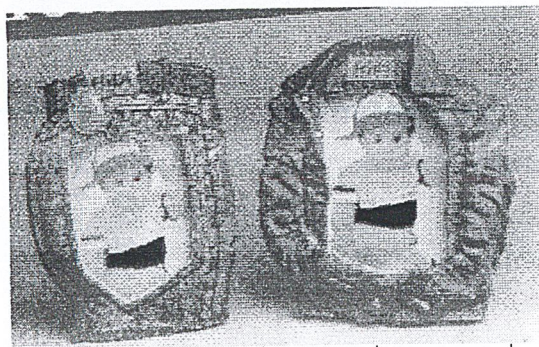
รูปทรงของกรอบรูปตั้งโต๊ะ แบ่งออกเป็น

1. รูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ



ภาพที่ 156 แสดงกรอบรูปที่มีรูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ

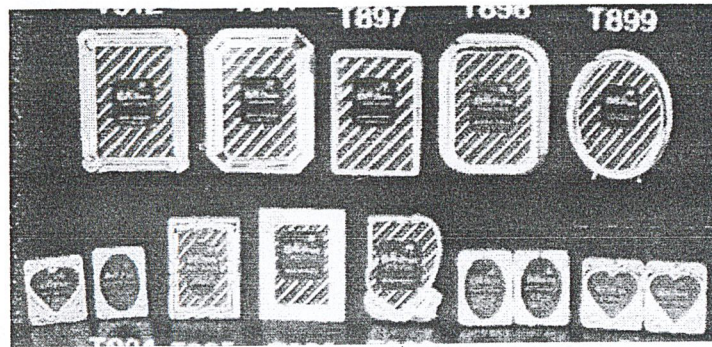
2. รูปทรงที่เลียนแบบสิ่งของ



ภาพที่ 157 แสดงกรอบรูปที่มีรูปทรงที่เลียนแบบสิ่งของ

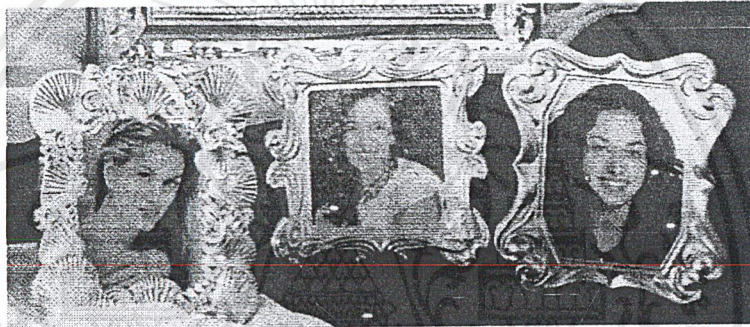
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. รูปทรงเรขาคณิต



ภาพที่ 158 แสดงกรอบรูปที่มีรูปทรงเรขาคณิต

4. รูปทรงอิสระ (Free Form)



ภาพที่ 159 แสดงกรอบรูปที่มีรูปทรงอิสระ

วัสดุที่นำมาใช้ในการผลิตกรอบรูปตั้งโต๊ะ สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. กรอบรูปตั้งโต๊ะที่ทำจากไม้
2. กรอบรูปตั้งโต๊ะที่ทำจากพลาสติก
3. กรอบรูปตั้งโต๊ะที่ทำจากโลหะ
4. กรอบรูปตั้งโต๊ะที่ทำจากเซรามิกส์

มุมมองของกรอบรูป การวางกรอบรูปจะต้องมีมุมมองที่เห็นได้อย่างชัดเจน คือ มุมมองประมาณ 15 องศาที่ทำกับแนวดิ่ง

ขนาดสัดส่วนของกรอบรูปตั้งโต๊ะ จะเป็นไปตามขนาดของรูปที่จะใส่ ซึ่งขนาดของรูปที่เป็นมาตรฐานจะมีหลายขนาดตั้งแต่ $2^{1/2} \times 3^{1/2}$ ถึง 24×24

4. ข้อมูลพวงกุญแจ

การแบ่งประเภทของพวงกุญแจ

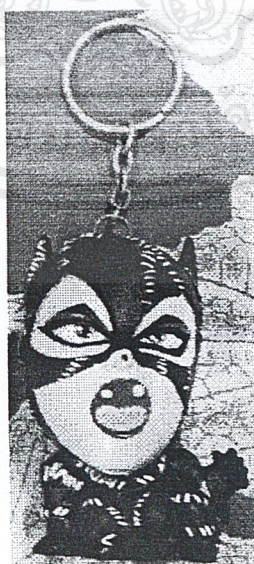
แบ่งตามลักษณะของพวงกุญแจ แบ่งออกได้เป็น 2 แบบ คือ

- พวงกุญแจที่เป็น 2 มิติ ตัวพวงกุญแจจะมีลักษณะแบน มองได้เพียงด้านหน้าด้านเดียว หรืออาจมองได้ทั้งสองด้าน



ภาพที่ 160 แสดงพวงกุญแจที่เป็น 2 มิติ

- พวงกุญแจที่เป็น 3 มิติ ตัวพวงกุญแจจะสามารถมองได้รอบด้าน จะมีลักษณะเป็นวัตถุลอยตัว



ภาพที่ 161 แสดงพวงกุญแจที่เป็น 3 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรงของพวงกุญแจ แบ่งออกเป็น

1. รูปทรงที่เป็นตัวอักษร
2. รูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ
3. รูปทรงที่เลียนแบบสิ่งของ
4. รูปทรงเรขาคณิต

วัสดุที่นำมาใช้ในการผลิตพวงกุญแจ สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. พวงกุญแจที่ทำจากยาง



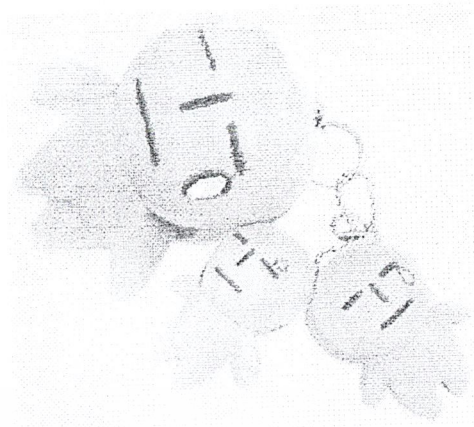
ภาพที่ 162 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากยาง

2. พวงกุญแจที่ทำจากเรซิน

ภาพที่ 163 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากเรซิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. พวงกุญแจที่ทำจากผ้า



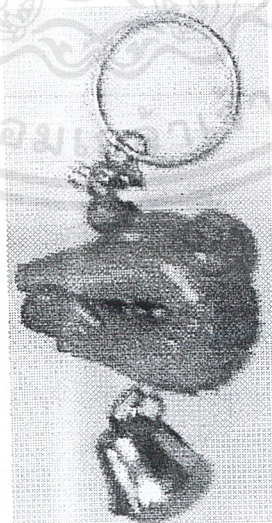
ภาพที่ 164 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากผ้า

4. พวงกุญแจที่ทำจากเหล็ก



ภาพที่ 165 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากเหล็ก

5. พวงกุญแจที่ทำจากดินเผา



ภาพที่ 166 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากดินเผา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. พวงกุญแจที่ทำจากพลาสติก



ภาพที่ 167 แสดงพวงกุญแจที่ทำจากพลาสติก

ส่วนประกอบของพวงกุญแจ

1. ส่วนที่เป็นสายของพวงกุญแจ จะมีลักษณะเป็นเส้นยาว ทำจากสแตนเลส ที่ปลายด้านหนึ่งจะใช้คล้องกับตัวลูกกุญแจ หรือส่วนของหัวขีป ส่วนอีกปลายด้านหนึ่งจะติดกับส่วนตัวของพวงกุญแจ สายของพวงกุญแจจะมี 2 แบบ คือ แบบที่เป็นโซ่และมีปลายด้านหนึ่งเป็นห่วงวงกลม อีกแบบคือเป็นโซ่ยาวและมีข้อต่อเพื่อยึดปลายทั้ง 2 ด้านให้ติดกัน



ภาพที่ 168 แสดงส่วนที่เป็นสายของพวงกุญแจ

2. ส่วนตัวพวงกุญแจ จะมีรูปแบบต่างๆกันตามแต่ที่ได้ออกแบบไว้ จะมีทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ สามารถทำจากวัสดุได้หลายประเภท

ขนาดสัดส่วนของพวงกุญแจ

1. ส่วนที่เป็นสายของพวงกุญแจ จะมีความยาวประมาณ 4-5 เซนติเมตร
2. ส่วนตัวพวงกุญแจ จะมีขนาดเล็ก ตั้งแต่เล็กมากจนถึงขนาดใหญ่ที่สุด คือ ประมาณ 10

เซนติเมตร (ซึ่งส่วนมากจะเป็นตุ๊กตา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ข้อมูลแม่เหล็กติดตู้เย็น

การแบ่งประเภทของแม่เหล็กติดตู้เย็น

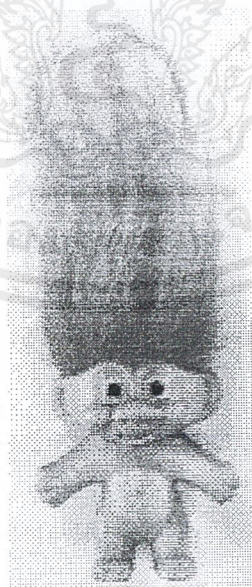
แบ่งตามลักษณะของแม่เหล็กติดตู้เย็น แบ่งออกได้เป็น 2 แบบ คือ

- แม่เหล็กติดตู้เย็นที่เป็น 2 มิติ จะมีลักษณะแบน มองได้จากด้านหน้าเพียงด้านหน้าเพียงด้านเดียว ซึ่งแม่เหล็กติดตู้เย็นส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็น 2 มิติ



ภาพที่ 169 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่เป็น 2 มิติ

- แม่เหล็กติดตู้เย็นที่เป็น 3 มิติ จะมีลักษณะนูนขึ้นมาจากตัวแป้น ซึ่งทำให้สามารถมองจากด้านข้างได้ แม่เหล็กติดตู้เย็นลักษณะนี้มักจะทำจากเรซิน



ภาพที่ 170 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่เป็น 3 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปทรงของแม่เหล็กติดตู้เย็น แบ่งออกเป็น

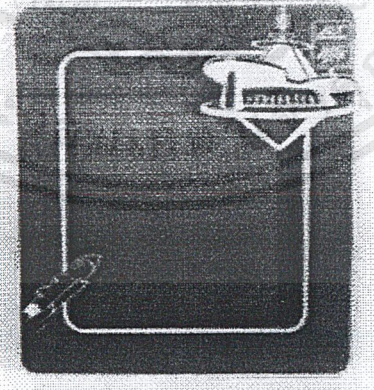
1. รูปทรงที่เป็นตัวอักษร
2. รูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ
3. รูปทรงที่เลียนแบบสิ่งของ
4. รูปทรงเรขาคณิต

วัสดุที่นำมาใช้ในการผลิตแม่เหล็กติดตู้เย็น สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. แม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากเรซิน

ภาพที่ 171 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากเรซิน

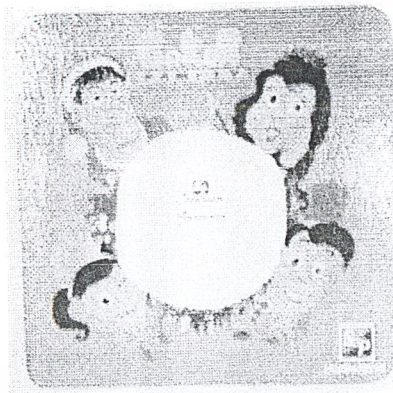
2. แม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากยาง



ภาพที่ 172 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากยาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. แม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากกระดาษ



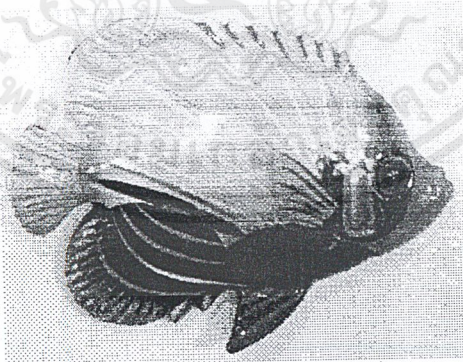
ภาพที่ 173 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากกระดาษ

4. แม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากพลาสติก



ภาพที่ 174 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากพลาสติก

5. แม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากไม้



ภาพที่ 175 แสดงแม่เหล็กติดตู้เย็นที่ทำจากไม้

ขนาดสัดส่วนของแม่เหล็กติดตู้เย็น จะมีขนาดเล็ก ตั้งแต่ขนาดประมาณ 2X2 เซนติเมตร ถึง ขนาดประมาณ 7X7 เซนติเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ข้อมูลด้านสี

สีเกิดจากการที่แสงของดวงอาทิตย์ส่องกระทบวัตถุแล้ววัตถุนั้นดูดสีบางสีไว้ พร้อมกับสะท้อนสีบางสีออกมา สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในงานศิลปะ เพราะสามารถกระตุ้นความรู้สึกของผู้พบเห็น

ความสามารถในการสะท้อนแสงของสีต่างๆ

สีขาว	80-90%	สีเขียวอ่อน	25-50%
สีงาช้าง	70-80%	สีเขียวแก่	15-25%
สีเหลือง	65-75%	สีน้ำตาลแก่	5-10%
สีชมพูอ่อนอมม่วง	60-65%	สีน้ำตาล	8-12%
สีเหลืองออกน้ำตาล	55-65%	สีน้ำเงินแก่	10-20%
สีชมพู	46-70%	สีแดง	15-25%
สีเทา	35-50%	สีแดงเข้ม	7-10%
สีฟ้า	35-50%	สีดำ	2-5%

จุดมุ่งหมายของการใช้สี

1. เพื่อช่วยให้การออกแบบมีคุณค่ายิ่งขึ้น
2. เพื่อช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องกับสี ใช้สีได้ถูกต้องตามหลักการใช้สี
3. เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สี ใช้สีได้กลมกลืน ไม่ขัดตา
4. เพื่อช่วยให้ประหยัดรายจ่าย
5. เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับสี และผู้ใช้สีได้รู้จักทดลอง ค้นคว้าเกี่ยวกับสี
6. เพื่อให้รู้จักใช้สีเป็นสื่อแสดงความรู้สึก

ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สี

1. พวกศิลปิน นำสีมาเขียนภาพต่างๆ
2. นักออกแบบ นำสีมาใช้ในการออกแบบ สร้างสรรค์ผลงาน
3. นักจิตวิทยา ศึกษาสีต่างๆซึ่งมีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์
4. นักเคมี ศึกษาเกี่ยวกับสารประกอบต่างๆที่สร้างสีขึ้นได้ รวมทั้งการผลิตสี
5. นักวิทยาศาสตร์ ศึกษาเกี่ยวกับสีที่ประสาทตาได้รับ และความรู้สึกของประสาทต่างๆที่ได้รับ

รับจากการดูสีนั้นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.1 การแบ่งประเภทของสี

สีมีอยู่ในธรรมชาติทั่วไป มีความกลมกลืน มีความสัมพันธ์ และมีความแตกต่างกัน สีมีถิ่นกำเนิดจากธรรมชาติ นักวิชาการทางทฤษฎีสีได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า สี คือ คลื่นของแสงหรือความเข้มของแสงที่มากกระทบตาเรา

สีตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน คือ ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาเราให้เห็นเป็นสีขาว ดำ แดง เขียว ฯลฯ เราสามารถมองเห็นด้วยจักขุสัมผัสหรือ สี คือ การสะท้อนรังสีของแสง (Spectrum) มาสู่ตาเรานั่นเอง

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. สีธรรมชาติ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

1. สีธรรมชาติ

เป็นสีที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้า-เย็น สีของรุ่งกีนน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ตลอดจนสีของดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำทะเล ฯลฯ

2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

สีที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือได้สังเคราะห์ขึ้น เช่น สีวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่างๆ เช่น ไฟฟ้า หรือแสงพิเศษ นำมาผสมโดยการทอแสงประสานกัน ซึ่งนำมาใช้ประโยชน์ในด้านการละคร การจัดฉากเวที ภาพยนตร์ โทรทัศน์ การตกแต่งสถานที่ ห้องแสดงสินค้า ฯลฯ

สีที่มนุษย์สร้างขึ้น ยังมีสีวัตถุ (Pigmentary) ที่จะเป็นวัสดุของสี เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน สีเมจิก สีชอล์ก สีโปสเตอร์ ฯลฯ ที่เรียกว่าสีข้างเขียน สามารถนำไปใช้สร้างสรรค์งานศิลปะทั่วไป มีวิธีผสมและนำไปใช้ทางจิตรกรรม สถาปัตยกรรม และพานิชศิลป์ ฯลฯ การผสมสีเข้าด้วยกันตั้งแต่ 2 สีขึ้นไปก็จะทำให้เกิดสีที่แตกต่างออกไปจากเดิม และสีแต่ละสีทำให้เกิดความรู้สึกผ่านการ

สัมผัสโดยใช้ตาเป็นสื่อมองเห็น

7.2 แม่สีระบบต่างๆ

สีที่เราได้เห็นอยู่ทุกวันนี้ บางคนอาจเข้าใจว่าสีก็ต้องเป็นสีผสมกันนั้นตามที่ประสบมา ซึ่งความจริงแล้ว สีนั้นยังแบ่งออกเป็นพวกตามความเป็นจริงที่มีเหตุผลและผลต่อสิ่งนั้น แต่จะพวกจะมีความรู้สึกและการผสมผสานต่างกัน ที่ใช้เป็นหลักสากลมี 3 ระบบ

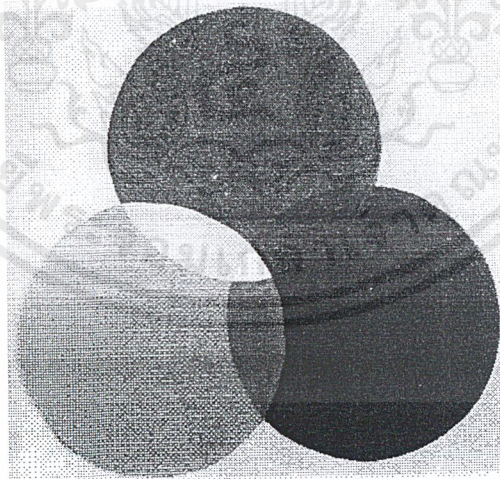
1. แม่สีแสงสว่าง (SPECTRUM PRIMARIES)

คือสีที่เป็นมูลฐานของรังสีโดยธรรมชาติของแสงสว่างนั่นเอง บางทีก็เรียกกันว่า แม่สีวิทยาศาสตร์ เกิดจากการคิดค้นของนักวิทยาศาสตร์ นำเอาหลักจากสีของแสงอาทิตย์มาคิดประดิษฐ์เกี่ยวกับเรื่องแสงสีขึ้น การผสมสีแบบของแม่สีแสงสว่างนี้ไม่สามารถนำมาใช้ในการเขียนภาพได้

แม่สีแสงสว่างมี 3 สี คือ

1. VERMILLION สีแสด หรือที่เราเรียกกันว่า สีส้ม
2. EMERALD GREEN สีเขียวมรกต โดยปกติเราจะเรียกว่าสีเขียวเฉยๆ
3. VIOLET สีม่วง บางทีเรียกว่าสีม่วงคราม

* การผสมของสีแสงสว่างซ้อนกัน 3 สี ตรงกลางจะกลายเป็นสีขาว



ภาพที่ 176 แสดงการผสมของแม่สีแสงสว่าง

2. แม่สีจิตวิทยา (PSYCHOLOGICAL COLOUR)

สีจิตวิทยาเป็นเรื่องเกี่ยวกับประสาทสัมผัส โดยทางจิตสัมผัสที่เกี่ยวกับการมองเห็น ซึ่งการมองเห็นย่อมมีอิทธิพลเหนือสิ่งอื่นใด เนื่องจากวิทยาศาสตร์ได้เจริญก้าวหน้าขึ้น จึงทำให้เกิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

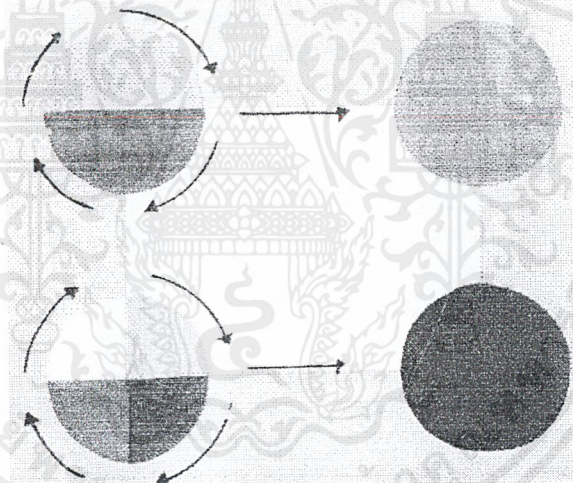
การคิดค้นวิธีการใช้สีโดยอาศัยระบบไฮดรอสตาททางจักษุสัมผัสขึ้น จึงเกิดการทดลองผสมสีโดยที่ไม่ต้องใช้สีผสมกัน แต่นำเอาอิทธิพลของสีที่อยู่ใกล้เคียงกันดูแล้วเกิดความรู้สึกอีกอย่างหนึ่ง

สีจิตวิทยาแสดงถึงความรู้สึกทางอิทธิพลของสีที่โน้มน้าวชวนให้รู้สึกตื่นเต้น เศร้าโศกหรือสบายเป็นต้น ประโยชน์ของสีจิตวิทยานี้นำไปใช้ในการตกแต่ง และช่วยรักษาโรคบางอย่างด้วย เช่น โรคประสาท

แม่สีจิตวิทยามี 4 สี คือ

1. สีแดง
2. สีเหลือง
3. สีเขียว
4. สีน้ำเงิน

การผสมสีของนักจิตวิทยา เกี่ยวกับการเห็นด้วยตาแล้ว ทำให้เกิดความรู้สึกหนึ่งคือสีหนึ่ง ผสมกับอีกสีหนึ่ง โดยเอาสีระบายในวงกลมคนละครึ่งซีกแล้วหมุนก็จะเกิดอีกสีหนึ่งขึ้น และถ้าใช้สี 4 สีผสมระบายลงในวงกลมให้เท่าๆกันแล้วหมุน จะเกิดเป็นสีเทา



ภาพที่ 177 การผสมสีของนักจิตวิทยา

3. แม่สีวัตถุธาตุ (PIGMENTARY PRIMATIES)

สีที่นักเคมีผลิตขึ้นสำหรับใช้ในวงการอุตสาหกรรมและวงการศิลปะ เรียกว่า สีวัตถุธาตุ (Pigmentary) มีอยู่ 3 สีด้วยกัน และจัดเป็นแม่สีขั้นที่ 1 คือ

สีขั้นที่ 1 หรือสีปฐมภูมิ (Primary Color)

สีแดง (Red)

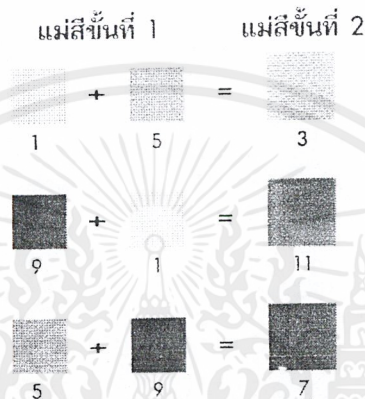
สีเหลือง (Yellow)

สีน้ำเงิน (Blue)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีขั้นที่ 2 หรือสีทุติยภูมิ (Secondary Color) โดยการนำเอาแม่สี 2 สีมาผสมเป็นคู่อย่างละเท่าๆกัน จะเกิดเป็นสีใหม่ 3 สี คือ

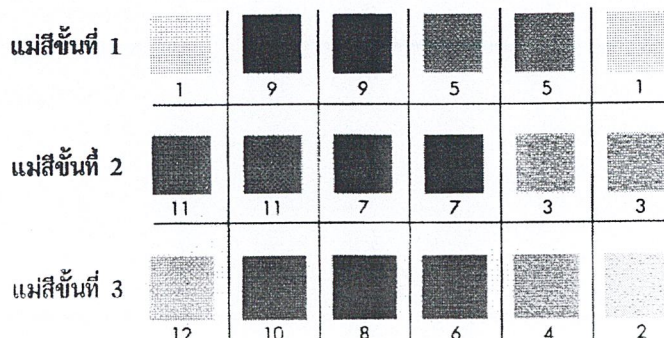
- สีแดง + สีน้ำเงิน = สีม่วง (Violet)
- สีแดง + สีเหลือง = สีส้ม (Orange)
- สีน้ำเงิน + สีเหลือง = สีเขียว (Green)



ภาพที่ 178 แสดงการผสมสีขั้นที่ 2

สีขั้นที่ 3 หรือสีตติยภูมิ (Tertiary Color) โดยการนำเอาแม่สีขั้นที่ 1 มาผสมกับสีขั้นที่ 2 อย่างละเท่าๆกัน จะเกิดเป็นสีใหม่ 6 สี คือ

- สีแดง + สีม่วง = สีม่วงแดง (Red Violet)
- สีแดง + สีส้ม = สีส้มแดง (Red Orange)
- สีน้ำเงิน + สีม่วง = สีม่วงน้ำเงิน (Blue Violet)
- สีน้ำเงิน + สีเขียว = สีเขียวน้ำเงิน (Blue Green)
- สีเหลือง + สีเขียว = สีเขียวเหลือง (Yellow Green)
- สีเหลือง + สีส้ม = สีส้มเหลือง (Yellow Orange)

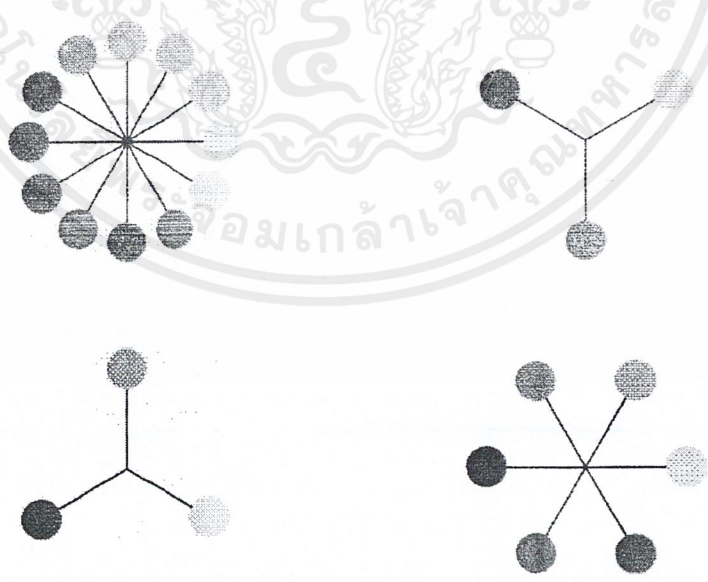


ภาพที่ 179 แสดงการผสมสีขั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 180 แสดงวงบรรจบของสี่



ภาพที่ 181 แสดงวงจรสี่ของสี่วัตถุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3 จิตวิทยาในการใช้สี

สีทุกสีย่อมมีอิทธิพลอยู่เหนือจิตใจมนุษย์ทั่วไป ดังนั้นสีกับมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่แยกกันไม่ออก ทุกคนจะรู้สึกในอารมณ์ทันทีเมื่อได้เห็นสี อิทธิพลของสีมีความผูกพันกัน ดังนั้นจึงควรจะได้รู้ถึงสีสันต่างๆ ที่แสดงอารมณ์โดยเฉพาะเพื่อให้ถูกกับเรื่องราวที่จะนำไปให้เป็นผลสมบูรณ์

จิตวิทยาของสี คือการที่สีมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์

สีแดง	กระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ
สีแดงแก่	สีแห่งการโฆษณาชวนเชื่อ ตื่นเต้น เร้าใจ
สีแดงอ่อน	ความปรารถนา ความเยือกเย็น ความหวาน ความสุข
สีแดงเข้ม	มีอุดมคติสูง ยิ่งใหญ่ สมบูรณ์
สีชมพู	ความรัก ความมั่นใจ นุ่มนวล น่ารัก
สีฟ้า	ให้ความรู้สึกกว้าง สว่าง
สีฟ้าอ่อน	ราบรื่น ร่มเย็น
สีน้ำเงิน	สีแห่งความหนักแน่น เชื่อมั่น ถ่อมตน สุภาพ
สีเหลือง	สว่าง สดใส ร่าเริง รู้สึกเบรียว
สีเหลืองแก่	เกิดพลัง กระชุ่มกระชวย ความมั่งมีมั่งคั่ง
สีแสด	ตื่นเต้น เร้าใจ สนุกสนาน
สีส้ม	ทำให้เกิดกำลังวังชา
สีม่วง	ผิดหวัง ไม่เชื่อมั่น ไม่แน่นอน เศร้า ความรักดี
สีม่วงเข้ม	ความเศร้าโศก
สีเขียวอ่อน	สดชื่น ร่าเริง เบิกบาน สบาย
สีเขียว	ปกติ มีชีวิต มีพลัง มีความสุข
สีเขียวแก่	เศร้า ขร่า เบื่อหน่าย
สีเขียวเหลือง	มีชีวิต การเจริญวัย ความเป็นหนุ่ม-สาว
สีขาว	บริสุทธิ์ ใหม่ สดใส
สีเทา	อ่อนโยน เศร้าสงบ
สีดำ	หดหู่ เศร้าใจ ลึกลับ
สีน้ำตาล	อับทึบ ล้าสมัย
สีที่เป็นมันวาว	ความมั่งคั่ง
สีดำกับขาวอยู่ด้วยกัน	แสดงอารมณ์ที่ถูกกดดัน

สีสดและสีบางทุกสี ให้ความกระชุ่มกระชวย ความแจ่มใส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จิตวิทยาของการใช้สีในชีวิตประจำวัน

เตือนให้ระวังอันตราย	ใช้	สีแดง ส้ม
ปลอดภัย	ใช้	สีเขียวหรือขาวเช่นไฟจราจรตามท้องถนน
เกี่ยวกับไฟไหม้ หรือเรื่องไฟ	ใช้	สีแดง
การพักผ่อน	ใช้	สีเขียว สีน้ำเงินปนเขียว
ความสนุกสนานรื่นเริง	ใช้	สีชมพู เหลืองปนเขียว

7.4 สีกับการใช้งาน

สีสามารถทำให้เห็นเป็นว่าเข้ามาใกล้หรือห่างออกไปได้ ตามปกติสีอุ่นซึ่งได้แก่ สีเหลือง นั้น ดูแล้วคล้ายกับว่าเข้ามาใกล้ตัวผู้ดู ส่วนสีเย็น คือสีน้ำเงิน สีน้ำเงินเทา และม่วง ดูถอยห่างจากผู้ดูออกไป

เมื่อเราใช้สีในเนื้อที่มากแล้วไม่น่าดูนั้น ถ้าใช้แต่เพียงน้อย อาจทำให้น่าสนใจขึ้น และอาจเสริมความน่าดูให้แก่สีอื่นได้

การใช้สีเข้มจัดกับสีอ่อนจะทำให้แลเห็นว่าเด่น และมีชีวิตชีวามากกว่าใช้สีที่มีความเข้มหรือจางให้ใกล้เคียงกันมาก

สีที่มีความสดใสพอๆกัน เมื่อใช้ด้วยกันจะดึงดูดความสนใจได้เร็ว ให้ใช้ในการออกแบบป้ายหรือภาพโฆษณา

การใช้สี

1. การเปลี่ยนความเข้มของสีแท้ (Hue Intensity)

สีแท้ (Hue) หมายถึง สีที่มีความเข้มจำนวนหนึ่ง เช่น สีแดงสด สีเหลืองสด การเปลี่ยนความเข้มของสีอาจทำได้โดย

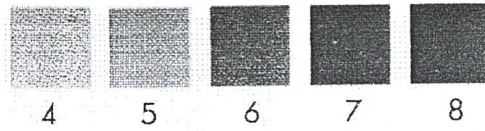
- Tint เป็นการใช้สีขาวผสมกับสีแท้ ทำให้สีมีน้ำหนักสว่างขึ้น
- Shade เป็นการใช้สีดำผสมกับสีแท้ ทำให้สีมีน้ำหนักเข้มขึ้น
- Tone เป็นการใช้สีเทาผสมกับสีแท้

2. การจัดลำดับความเข้มของสี (Achromatic Scale)

ใช้แนวสกุลสีในการพิจารณาดังนี้

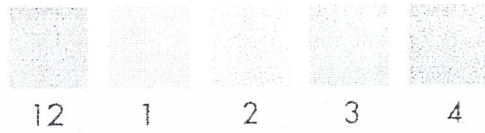
สกุลสีแดง : ม่วงแดง แดง ส้มแดง ส้ม ส้มเหลือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 182 แสดงสีในสกุลสีแดง

สกุลสีแดง : ส้มเหลือง เหลือง เขียวเหลือง เขียว เขียวน้ำเงิน



ภาพที่ 183 แสดงสีในสกุลสีเหลือง

สกุลสีน้ำเงิน : เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วง ม่วงแดง



ภาพที่ 184 แสดงสีในสกุลสีน้ำเงิน

3. การใช้สีอุ่นและสีเย็น (Warm Tone & Cool Tone Color)

ในวงจรสีแบ่งสีออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

สีอุ่น (Warm Tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง สีม่วงแดง และสีม่วง



ภาพที่ 185 แสดงสีในโทนอุ่น



ภาพที่ 186 แสดงตัวอย่างงานที่ใช้สีในโทนอุ่น

สีเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สี

น้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 187 แสดงสีในโทนเย็น



ภาพที่ 188 แสดงตัวอย่างงานที่ใช้สีในโทนเย็น

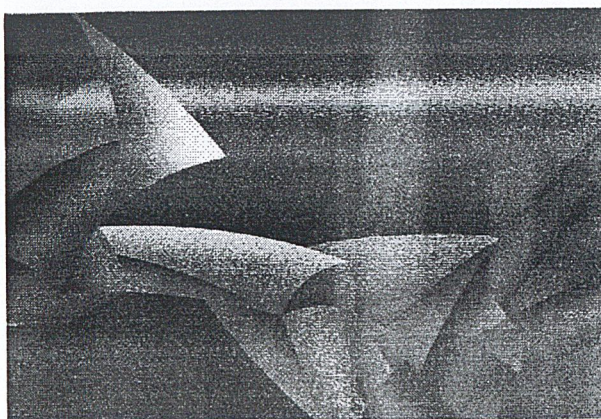
จะพบว่าสีม่วงและสีเขียวอ่อนจะอยู่ในสีทั้ง 2 กลุ่ม เพราะเป็นสีกลาง ปรับสภาพตัวเองให้กลมกลืนกับกลุ่มสีอุ่นและเย็นได้ ในการออกแบบ การรู้จักใช้สีให้มีสภาพสีส่วนรวมเป็นสีอุ่น หรือสีเย็นได้ จะสามารถควบคุมให้เกิดความประสานกลมกลืนได้ง่าย และเกิดความงดงาม

การที่เอาสีอุ่นและสีเย็นมาใช้รวมกัน ถ้าสีในวรรณะใดมีเปอร์เซ็นต์มากกว่าตั้งแต่ 70% งานที่ได้ออกมานั้นก็จะเป็นงานที่มีโทนสีตามวรรณะสีนั้น

4. การใช้สีเอกรงค์ (Monochrome)

สีเอกรงค์ คือ สีๆเดียว หรือสีที่แสดงความเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว สีที่จะนำมาประกอบในงานนั้นอาจจะใช้ได้ถึง 5-6 สี ซึ่งเรียงกันในวงจรสีวรรณะเดียวกัน แต่ห้ามใช้เกิน 6 สี เพราะถ้าใช้สีที่ 7 แล้วจะเป็นสีตรงกันข้ามหรือต่างวรรณะกัน

การออกแบบโดยใช้สีเอกรงค์ให้สวยงามนั้น ไม่จำเป็นต้องนำสีมาประกอบมากถึง 5-6 สี อาจจะใช้ 2-3 สีก็เพียงพอแล้ว



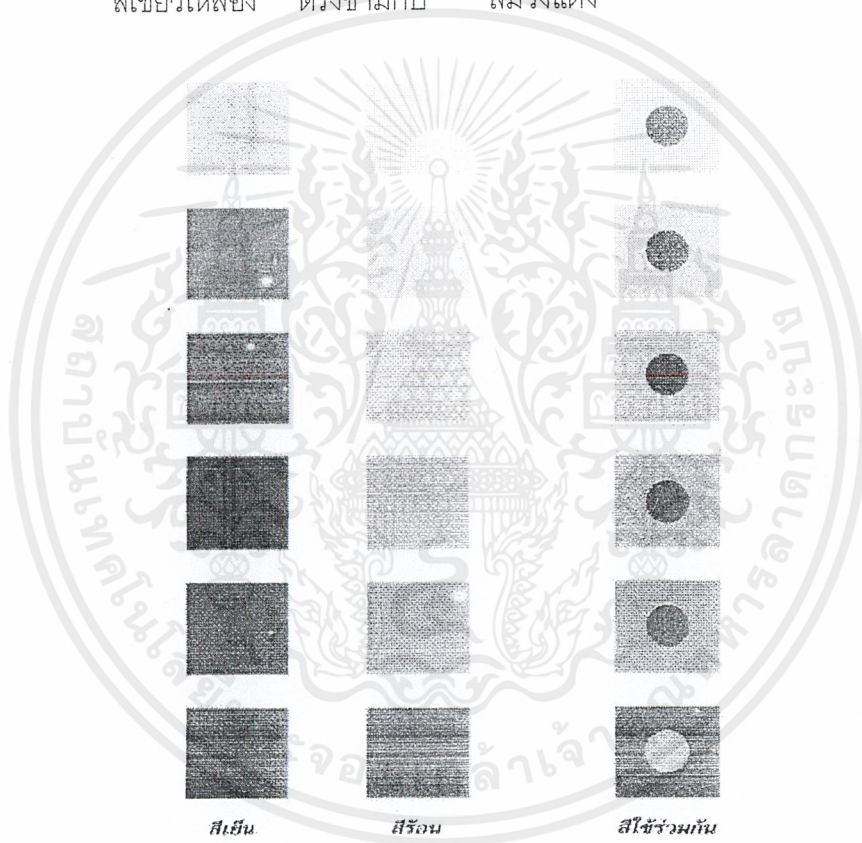
ภาพที่ 189 แสดงตัวอย่างงานที่ใช้สีเอกรงค์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. การใช้สีตัดกัน (Simultaneous Contrast)

สีตัดกัน คือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรัส การใช้สีตัดกันเพื่อเน้นให้พื้นที่บางส่วนดูเด่นชัดขึ้น สีตัดกันในวงจรัสมิ 6 คู่ คือ

สีแดง	ตรงข้ามกับ	สีเขียว
สีน้ำเงิน	ตรงข้ามกับ	สีส้ม
สีส้มเหลือง	ตรงข้ามกับ	สีม่วงน้ำเงิน
สีเหลือง	ตรงข้ามกับ	สีม่วง
สีส้มแดง	ตรงข้ามกับ	สีเขียวน้ำเงิน
สีเขียวเหลือง	ตรงข้ามกับ	สีม่วงแดง



ภาพที่ 190 แสดงสีคู่ตรงข้ามที่ตัดกันอย่างแท้จริง

การผสมของสีระหว่างวรรณะสีที่ต่างกัน

การใช้สีอุ่นและสีเย็นร่วมกัน ควรใช้ในอัตราส่วน 80 : 20 เช่น การใช้สีอุ่น 80% ของภาพ ให้ใช้สีเย็น 20% ของภาพ ผลที่ออกมาจะเป็นวรรณะอุ่น ในทางตรงกันข้าม ถ้าใช้วรรณะเย็น 80% ของภาพ ภาพนั้นจะเป็นวรรณะเย็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้สีตัดกัน

- การใช้สีตัดกันต้องมีสีใดสีหนึ่ง 80% และอีกสี 20 % ตามลำดับ
- ถ้าจำเป็นต้องใช้ตรงข้ามจำนวนเท่าๆกัน จะต้องลดค่าความเข้มและความเด่นของสี (Intensity) สีใดสีหนึ่ง
- ในกรณีที่สีคู่ตัดกันเป็นพื้นที่ใหญ่ อาจเกิดความรู้สึกบิดตา อาจใช้เส้นสีดำหรือสีเข้ม ตัดคั่นกลางระหว่างสีที่ตัดกัน จะช่วยลดความรุนแรงลงได้

ความสัมพันธ์ของสีตรงกันข้าม

ในการออกแบบต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของการใช้สีตรงกันข้ามให้เกิดความสมดุล คือ คำนึงถึงพื้นที่ที่มากน้อยของสีตรงกันข้าม

Goethe ชาวเยอรมันได้ตั้งอัตราส่วนของสีออกเป็นตัวอย่างง่ายๆ ดังนี้

เหลือง : ส้ม : แดง : ม่วง : น้ำเงิน : เขียว

9 : 8 : 6 : 3 : 4 : 6

สัดส่วนของคู่สี Pure Color ซึ่งตรงข้ามกันเป็นดังนี้

เหลือง : ม่วง 9:3 3:1

ส้ม : น้ำเงิน 8:4 2:1

แดง : เขียว 6:6 1:1

จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองเป็นสีที่มีค่าความสว่างสูงสุดในขณะที่สีม่วงมีค่าน้อยสุด เมื่อนำเข้าอยู่ด้วยกันอย่างสมดุล จะใช้สีเหลืองเพียง 1 ส่วน : สีม่วง 3 ส่วน ก็จะทำให้รู้สึกสมดุล เวลานำมาติดเป็นพื้นที่ของสีก็ทำโดยกลับอัตราส่วนที่ทำมาแล้ว

เหลือง : ม่วง 1:3

ส้ม : น้ำเงิน 1:2

แดง : เขียว 1:1

สรุป พื้นที่ (Area) ของสีปฐมภูมิและทุติยภูมิที่สมบูรณจึงเป็น

เหลือง : ส้ม : แดง : ม่วง : น้ำเงิน : เขียว

3 : 4 : 6 : 9 : 8 : 6

หรือ เหลือง : ส้ม 3:4

เหลือง : แดง 3:6

เหลือง : ม่วง 3:9

เหลือง : น้ำเงิน 3:8

เหลือง : เขียว 3:6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่กฎนี้ส่วนมากจะนำมาออกแบบสีเพื่อให้เกิดความสมดุลได้ แต่ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 191 แสดงตัวอย่างงานที่ใช้สีตรงข้าม

7.5 สีกับกลุ่มบุคคล

การกำหนดสีให้เหมาะกับเพศ วัย รูปร่าง ผิวพรรณ โดยทั่วไปเพศหญิงมักมีโอกาสเลือกสี และลายได้มากกว่าเพศชาย

เพศหญิง สามารถใช้สีได้ตั้งแต่สีอ่อนสดใสไปจนถึงสีเข้มสด และสีที่ลดค่าความสดใสลง เพศชาย การใช้สีบางสีที่เข้มสดตัดกันอย่างรุนแรงย่อมไม่เหมาะ จะใช้ได้บางโอกาสบางสถานที่ เช่น สถานที่ท่องเที่ยวพักผ่อนที่เป็นธรรมชาติ ชุดล้าลอง โดยปกติควรใช้สีอ่อนมีลวดลายเพียงเล็กน้อย หรือใช้สีเข้มหม่นพอควร หรือสีที่ดูเป็นกลางๆ มัวๆ ไม่ฉูดฉาด สะดุดตาเกินไป

วัยรุ่น กำลังเป็นวัยที่เริ่มมีความคิดอ่านเป็นแบบผู้ใหญ่ เริ่มมีความคิดที่มีอิสระ ไม่ค่อยชอบกฎเกณฑ์ข้อบังคับต่างๆ มีอารมณ์อ่อนไหว รู้สึกชอบและเบื่อง่าย มีความเพ้อฝันชอบเลียนแบบแฟชั่นเพื่อจะให้มีความโดดเด่น มีการใช้สีฉูดฉาดตา ควรจะเป็นสีสดใสที่คล้ายคลึงกับสีธรรมชาติ เช่น สีสดของดอกไม้ เป็นต้น

วัยหนุ่มสาว เป็นวัยที่มีความรู้สึกและอารมณ์ การใช้สีเป็นไปอย่างกว้างขวาง สามารถที่จะใช้สีของวัยรุ่นในลักษณะที่สดใส ตลอดจนถึงสีเข้มสดไปถึงสีที่ถูกลดค่าให้เป็นกลางประเภทมัวๆ แต่ต้องระวังการใช้สีประเภทเป็นกลางที่ดูมัวนี้ ถ้านำมาใช้มากเกินไปก็จะทำให้ดูเคร่งขรึม ไม่เข้ากับลักษณะวัย

ผู้สูงอายุ ในสมัยก่อนมักใช้สีขาว ดำ น้ำเงิน น้ำตาล เทา สีม่วงเข้ม และอีกไม่กี่สี ซึ่งมักจะเป็นสีที่มีดันทันๆ ทำให้ดูเคร่งขรึม ซึ่งโครงสร้างของสีดังกล่าวเหมาะกับผู้สูงอายุเนื่องจากดูสง่าผ่าเผย สุขภาพ ราบเรียบ และมักจะนิยมใช้กันมาทุกยุคทุกสมัยจนกระทั่งมาถึงทุกวันนี้ แต่ความเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ ทำให้ผู้สูงอายุในปัจจุบันกล้าที่จะใช้สีสดเพิ่มขึ้น เช่น สีสด อ่อนจางๆ หรือสีเข้มสดที่มีสีหม่นผสมอยู่ด้วยกัน

ความรู้สึกลูกต่อสีในแต่ละช่วงอายุ และวัย

- สีสำหรับผู้หญิง เป็นสีที่สดใส อ่อนหวาน โรแมนติก สีที่เป็นความฝันทำให้ดูหรูหรา
- สีสำหรับผู้ชาย เป็นสีที่หนักแน่น มีความโรแมนติกที่เข้ากับบรรยากาศที่ต้องแสวงหา
- สีสำหรับเด็ก เป็นสีเรียบ ไม่ฉูดฉาด
- สีสำหรับเด็ก เป็นสีเข้มสดใส โทนร้อน
- สีสำหรับวัยรุ่น สีสด รุนแรง ให้ความรู้สึกร่าเริง กระปรี้กระเปร่า
- สีสำหรับเด็กอ่อน สีสดใส และสีในกลุ่มสีผสมสีขาว (Tint)

7.6 เทคนิคการใช้สี

ปัญหาเกี่ยวกับเทคนิคการใช้สีมีดังนี้

1. สีกับรูปร่าง (Color in Relation to Form)
 1. สีกับรูปร่าง (Color in Relation to Form)
 2. สีกับพื้นผิว (Color & Texture)
 3. สีกับวัสดุ (Color & Material)
1. สีกับรูปร่าง (Color in Relation to Form)

สีกับรูปร่างมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด สีชนิดเดียวกันใช้กับของที่มีรูปร่างต่างกันจะแตกต่างกัน แท่งกลมหรือทรงกลมจะมีสีเข้มกว่าลูกบาศก์เพราะสามารถสะท้อนแสงได้ ทำให้จุดที่สะท้อนกับจุดที่อยู่ข้างหลังตัดกันอย่างรุนแรง จึงทำให้สีที่อยู่ตอนหลังเข้มกว่า
2. สีกับพื้นผิว (Color & Texture)

ผลิตภัณฑ์ที่มีผิวขรุขระหรือมีจุดหรือรูบนพื้นผิว หากไม่ต้องการให้เห็นง่ายให้ใช้สีด้านหรือสีอ่อน พวกเครื่องจักรหรือส่วนที่มีการเคลื่อนไหวไม่ควรใช้สีน้ำมันเพราะจะทำให้ระคายคายตา ทำงานไม่สะดวก
3. สีกับวัสดุ (Color & Material)

วัสดุที่เกี่ยวข้องกับสีมี 5 ประเภท คือ

 1. สีต่างๆ แล็กเกอร์และเคลือบ (Paint Lacquers & Enammel) มีหลายสี
 2. พวกโลหะ (Material Color) พวกชุบโครเมียม นิกเกิล ชุบอลูมิเนียม มีสีแตกต่าง
 3. พลาสติก (Plastics) มีสีต่างๆมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. เครื่องเคลือบดินเผา (Vitreous Enamel) มีหลายสี ควบคุมให้เหมือนจริงไม่ถลอก ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับอุณหภูมิ
5. แก้ว (Glass) ทำได้หลายสี

7.7 การใช้สีในการออกแบบผลิตภัณฑ์

สีมีคุณสมบัติทำให้เกิดความกลมกลืน และช่วยสร้างความเป็นจุดเด่น นอกจากนี้สียังสามารถแสดงออกถึงอารมณ์ด้วย สีมีผลต่อการออกแบบดังนี้

1. สร้างความรู้สึก สีให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และภูมิหลังของผู้ดู การใช้สีในการออกแบบนอกจากเป็นการสร้างความรู้สึกต่อการสัมผัสแล้วยังสร้างบรรยากาศอีกด้วย
2. สร้างความน่าสนใจ สีมีอิทธิพลต่อการออกแบบ ช่วยสร้างความประทับใจและความสนใจเป็นอันดับแรกที่พบเห็น
3. สืบเอกลักษณ์ลักษณะของวัตถุ เกิดจากประสบการณ์และภูมิหลัง เช่น สีแดงทนไฟ สีเขียวแทนพืช
4. สีช่วยในการรับรู้และจดจำ ในงานออกแบบต้องการให้ผู้พบเห็นเกิดการจดจำในรูปแบบและผลงาน เกิดความประทับใจ การใช้สีจะต้องสะดุดตาและมีเอกภาพ

อิทธิพลของสีที่มีต่อผลิตภัณฑ์

1. ขนาด ในการมองสีอ่อนจะทำให้มองเห็นวัตถุมีขนาดใหญ่กว่าสีเข้ม เครื่องจักรกลอาจทำให้มองเห็นไม่ชัด หรือมองดูไม่น่าเกลียดโดยการใช้สีที่กลมกลืนไปกับเงา

ในกรณีเดียวกัน สีอ่อนจะทำให้เห็นวัตถุอยู่ใกล้ และสีเข้มจะมองดูไกล สีร้อน-เย็นมีอิทธิพลในเรื่องระยะด้วยเช่นกัน สีร้อนดูใกล้ สีเย็นดูไกล

2. น้ำหนัก น้ำหนักสีมีผลเกี่ยวกับน้ำหนักของวัตถุ สีอ่อนจะมองดูเบา สีเข้มจะทำให้ดูหนัก ในกรณีนี้สีเย็น เช่น สีน้ำเงินอ่อน เขียวอมฟ้า ฟ้าอมม่วง และสีเหลืองอ่อนจะทำให้ดูเบาในเรื่องน้ำหนัก

3. ความแข็งแรง สีร้อน เช่น สีแดง แสด สีเหลืองเข้ม มักจะแสดงให้เห็นความแข็งแรงมากกว่าสีที่เข้มกว่าหรือสีที่มีสีเทากว่า แต่สีปนบรอนซ์และสีน้ำเงินอมเทา จะทำให้ดูมีความรู้สึกเหมือนเหล็ก จึงเป็นสีที่เหมาะสมสำหรับแสดงถึงความแข็งแรง

4. อุณหภูมิ สีแดง แสด เหลืองแรงๆ จะแสดงถึงความร้อน สีน้ำเงิน เขียวอมฟ้า ฟ้าอมม่วงและขาว แสดงถึงความเย็น ตู้เย็นสีแดงจะเห็นว่าขายไม่ค่อยได้ ซ้อยกเว้นสำหรับสีแดง ในกรณีนี้คือ ความสะดุดตา โดยพบว่าเตาหีที่มีมือจับเป็นสีน้ำเงินจะขายไม่ออกแต่เมื่อเปลี่ยนเป็นสีแดง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะขายได้ สีขาวและสีอ่อนจะไม่ดูดความร้อนซึ่งสีเข้มจะดูดความร้อนมากกว่า ดังนั้นเก้าอี้สนามที่เป็นเหล็กที่ทาสีขาวจะเย็นกว่าที่ทาสีแดงเมื่อตั้งอยู่กลางแจ้ง

5. ความสะอาด สีขาวเมื่อถูกผสมให้ไปทางสีน้ำเงินจะมองดูรู้สึกสกปรก ไม่บริสุทธิ์ จนกระทั่งใส่สีขาวในจำนวนที่มากจนมองเห็นเป็นสีฟ้า สำหรับในวงการอุตสาหกรรม (ยกเว้นกรณีที่ต้องการสีฟ้า) ส่วนมากจะแปลงสีขาวโดยการใส่สีเหลืองและสีแดง สีงาช้าง เหลืองอ่อน จัดว่าเป็นสีที่แสดงถึงความสะอาดและถูกสุขลักษณะ เพราะเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีอาหาร เช่น ครีม เนย

6. ความภูมิฐานสง่างาม ไม่ควรใช้สีร้อนแรง นอกจากจะใช้เป็นส่วนประกอบเล็กน้อย สีเทาเป็นสีที่แสดงถึงความภูมิฐานสง่างามได้ดีที่สุด ส่วนสีที่จะเลือกใช้ได้คือ เทาอมน้ำเงิน เทาอมม่วง เทาอมเขียว และสีแดงคล้ำ

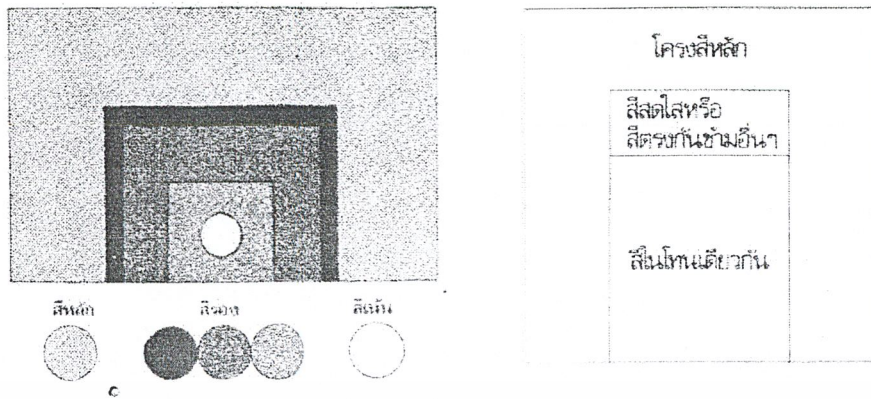
7.8 การวางโครงสี

โครงสี คือ แบบร่างในการเลือกใช้กลุ่มสีทั้ง 3 ชั้น ได้แก่ สีชั้นที่ 1 ชั้นที่ 2 และชั้นที่ 3 ให้เข้าหมู่เข้าพวกกัน กรรมวิธีในการเลือกใช้สีนั้นจะอาศัยวงจรสี (Colour Wheel) เป็นพื้นฐาน แต่ถ้าจะให้ง่ายและได้ผลเร็ว นิยมใช้เพียง 3-4 สีที่กลมกลืน (Harmony) และตัดกัน (Contrast) เป็นทั้งสีสดหรือหม่นในหลายๆน้ำหนัก

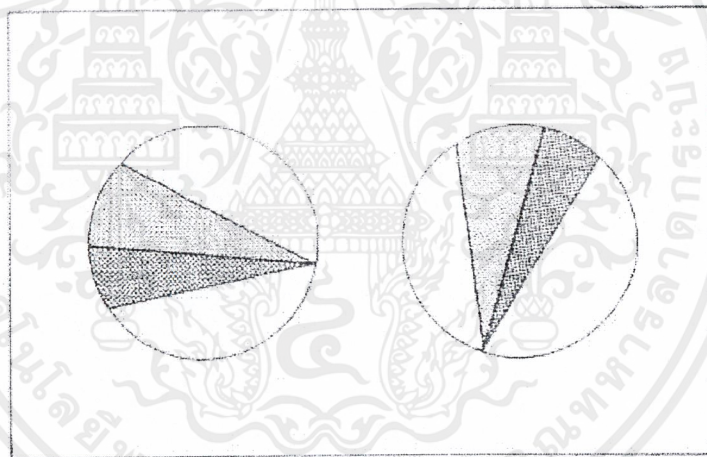
ขั้นตอนในการวางโครงสี

1. วิเคราะห์ความต้องการ กำหนดแนวสีของชิ้นงาน วัสดุที่จะใช้ และลักษณะของพื้นผิว
2. เลือกสีหลัก โดยธรรมชาติแล้วสีทุกสีย่อมมีประสิทธิภาพและสีจะสมบูรณ์ในตัวเอง นักออกแบบควรเลือกใช้ให้เหมาะกับประเภทของงาน เป็นเรื่องยากที่จะกำหนดกฎเกณฑ์ได้ตายตัว เพราะความชื่นชอบในสีใดสีหนึ่งของคนเรา การเลือกสีหลักจึงมักคล้อยตามความต้องการของคนส่วนใหญ่
3. การเลือกสีรอง สีรองคือสีที่เข้ากันได้ดีกับสีหลัก และไม่ควรมีมากเกินไป 2 สี โดยที่สีรองทั้ง 2 จะประสานหรือตัดกันเองก็ได้ ขึ้นอยู่กับปริมาณพื้นที่ที่ใช้สีว่ามากน้อยเพียงใดเป็นสำคัญ หากเป็นสีร้อนกับสีเย็นในอัตราส่วนไม่เท่ากันก็สามารถใช้ร่วมกันได้เป็นอย่างดี เช่น สีเย็น 75-80% ต่อสีร้อน 20-25%
4. การเลือกสีเน้น สีเน้น คือ สีที่มีปริมาณในงานน้อย นิยมใช้เป็นสีสดใสแตกต่างไปจากสีหลักและสีรอง แต่ต้องระวังอย่าให้มีปริมาณมากเกินไป จนชมและทำลายโครงสีให้ไม่เด่นชัดเท่าที่ควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 192 แสดงการวางโครงสีโดยที่คิดตามเปอร์เซ็นต์ของพื้นที่ซึ่งจะใช้สีจริง



ภาพที่ 193 แสดงการวางโครงสีโดยวางน้ำหนักสีให้สมดุล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต

8.1 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุประเภทผ้า

ในการศึกษาวัสดุหลักที่ใช้ในการทำผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโดยใช้ Mascot ของสวนสนุก Dream World นั้น คือ ผ้า ซึ่งในการศึกษาผ้านั้นควรศึกษาถึงคุณสมบัติของเส้นใยเพื่อประโยชน์ในการวิเคราะห์

คุณสมบัติของเส้นใย

การใช้ประโยชน์ได้ดีของเส้นใยอยู่ที่คุณสมบัติของเส้นใยเอง ถ้าเป็นเส้นใยสังเคราะห์สามารถออกแบบตัดแปลงเพื่อเพิ่มหรือลดคุณสมบัติได้ง่าย ถ้าเป็นใยธรรมชาติจะทำได้ยาก กระนั้นก็ยังมีส่วนผู้เชี่ยวชาญพยายามค้นคว้าอยู่เสมอ ส่วนจะทำได้มากน้อยเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับ “ประโยชน์ใช้สอย” ด้วยเหตุนี้คุณสมบัติของเส้นใยจึงมีความสำคัญยิ่ง ที่ผู้บริโภคทุกคนและอุตสาหกรรมการผลิตควรจะทราบ ซึ่งมีดังนี้

1. ความยาว (Length) ด้ายจะเหนียว ผ้าจะทนทานและมีเนื้อเรียบ ถ้าผลิตมาจากใยยาว กล่าวกันว่า “ใยยิ่งยาวใยยิ่งเหนียว” โดยเฉพาะเมื่อเปรียบเทียบกับใยชนิดเดียวกัน แต่ถ้าหากว่าเอาใยฝ้ายและใยสังเคราะห์ที่มีขนาดเท่ากัน ยาวเท่ากัน มาปั่นเป็นเส้นด้ายขนาดเท่ากัน จะเหนียวไม่เท่ากัน แสดงให้เห็นว่าความยาวของเส้นใยมีความสัมพันธ์กับความเหนียวของเส้นด้าย
2. ความเหนียว ผ้าจะใช้ประโยชน์ได้ดีและทนทานมากก็เพราะความเหนียว ประกอบกับความยาวของใย ความเหนียวหมายถึงความสามารถในการดึงหรือฉีกขาด วัดเป็นปอนด์ต่อตารางนิ้ว หรือวัดเป็นกรัมต่อขนาดของเส้นใยที่วัดเป็นเดนิเยร์ (Denier)
3. ความทนต่อการเสียดสี (Abrasion Resistance) คุณสมบัติทนต่อการเสียดสีของเส้นใย คือ ความสามารถของเส้นใยที่ยังคงสภาพเดิมไว้ได้นานเมื่อได้รับการเสียดสีมากๆ จากการใช้เป็นประจำ คือไม่ขาด ไม่เป็นขุยเป็นเม็ด สีไม่ซีดจาง ผ้าที่ควรจะมีคุณสมบัติข้อนี้ได้แก่ ผ้าที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ผ้าที่ใช้ในบ้านประเภทผ้าปูเก้าอี้ ผ้าที่ใช้ในโรงงานอุตสาหกรรม เช่น ผ้าบุรถยนต์หรือบุเบาะ สายพาน ใยที่มีคุณสมบัติทนต่อการเสียดสีได้ดีเยี่ยม ได้แก่ ใยไนลอน โอลิฟิน ที่ทนได้ดีได้แก่ ฝ้าย โพลีเอสเตอร์ สแปนเด็กซ์ ซาแรน ที่ทนได้ปานกลางได้แก่ อคริลิก เรยอน ไหม ลินิน ขนสัตว์ และที่ทนได้ต่ำได้แก่ อาซิเตด และใยแก้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. การทนต่อความร้อน (Heat Resistance) ผ้าใยสังเคราะห์จะไม่ทนต่อความร้อน เมื่อถูกความร้อนมากผ้าจะยับย่นหรือละลาย ผ้าบางอย่างจะละลายเมื่อถูกความร้อนเพียง 150 °F บางชนิดทนความร้อนได้สูงมากเช่น โยลีนินทนได้ถึง 500 °F นอกจากนี้ยังนำความร้อนมาช่วยในการอัดพลีทหรือจับจีบ โยที่ทำได้ดีที่สุดคือ โยเซลลูโลส เส้นใยที่ทนความร้อนได้ดีที่สุดคือ โยลีนิน ฝ้าย เรยอง ขนสัตว์ ส่วนเส้นใยกลุ่มที่ไม่ทนความร้อน เมื่อถูกความร้อนแล้วอ่อนตัวหรือหลอมละลายเรียกว่า โยเทอร์โมพลาสติก
5. การดูดความชื้น (Moisture) หมายถึงความสามารถของเส้นใยที่ดูดความชื้นจากอากาศเข้าไปในเส้นใย จำนวนการเพิ่มความชื้นนี้ จะใช้กันในอัตราส่วนต่อร้อยละของน้ำหนักเส้นใย การดูดความชื้นและระเหยออกอย่างรวดเร็วสำคัญต่อผู้ใช้งานอุตสาหกรรม เพราะมีความสำคัญโดยตรงต่อการผลิตขึ้นต้นและการย้อมสี การตกแต่งเส้นใยที่ขาดคุณสมบัติข้อนี้บางครั้งผู้ผลิตต้องตกแต่งเพิ่มให้เส้นใยมีคุณสมบัติการดูดความชื้นได้ ซึ่งจะไม่เกิดไฟฟ้าสถิตย์ ทำให้การผลิตไม่มีปัญหาในการปั่นด้าย
6. การทำความสะอาดและการซักได้ (Cleanability and Washability) ผู้บริโภคมักจะสนใจว่าเสื้อผ้าชนิดใดถูกสุขลักษณะ ชนิดใดทำความสะอาดง่ายอย่างไร โยที่มีผิวเรียบ เช่น ฝ้าย ลินิน และเรยอง ทำความสะอาดง่ายกว่าโยชนิดอื่น แต่ถ้าจะตกแต่งให้ขนฟูก็ต้องระวังเป็นพิเศษ

ชนิดของเส้นใย

1. โยฝ้าย

เส้นใยเป็นเส้นใยเซลลูโลสจากธรรมชาติที่ได้จากเมล็ดฝ้าย ความยาวของใย 1.2-5 ซม.

คุณสมบัติโดยทั่วไป

ความเงา – ความเงาต่ำต้องชุบน้ำมันเพื่อให้มีความมันมากกว่าธรรมดา

ความยืดหยุ่น – น้อยมากในภาวะธรรมดา โยจะยืดออก 3-7% และจะไม่หดเข้าที่นอกจาก

จะนำไปแช่น้ำ

ความคงรูป – ยับง่าย การคืนตัวต่ำเมื่อเกิดรอยยับ หากนำไปผสมกับเส้นใยชนิดอื่นหรือนำไปตกแต่งกันยับ ความที่ยับง่ายหรือคืนตัวยากก็จะทนยับได้มากขึ้น

การดูดความชื้น – ดูดความชื้นได้ดีคือประมาณ 8% ในฝ้ายธรรมดา ฝ้ายชุบน้ำมัน 11%

การต้านความร้อน – ดีมาก เหมาะสำหรับฤดูร้อน

ปฏิกิริยาต่อความร้อน – เมื่อถูกความร้อนจะไม่เกิดการเปลี่ยนแปลง จนกว่าอุณหภูมิจะสูงถึง 120 °C นาน 5 ชม. จะเปลี่ยนสีสลายตัวที่ 177-204.5 °C

ปฏิกิริยาต่อกรด/ด่าง – ไม่ทนต่อกรดอินทรีย์และกรดแร่ แต่ทนด่างได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การทนต่อสภาพแวดล้อม – ทนต่อการซักรีดได้ดี มีความถาวรมากเมื่อโดนแสงแดด
นานๆ

2. โยไนลอน

เส้นใยเป็นใยสังเคราะห์จากสารเคมี โยไนลอนไม่ใช่ชื่อของเส้นใยโดยเฉพาะ แต่เป็นชื่อของ
วัสดุที่สังเคราะห์มาจากสารประกอบไนลอน เส้นใยจะเป็นเส้นตรงยาว ผิวเรียบและกลม

คุณสมบัติโดยทั่วไป

ความต้านทานแรงดึง – มีทั้งชนิดเหนียวและไม่เหนียว ชนิดไม่เหนียวดึงยืดได้น้อยกว่าค่า
เฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.5-7.5 กรัม/เดนเยอร์ สำหรับใยฝ้ายจะเหนียว 4-9 กรัม/เดนเยอร์ ณ จุดที่ขาด
ออก

ความเงามัน – ความเงามันต่ำต้องชุบน้ำมันเพื่อให้มีความมันมากกว่าธรรมดา

ความยืดหยุ่น – มีความยืดหยุ่นดี สามารถกลับเข้าที่ได้เร็วและไม่เปลี่ยนรูป ถ้าดึงออก

ร้อยละ 16 เป็นเวลา 100 วินาที ทิ้งไว้ให้คืนตัว 60 วินาที จะคืนตัวได้ร้อยละ 86

ความคงรูป – โยไนลอนจะเกิดรูปหรือรอยยับถาวรได้ ถ้าผึ่งหรืออบด้วยความร้อนแห้งหรือ
ร้อนชื้น โดยปกติจะมีความคงตัวดีมาก

การดูดความชื้น – ดูดความชื้นได้ค่อนข้างต่ำ

ปฏิกิริยาต่อความร้อน – หลอมเหลวที่ 250°C ถ้า 150°C จะเหลืองภายใน 5 ชม.

ปฏิกิริยาต่อกรด/ด่าง – ไม่ทนต่อสภาวะกรดแก่ แต่ทนด่างได้ดีมาก

การทนต่อสภาพแวดล้อม – โยไนลอนมักไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงแม้ที่อุณหภูมิ 80°C ทน
ต่อการสวมใส่และซักรีด ซักรีดได้ดี หากใยไนลอนถูกแสงสว่างโดยตรงจะเสื่อมคุณภาพ โยไนลอน
ชนิดเป็นมันใสจะทนแสงแดดได้ดีเท่ากับฝ้าย ไม่เป็นอาหารของเห็ดรา แมลง และแบคทีเรีย

3. โยพอลิเอสเตอร์

เส้นใยสังเคราะห์จากสารเคมี ผิวใยเรียบ ยาวเป็นเส้นตรงแบบต่อเนื่อง ความต้านทานแรง
ดึงใยยาวทนต่อการดึงมาก ถ้าดึงให้ยืดออกร้อยละ 1 ต้องใช้แรงดึงถึง 1 กรัม/เดนเยอร์ โดยทั่วไป
เส้นใยยาว เหนียวประมาณ 4.8-6.0 กรัม/เดนเยอร์ ใยสั้นจะเหนียวน้อยกว่าเล็กน้อย

คุณสมบัติโดยทั่วไป

ความเงามัน – มีทั้งแบบมัน กึ่งทึบและทึบ

ความยืดหยุ่น – ความยืดตัวเมื่อขาด 19-30 %

ความคงรูป – ไม่ค่อยยับ เมื่อยับจะคืนตัวได้เร็ว

การดูดความชื้น – ดูดความชื้นได้ร้อยละ 0.4 ที่อุณหภูมิ 22°C ความชื้นสัมพัทธ์ร้อยละ 65 เมื่อเปียกจะแห้งเร็ว

การต้านความร้อน – พอใช้

ปฏิกิริยาต่อความร้อน – ทนความร้อนดีกว่าในลอน มีจุดละลายที่ 249°C

ปฏิกิริยาต่อกรด/ด่าง – ทนต่อกรด-ด่างอย่างอ่อนได้

การทนต่อสภาพแวดล้อม – ทนต่อแสงแดดได้ดี มอด แมลง แบคทีเรีย ไม่เป็นอันตรายต่อเส้นใย สีไม่ตกทั้งแดดและเวลาซัก

4. โยียงสังเคราะห์ (สแปนเด็กซ์)

เส้นใยทำจากเส้นใยที่เป็นโพลีเมอร์สังเคราะห์ ส่วนใหญ่ที่ผลิตจำหน่ายเป็นเส้นใยสีขาว คุณสมบัติโดยทั่วไป

ความต้านทานแรงดึง – ความเหนียวที่จุดขาดของเส้นใย 0.7-0.9 กรัม/เดนเยอร์ ความเหนียว 4.5 กรัม/เดนเยอร์

ความยืดหยุ่น – ดีมาก ยืดได้ก่อนขาด 520-610% หรือ 6-9 เท่าของความยาวเดิม

ความคงรูป – เมื่อดึงยืดออกร้อยละ 50 จะคืนตัวร้อยละ 93.5-96

การดูดความชื้น – ดูดความชื้นที่เพิ่มได้ร้อยละ 0.3

ปฏิกิริยาต่อความร้อน – ทนได้พอสมควร มีจุดหลอมละลายที่ 250°C

ชนิดของผ้า

1. ผ้าฝ้าย

ผ้าฝ้ายเป็นใยจากเมล็ดของต้นฝ้าย ซึ่งมีทั้งเส้นใยขนาดยาวและขนาดสั้น ใช้ผลิตผ้าคุณภาพดี มีความแข็งแรงทนทาน มีให้เลือกหลายรูปแบบทั้งน้ำหนัก ผิวสัมผัส สีและลวดลาย เช่น ผ้าที่มีน้ำหนักเบา เช่น ผ้าฝ้ายลินิน ผ้าป่าน ฯลฯ ผ้าที่มีน้ำหนักปานกลาง เช่น ผ้าสำลี ผ้าปอปปลิน ผ้าเดนิม ฯลฯ ผ้าที่มีน้ำหนักมาก เช่น ผ้าคอรีดูรอย ผ้ากำพหยี่ ฯลฯ นอกจากนี้ยังสามารถทำการตกแต่งได้หลายวิธี เพื่อให้มีคุณสมบัติต่างไป เช่น การชุบมัน การขัดมัน การลงแป้ง ฯลฯ

คุณสมบัติโดยทั่วไป

1. ระบายความชื้นและความร้อนได้ดี ตลอดจนนำไฟฟ้าที่ดีจนไม่เกิดไฟฟ้าสถิตย์
2. มีความทนทานสูง ทนต่อการเสียดสี มีความยืดหยุ่นดี
3. ฝ้ายดูดความชื้นได้ง่ายจึงย้อมสี และพิมพ์ลวดลายได้ง่าย และสม่ำเสมอ
4. สามารถตกแต่งผ้าฝ้ายให้คงตัวได้ทั้งวิธีการ(ใช้ความร้อนกับไอน้ำ) และสารเคมี(เช่น อัล

ดีไฮด์) และยังสามารถตกแต่งเพิ่มสารเคมีโดยให้สารเคมีนั้นๆติดอยู่กับเส้นใยภายนอก เมื่อใช้เส้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใยฝ้ายปนกับเส้นใยสังเคราะห์ชนิดอื่น ฝ้ายจะเป็นฝ้ายรับสารเคมีที่ตกแตงนั้น ทำให้ได้ผ้าทนยับ (Wash and Ware) หรือการตกแตงด้วยสารเคมีอื่น ได้แก่ การตกแตงให้ทนไฟ การป้องกันน้ำ หรือ สะท้อนน้ำ ทนแดดหรือรา

2. ผ้าใบ

ผ้าใบ หมายถึง ผ้าที่ทอแบบลายขัด (Plain Weave) มีเนื้อแน่น และแข็งแรง มีน้ำหนักต่อตารางเมตรตั้งแต่ 200-1700 กรัม เส้นด้ายยืนและด้ายพุ่งที่ใช้ทออาจเป็นด้ายเส้นเดี่ยว หรือหลายเส้นควบกับ (Double Yarn) หรือตีเกลียวกัน (Twisted Yarn)

คุณสมบัติโดยทั่วไป

1. มีเนื้อแน่นและแข็งแรง
2. มีน้ำหนักค่อนข้างมากเมื่อเปรียบเทียบกับผ้าชนิดอื่น คือ น้ำหนักต่อตารางเมตรตั้งแต่ 200-1700 กรัม

3. ทนต่อการขีดข่วนและแรงดึง ซึ่งความคงทนขึ้นกับขนาดเส้นด้ายและลายทอ

4. มีการตกแตงย้อมสีได้หลากสี สามารถทำความสะอาดได้โดยการซักล้าง

5. เมื่อนำมาเย็บประกอบเข้ารูปทรงเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆแล้ว จะมีความคงรูป

ผ้าใบได้ถูกนำไปใช้ในการผลิตผลิตภัณฑ์หลายชนิด ที่ต้องการความคงทนแข็งแรง หรือการรับน้ำหนัก เช่น เก้าอี้ผ้าใบ กระเป๋าผ้าใบ ถุงผ้าบรรจุของ ฯลฯ ซึ่งนับว่าเป็นวัสดุที่ได้รับความนิยมมากอย่างหนึ่ง แต่มีข้อเสีย คือ สีจะซีดลงไปเมื่อถูกแดด

3. ผ้าพลาสติก

ผ้าพลาสติกมีความคล้ายคลึงกับหนังเทียมชนิด PVC Leather Cloth แต่จะแตกต่างตรงที่ ผ้าพลาสติกนั้น ประกอบด้วยวัสดุผ้าเป็นหลัก ส่วนหนังเทียมนั้นประกอบด้วยวัสดุหนังเทียมเป็นหลัก

ผ้าพลาสติก ผลิตขึ้นด้วยขบวนการ 2 วิธีรวมกัน โดยการนำผ้าชนิดต่างๆ อาจเป็นผ้าอัดเส้นใย ผ้าทอ หรือผ้าถักก็ได้ แล้วนำพลาสติกเหลวมาเคลือบผิวเพื่อป้องกันไม่ให้หดหรือยับ อีกทั้งยังเป็นการเสริมความแข็งแรงทนทานของผ้าอีกด้วย ซึ่งมีทั้งการเคลือบเพียงบางๆ น้ำสามารถซึมผ่านได้เพียงเล็กน้อย หรือเคลือบหนาๆจนสามารถกันน้ำได้ การตกแตงผ้า แบ่งได้เป็น 2 วิธี คือ ใช้ในลักษณะผงแห้งอัดติดบนผ้ารองพื้น หรือ ละลายให้เป็นของเหลวแล้วพ่น

คุณสมบัติโดยทั่วไป

อ่อนพับไปมาได้เช่นเดียวกับผ้า ไม่ดูดน้ำ ผิวเรียบ ไม่เปื้อนง่าย สามารถทำความสะอาดได้โดยการซักล้าง นุ่ม ราคาถูก ทนต่อความร้อนสูงไม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พลาสติกทอ

เป็นการนำพลาสติกในฐานะเป็นเส้นด้าย มาทำการทอเหมือนกับการทอผ้าธรรมดา แต่พลาสติกจะต้องผ่านการกดรีดออกมาเป็นเส้นใยเดี่ยวเสียก่อน แล้วจึงนำเส้นใยนั้นมาทอ มักใช้ทำมุ้งลวด ทำผ้าบุเฟอร์นิเจอร์

คุณสมบัติโดยทั่วไป

อ่อนพับไปมาได้เช่นเดียวกับผ้า นุ่ม ไม่ดูดน้ำ ผิวเรียบ รักษาความสะอาดง่าย ราคาถูก ทนต่อความร้อนสูงไม่ได้

4. ผ้าร่ม

ทอมาจากเส้นใยโพลีเอไมด์(ไนลอน) หรือพวกโพลีเอสเตอร์ล้วน มีด้วยกันทุกสี เหนียว ทนทานดี ทนต่อความร้อน แสงแดด อายุการใช้งานนาน น้ำหนักเบา เมื่อใช้ไปนานๆไม่มีการเกิดรอยแตก

ผ้าร่มมีด้วยกัน 2 แบบ คือ

1. แบบสะท้อนน้ำ ซึ่งหากน้ำตกมาจะถูกสะท้อนออกไป แต่ก็อาจมีบางส่วนอยู่ เมื่อสะท้อนไปนานๆ น้ำจะค่อยๆซึมเป็นเม็ดเข้ามา
2. แบบกันน้ำ โดยปกติจะมีน้ำหนัก 69 g/m ทนต่อแรงดึงไม่น้อยกว่า 510 นิวตันในด้ายพุ่ง และ 550 นิวตันในด้ายยืน

5. ผ้าใบไนลอน

เป็นผ้าใบที่ทอจากเส้นใยไนลอน ซึ่งมีคุณสมบัติที่มีความเหนียว ทนทานและมีน้ำหนักเบา ไม่ดูดซึมน้ำ ซึ่งเมื่อนำเอาเส้นใยไนลอนมาทอเป็นผ้าใบจะทำให้มีคุณสมบัติดังนี้

คุณสมบัติโดยทั่วไป

1. มีสีสันทันตามต้องการ และสีไม่ตก
2. มีความเหนียวมากกว่าผ้าใบธรรมดา
3. มีความต้านทานราผ้า และการเสียดสี ด้านทานการถูกเก็บหมักหมมมานานๆได้เป็นอย่างดี
4. มีน้ำหนักเบา
5. มีความลื่นน้ำได้ดี ไม่ดูดซึมน้ำ เมื่อเปียกน้ำจะแห้งเร็ว ดังนั้นเมื่อซักผ้าแล้วไม่จำเป็นต้องตากแดด

6. หนังเทียม

ในปัจจุบันผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าได้หันมาให้ความสนใจมากขึ้น เนื่องจากมีราคาถูกลงสามารถนำมาทดแทนหนังแท้ได้เป็นอย่างดี มีรูปแบบและผิวสัมผัสที่แปลกตา มีสีสันสดใส

หนังเทียมเป็นผลิตภัณฑ์พลาสติก (Polyvinyl Chloride) สำเร็จรูปชนิดหนึ่ง นิยมใช้ทำเบาะรถยนต์ กระเป๋า เข็มขัด รองเท้า เฟอร์นิเจอร์ ฯลฯ และผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่ใช้แทนหนัง

หนังเทียมสามารถแบ่งเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

1. PVC LEATHER เป็นหนังเทียมชนิดที่มีด้านหลังเป็นผ้า ซึ่งมีประโยชน์ในการเสริมความเหนียวให้แก่หนังเทียมไม่ฉีกขาดง่าย แบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

1.1 PVC Leather Cloth คือหนังเทียมที่ประกอบด้วยชั้น 2 ชั้น ชั้นนอกเป็นชั้นของหนังเทียม ชั้นในเป็นผ้า มักทำผลิตภัณฑ์จำพวก กระเป๋าต่างๆ ของชำร่วย ฯลฯ

1.2 Sponge Leather Cloth คือหนังเทียมที่ประกอบด้วยชั้นต่างๆ 3 ชั้น คือ ชั้นหนังเทียม ฟองน้ำ และชั้นที่เป็นผ้า มักนิยมใช้ทำเฟอร์นิเจอร์ เบาะรถยนต์

2. PVC Film & Sheet เป็นหนังเทียมชนิดไม่มีหลังผ้า มีเพียงชั้นของหนังเทียมเพียงชั้นเดียว ดังนั้นจึงฉีกขาดได้ง่ายเมื่อโดนขีดข่วน แบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

2.1 PVC Film มีลักษณะใส โปร่งแสง มีหลายสีและมีความหนาต่างๆกัน นิยมใช้ทำเป็นแผ่นพลาสติกหุ้มปกสมุด หนังสือ ฯลฯ

2.2 PVC Sheet มีลักษณะทึบแสง มีทั้งชนิดหนาและบาง ชนิดบางนิยมใช้ทำรองเท้า ชนิดหนาใช้ทำเข็มขัด ผ้าใบ ผ้าเต็นท์ และผ้าปูโต๊ะ ฯลฯ

คุณสมบัติโดยทั่วไป

1. หนังเทียมเป็นวัสดุที่มีน้ำหนักเบา
2. สามารถกันน้ำได้ แต่จะมีรูเล็กๆ ที่อากาศสามารถผ่านเข้า-ออกได้
3. สามารถซักล้าง ทำความสะอาดได้ง่าย
4. หนังเทียมเป็นวัสดุที่มีความแข็งแรง ยืดหยุ่นได้ง่าย
5. สามารถผลิตให้มีสีต่างๆ พื้นผิว และพิมพ์ให้มีลวดลายต่างๆได้ตามต้องการ
6. มีราคาถูกลงมากเมื่อเทียบกับวัสดุอื่นๆ

ขนาดของหนังเทียม

หนังเทียมที่ขายตามท้องตลาดจะขายเป็นม้วน มีขนาดหน้ากว้างต่างๆกัน คือ หน้ากว้าง

32" 40" 54" และ 60"

การประกอบเข้ารูป

1. PVC Leather Cloth สามารถประกอบเข้ารูปทรงเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆได้โดยการเย็บ โดยที่ใช้จักรที่สามารถเย็บหนังเทียมได้ เพราะหนังเทียมชนิดนี้มีความหนามากกว่าผ้าธรรมดา และไม่สามารถเข้ารูปทรงได้โดยการอัดด้วยความร้อน เพราะจะทำให้เนื้อหนังเทียมไหม้จนขาดได้

2. PVC Film & Sheet สามารถประกอบเข้ารูปทรงได้ทั้งการเย็บเข้ารูปและการทำให้เกิดตะเข็บที่ติดกันโดยอัดด้วยความร้อน แต่เนื่องจากไม่มีหลังผ้า ความเหนียวทนทานจึงมีน้อย ทำให้รอยเย็บมักฉีกขาดได้ง่าย

7. ผ้าถัก

ผ้าถักมี 2 ชนิด ซึ่งแต่ละชนิดก็จะมีโครงสร้างและคุณสมบัติแตกต่างกัน

1. ผ้าถักแนวด้ายพุ่ง (Weft or Filling Knitted Fabrics) เกิดจากการถักเส้นด้ายให้เกิดห่วงที่ละห่วงไปตามแนวนอนของพื้นผ้า ใช้ในการผลิต ถุงเท้าสตรี (ถุงน่อง) เสื้อกล้าม ถ้าเกิดห่วงขนาด 1 ห่วงก็จะขาดต่อกันเป็นแนวยาว

2. ผ้าถักแนวด้ายยืน (Warp Knitted Fabrics) ผ้าที่เกิดจากการถักให้เป็นห่วงต่อเนื่องไปตามแนวยาว หรือตามแนวเส้นด้ายยืนซึ่งเหนียวกว่าแนวขวาง ถ้าห่วงขาดจะหลุดเป็นแถวยาว ไม่ยืดเวลาสวมใส่ ได้แก่ ผ้าตรีโคลท์พื้นฐาน มีทั้งชนิดเนื้อเรียบ และที่มีลวดลายในตัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปแบบการคล้องเกี่ยวของเส้นด้ายแต่ละเส้นกับเส้นด้ายที่อยู่แถวถัดไป ผ้าตรีโคลท์มีทั้งที่ถักจากเส้นด้าย 1 ชุด และถักจากเส้นด้ายมากกว่า 2 ชุด ผ้าตรีโคลท์ที่ถักจากเส้นด้าย 2 ชุด มักใช้เส้นด้ายสีต่างกัน และมีลวดลายมากกว่าแถบเดียว ผ้าตรีโคลท์ระบายอากาศและน้ำได้ดี มีความอ่อนนุ่ม ทั้งตัวดี ทนยับ ห่วงไม่หลุดลุ่ย และมีความยืดหยุ่นดี ความหนาของผ้าขึ้นอยู่กับขนาดของเส้นด้าย จำนวนเส้นด้าย ความแน่นของห่วงถัก จำนวนแกนตัวนำส่งด้าย และการตกแต่ง

ผ้าตรีโคลท์ พื้นฐานเหมาะสำหรับทั้งชุดชั้นใน ชุดนอน เสื้อ กระโปรงชุด และเครื่องแต่งกายทั่วไป นอกจากนี้ยังใช้สำหรับทำผ้าประคบด้านหลังของผ้าอื่น เช่น หนังเทียม

8. ผ้าอัดโดยไม่ใช้เส้นใย

พลาสติกที่นำมาอัดเป็นแผ่นผ้าในปัจจุบันมีด้วยกันหลายชนิด และมีคุณสมบัติทางเคมีและทางฟิสิกส์ไม่เหมือนกัน การนำไปใช้งานเพื่อการพิมพ์จึงควรศึกษาคุณสมบัติเสียก่อน

ในปัจจุบันผ้าอัดประเภทพลาสติกได้ถูกนำมาใช้เพื่อการผลิตผลิตภัณฑ์มากมาย เนื่องจากราคาถูกและหาซื้อได้ง่าย ตลอดจนจนถึงการที่สามารถเปลี่ยนรูปร่าง และนำกลับมาใช้ใหม่ได้

พลาสติกที่นิยมนำมาอัดเป็นแผ่นผ้า คือ PVC ซึ่งมีคุณสมบัติทนสารเคมี สามารถทนกรด/ด่าง น้ำมันเบนซิน น้ำมันเครื่อง ส่วนมากจะฉีกออกเป็นแผ่น เส้น

ตารางที่ 3 แสดงชนิด และคุณสมบัติของผ้าที่นิยมใช้ทำตุ๊กตา

ชื่อทางการค้า	คุณสมบัติ
1. Diet	มีลักษณะมันวาว เป็นขนอ่อนนุ่มเนื่องจากได้ผ่านกรรมวิธีการชุบขนด้านเดียว
2. Nylex	มีลักษณะเป็นขนอ่อนนุ่ม แต่เส้นใยไม่มันวาวเหมือน Diet
3. ลักกะหลาด - หน้าเดียว - 2 หน้า	มีลักษณะเป็นผ้าอัดขนแต่เป็นขนแค่ด้านเดียว จะมีความบางกว่าลักกะหลาด 2 หน้า มีทั้งแบบยัดได้ และยัดไม่ได้ มีลักษณะเป็นผ้าอัดขนซึ่งจะควบคุมความหนาในขนาดต่างๆกัน ขนาดยิ่งบางขนจะยิ่งแน่น เนื้อผ้าไม่มีความยืดหยุ่น ถ้ามีส่วนผสมของเส้นใย Cotton จะทำให้ผ้ามีความนุ่มมากขึ้น แต่จะไม่คงทนเท่ากับเป็น Polyester 100% ผ้าที่นำเข้ามาจากญี่ปุ่นและไต้หวันจะมีคุณภาพที่ดีกว่าของในประเทศเนื่องจากว่าผ้าในประเทศจะมีส่วนผสมของ Nylon มาก ทำให้เนื้อนุ่มและย้วยง่าย
4. ผ้าขนหนู	มีลักษณะทอขนเป็นห่วง มีทั้งแบบหนา และ บาง จะให้ผิวสัมผัสที่อ่อนนุ่ม ที่แตกต่างไปจากผ้าชนิดอื่น มีทั้งขนหน้าเดียวและหน้าคู่
5. Tecot	เป็นผ้าทอลักษณะเดียวกับ Diet แต่ขนจะฟูและอ่อนนุ่มกว่า และไม่มี ความมันวาว
6. Velour	มีลักษณะเป็นผ้าทอตัดขน ให้ความอ่อนนุ่มมากเป็นพิเศษ ขนมีความแข็งแรงไม่หลุดลุ่ย จึงเป็นวัสดุที่นิยมใช้ทำอุปกรณ์สำหรับทารกมากที่สุด
7. กำมะหยี่ - ยืด - ไม่ยืด - ขนยาว	มีลักษณะคล้ายผ้ายัดเป็นขนสั้นและมีขนด้านเดียวที่มีความมันวาวมาก เนื้อผ้ามีความอ่อนนุ่มมากจึงทำให้การตัดเย็บมีความยากกว่าผ้าชนิดอื่น มีขนที่สั้นกว่าแบบยัดและไม่มีความมันวาว มีลักษณะเนื้อผ้าที่แข็ง เป็นผ้าที่ใช้ทำพื้นโต๊ะสนุกเกอร์ มีขนที่ไม่มันวาว จะพิมพ์เป็นลายต่างๆ เช่นลายวัว ลายยีราฟ ลายเสือ ลายม้าลาย นิยมใช้ทำเสื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>8. ผ้าขนสัตว์</p> <ul style="list-style-type: none"> - ขน K - ขนธรรมชาติ - ขนเป็ยก (ผ้าบัว) 	<p>เป็นผ้าที่ทอขนด้วยเครื่องยี่ง มีทั้งขนสั้นและขนยาว โดยที่มีความยาวของขนตั้งแต่ 6 มม.-100มม. ขนจะมีลักษณะเป็นขนด้าน และหลุดยากกว่าขนธรรมชาติ จึงมีความนิยมใช้มากกว่าขนธรรมชาติ</p> <p>มีขนาดความยาวของขนเช่นเดียวกับขน K แต่ขนจะมีความวาวและหลุดง่ายกว่าขน K</p> <p>มีลักษณะของขนที่ติดกันเป็นกระจุกคล้ายกับขนที่เป็ยกน้ำเนื่องจากการทอขนด้วยเครื่องกลม มีความยาวของขนตั้งแต่ 6 มม.-30 มม. และขนจะมีลักษณะเป็นขนด้าน</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4 แสดงขนาด ราคา และสีของผ้าที่มีขายอยู่ตามท้องตลาด

ชนิดของผ้า	สีผ้าที่มีอยู่ในท้องตลาด	ความกว้างหน้าผ้า และราคา
1. Diet	มีสีให้เลือกมากรวมไปจนถึงสี สะท้อนแสง และสามารถสั่งย้อม สีได้ตามต้องการ	หน้ากว้าง 60" ขายปลีก 90 บาท/เมตร ยกพับ 65 บาท/เมตร
2. Nylex	มีสีให้เลือกมาก และสามารถสั่ง ย้อมสีได้	หน้ากว้าง 60" ไม่ขายปลีก ยกพับ 65 บาท/เมตร
3. สักกะหลาด - หน้าเดียว - 2 หน้า	มีหลายสีให้เลือก มีหลายสีให้เลือก	หน้ากว้าง 60" ขายปลีก 120 บาท/เมตร หน้ากว้าง 36" ขายปลีก 100 บาท/เมตร
4. ผ้าขนหนู	มีสีให้เลือกมากทั้งสีเข้ม และสี อ่อน	หน้าเดียว หน้ากว้าง 70"-72" ขายปลีก 140 บาท/เมตร ยกพับ 102 บาท/หลา
5. Tecot	มีสีให้เลือกมาก และสามารถสั่ง ย้อมสีได้	หน้ากว้าง 60" ขายปลีก 90 บาท/เมตร ยกพับ 50 บาท/เมตร
6. Velour	นำเข้ามาจากญี่ปุ่น มีสีให้เลือกมาก และสามารถสั่งย้อมสีได้	หน้ากว้าง 60"-68" ยกพับ 330 บาท/กิโลกรัม ผ้า1กิโลกรัมยาวประมาณ 2.7 หลา
7. กำมะหยี่ - ยืด - ไม่ยืด	มีหลายสีแต่จะเป็นสีที่เป็นโทน เข้ม เช่น แดงเข้ม เหลืองเข้ม เขียวเข้ม เป็นต้น และขาว มักเป็นสีที่มีสีดำนวมอยู่มาก เช่น เขียวแก่ ดำ น้ำเงิน แดงเข้ม	หน้ากว้าง 60" ขายปลีก 70 บาท/เมตร ขายปลีก 120 บาท/เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติในวงจำกัดให้บางประเด็นประโยชน์ด้วยการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ขนยาว	ไม่มีสีพื้น แต่จะพิมพ์เป็นลาย	ขายปลีก 200 บาท/เมตร
8. ผ้าขนสัตว์		หน้ากว้าง 60"
- ขน K	มีสีให้เลือกมาก และสามารถตั้ง	ขายปลีก 210 บาท/เมตร
- ขนธรรมชาติ	ย้อมสีได้	ขายปลีก 160 บาท/เมตร
- ขนเป็ยก (ผ้าบัว)		ขายปลีก 230 บาท/เมตร

8.2 ข้อมูลเกี่ยวกับการพิมพ์ผ้า

การพิมพ์ผ้า หมายถึง การทำให้เกิดสีเฉพาะแห่ง (Local Coloration) บนผ้า สามารถทำให้เกิดสีได้บนผ้าผืนหนึ่ง ลวดลายที่ได้จะมีขอบเขตแน่นอน

วิธีการพิมพ์ (Method Printing)

1. วิธีพิมพ์โดยตรง (Direct Printing) สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 วิธี คือ
 - 1.1 การพิมพ์สีลงไปในบริเวณที่ต้องการให้เป็นลวดลาย
 - 1.2 การพิมพ์สีลงไปในบริเวณที่ไม่ใช่ลวดลาย
2. วิธีพิมพ์ฟอกสี
3. วิธีการพิมพ์แล้วย้อม (Resist Printing)
4. วิธีพิมพ์สองหน้า (Duplex Printing)

แบบการพิมพ์ (Style of Printing)

1. การพิมพ์แบบสแตนซิล (Stencil Printing)
2. การพิมพ์แบบบล็อก (Block Printing)
3. การพิมพ์บาติก (Batik Printing)
4. การพิมพ์แบบบลัช (Blotch Printing)
5. การพิมพ์ด้วยสารละลาย (Burn-Out Printing)
6. การพิมพ์รูปลอก (Transfer Printing)
7. การพิมพ์ดอกขนก้ามะหยี่ (Flock Printing)
8. การพิมพ์ทับ (Over Printing)
9. การพิมพ์ด้วยสกรีน (Screen Printing)
10. การพิมพ์ให้เกิดจุดเล็กๆ (Stripple Effect or Half Tone Printing)
11. การพิมพ์แบบตวลเดอจอย (Toil De Jouy)

เอกสารนี้ 12. การพิมพ์ด้วยยีน (Warp Printing) เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

13. การพิมพ์ผ้าใยผสม (Different Printing) หลากๆชนิด
14. การพิมพ์แบบโพลีโครเมติก (Polychromatic Printing)
15. การพิมพ์แบบทัก (Tak Printing)
16. การพิมพ์แบบไมโครเจท (Microjet Injection Printing)
17. การพิมพ์แบบไซเมติก (Cymetic Printing)

แม่พิมพ์

แม่พิมพ์ หมายถึง ตัวแบบซึ่งจำลองลงลายมาจากต้นฉบับของลวดลายที่ต้องการพิมพ์ เพื่อเป็นสื่อในการถ่ายทอดลวดลายพิมพ์นั้นลงบนผ้า แม่พิมพ์แบ่งออกได้ตามวิธีทำเป็น 3

ประเภท

1. แม่พิมพ์สเตซิล (Stencil)
2. แม่พิมพ์บล็อก (Block)
3. แม่พิมพ์สกรีน (Screen)

แม่พิมพ์สกรีน

ประเภทแม่พิมพ์สกรีนออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. สกรีนที่พิมพ์ด้วยมือ
2. สกรีนที่พิมพ์ด้วยเครื่องจักร

ส่วนประกอบของแม่พิมพ์สกรีน ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ

1. กรอบสกรีน (Screen Frame) ควรใช้ไม้สักที่แห้งสนิทแล้วหรือไม้ที่มีคุณสมบัติไม่หดตัวมากเกินไปเมื่อถูกน้ำหรือน้ำมัน ไม้ที่ใช้ต้องแข็งเป็นแนวตรง เรียบไม่มีเสี้ยน
2. ผ้าสกรีน (Fabric) คือผ้าที่ทำหน้าที่เป็นตัวแม่พิมพ์ โดยจะให้หมึกไหลผ่านผ้าไปทั่ววัสดุที่ต้องการพิมพ์ โดยมากจะทำจากผ้าไหมเนื้อละเอียดมาก ผ้าไนลอนและผ้าโพลีเอสเตอร์
 - ผ้าไหม เป็นเส้นใยที่เหมาะสมที่สุดและหาได้ง่ายที่สุด สาเหตุที่ผ้าไหมเป็นที่นิยมก็เพราะความสม่ำเสมอของการทอ ความแข็งแรงคงทนต่อแรงดึง และสามารถที่จะพิมพ์ซ้ำ โดยคงรายละเอียดได้เหมือนเดิมทุกประการ แต่มีข้อเสีย คือ ราคาค่อนข้างสูง และจะถูกคลอรีนทำลายได้
 - โพลีเอสเตอร์ ราคาค่อนข้างพอเหมาะกว่าผ้าไหม มีความแข็งแรงคงรูปร่าง และข้อดีคือ ทนต่อคลอรีนด้วย
 - ไนลอน แม้จะหาได้ง่าย แต่ก็ไม่เหมาะนักกับการทำสแตนด์ เพราะต้องยึดจับกับตัวทำลาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์สงวนลิขสิทธิ์หรือสงวนลิขสิทธิ์เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผ้าสกรีนที่มีจำหน่ายในปัจจุบันนี้มีหลายขนาดตามความแน่นของเส้นด้ายต่อตารางนิ้ว ซึ่งการนับเส้นด้ายจะต้องนับทั้งด้ายยืนและด้ายพุ่ง เพราะผ้าสกรีนต้องการทอที่ถี่ห่างเท่ากันพอดี

ตารางที่ 5 แสดงความถี่ห่างของผ้าสกรีน

แบบที่ Design	ความถี่ห่าง (Mesh)		
	ผ้าไหม	ไนลอน	เทดรอน
ตัวหนังสือ แบบหยาบ ขนาดกลาง-ใหญ่	80-140	150	120-150
ตัวหนังสือ ขนาด 1 ซม.	150	150	150
ตัวหนังสือ ขนาด 1-0.5 ซม.	200	200	200
ตัวหนังสือ ขนาด 0.5 ซม.	240	225	225
ลวดลายซับซ้อนยุ่งยาก และที่รายละเอียดมาก		250	250
ตัวหนังสือ ขนาด 0.3-0.5 ซม.		300	300

ยางปาด คือ อุปกรณ์ผิวเรียบที่จะพาหมึกพิมพ์ในบล็อกสกรีนจากด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่ง โดยที่หมึกจะได้รับแรงกดจากยางปาดให้ผ่านผ้าสกรีนลงไปบนวัสดุที่พิมพ์



- (A) SQUARE-EDGED: For printing on flat objects.
- (B) SQUARE-EDGED with Rounded Corners: For extra-heavy deposits. For printing light colors on dark backgrounds or printing with fluorescent inks.
- (C) SINGLE-SIDED Bevel Edge: For use mostly by Glass or Name-plate Printers.
- (D) DOUBLE-SIDED Bevel Edge: For direct printing on uneven surfaces; bottles, containers, etc. Also for delicate textile designs.
- (E) ROUNDED EDGE: For textile printing with heavy deposit.
- (F) DOUBLE-SIDED Bevel Edge, Flat Point: For ceramic printing.

ภาพที่ แสดงลักษณะหน้าตัดของยางปาด และลักษณะการใช้งาน

หมึกพิมพ์ สามารถแบ่งได้โดยถือหลักจากตัวทำละลาย ดังนี้

1. หมึกพิมพ์ใช้น้ำ เป็นหมึกพิมพ์ที่ใช้น้ำสะอาดเป็นตัวผสม และล้างหมึกพิมพ์ แบ่งออกได้ตาม

เอกสารนี้ลักษณะของหมึกพิมพ์ คือ ๑. การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. หมึกพิมพ์ผ้า ใช้พิมพ์ผ้าสีอ่อนได้ทุกชนิด
 2. หมึกพิมพ์สีลอย ใช้พิมพ์ผ้าได้ทุกชนิด ทั้งสีอ่อนและสีเข้ม เมื่อแห้งแล้วหมึกจะลอยเด่นอยู่บนผ้า
 3. หมึกพิมพ์สียาง เช่นเดียวกับหมึกพิมพ์สีลอย และหมึกยังมีลักษณะเหนียวคล้ายยาง
 4. หมึกพิมพ์สีนูน เมื่อพิมพ์แล้วเป่าด้วยลมร้อน หมึกจะนูนฟูสวยงาม ไม่แพ้ลายปัก
 5. หมึกสีมุก ใช้พิมพ์ผ้า เมื่อแห้งแล้วสีจะออกเหลือบนวลเหมือนมุก
 6. หมึกสีกากเพชร ใช้พิมพ์ผ้า เมื่อแห้งแล้วจะออกเป็นเกล็ดระยิบระยับแบบกากเพชร
2. หมึกพิมพ์เชื่อน้ำมัน เป็นหมึกพิมพ์ที่ใช้โวลต์สปีด หรือน้ำมันกันตัน ซึ่งทำละลายหมึกได้ดี ทำให้เกิดเป็นเม็ดสี แต่เมื่อพิมพ์แล้วจะทำให้บดลือคูดตันได้ง่ายกว่าหมึกพิมพ์เชื่อน้ำ สามารถแบ่งหมึกพิมพ์เชื่อน้ำมันได้ 2 ประเภทตามลักษณะการแห้ง คือ

1. หมึกพิมพ์เชื่อน้ำมันแห้งเร็วคัลเลอร์เจ็ต (Colourjet)

คุณสมบัติ

- แห้งเร็ว เมื่อแห้งแล้วผิวหน้าหมึกจะมีลักษณะกึ่งด้านกึ่งเงา
- ใช้พิมพ์กระดาษได้ทุกชนิด
- พิมพ์ได้เนื้อที่ประมาณ 40-50 ตารางเมตร ต่อหมึก 1 ลิตร
- แห้งโดยการระเหยที่อุณหภูมิปกติ ใช้เวลาในการแห้งประมาณ 10-15 นาที แต่ถ้าอบในอุณหภูมิ 80-140 องศาเซลเซียส จะใช้เวลาประมาณ 2-3 นาที

2. หมึกพิมพ์เชื่อน้ำมันแห้งช้าดรูไลท์ (Drulite)

คุณสมบัติ

- แห้งช้า เมื่อแห้งแล้วผิวหน้าหมึกจะออกเป็นมันเงา
- ใช้พิมพ์โลหะ และนามบัตรแบบตัวนูน
- พิมพ์ได้เนื้อที่ประมาณ 30-34 ตารางเมตร ต่อหมึก 1 ลิตร
- แห้งโดยการระเหยที่อุณหภูมิปกติ ใช้เวลาประมาณ 3-4 ชั่วโมง แต่ถ้าอบให้แห้งที่อุณหภูมิ 80-140 องศาเซลเซียส จะใช้เวลาประมาณ 10-15 นาที

กระบวนการพิมพ์ มีขั้นตอนการพิมพ์ดังนี้

1. การเตรียมผ้า คือ การทำให้ผ้าสะอาด เพื่อให้สีแบ่งพิมพ์สามารถซึมทะลุไปภายในเส้นใยในเนื้อผ้าให้มากที่สุด

ผ้าฝ้ายต้องผ่านขั้นตอนการเตรียม ดังนี้

1. การตรวจผ้าเพื่อหารอยบกพร่อง
2. การเผาขน วิธีเผาขนสามารถทำได้ 2 วิธี คือ

- เผาด้วยแผ่นโลหะร้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เผาด้วยแผ่นโลหะร้อน
- เผาด้วยเปลวไฟแก๊ส

3. การต้มแป้ง
4. การทำความสะอาด
5. การฟอกขาว
6. การดึงเส้นด้ายให้ตรง
7. การทำให้อยู่ตัวด้วยความร้อน

2. การเตรียมสีพิมพ์ สีหรือฟิกเมนต์ ได้แก่ ตัวสีที่ละลายน้ำได้โดยที่มีตัวทำละลายช่วยบ้างเล็กน้อยหรือไม่ก็ได้ เช่น สีไดเร็กท์สามารถละลายน้ำได้ด้วยตัวของมันเอง

ส่วนตัวสีที่ไม่ละลายน้ำ แต่อาจละลายได้ในตัวทำละลาย แต่แล้วก็จะกลับมาเป็นตัวสีที่ไม่ละลายตามเดิม เช่น สีกัมมะถันและสีวัต หรือสีบางตัวที่ไม่ละลายเลย เช่น ฟิกเมนต์

สีพิมพ์ประกอบด้วย

1. สารข้น (Thickening)
2. สารยึดติด (Binder)
3. สารละลายสี
4. สารกระจายตัว (Dispersing Agent)
5. สารช่วยดูดความชื้น
6. สารอื่นๆที่ใช้เป็นครั้งคราว

สีพิมพ์สามารถแบ่งตามขบวนการใช้ออกเป็น 11 ชนิด ได้แก่

1. สีไดเร็กท์ เป็นสีที่สามารถละลายได้ในน้ำเย็นธรรมดา ซึมเข้าในเส้นใยได้โดยที่ไม่ทำปฏิกิริยาใดๆกับผ้า แต่ลอกตกออกได้ง่าย เหมาะสำหรับใช้พิมพ์ผ้าที่ไม่ต้องการซัก
2. สีแอซิก สีตัวนี้ใช้เฉพาะกับผ้าที่เป็นเส้นใยโปรตีน ขนสัตว์ ไหมและไนลอน แต่ต้องใช้ในภาวะกรด
3. สีเบสิค สีกลุ่มนี้เป็นสีดิสทิงชิ่งที่สุดในกลุ่มสีสังเคราะห์ ไม่ทนแสง ละลายในน้ำ
4. สีวัต เป็นตัวสีที่มีความสำคัญมาก ใช้พิมพ์ผ้าใยเซลลูโลส มีความคงทนต่อการซัก แสง เหงื่อ คลอรีน การขัดถูและอื่นๆ ไม่ละลายในน้ำแต่ละลายในโซเดียมไฮโดรซัลไฟต์ผสมโซดาไฟ
5. สีกัมมะถัน ไม่นิยมใช้พิมพ์
6. สีโซอิด ใช้กับเส้นใยได้หลายชนิด ตัวสีแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนหนึ่งเป็นตัวสีที่เรียกว่า Naphthal อีกส่วนหนึ่งเรียกว่า Fast Colour Salt ต้องนำทั้ง 2 ส่วนนี้มาใช้ด้วยกัน
7. สีอ็อกซิเดชั่น ปัจจุบันไม่นิยมใช้พิมพ์
8. สีเมอร์แดนท์ สีชนิดนี้ทนต่อการซักดีมาก ใช้พิมพ์ผ้าขนสัตว์และไหม

9. สีสียเพอร์ส เดิมเรียกว่าสีอะซิเตท (Acetate) ใช้พิมพ์เส้นใยอะซิเตทและใยโพลีเอสเตอร์
10. สีรีแอคทีฟ สีติดทนทานดี ทนแสงและทนการซัก มีสีมากมายค่อนข้างสดใสแต่ถ้าต้องการพิมพ์สีเข้ม เช่น สีดำหรือสีกรมท่า จะเปลืองตัวสีมากกว่าสีวัต มีชนิดที่ปรับปรุงเพื่อใช้พิมพ์โดยเฉพาะ ตัวสีละลายน้ำได้ดี พิมพ์ได้หลายวิธี
11. สีฟิกเมนต์ จะไม่ละลายน้ำ ไม่ทำปฏิกิริยากับเส้นใย เมื่อใช้พิมพ์จึงต้องใช้สารยึดติด (Binder) เป็นตัวยึดสีให้ติดกับเส้นใย มีความคงทนต่อการขัดสีดี แต่ไม่ทนการซัก และผิวสัมผัสของผ้ามักกระด้าง

การเลือกสีพิมพ์ ต้องเลือกให้เหมาะกับชนิดของเส้นใย โดยต้องคำนึงถึงคุณสมบัติของสีแต่ละตัวที่มีต่อการพิมพ์บนเส้นใย การเลือกตัวสีที่ใช้กับเส้นใยที่มีสีหลายอย่างใช้พิมพ์ได้ จึงต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยของผ้าพิมพ์นั้นด้วยว่าต้องการสีที่มีความทนทานขนาดใด

ตารางที่ 6 แสดงการเลือกใช้สีพิมพ์ให้เหมาะกับเส้นใยชนิดต่างๆ

เส้นใย	สีพิมพ์
ฝ้าย ลินิน แลเรยอน	ไดเร็กต์ เบสิก มอร์แดนท์ อโซอิก วัต รีแอคทีฟ ฟิกเมนต์
ไหมและขนสัตว์	รีแอคทีฟ แอซิก เบสิก ไดเร็กต์
อะซิเตท ไตรอะซิเตท	ดิสเพอร์ส
ไนลอน	แอซิก รีแอคทีฟ ดิสเพอร์ส
โพลีเอสเตอร์	ดิสเพอร์ส ฟิกเมนต์

3. การพิมพ์

การพิมพ์ผ้าด้วยสีฟิกเมนต์

สีฟิกเมนต์เป็นสีที่ละลายในน้ำ น้ำมันไวท์สปิริต น้ำมันก๊าดและในตัวทำละลายที่ใช้ในการซักแห้ง การเตรียมสีพิมพ์ฟิกเมนต์ประกอบด้วย ฟิกเมนต์ แป้งพิมพ์ สารยึดติด สารช่วยให้เกิดการเชื่อมโยงทางเคมี สารช่วยให้สีกระจายตัวและสารละลายตัวให้ความเป็นกรด หลังการพิมพ์ต้องทำให้แห้งอย่างสมบูรณ์ก่อน แล้วนำไปอบด้วยความร้อน นิยมอบด้วยความร้อนแห้งมากกว่าอบด้วยไอน้ำร้อนที่อุณหภูมิสูง

การพิมพ์ผ้าด้วยสีไดเร็กต์

สีไดเร็กต์ไม่คงทนต่อการซัก การเตรียมสีพิมพ์ไดเร็กต์ประกอบด้วย สี แป้งพิมพ์ Wetting Agent ตัวทำละลาย สารช่วยดูดความชื้นและค้างอ่อน หลังจากพิมพ์แล้วทำให้สีติดด้วยไอน้ำร้อน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์อื่นใด ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นเวลานาน ตามด้วยการซักด้วยน้ำสบู่ที่อุณหภูมิห้อง เนื่องจากสีนี้ไม่คงทนต่อการซัก ดังนั้นในระหว่างการซักล้างจะทำให้สีเบือนพื้นขาวของผ้า อาจแก้ไขได้โดยเติมสารขาวนวล (Optical Brightening Agent) เพื่อกลบพื้นขาวโดยผสมในน้ำล้างครั้งสุดท้าย หรืออาจใช้สารช่วยผนึกสี (Cationic Fixing Agent) แต่ก่อนทำการซักล้างเพื่อป้องกันการซีบของสีบนพื้นขาว และทำให้สีไม่จางลง

การพิมพ์ผ้าด้วยสีรีแอคทีฟ

ให้ความคงทนของสีต่อกระบวนการเปียกชื้นได้ดี การเตรียมสีพิมพ์รีแอคทีฟประกอบด้วย สี แป้งพิมพ์ ตัวทำลาย สารช่วยดูดความชื้น สารออกซิไดส์อ่อนๆ และต่าง

การพิมพ์ผ้าด้วยสีแอคติก

การเตรียมสีพิมพ์แอคติกประกอบด้วย สี แป้งพิมพ์ ตัวทำลาย สาร Swelling agent สารละลายตัวให้ความเป็นกรด หลังจากพิมพ์แล้วทำให้แห้ง แล้วอบไอน้ำร้อน 15-30 นาที

การพิมพ์ผ้าด้วยสีวัต

เป็นสีที่ไม่ละลายน้ำ ต้องทำให้ละลายโดยใช้สารรีดิฟว์และต่างก่อน จึงจะเกาะติดเส้นใย หลังจากนั้นทำการออกซิไดส์สีให้กลับเป็นสีเดิมที่ไม่ละลายน้ำ สีวัตมีความคงทนต่อสภาวะต่างๆ ได้ดี การเตรียมสีพิมพ์สีวัตประกอบด้วย สี แป้งพิมพ์ สารช่วยดูดความชื้น สารรีดิฟว์ หลังจากพิมพ์แล้วทำให้แห้ง ทำการผนึกสีด้วยไอน้ำร้อนแล้วล้างด้วยน้ำเย็น ต่อจากนั้นทำการออกซิไดส์ด้วยสารละลายที่ประกอบด้วยโซเดียมไดโครเมทหรือเปอร์บอเรตที่เจือกรดน้ำส้มเล็กน้อย เป็นเวลา 2-5 นาที แล้วจึงไปต้มด้วยน้ำสบู่

การพิมพ์ผ้าด้วยสีดิสเพอร์ส

ละลายน้ำได้เพียงเล็กน้อยที่อุณหภูมิห้อง จะละลายได้มากขึ้นเมื่ออุณหภูมิสูงขึ้น มีความคงทนต่อแสงและการซักดี การเตรียมสีพิมพ์ดิสเพอร์สประกอบด้วย สี แป้งพิมพ์ สารช่วยกระจายตัว สารออกซิไดส์(ช่วยป้องกันระดับสีเปลี่ยนแปลงระหว่างการผนึกสี) สาร Carrier หรือ Swelling Agent เพื่อเพิ่มความเข้ม สารละลายตัวให้ความเป็นกรด โซเดียมคลอไรด์ หลังจากพิมพ์ทำให้แห้งแล้วทำการผนึกสีโดยวิธีใดวิธีหนึ่ง เช่น ใช้ไอน้ำร้อนอิมิตัว ใช้ไอน้ำร้อนที่มีความดัน ใช้ไอน้ำร้อนที่การอบด้วยความร้อนแห้ง จากนั้นซักล้างโดยทำ Reduction Clearing

4. การทำให้สีพิมพ์แห้ง เมื่อพิมพ์เรียบร้อยแล้วต้องทำให้สีพิมพ์แห้งโดยเร็ว เพื่อป้องกันไม่ให้สีพิมพ์กระจายตัวออกนอกขอบลายที่กำหนด การอบแห้งในขั้นต้นใช้อบด้วยไอน้ำร้อนหรืออากาศร้อน ควรใช้ความร้อนประมาณ 90-110 องศาเซลเซียส

5. การทำให้สีพิมพ์ติด มีหลายวิธีขึ้นกับชนิดของสีและผ้า สามารถแบ่งออกเป็น 2 หัวข้อสำคัญคือ

1. วิธีการขั้นตอนเดียว เป็นการผนึกสีในสภาวะที่แห้ง แบ่งออกเป็น

- ใช้ไอน้ำร้อน (Steaming) เช่น ใช้ไอน้ำร้อนอิมิตัวที่อุณหภูมิ 120-150 องศาเซลเซียส หรือใช้ไอน้ำร้อนที่มีความดันช่วยในการผนึกสี

- ใช้ไอน้ำร้อนในระยะเวลาสั้นๆ (Short Steaming) เพื่อให้สีติดเร็วขึ้น ใช้เวลาในช่วงสั้นๆ ใช้อุณหภูมิสูง 180-200 องศาเซลเซียส วิธีนี้เรียกว่าการอบไอน้ำโดยใช้ความร้อนสูง
 - ใช้ความร้อนแห้ง (Thermofixation) สีจะถูกผนึกด้วยไอร้อน อุณหภูมิและเวลาในการผนึกจะขึ้นอยู่กับผ้าและชนิดของสี
2. วิธีการ 2 ขั้นตอน เป็นการผนึกสีในสภาวะที่เปียก แบ่งออกเป็น
- การใช้ด่างเป็นตัวช่วย
 - ใช้สารเคมีช่วยหมักในสภาวะที่เย็น

โดยหลักการทั้งหมดนี้ วิธีการใช้ไอน้ำร้อนเป็นวิธีที่ใช้ได้กับสีทุกชนิด

6. การซัก เมื่ออบไอน้ำเรียบร้อยแล้วต้องนำไปต้มในน้ำสบู่หรือผงซักฟอก เพื่อเอาเบ้งฟิมพ์และสารประกอบเคมีที่มีมากเกินไปออกให้สะอาด ขั้นตอนนี้สำคัญมากเพราะมีผลทำให้ผ้าฟิมพ์มีสีสดใสมากยิ่งขึ้น มีความนุ่มนวลสัมผัส และปราศจากกลิ่นสารเคมีหลงเหลืออยู่ในระหว่างที่ทำการซัก สีที่เกาะหลวมๆบนเส้นใยจะถูกขจัดออกจากบริเวณที่ฟิมพ์และสะสมอยู่ในน้ำซักล้าง ดังนั้นจึงมีโอกาสที่จะเปื้อนติดบริเวณที่ไม่ได้ฟิมพ์

จุดมุ่งหมายในการซักมีอยู่ 2 ประการ คือ

1. กำจัดสีที่เกาะอย่างหลวมๆออกจากบริเวณที่ฟิมพ์
2. ป้องกันการเปื้อนติดของสีในบริเวณที่ไม่ได้ฟิมพ์

การที่จะให้เกิดผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย 2 ประการนี้ ขึ้นอยู่กับการเลือกสีที่เหมาะสม เลือกสภาวะการซักที่ถูกต้อง เลือกสารช่วยซักเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ

7. การตกแต่งหลังฟิมพ์ หลังจากต้มสบู่และซักสะอาดเรียบร้อยแล้ว ต้องทำให้แห้งก่อน แล้วจึงนำไปตกแต่งเพื่อเพิ่มความสวยงามหรือประโยชน์ใช้สอยอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ลงเบ้งให้แข็ง ขัดผิวให้มัน ตกแต่งกันยับ ตกแต่งผ้าให้อ่อนนุ่มหรือให้คงรูป เป็นต้น

8.3 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุที่ได้ใน

วัสดุที่ใช้ใส่ในตุ๊กตาเพื่อเสริมให้รูปทรงเป็นไปตามการตัดเย็บนั้นมีหลายชนิด ซึ่งจะมีคุณสมบัติที่แตกต่างกันไป ดังนี้

1. โยสังเคราะห์ (โพลีเอสเตอร์)

เป็นวัสดุที่มีความอ่อนนุ่มชนิดหนึ่ง มีลักษณะเป็นกลุ่มเส้นใยสีขาวคล้ายสำลี แต่มีลักษณะเป็นเส้นที่หยาบกว่า มีการคืนตัวได้ดี ไม่เก็บความชื้น ทำความสะอาดได้ง่าย ตัดไฟฟ้าและดับได้เอง ราคาภิโกรมละ 60-70 บาท มีทั้งแบบที่เป็นแผ่นและแบบที่เป็นก้อน

2. นุ่น

เป็นใยธรรมชาติ มีความอ่อนนุ่ม แต่มีข้อเสียที่จะเก็บความชื้น

3. เม็ดพลาสติก

เป็นวัสดุแข็ง มีลักษณะเป็นเม็ดกลมรีขนาดเล็ก ใสใส่ในตุ๊กตาเพื่อถ่วงให้ตุ๊กตามีความหนัก ปวกเป็ยก นิยมใช้ใสในตุ๊กตาที่เรียกว่า Bean Bag ราคาภิโกรมละ 70-80 บาท

4. เมล็ดถั่วเขียว

เป็นวัสดุแข็งอีกชนิดหนึ่งที่ใช้ใสในตุ๊กตา โดยที่ใช้ในลักษณะเดียวกับเม็ดพลาสติก แต่ในปัจจุบันไม่เป็นที่นิยม


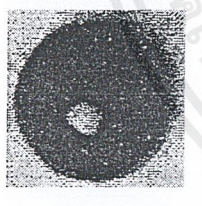
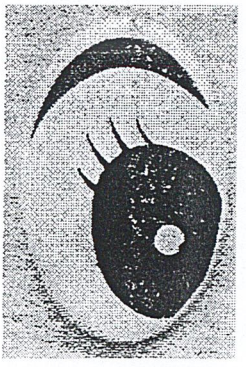
8.4 ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ตกแต่ง

อุปกรณ์ที่ใช้ในการตกแต่งตัวตุ๊กตานั้นมีมากมายหลากหลายชนิด ซึ่งในแต่ละชนิดนั้นก็จะมีรูปแบบและราคาที่แตกต่างกัน ดังนี้

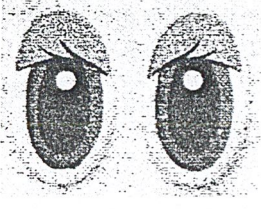
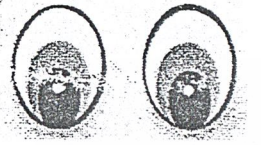

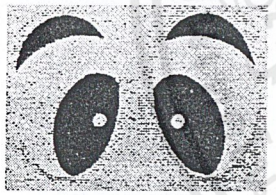
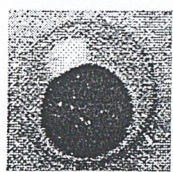
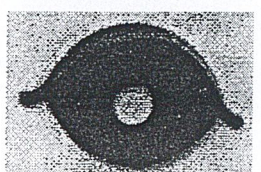
1. ลูกตา

ลูกตาของตุ๊กตานั้นมีวิธีการทำหลายแบบ คือ การปักให้เป็นลูกตา การตัดผ้าให้เป็นลูกตา แล้วเย็บหรือติดกาว และการใช้ลูกตาพลาสติกติด ซึ่งลูกตาพลาสติกนั้นก็จะมีรูปแบบ ขนาด และราคาที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 7 แสดงรูปแบบของตาพลาสติก

รูปแบบ	วิธีการติด	สี	ขนาด
<p>ตาแก้ว</p> 	ติดกาว	มีหลายสี เช่น สีน้ำตาล ทอง แดง เขียว ฟ้า และสีเหลือง	มีขนาดตั้งแต่เบอร์ 30-100
<p>ตากลม</p> 	มีทั้งแบบติดกาว กระดุมเย็บ และแบบมีขาถือ	มีหลายสี เช่น สีแดง ดำ ชมพู และสีน้ำตาล	มีหลายขนาดตั้งแต่ 5 มม. ขึ้นไป
<p>ตาวรีขัณฑ์</p> 	ติดกาว	มีอีก 2 แบบ ตามรูป	มีขนาดเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

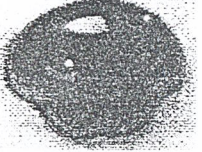

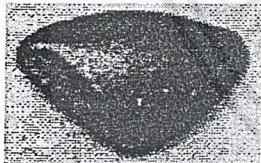
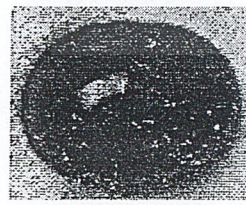
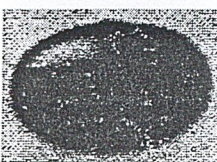
<p>ดาวงรีมีขนตา</p> 	ติดกาว	มีหลายสี เช่น สีเหลือง ส้ม และสีฟ้า	มี 2 ขนาด คือขนาดเล็กและขนาดกลาง
<p>ดาวงรีของนอก</p> 	ติดกาว	มี 2 สี คือสีส้ม และสีฟ้า	มีขนาดเดียว
<p>ดาวงรีไม่มีขนตา</p> 	มีทั้งแบบติดกาวและแบบกระดุมเย็บติด	มีหลายแบบหลายสี	มีขนาดเล็ก และขนาดกลาง
<p>ตาแปะ</p> 	ติดกาว	มี 2 แบบ ดังรูป	มีขนาดตามภาพ
<p>ตากิ่ง</p> 	ติดกาว	มีสีเดียว ดังรูป	มีขนาด 6 7 9 12 18 และ 20 มม.
<p>เปลือกตา</p> 	เย็บติด และติดกาว	มีสีดำ และสีโกโก้	มี 4 ขนาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. จมูก



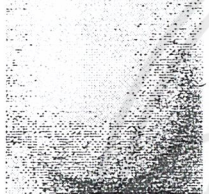
การทำจมูกของตุ๊กตานั้นมีวิธีการทำหลายแบบเช่นเดียวกับลูกตา คือ การปักให้เป็นรูปจมูก การเย็บผ้าให้เป็นจมูกแล้วเย็บติด และการใช้จมูกพลาสติก

ตารางที่ 8 แสดงรูปแบบของจมูกพลาสติก

รูปแบบ	วิธีการติด	สี	ขนาด
จมูกหมางออย่างดี 	ติดกาว	มีสีเดียว คือ สีดำ	มีหลายขนาด
จมูกหมีโคล่า 	ติดกาว	มีสีเดียว คือ สีดำ	มีหลายขนาด
จมูกสิงโต 	ติดกาว	มีสีเดียว คือ สีน้ำตาล	มีหลายขนาด
จมูกวงรีอ่อน 	ติดกาว	มีหลายสี คือ สีดำ น้ำตาล เข้ม น้ำตาลอ่อน และ สีชมพู	มีหลายขนาด
จมูกวงรี 	มีทั้งแบบติดกาว และแบบมีชายยึด	มีหลายสี คือ สีดำ น้ำตาล เข้ม น้ำตาลอ่อน และ สีชมพู	มี 3 ขนาด คือ เล็ก กลาง ใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>จุ่มสามเหลี่ยม</p> 	<p>มีทั้งแบบติดกาว และแบบมีขายึด</p>	<p>มีหลายสี คือ สีดำ น้ำตาล เข้ม น้ำตาลอ่อน และ สีชมพู</p>	<p>มีหลายขนาด</p>
<p>จุ่มกลิ้งหรือจุ่มหมา</p> 	<p>มีทั้งแบบติดกาว และแบบมีขายึด</p>	<p>มีสีเดียว คือ สีดำ</p>	<p>มีหลายขนาด</p>
<p>จุ่มลูกตุ้ม</p> 	<p>สามารถใช้การ ติดกาวและเย็บ ติดได้</p>	<p>มี 4 สี คือ สีแดง ดำ ชมพู และสีขาว</p>	<p>มี 5 ขนาด คือ 0.5 0.6 0.7 0.8 และ 1 นิ้ว</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการทำแบบ Pattern ของตุ๊กตานั้นต้องมีความชำนาญในการทำ Pattern มาก่อนจึงจะสามารถคิดแบบ Pattern ใหม่ออกมาได้ แต่ถ้าเป็นคนที่ไม่เคยมีประสบการณ์ในด้านนี้มาก่อนจะต้องใช้การแกะแบบจากแบบตุ๊กตาที่มีอยู่ ที่มีลักษณะที่ใกล้เคียงกับแบบที่เราได้ออกแบบไว้ แล้วหลังจากนั้นจึงค่อยทำการแก้ไขปรับเปลี่ยน Pattern ให้ได้ออกมาตามที่ได้ออกแบบไว้

วิธีการแกะแบบตุ๊กตานั้นจะมีขั้นตอน ดังนี้

1. เลาะตา จมูก และอุปกรณ์ตกแต่งที่ติดอยู่กับตัวตุ๊กตาออกก่อน
2. จากนั้นจึงค่อยๆ เลาะด้ายที่เย็บตัวตุ๊กตาออกโดยที่เลาะเพียงแคชีก โดชีกหนึ่งเท่านั้น
3. เหลือตุ๊กตาอีกด้านที่ไม่ได้เลาะไว้เพื่อใช้ดูวิธีการเย็บ

สำหรับการวางแบบ Pattern ลงในผ้านั้นก็ต้องมีหลักในการวางแบบ โดยเฉพาะถ้าเป็นผ้าที่มีขนยาว และมีแนวของขนไปในด้านใดด้านหนึ่ง

วิธีการวาง Pattern สำหรับผ้าที่มีแนวขน

ส่วนที่เป็นลำตัว แขน ขา ให้แนวขนไล่ลง

ส่วนที่เป็นใบหน้า ให้วางขวางแนวขน คือ ให้แนวขนไล่ลง

ส่วนที่เป็นหน้าผาก และ หู ให้แนวขนไล่ขึ้นด้านบน

หลังจากที่ได้ออกแบบ Pattern ไว้แล้ว การที่จะลอกแบบเพื่อนำมาใช้งานนั้นสามารถทำได้โดยการลอกลายด้วยกระดาษลอกลาย หรือใช้กระดาษคาร์บอนก๊อปปี้แบบ แต่ในบางครั้งถ้าต้องการที่จะย่อ-ขยายขนาดตุ๊กตาก็ต้องย่อ-ขยายตั้งแต่แบบ Pattern

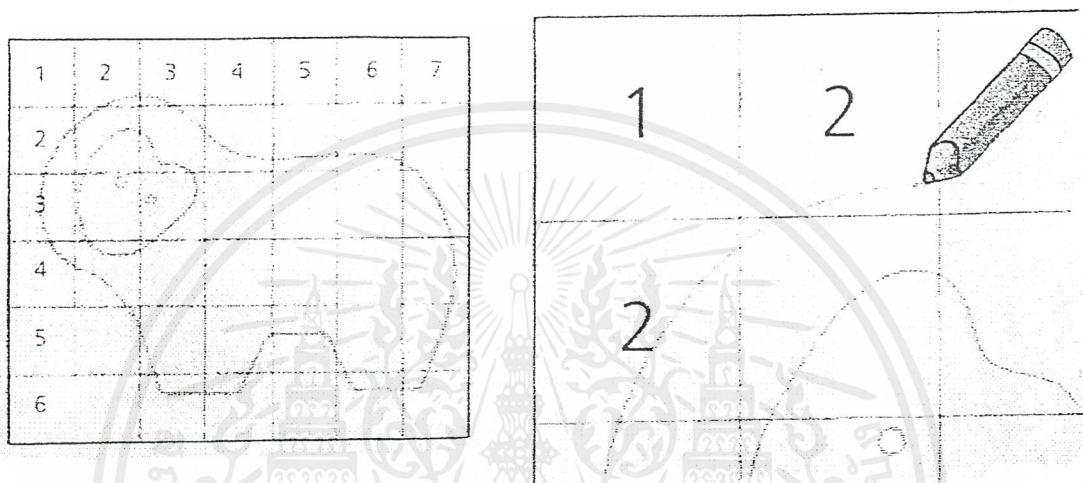
วิธีการย่อ-ขยายแบบ Pattern

วิธีย่อ-ขยายแบบ Pattern ที่ถูกต้องนั้นสามารถทำได้ 2 วิธี คือ

1. นำ Pattern ไปถ่ายเอกสารย่อ-ขยาย ให้ได้ตามขนาดที่ต้องการ
2. ใช้การตีตาราง (Grid) หรือใช้กระดาษกราฟ ซึ่งมีวิธีทำดังนี้
 - ลอกลายแบบที่ออกแบบไว้ลงบนกระดาษ จากนั้นวาดสี่เหลี่ยมล้อมรอบรูป จากนั้นตีช่องแบ่งออกเป็นช่องเล็ก ๆ ขนาดช่องละ 1-2.5 ซม. แล้ววาดให้เป็นตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- วาดตารางที่มีขนาดใหญ่ หรือเล็กกว่าตาม Scale ที่กำหนดไว้ เช่นถ้า ต้องการขยายแบบให้ใหญ่ขึ้นอีก 1 เท่า ตารางชุดแรกตีช่องละ 1x1 ซม. ตารางชุดใหม่ก็ตีให้มีขนาด 2x2 ซม. และวาดให้ได้จำนวนช่องเท่ากับตารางชุดแรก แล้วใส่ตัวเลขที่ตารางเพื่อเป็นพิกัดของตาราง
- วาดแบบและรูปร่างของ Pattern ลงในตารางชุดใหม่ โดยดูพิกัดและรูปแบบของ Pattern จากตารางชุดเก่าจนเสร็จ จะได้แบบ Pattern ที่มีขนาดใหญ่กว่าเดิม 1 เท่า

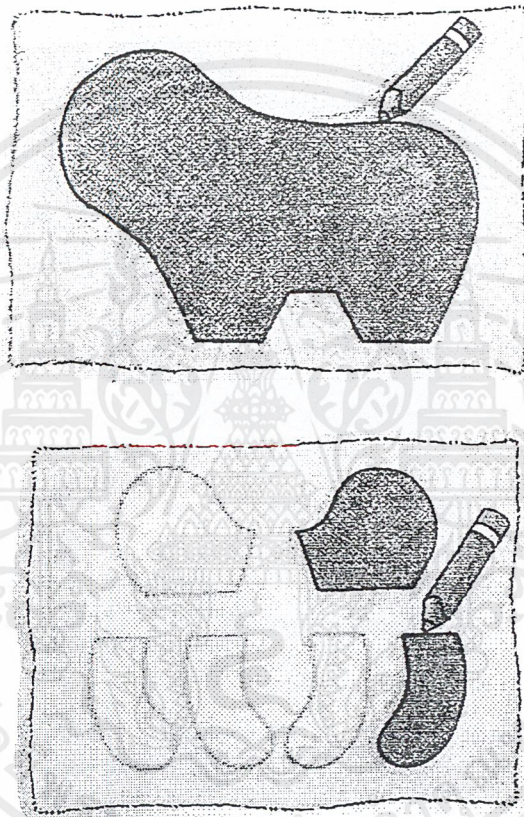


ภาพที่ 194 แสดงวิธีการย่อ-ขยายแบบโดยใช้การตีตาราง

หมายเหตุ โดยปกติระยะตะเข็บจะอยู่ที่ขนาด 6 มม. (1/4 นิ้ว) แต่ถ้ามีการขยายแบบให้ใหญ่ขึ้น ให้เผื่อระยะตะเข็บไว้ที่ 1.5 ซม. (5/8 นิ้ว)

สำหรับชิ้นส่วนบางชิ้นที่มีขนาดเล็กและรูปแบบที่ยุ่งยากซับซ้อนเกินกว่าที่จะใช้เข็มหมุดปักแบบให้ติดกับผ้า แล้วตัดตามแบบ จึงมีวิธีที่ง่ายกว่าและแน่นอนกว่า คือ การลอกลายลงบนผ้าก่อนแล้วจึงค่อยตัดตามลายเส้น

1. วางผ้าลงบนโต๊ะ หรือ บริเวณที่มีพื้นผิวที่เรียบและแข็ง โดยที่คว่ำผ้าด้านถูกลงด้านล่าง
2. วางแบบกระดาษที่ตัดแล้วลงบนผ้าโดยกลับด้านซ้ายขวาให้ถูกต้อง
3. ใช้ดินสอเขียนผ้า หรือดินสอที่สามารถซักออกได้มาวาดตามแบบที่ทาบบไว้
4. ควรลอกแบบลงบนผ้าให้ครบทุกชิ้นส่วนก่อนจึงค่อยทำการตัดผ้า



ภาพที่ 195 แสดงการลอกแบบลงบนผ้า

8.6 ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการตัดเย็บ และการประกอบวัสดุตกแต่ง

โรงงานที่ทำการผลิตตุ๊กตาในประเทศไทยนั้นมีระบบที่ใช้ในการผลิตทั้งหมด 2 แบบ คือ ระบบที่เป็นแบบคริวเรือน และระบบที่เป็นแบบอุตสาหกรรม ซึ่งวิธีการผลิตทั้ง 2 ระบบนั้นก็มีส่วนขั้นตอนในการผลิตที่ใกล้เคียงกันแต่จะแตกต่างกันที่วิธีในการกระทำในขั้นตอนนั้นๆ

ตารางที่ 9 เปรียบเทียบขั้นตอนและวิธีการผลิตในระบบคริวเรือนและระบบอุตสาหกรรม

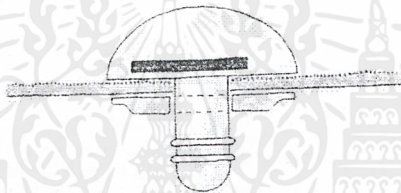
วิธีการผลิตในระบบคริวเรือน	วิธีการผลิตในระบบอุตสาหกรรม
<p>1. การสร้างแบบ Pattern</p> <p>อาศัยความชำนาญของช่างในการสร้างแบบ คือ สามารถสร้างแบบจากรูปภาพ หรือจากแบบตุ๊กตาจริงที่เป็นโมเดลพลาสติกหรือปูนปลาสเตอร์ ในตุ๊กตา 1 ตัว ถ้าเป็นแบบที่ง่าย ๆ จะประกอบด้วยชิ้นส่วนประมาณ 10 ชิ้น</p>	<p>อาศัยความชำนาญของช่างในการสร้างแบบ คือ สามารถสร้างแบบจากรูปภาพ หรือจากแบบตุ๊กตาจริงที่เป็นโมเดลพลาสติกหรือปูนปลาสเตอร์ ในตุ๊กตา 1 ตัว ถ้าเป็นแบบที่ง่าย ๆ จะประกอบด้วยชิ้นส่วนประมาณ 10 ชิ้น</p>
<p>2. การทำแบบเพื่อใช้ในการลอกแบบลงผ้า</p> <p>หลังจากได้แบบ Pattern แล้วนำมาลอกแบบลงบนกระดาษแข็งแล้วตัดให้ได้ตามแบบที่ลอกไว้</p>	<p>สร้างแบบเหล็ก (Mold) จากแบบกระดาษที่เราสร้างขึ้นมา โดยที่จะมีขนาดเท่ากันและที่ด้านหนึ่งของตัวแบบเหล็กจะคมเพื่อใช้ตัดผ้า</p>
<p>3. การวางผ้าและการลอกแบบ</p> <p>ปูผ้าลงบนโต๊ะตัด โดยที่โต๊ะตัดจะมีความกว้างเท่ากับหน้าผ้า จากนั้นนำแบบกระดาษแข็งมาวางลงบนผ้าแล้วใช้ปากกาเขียนผ้าลอกแบบลงบนผ้า โดยที่การลอกแบบจำทำเป็นชุดๆ คือ วาดแบบทีละชิ้นๆ ละ 50 อัน เช่น วาดแขนซ้ายก่อน 50 ชิ้น แล้วค่อยวาดแขนขวาอีก 50 ชิ้น ซึ่งจะทำให้ได้แบบออกมาทีละ 50 ตัว</p>	<p>ส่วนมากการวางผ้ามักทำด้วยมือ แต่ในปัจจุบันมีเครื่องป้อนอัตโนมัติซึ่งประกอบด้วยอุปกรณ์สำหรับควบคุมริมผ้าอัตโนมัติเพื่อใช้ยัดริมผ้าที่ปลายโต๊ะอีกข้างจะมีอุปกรณ์สำหรับจับผ้า ความตึงของผ้าสามารถปรับได้ให้เหมาะกับผ้าแต่ละชนิด และในครั้งหนึ่งจะวางผ้าซ้อนกันได้นาน 100-250 ชิ้น</p>
<p>4. การตัดผ้า</p> <p>ใช้แรงงานคนในการตัดผ้าโดยใช้กรรไกรตัดผ้าทีละชิ้น</p>	<p>ส่วนมากจะใช้การตัดผ้าโดยใช้แม่แบบเหล็กที่มีปลายด้านหนึ่งคมกดทับไปลงบนผ้าที่ปูเรียบเรียบร้อยแล้วโดยใช้แท่นไฮโดรลิกเป็นตัวกด</p>

<p>5. การจัดลำดับของชิ้นส่วนผ้าที่ตัด</p> <p>เมื่อผ้าถูกตัดเป็นชิ้นส่วนเรียบร้อยแล้ว นำมาคัดเลือกและแยกออก เช่น ชิ้นหัว ตัว แขน ขา</p>	<p>เมื่อผ้าถูกตัดเป็นชิ้นส่วนเรียบร้อยแล้ว นำมาคัดเลือกและแยกออก เช่น ชิ้นหัว ตัว แขน ขา</p>
<p>6. การเย็บ</p> <p>ใช้ช่างเย็บผ้าเย็บชิ้นส่วนต่างๆของตุ๊กตาโดยต้องจัดลำดับในการเย็บด้วยเช่นเย็บส่วนหัวก่อน จากนั้นจึงเย็บส่วนที่เป็นลำตัวโดยที่เหลือช่องว่างที่กลางหลังไว้แล้วเย็บให้หัวติดกับตัว</p>	<p>ใช้ช่างเย็บผ้าเย็บชิ้นส่วนต่างๆของตุ๊กตาโดยต้องจัดลำดับในการเย็บด้วยเช่นเย็บส่วนหัวก่อน จากนั้นจึงเย็บส่วนที่เป็นลำตัวโดยที่เหลือช่องว่างที่กลางหลังไว้แล้วเย็บให้หัวติดกับตัว</p>
<p>7. การกลับผ้า</p> <p>ใช้แรงงานคนในการกลับผ้าโดยที่ใช้ช่องที่เว้นไว้ใน การกลับด้านผ้า</p>	<p>มีทั้งใช้แรงงานและเครื่องจักรในการกลับผ้า แต่เครื่องจักรที่ใช้จะมีราคาที่สูง</p>
<p>8. การอัดใย</p> <p>ใช้แรงงานคนในการอัดใยโดยใช้ไม้ช่วยในการอัด แต่มีข้อเสียคือจะไม่สามารถควบคุมปริมาณใยที่อัดในตุ๊กตาแต่ละตัวให้เท่ากันได้ทำให้รูปทรงของตุ๊กตามีการบิดเบี้ยวบ้าง</p>	<p>ใช้เครื่องจักรในการอัดใย เรียกกันว่า เครื่องพ่นใย โดยเครื่องจะสามารถควบคุมปริมาณใยที่พ่นเข้าไปในตัวตุ๊กตาได้ ทำให้ได้ตุ๊กตาที่มีรูปแบบที่คงที่ สวยงาม</p>
<p>9. การสอยปิด</p> <p>ใช้ช่างที่ชำนาญในการสอยปิด โดยใช้ตะเข็บชั้นบนได้ในการสอย</p>	<p>ใช้ช่างที่ชำนาญในการสอยปิด โดยใช้ตะเข็บชั้นบนได้ในการสอย</p>
<p>10. การตรวจสอบดูความเรียบร้อย</p> <p>ตรวจดูส่วนต่างๆว่ามีส่วนที่เสียหายตรงไหนบ้างหรือไม่ และใช้แปรงปัดทำความสะอาดเศษของขนที่ติดกับผ้า</p>	<p>ตรวจดูส่วนต่างๆว่ามีส่วนที่เสียหายตรงไหนบ้างหรือไม่ และใช้แปรงปัดทำความสะอาดเศษของขนที่ติดกับผ้า</p>

หมายเหตุ ถ้าตุ๊กตามีชิ้นส่วนที่มากกว่านี้ เช่น ตัวรีด หรือตาแก้ว จะต้องทำการแทรกลงในขั้นตอนการผลิต เช่นตัวรีด (อาจจะเป็นลูกตา หรือลายของตุ๊กตา) เราจะต้องรีดลงบนชิ้นผ้าก่อนที่จะตัดผ้า หรือถ้าตุ๊กตามีชิ้นส่วนเพิ่มเติม เช่น หมวก หรือเสื้อผ้า ถุงมือ ถุงเท้า จะต้องเย็บต่างหากแล้วนำมาประกอบทีหลัง

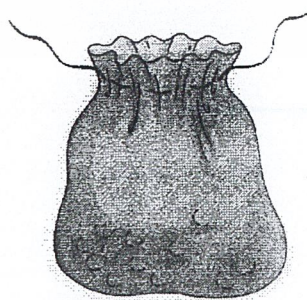
ตุ๊กตาที่ทำการผลิตออกมานั้นต้องมีความปลอดภัยต่อเด็กทารกและเด็กเล็กในการเล่น เป็นสิ่งสำคัญ และสำหรับตุ๊กตา Bean Bags นั้นก็เช่นกัน ในการผลิตก็ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในด้านต่างๆดังนี้

- วัสดุที่ใช้ในการผลิตทั้งหมด คือ ผ้า วัสดุยัดไส้ใน ตา จมูก ต้องใช้ของที่ได้รับการรับรองมาตรฐานการผลิต โดยดูได้จากหีบห่อที่บรรจุ ถ้าไม่แน่ใจควรรวถามผู้ขายให้มั่นใจก่อนนำมาใช้
- ผ้าที่ใช้ต้องไม่ติดไฟง่าย ถึงแม้ว่าจะวางใกล้ไฟหรือใกล้ความร้อน
- วัสดุยัดไส้ในต้องไม่ไหม้ไฟ สะอาด และสามารถทำความสะอาดได้
- การตัดเย็บต้องแข็งแรง ส่วนประกอบต่างๆ ต้องติดเป็นชิ้นเดียวกัน โดยเฉพาะส่วนที่เป็นลูกตาและจมูก ต้องประกอบติดอย่างแน่นหนา เพื่อไม่ให้เด็กสามารถดึงหลุดได้ ลักษณะของลูกตาและจมูกที่ปลอดภัยและติดแน่นจะมีขาเป็นพลาสติกและใช้แหวนเหล็ก หรือพลาสติกกรองยึดติดกับผ้า



ภาพที่ 196 แสดงลูกตาแบบหมุด

- ถ้าเป็นการผลิตตุ๊กตา Bean Bags ให้กับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 3 ปี จะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยให้มากเป็นพิเศษ คือ เส้นใย(ขน)ของผ้า ลูกตาและจมูก จะต้องไม่สามารถดึงหลุดออกมาได้ โดยเฉพาะการติดลูกตาและจมูก ห้ามใช้กาวติดเด็ดขาด
- เม็ดพลาสติกที่ใส่ในตุ๊กตาต้องห่อด้วยถุงชั้นหนึ่งก่อน จึงค่อยใส่ลงในตัวตุ๊กตา เพื่อไม่ให้เม็ดพลาสติกไหลหลุดออกมาจากตัวตุ๊กตาเวลาที่เด็กเล่นโดยการบีบ เขย่า

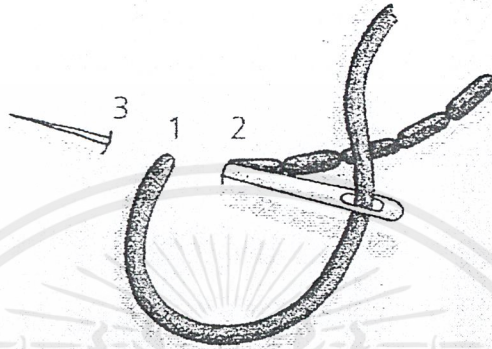


ภาพที่ 197 แสดงถุงที่ใช้ห่อเม็ดพลาสติกก่อนใส่ในตัวตุ๊กตา

รูปแบบการเย็บตะเข็บแบบต่างๆ ตามลักษณะการใช้งานที่ต่างกัน

1. Back Stitch (ต้นถอยหลัง)

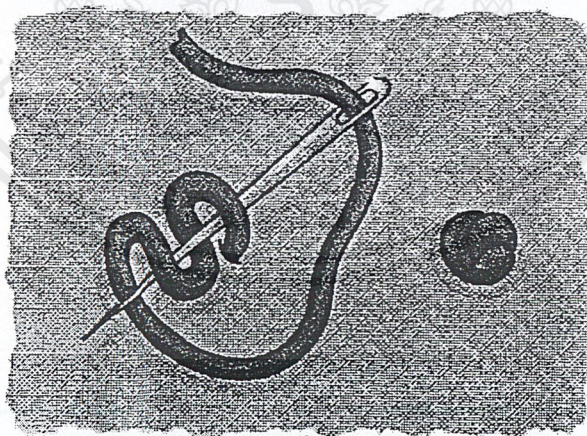
เป็นตะเข็บที่นิยมใช้ในการทำปากตุ๊กตา จากรูป แหวงเข็มขึ้นจากจุดที่ 1 แล้วดึงด้ายขึ้นมา จากนั้นแหวงเข็มลงในจุดที่ 2 และขึ้นในจุดที่ 3 แล้วดึงด้ายออกมา จะได้แนวเย็บเป็นเส้นจากจุด 1 ไป 2 แล้วทำซ้ำไปเรื่อย ๆ



ภาพที่ 198 แสดงตะเข็บแบบ Back Stitch

2. French Knots

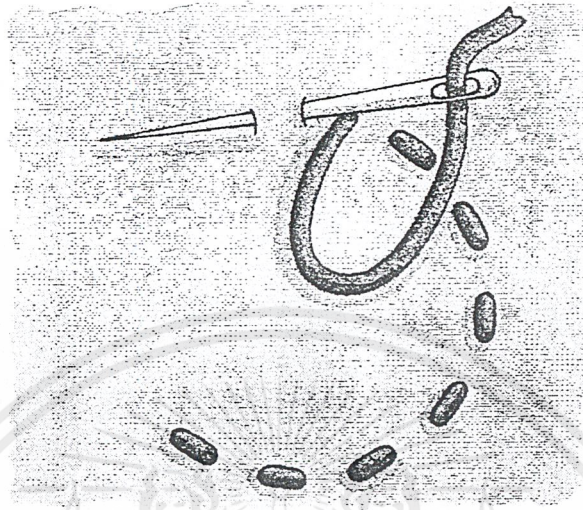
เป็นการเย็บให้เป็นเม็ดปม เพื่อใช้ในการทำลูกตา วิธีทำคือ แหวงเข็มขึ้นมาด้านบนผ้าแล้วดึง จากนั้นพันด้ายให้รอบเข็ม บักเข็มลงแล้วดึงเข็มลงด้านล่าง จะทำให้เกิดเป็นปม ถ้าต้องการให้เป็นปมที่มีขนาดใหญ่ขึ้น ก็ให้พันด้ายรอบเข็มหลาย ๆ รอบ



ภาพที่ 199 แสดงตะเข็บแบบ French Knots

3. Running Stitch (เดินตะลุยก)

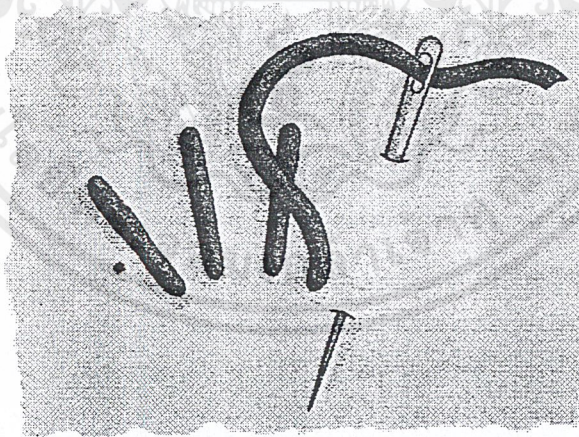
ตะเข็บชนิดนี้ใช้ทำจุกและแนวรอบปาก วิธีการเย็บเหมือนกับการเนา แต่เว้นระยะให้สั้นกว่า คือ ประมาณ 5 มม. โดยแทงเข็มขึ้น-ลงไปเรื่อย ๆ โดยแทงจากขวาไปซ้าย



ภาพที่ 200 แสดงตะเข็บแบบ Running Stitch

4. Straight Stitch

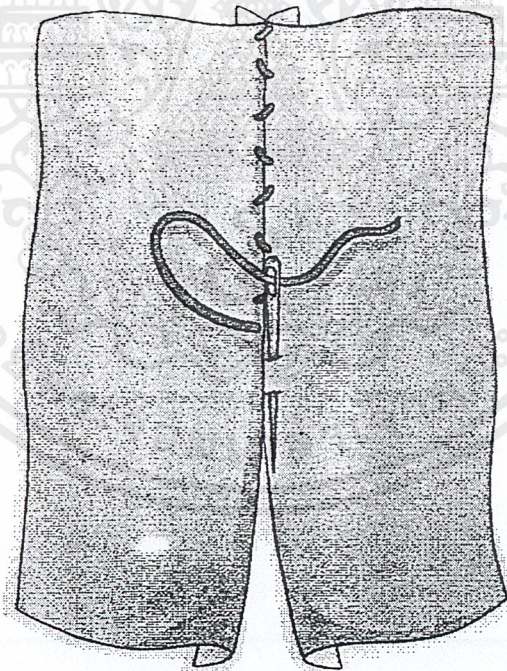
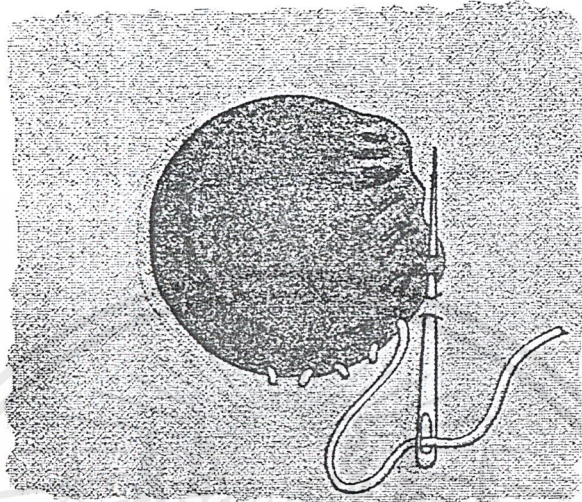
เป็นตะเข็บที่ใช้ทำหนด ใช้การเย็บขึ้น-ลงเป็นเส้นที่ยาวตามแนวของเส้นหนดที่กำหนดไว้



ภาพที่ 201 แสดงตะเข็บแบบ Straight Stitch

5. Slip Stitch

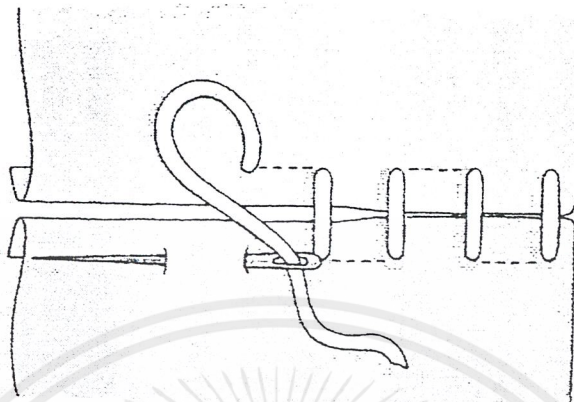
เป็นการถอยเพื่อติดก่อนจุมุกหรือปากให้ติดกับส่วนใบหน้า และใช้ในการถอยผ้าให้ติดกันที่ไม่ต้องการความแข็งแรงมากนัก ใช้การเย็บจากขวาไปซ้าย โดยจะเย็บเกี่ยวเนื้อผ้าที่ละนิดจากผ้าชั้นหนึ่งไปอีกชั้นหนึ่ง



ภาพที่ 202 แสดงตะเข็บแบบ Slip Stitch

6. Ladder Stitch (ตะเข็บขั้นบันได)

เป็นการสอยให้ผ้าติดกันซึ่งใช้กับตะเข็บที่ต้องการความแข็งแรงมาก ๆ เช่น การสอยปิดตัวตุ๊กตาหลังจากที่ได้ทำการยัดใยเสร็จแล้ว

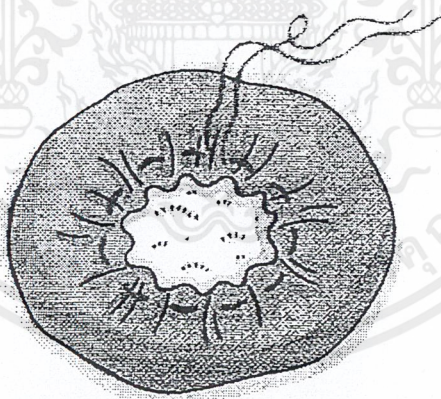


ภาพที่ 203 แสดงตะเข็บแบบ Ladder Stitch

วิธีการทำส่วนประกอบอื่น ๆ

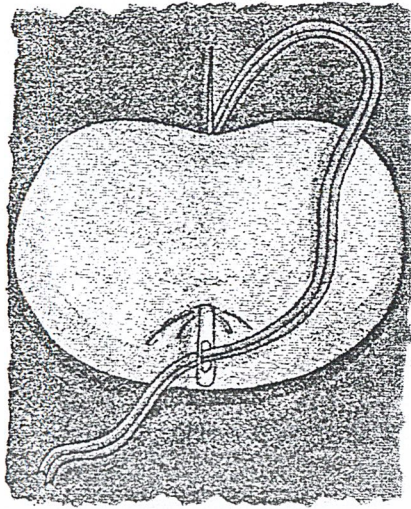
1. แก้ม and Muzzles

ตัดผ้าให้ได้ตามรูปแบบที่ต้องการ เช่น เป็นวงรีหรือวงกลม เย็บเนาไว้รอบขอบผ้าแล้วเอาก้อนใยสังเคราะห์วางลงไปตรงกลาง จากนั้นดึงด้ายรูตปิดแล้วมัดให้แน่น



ภาพที่ 204 แสดงการทำ Muzzle ของตุ๊กตา

นำส่วน Muzzle ที่ทำไว้แล้วไปวางบนหน้าตุ๊กตาตามตำแหน่งที่ต้องการ แล้วเย็บติดโดยใช้ตะเข็บแบบ Slip Stitch จากนั้นทำการแบ่ง Muzzle ให้เป็นแก้ม 2 ด้านโดยใช้ด้ายปักเส้นคู้มาเย็บโดยแทงเข็มขึ้นจากด้านบนของ Muzzle ก่อน จากนั้นปักเข็มลงมาด้านล่างในระยะ $\frac{3}{4}$ แล้วแทงเข็มกลับจุดเดิมด้านบนดึงด้ายให้แน่นแล้วมัดปม จะได้แก้ม 2 ด้าน



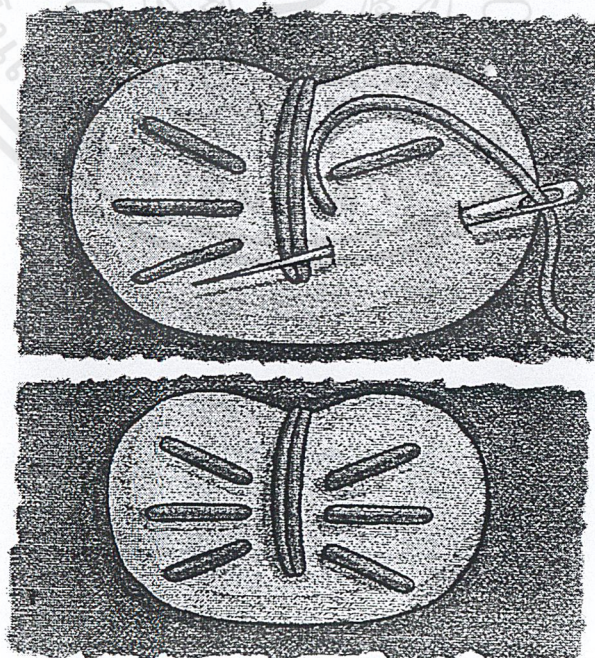
ภาพที่ 205 แสดงการทำแก้มของตุ๊กตา

2. จมูก

สำหรับตุ๊กตาบางแบบที่ไม่ได้ใช้จมูกสำเร็จรูปแต่ใช้ผ้าแทน วิธีการทำก็จะเหมือนกับการทำ Muzzle แต่ปรับให้มีขนาดเล็กลง และนำไปเย็บติดกับหน้าตามตำแหน่งที่ต้องการโดยใช้ตะเข็บแบบ Slip Stitch

3. Whiskers (หนวด)

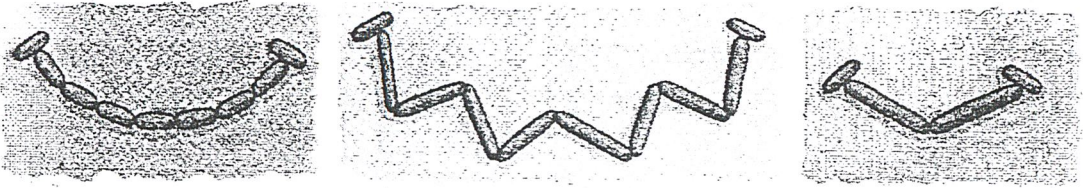
หลังจากที่ทำแก้มเสร็จแล้ว ใช้ด้ายปักเส้นเดียวมาเย็บลงบนแก้มในแต่ละด้านดังรูป ซึ่งในแก้มแต่ละด้านจะมีหนวดประมาณ 3-4 เส้น



ภาพที่ 206 แสดงการทำหนวดของตุ๊กตา

4. ปาก

การเย็บปากจะใช้ตะเข็บดันทอยหลังเย็บ ซึ่งรูปแบบของปากก็ตามแต่จะออกแบบ โดยก่อนเย็บเราต้องวาดแนวปากไว้ก่อนโดยใช้ชอล์กเขียนผ้า หรือดินสอเขียนผ้าที่สามารถซักออกได้



ภาพที่ 207 แสดงการทำปากของตุ๊กตา

5. นิ้วมือ และนิ้วเท้า

ใช้ด้ายที่มีขนาดเส้นใหญ่หรือหลายเส้นเพื่อความแข็งแรง จากนั้นเริ่มปักขึ้นจากฝ่าเท้า แล้วอ้อมเส้นด้ายจากด้านบนลงไปที่ด้านล่างฝ่าเท้า แล้วแทงเข็มขึ้นมาอีกรอบ ดึงด้ายให้แน่น แล้วทำต่อตามตำแหน่งนิ้วที่ต้องการ



ภาพที่ 208 แสดงการทำนิ้วของตุ๊กตา

ต้นทุนในการผลิต

ด้านต้นทุนในการผลิตสำหรับการผลิตในระบบอุตสาหกรรมนั้น จะมีต้นทุนหลัก ๆ ดังนี้

เครื่องจักรที่ใช้ในการผลิต (ที่สำคัญ)

1. จักรเย็บผ้า	ราคา	3-5	หมื่นบาท
2. แท่นไฮดรอลิก สำหรับกดแม่แบบที่ใช้ตัดผ้า	ราคา	2-3.5	แสนบาท
3. เครื่องฟนไยสังเคราะห์	ราคา	2-3	แสนบาท
4. เครื่องตีโยจากที่เป็นก้อนให้ละเอียด	ราคา	3-4	แสนบาท

ราคาค่าจ้างคนงาน (ไม่รวมค่า OT.)

1. ช่างเย็บผ้า	160-200	บาท/วัน
2. ช่างสอย	160-200	บาท/วัน
3. ช่างกดผ้า (กดโมลด์)	160-200	บาท/วัน
4. ช่างยัดใยสังเคราะห์	160-200	บาท/วัน
5. เบ็ดเตล็ด (สลับตำแหน่งการทำงานอย่างอื่นได้เช่น ตัดป้ายบรรจุใส่ห่อ)	160-200	บาท/วัน
6. ช่างสร้างแบบ ถ้าเป็นช่างสร้างแบบที่มีฝีมือดี สามารถสร้างแบบตุ๊กตาได้จากรูปภาพ หรือแบบจำลอง หรือคิดแบบใหม่ขึ้นมาเองได้	7	หมื่น – 1 แสนบาท/เดือน

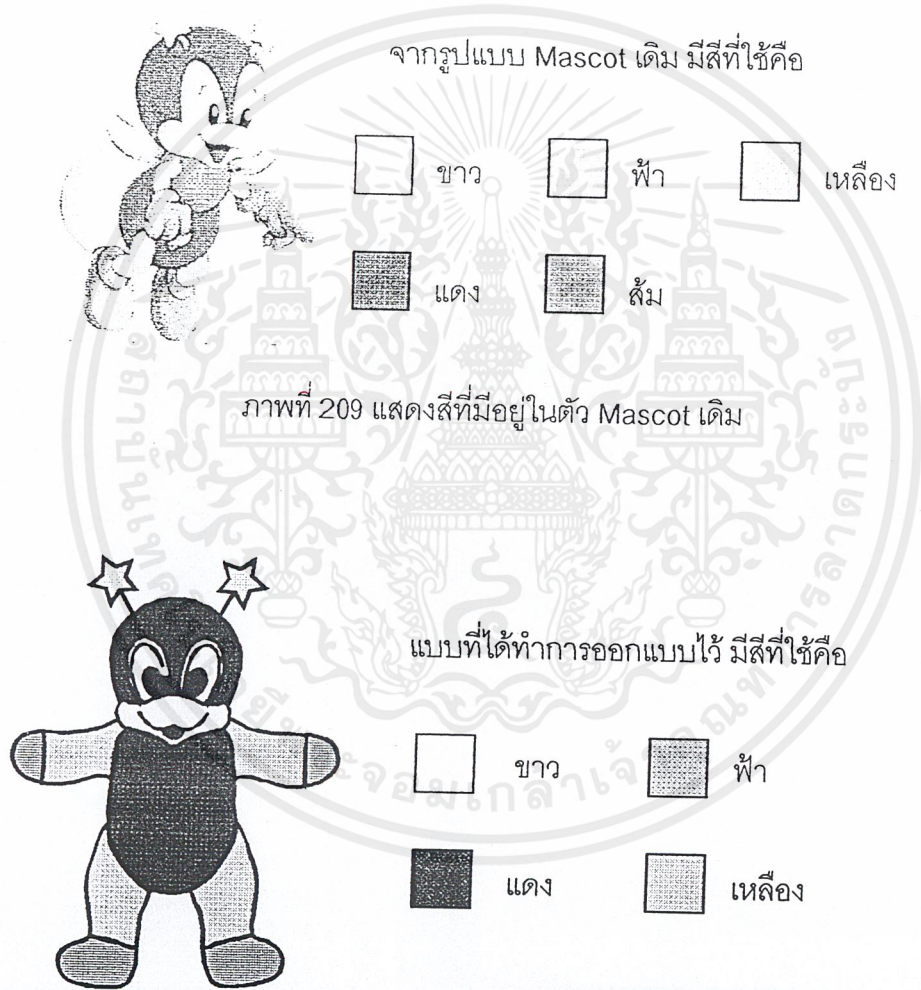
ราคาผ้า (ที่จำนวนการสั่งที่ 500 หลาขึ้นไป)

1. ผ้าร่ม	ราคา	38-40	บาท	เล็กน้อยใช้แล้ว
2. ผ้า Tecot	ราคา	50-65	บาท	ขึ้นอยู่กับคุณภาพ
3. ผ้าขนสัตว์	ราคา	260-350	บาท	ขึ้นอยู่กับขนาดความหนา
4. ผ้าขนสั้น	ราคา	180-200	บาท	ขึ้นอยู่กับขนาดความหนา
5. ผ้าต่างประเทศ	ราคาไม่แน่นอน	เริ่มต้นที่	300	บาทขึ้นไป
6. อื่น ๆ	ขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้ผ้าของผู้ที่ออกแบบ			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9.1 การวิเคราะห์ที่มาของรูปแบบที่ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ในการออกแบบตัวตุ๊กตานั้นได้ใช้ตัว Mascot เดิมของทางสวนสนุก Dream World ที่ชื่อว่า “ดรีมมี่” มาทำการปรับปรุงเล็กน้อย เพื่อให้เหมาะกับลักษณะของตุ๊กตา โดยทำการลดทอนรายละเอียดบางอย่างที่ไม่จำเป็นออก แต่ยังคงใช้โทนสีเดิมของตัว Mascot อยู่ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยตามสีผ้าที่มีขายในท้องตลาด



ภาพที่ 210 แสดงสีที่ใช้ในส่วนต่าง ๆ ของตุ๊กตาที่ออกแบบ

ส่วนทางด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของตุ๊กตานั้น จะทำการออกแบบโดยยึดลักษณะเด่นของเครื่องเล่นที่นำมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งเครื่องเล่นที่เลือกมาเพื่อใช้ทำเป็นแบบให้ตัวตุ๊กตานั้น ได้พิจารณาจากความนิยมของผู้ที่เข้ามาเที่ยวในสวนสนุก Dream World โดยใช้ข้อมูลจากแบบสอบถามและข้อมูลที่ได้รับจากทางสวนสนุก Dream World ซึ่งได้ผลออกมาเป็นเครื่องเล่นที่นิยมมากที่สุด 5 ชนิด คือ

- เมืองหิมะ (Snow Town)
- รถไฟตะลุยจักรวาล (Space Mountain)
- เรือไวกิงส์ (Vikings)
- ปราสาทผีสิง (Haunted Mansion)
- รถโกคาร์ท (Go Kart)

โดยที่เครื่องเล่นในแต่ละชนิดนั้นก็จะมีลักษณะเด่น และสีที่ต่างกัน ซึ่งจะนำมาใช้ในการออกแบบ ดังนี้

เมืองหิมะ (Snow Town)



ภาพที่ 211 แสดงลักษณะเด่นและโทนสีของเครื่องเล่น เมืองหิมะ

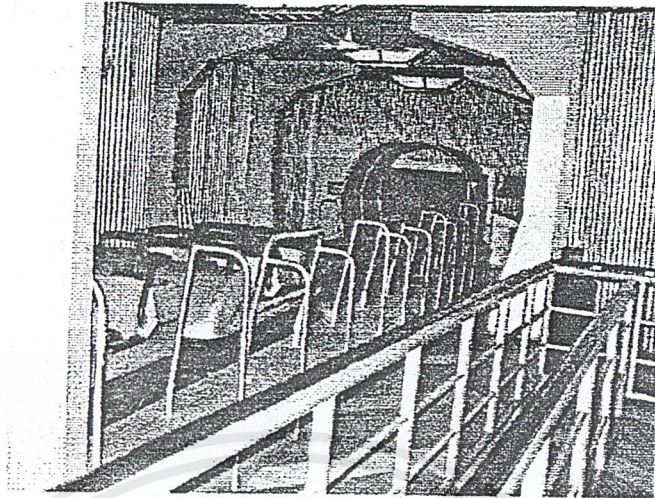
ลักษณะของเสื้อผ้า

ใช้เป็นเครื่องนุ่งห่มที่ป้องกันความหนาวเย็น เช่น เสื้อกันหนาว

ผ้าพันคอ หมวก

โทนสีที่ใช้





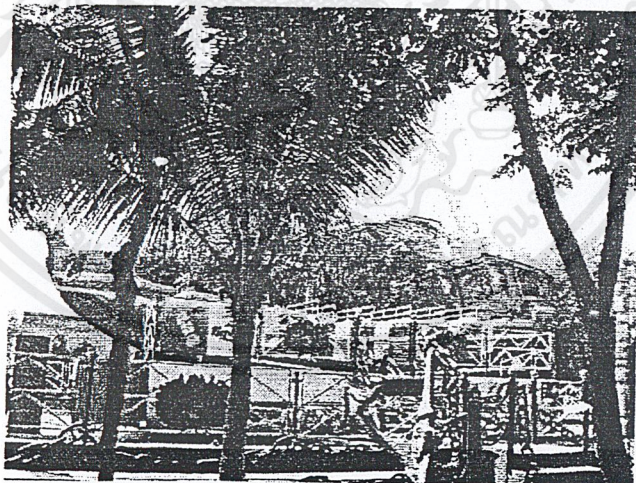
ภาพที่ 212 แสดงลักษณะเด่นและโทนสีของเครื่องเล่น รถไฟตะลุยจักรวาล

ลักษณะของเสื้อผ้า ใช้เป็นเสื้อผ้าที่เป็นชุดของนักบินอวกาศ

โทนสีที่ใช้



เรือไวคิงส์ (Vikings)



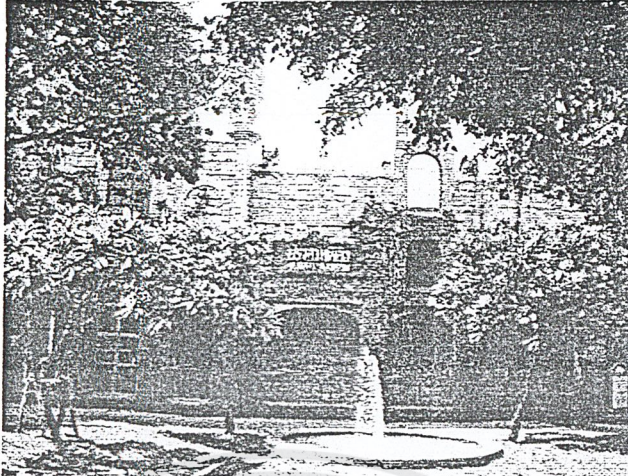
ภาพที่ 213 แสดงลักษณะเด่นและโทนสีของเครื่องเล่น เรือไวคิงส์

ลักษณะของเสื้อผ้า ใช้เป็นเสื้อผ้าที่มีลักษณะของโจรสลัด

โทนสีที่ใช้



ปราสาทผีสิง (Haunted Mansion)



ภาพที่ 214 แสดงลักษณะเด่นและโทนสีของเครื่องเล่น ปราสาทผีสิง

ลักษณะของเสื้อผ้า ใช้เป็นเสื้อผ้าที่มีลักษณะของผีชนิดต่างๆ เช่น แดรคคิวล่า
โทนสีที่ใช้

รถโกคาร์ท (Go Kart)



ภาพที่ 215 แสดงลักษณะเด่นและโทนสีของเครื่องเล่น รถโกคาร์ท

ลักษณะของเสื้อผ้า ใช้เป็นเสื้อผ้าที่มีลักษณะของนักแข่งรถ
โทนสีที่ใช้

9.2 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์ในการออกแบบ

จากข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์ที่ได้กล่าวมาแล้วในหัวข้อที่ 6 นั้น ทำให้เราทราบลักษณะโดยทั่วไปของผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบต่างๆ และองค์ประกอบที่ต้องคำนึงถึงทางด้านหน้าที่และการใช้งาน ซึ่งจะสามารถวิเคราะห์และสรุปผลได้ดังนี้

สินค้าที่ระลึกประเภทตุ๊กตา

การวิเคราะห์ประเภทของตุ๊กตา

พิจารณาความเหมาะสมของประเภทจากเงื่อนไขดังนี้

1. ลักษณะของตุ๊กตา
2. ความนิยมในปัจจุบัน
3. ต้นทุนที่เหมาะสม
4. ความแปลกใหม่

ตารางที่ 10 วิเคราะห์ประเภทของตุ๊กตาที่จะทำการออกแบบ

เงื่อนไข	ตุ๊กตาธรรมดา	ตุ๊กตา Bean Bags
1. ลักษณะของตุ๊กตา	2	2
2. ความนิยมในปัจจุบัน	1	2
3. ต้นทุนที่เหมาะสม	1	2
4. ความแปลกใหม่	0	2
รวม	4	8

* หมายเหตุ 0 = ไม่ดี 1 = พอใช้ 2 = ดี

สรุป เลือกตุ๊กตาประเภท Bean Bags มาใช้ในการออกแบบ

การวิเคราะห์ขนาดของตุ๊กตา

พิจารณาความเหมาะสมของขนาดจากเงื่อนไขดังนี้

1. ราคาที่เหมาะสม
2. ขนาดที่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ถือได้สะดวก
3. สามารถใส่รายละเอียดได้ชัดเจน
4. การตัดเย็บที่ง่าย

ตารางที่ 11 วิเคราะห์ขนาดของตุ๊กตา

เงื่อนไข	10-20 ซม.	20-30 ซม.
1. ราคาที่เหมาะสม	2	2
2. ขนาดที่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ถือได้สะดวก	0	2
3. สามารถใส่รายละเอียดได้ชัดเจน	1	2
4. การตัดเย็บที่ง่าย	0	2
รวม	3	8

* หมายเหตุ 0 = ไม่ดี 1 = พอใช้ 2 = ดี

สรุป เลือกออกแบบตุ๊กตาที่มีขนาดประมาณ 20-30 ซม.

พิจารณาความเหมาะสมของวัสดุจากเงื่อนไขดังนี้

1. ลักษณะของเนื้อผ้า
2. จำนวนสีที่มีให้เลือกใช้
3. ราคาที่เหมาะสม
4. ความสะดวกในการตัดเย็บ
5. สามารถหาซื้อได้ง่าย

ตารางที่ 12 สรุปคุณสมบัติของผ้าที่ใช้ในการออกแบบ

ชนิดของผ้า	ผิวสัมผัส	สีผ้าที่มีอยู่ในท้องตลาด	หน้าผ้าและราคา
1. Diet	ขนสั้น ผ่านการชุบขน มีความนุ่มฟูเล็กน้อย มีประกายเป็นมันวาว ไม่ติดกับ Velcro	มีสีให้เลือกมากกว่า 100 สีจนถึงสีสะท้อนแสง และสามารถสั่งย้อมสีได้ตามต้องการ	หน้ากว้าง 60" ชายปลีก 90 บาท/เมตร ยกพับ 65 บาท/เมตร
2. Nylex	คล้ายผ้า Diet แต่นุ่ม เหมือนกับผ้า Tecot และไม่ติดกับ Velcro	มีสีให้เลือกมาก และสามารถสั่งย้อมสีได้	หน้ากว้าง 60" ไม่ชายปลีก ยกพับ 65 บาท/เมตร
3. สักกะหลาด - หน้าเดียว - 2 หน้า	ขนสั้น กุด เป็นขนอัด เนื้อผ้าค่อนข้างแข็ง เป็นขนอัด มีทั้งแบบเนื้อผ้าที่นิ่มและแข็ง ขึ้นกับราคาและคุณภาพ	มีหลายสีให้เลือก	หน้ากว้าง 60" ชายปลีก 120 บาท/เมตร หน้ากว้าง 36" ชายปลีก 100 บาท/เมตร
4. ผ้าขนหนู	เป็นขนห่อ ให้สัมผัสที่ต่างจากผ้าชนิดอื่น สามารถซับน้ำได้ เด็กเล็ก จะชอบผ้าชนิดนี้	มีสีให้เลือกมากทั้ง Hue และ Tint	หน้าเดียว หน้ากว้าง 70"-72" ชายปลีก 140 บาท/เมตร ยกพับ 102 บาท/หลา
5. Tecot	ขนสั้น ให้สัมผัสที่อ่อนนุ่ม ขนฟู ไม่มันวาว ติดกับ Velcro ได้ดี	มีสีให้เลือกมาก และสามารถสั่งย้อมสีได้	หน้ากว้าง 60" ชายปลีก 90 บาท/เมตร ยกพับ 50 บาท/เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. Velour	ขนสั้น ใช้การทอห้วง แล้วตัดขน มีผิวสัมผัสที่อ่อนนุ่มมาก นิยมใช้ทำของที่เกี่ยวกับเด็กทารก	นำเข้าจากญี่ปุ่น มีสีให้เลือกมาก และสามารถสั่งย้อมและเลือกส่วนผสมเส้นใยได้	หน้ากว้าง 60"-68" ยกพับ 330 บาท/กิโลกรัม ผ้า 1 กิโลกรัมยาว ประมาณ 2.7 หลา
7. กำมะหยี่			
- ยืด	ขนสั้น เป็นมันวาว เนื้อผ้ามีความอ่อนนุ่มมากจนทำให้ยากต่อการตัดเย็บ	มีหลายสีแต่จะเป็นสีที่เป็นโทนเข้ม เช่น แดงเข้ม เหลืองเข้ม เขียวเข้ม เป็นต้น และขาว	หน้ากว้าง 60" ขายปลีก 70 บาท/เมตร
- ไม่ยืด	ขนสั้นกุด ผิวสัมผัสสาก เนื้อผ้าบาง ค่อนข้างแข็ง	มักเป็นสีที่มีสีดำผสมอยู่มาก เช่น เขียวแก่ ดำ น้ำเงิน แดงเข้ม	ขายปลีก 120 บาท/เมตร
- ขนยาว	ขนยาว ไม่มันวาว เนื้อผ้าหนา และนุ่ม	ไม่มีสีพื้น แต่จะพิมพ์เป็นลาย	ขายปลีก 200 บาท/เมตร
8. ผ้าขนสัตว์			
- ขน K	ขนยาว ไม่มันวาว เนื้อผ้าหนาและนุ่ม	มีสีให้เลือกมาก และสามารถสั่งย้อมสีได้	หน้ากว้าง 60" ขายปลีก 210 บาท/เมตร
- ขนธรรมชาติ	ขนยาว มันวาว เนื้อผ้าแข็งและขนหลุดง่ายกว่า ขน K		ขายปลีก 160 บาท/เมตร
- ขนเปียก (ผ้าบัว)	ขนยาว ไม่มันวาว ติดกันเป็นกระจุก		ขายปลีก 230 บาท/เมตร

สรุป เลือกใช้ผ้า Diet เนื่องจากเนื้อผ้ามีความนุ่มแต่ไม่ย้วย มีสีให้เลือกใช้มาก และราคาถูก เป็นวัสดุหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปคุณสมบัติที่ต้องคำนึงถึงของสินค้าที่ระลึกประเภทตุ๊กตา

- เป็นตุ๊กตาประเภท Bean Bags
- มีขนาดที่เหมาะสม คือ มีความสูงประมาณ 30 เซนติเมตร
- ตัวตุ๊กตาจะใส่เสื้อผ้าให้เข้ากับลักษณะของเครื่องเล่น โดยที่เครื่องเล่นที่ใช้ในการออกแบบนั้นจะเป็นเครื่องเล่นที่ได้รับความนิยมมากที่สุด 5 อันดับแรกซึ่งได้ผลจากการทำแบบสอบถามผู้ที่เข้ามาเที่ยวภายในสวนสนุก และจากเจ้าหน้าที่ภายในสวนสนุก Dream World คือ เครื่องเล่นเมืองหิมะ รถไฟตะลุยอวกาศ ปราสาทผีสิง รถโกคาร์ท และเรือไวคิงส์
- เสื้อผ้าจะมีรายละเอียดที่สวยงาม น่าสนใจ
- รูปทรงของตัวตุ๊กตาจะออกแบบมาจากตัว “ดรีมมี” ซึ่งเป็น Mascot ของสวนสนุก Dream World

สินค้าที่ระลึกประเภทหมวก

การวิเคราะห์ประเภทของหมวก

เนื่องจากได้ทำการออกแบบหมวกทั้งหมด 2 ชิ้น จึงจะทำการออกแบบหมวกทั้ง 2 ประเภท คือ หมวกกันแดด และหมวกแฟนซี

การวิเคราะห์ลักษณะของหมวกกันแดด

พิจารณาความเหมาะสมของลักษณะจากเงื่อนไขดังนี้

1. ความสามารถในการกันแดด
2. ความสะดวก คล่องตัว
3. เหมาะสำหรับผู้หญิง
4. เหมาะสำหรับผู้ชาย

ตารางที่ 13 วิเคราะห์ลักษณะของหมวกกันแดด

เงื่อนไข	มีปีกหมวกรอบ ด้าน	มีปีกหมวก เฉพาะด้านหน้า
1. ความสามารถในการกันแดด	2	1
2. ความสะดวก คล่องตัว	0	2
3. เหมาะสำหรับผู้หญิง	2	2
4. เหมาะสำหรับผู้ชาย	1	2
รวม	5	7

* หมายเหตุ 0 = ไม่ดี 1 = พอใช้ 2 = ดี

สรุป เลือกออกแบบหมวกกันแดดที่มีปีกหมวกเฉพาะด้านหน้า

การวิเคราะห์ขนาดของหมวก

เนื่องจากจะต้องเป็นหมวกที่สามารถใส่ได้ทุกเพศ และทุกวัย ดังนั้นหมวกที่ทำการออกแบบจึงต้องสามารถปรับขนาดได้ ซึ่งขนาดที่เหมาะสมของหมวกคือ สามารถปรับได้เป็น 3 ขนาดมาตรฐาน คือ S,M และL ซึ่งก็ก็จะสามารถใส่ได้กับศีรษะที่มีขนาดเส้นรอบวงตั้งแต่ 54-59 เซนติเมตร

การวิเคราะห์อุปกรณที่ใช้ในการปรับขนาดของหมวก

พิจารณาความเหมาะสมของวัสดุจากเงื่อนไขดังนี้

1. สามารถปรับได้หลายขนาด
2. ง่ายต่อการใช้งาน
3. มีความแข็งแรงทนทาน
4. มีความสวยงาม กลมกลืนกับผลิตภัณฑ์
5. มีสีให้เลือกใช้ได้มาก
5. การเย็บประกอบติดที่สะดวก

ตารางที่ 14 วิเคราะห์อุปกรณที่ใช้ในการปรับขนาดของหมวก

เงื่อนไข	กระดุม	เชือก(ยางยืดรัดผม)	เวลโครเทป
1. สามารถปรับได้หลายขนาด	1	2	2
2. ง่ายต่อการใช้งาน	1	2	2
3. มีความแข็งแรงทนทาน	2	2	1
4. มีความสวยงาม กลมกลืนกับผลิตภัณฑ์	0	2	2
5. มีสีให้เลือกใช้ได้มาก	2	2	2
6. การเย็บประกอบติดที่สะดวก	0	2	2
รวม	6	12	11

* หมายเหตุ 0 = ไม่ดี 1 = พอใช้ 2 = ดี

สรุป เลือกใช้เชือก(ยางยืดรัดผม)เป็นอุปกรณที่ใช้ในการปรับขนาดของหมวก

การวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำหมวก

พิจารณาความเหมาะสมของวัสดุจากเงื่อนไขดังนี้

1. ลักษณะของเนื้อผ้า
2. จำนวนสีที่มีให้เลือกใช้
3. ราคาที่เหมาะสม
4. ความสะดวกในการตัดเย็บ
5. สามารถหาซื้อได้ง่าย

สรุป ผ้าที่ใช้ในการทำหมวกทั้ง 2 ชนิดจะใช้ผ้าชนิดเดียวกันกับที่ใช้ทำตุ๊กตา คือ ผ้า Diet และใช้การรีดผ้ากาวติดกับผ้า Diet เพื่อเสริมความแข็งแรงให้เนื้อผ้า

สรุปคุณสมบัติที่ต้องคำนึงถึงของสินค้าที่ระลึกประเภทหมวก

- ออกแบบหมวกทั้งหมด 2 ประเภท คือ หมวกใส่กันแดด และหมวกแฟนซี
- สามารถถอดใส่ได้ง่าย
- อุปกรณที่ใช้ในการปรับขนาดของหมวก เลือกใช้เชือก(ยางยืดรัดผม)เนื่องจากสามารถปรับขนาดได้สะดวก
- ใช้ตัว “ดริมมี่” ซึ่งเป็น Mascot ของสวนสนุก Dream World ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สินค้าที่ระลึกประเภทกรอบรูปตั้งโต๊ะ

การวิเคราะห์ประเภทของกรอบรูปตั้งโต๊ะ

เนื่องจากได้ทำการออกแบบกรอบรูปตั้งโต๊ะทั้งหมด 2 ชิ้น จึงจะทำการออกแบบกรอบรูปตั้งโต๊ะทั้งหมด 2 แบบ คือ กรอบรูปแนวตั้ง และกรอบรูปแนวนอน

การวิเคราะห์ขนาดของกรอบรูปตั้งโต๊ะ

เป็นกรอบรูปที่สามารถใส่รูปขนาด 4R ได้

ขนาดสัดส่วนของรูปถ่ายโดยทั่วไปที่นิยมนำมาใส่กรอบรูป คือ

ภาพถ่ายขนาด 4R มีขนาด 4 X 6 นิ้ว (10 X 15 เซนติเมตร)

การวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำกรอบรูปตั้งโต๊ะ

พิจารณาความเหมาะสมของวัสดุจากเงื่อนไขดังนี้

1. ลักษณะของเนื้อผ้า
2. จำนวนสีที่มีให้เลือกใช้
3. ราคาที่เหมาะสม
4. ความสะดวกในการตัดเย็บ
5. สามารถหาซื้อได้ง่าย

สรุป ผ้าที่ใช้ในการทำกรอบรูปตั้งโต๊ะจะใช้ผ้าชนิดเดียวกันกับที่ใช้ทำตุ๊กตา คือ ผ้า Diet เป็นวัสดุหลัก และเลือกใช้ผ้าสักกะหลาด 2 ด้าน เป็นวัสดุรอง เนื่องจากลักษณะของเนื้อผ้าที่ไม่หลุดลุ่ย มีสีให้เลือกใช้ได้มาก และเนื้อผ้ามีความแข็งแรง

การวิเคราะห์รูปแบบการใส่รูปของกรอบรูปตั้งโต๊ะ

พิจารณาความเหมาะสมของรูปแบบการใส่รูปจากเงื่อนไขดังนี้

1. ใส่รูปได้สะดวก
2. ง่ายต่อการผลิต
3. สามารถประยุกต์ในการออกแบบได้ดี
4. ทนทานต่อการใช้งาน
5. เป็นที่นิยมของผู้บริโภค

ตารางที่ 15 วิเคราะห์รูปแบบการใส่รูปของกรอบรูปตั้งโต๊ะ

เงื่อนไข	ใส่รูปด้านหน้า	ใส่รูปด้านหลัง	ใส่รูปแบบสอด
1. ใส่รูปได้สะดวก	1	1	2
2. ง่ายต่อการผลิต	0	2	0
3. สามารถประยุกต์ในการออกแบบได้ดี	1	1	2
4. ทนทานต่อการใช้งาน	1	2	2
5. เป็นที่นิยมของผู้บริโภค	0	2	2
รวม	3	8	8

* หมายเหตุ 0 = ไม่ดี 1 = พอใช้ 2 = ดี

สรุป เลือกรูปแบบในการใส่รูปที่เหมาะสม คือ ใส่รูปแบบสอดและใส่รูปด้านหลัง

สรุปคุณสมบัติที่ต้องคำนึงถึงของสินค้าที่ระลึกประเภทกรอบรูปตั้งโต๊ะ

- ออกแบบกรอบรูปตั้งโต๊ะทั้งหมด 2 แบบ คือ กรอบรูปแนวตั้ง และกรอบรูปแนวนอน
- สามารถถอดและใส่รูปได้ง่าย
- สามารถวางบนโต๊ะหรือบนชั้นโชว์ได้โดยไม่เกะกะ ประหยัดเนื้อที่
- การวางมีมุมเอียงเพื่อให้เห็นรูปได้อย่างชัดเจน คือ ทำมุมเอียง 15° กับแนวตั้งฉาก
- การทรงตัวในการวางดี ไม่ล้มง่าย
- ใช้ตัว “ดรีมมี” ซึ่งเป็น Mascot ของสวนสนุก Dream World ในการออกแบบ

สินค้าที่ระลึกประเภทพวงกุญแจ

การวิเคราะห์ประเภทของพวงกุญแจ

เนื่องจากได้ทำการออกแบบพวงกุญแจทั้งหมด 2 ชิ้น จึงจะทำการออกแบบพวงกุญแจทั้งหมด 2 แบบ คือ พวงกุญแจที่เป็น 2 มิติ และพวงกุญแจที่เป็น 3 มิติ

การวิเคราะห์รูปแบบของส่วนที่เป็นสายของพวงกุญแจ

พิจารณาความเหมาะสมของรูปแบบจากเงื่อนไขดังนี้

1. ประกอบติดกันตัวพวงกุญแจได้ง่าย
2. หาซื้อได้ง่าย
3. ราคาถูก
4. ลักษณะการห้อยที่สวยงาม
5. ความแข็งแรง

ตารางที่ 16 วิเคราะห์รูปแบบของส่วนที่เป็นสายของพวงกุญแจ

เงื่อนไข	โซ่เดี่ยวที่ปลาย เป็นห่วง	โซ่คู่ที่ส่วนปลาย ยึดติดกัน
1. ประกอบติดกันตัวพวงกุญแจได้ง่าย	2	1
2. หาซื้อได้ง่าย	2	1
3. ราคาถูก	2	2
4. ลักษณะการห้อยที่สวยงาม	2	1
5. ความแข็งแรง	2	2
รวม	10	7

* หมายเหตุ 0 = ไม่ดี 1 = พอใช้ 2 = ดี

สรุป เลือกใช้แบบที่เป็นโซ่เดี่ยวและปลายอีกด้านหนึ่งเป็นห่วงเพื่อให้เป็นส่วนที่เป็นสายของพวงกุญแจ

การวิเคราะห์ขนาดของส่วนที่เป็นตัวพวงกุญแจ

พิจารณาความเหมาะสมของขนาดจากเงื่อนไขดังนี้

1. สามารถพกพาได้สะดวก
2. ขนาดที่เหมาะสมกับความยาวของสายของพวงกุญแจ
3. สามารถออกแบบให้มีรายละเอียดได้พอสมควร
4. สะดวกในการตัดเย็บ

ตารางที่ 17 วิเคราะห์ขนาดของส่วนที่เป็นตัวพวงกุญแจ

เงื่อนไข	ขนาด 6 ซม.	ขนาด 8 ซม.	ขนาด 10 ซม.
1. สามารถพกพาได้สะดวก	2	2	1
2. ขนาดที่เหมาะสมกับความยาวของสายของพวงกุญแจ	1	2	1
3. สามารถออกแบบให้มีรายละเอียดได้พอสมควร	0	2	2
4. สะดวกในการตัดเย็บ	0	2	2
รวม	3	8	6

*หมายเหตุ 0 = ไม่ดี 1 = พอใช้ 2 = ดี

สรุป เลือกออกแบบส่วนที่เป็นตัวพวงกุญแจให้มีขนาด 8 ซม.

(ขนาดความยาวของส่วนที่เป็นสายพวงกุญแจ คือ 5 เซนติเมตร)

การวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำส่วนที่เป็นตัวของพวงกุญแจ

พิจารณาความเหมาะสมของวัสดุจากเงื่อนไขดังนี้

1. ลักษณะของเนื้อผ้า
2. จำนวนสีที่ให้เลือกใช้
3. ราคาที่เหมาะสม
4. ความสะดวกในการตัดเย็บ
5. สามารถหาซื้อได้ง่าย

สรุป ผ้าที่ใช้ในการทำพวงกุญแจแบบ 3 มิติจะใช้ผ้าชนิดเดียวกันกับที่ใช้ทำตุ๊กตา คือ ผ้า Diet

ส่วนผ้าที่ใช้ในการทำพวงกุญแจแบบ 2 มิติจะเลือกใช้ผ้าสักกะหลาด 2 ด้าน เนื่องจากลักษณะของเนื้อผ้าที่ไม่หลุดลุ่ย มีสีให้เลือกใช้ได้มาก และเนื้อผ้ามีความแข็งแรง

สรุปคุณสมบัติที่ต้องคำนึงถึงของสินค้าที่ระลึกประเภทพวงกุญแจ

- ออกแบบพวงกุญแจทั้งหมด 2 แบบ คือ พวงกุญแจที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ
- มีขนาดเล็ก กะทัดรัด คือ ขนาด 8 ซม.
- ส่วนที่เป็นสายของพวงกุญแจเลือกใช้แบบที่เป็นโซ่ และปลายอีกด้านหนึ่งเป็นห่วง เนื่องจากว่าในการยึดติดกับตัวพวงกุญแจนั้นสามารถติดได้แน่นหนา และง่ายกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์หรือทรัพย์สินทางปัญญาที่ของลิขสิทธิ์ในชั้นเรียน หรือใช้ในเชิงวิชาการเพื่อการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่สามารถนำออกจำหน่ายหรือใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต
ใช้ตัว "ครีมมี่" ซึ่งเป็น Mascot ของสวนสนุก Dream World ในการออกแบบ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สินค้าที่ระลึกประเภทแม่เหล็กติดตู้เย็น

การวิเคราะห์ประเภทของแม่เหล็กติดตู้เย็น

เนื่องจากได้ทำการออกแบบแม่เหล็กติดตู้เย็นทั้งหมด 2 ชิ้น จึงจะทำการออกแบบแม่เหล็กติดตู้เย็นทั้งหมด 2 แบบ คือ แม่เหล็กติดตู้เย็นที่เป็น 2 มิติ และแม่เหล็กติดตู้เย็นที่เป็น 3 มิติ

การวิเคราะห์ขนาดของแม่เหล็กติดตู้เย็น

ขนาดของแม่เหล็กติดตู้เย็นจะวิเคราะห์เป็นพื้นที่คิดเป็นตารางเซนติเมตร โดยที่ขนาดความกว้าง X ยาว นั้นขึ้นอยู่กับรูปแบบที่จะทำการออกแบบ

พิจารณาความเหมาะสมของขนาดจากเงื่อนไขดังนี้

1. มีน้ำหนักที่เหมาะสมเมื่อติดแล้วไม่ร่วงหลุดลงมา
2. ขนาดพอเหมาะเมื่อติดบนตู้เย็น
3. สามารถออกแบบให้มีรายละเอียดได้พอสมควร
4. สะดวกในการตัดเย็บ

ตารางที่ 18 วิเคราะห์ขนาดของแม่เหล็กติดตู้เย็น

เงื่อนไข	30 ตร.ซม.	50 ตร.ซม.	70 ตร.ซม.
1. มีน้ำหนักที่เหมาะสมเมื่อติดแล้วไม่ร่วงหลุดลงมา	2	2	1
2. ขนาดพอเหมาะเมื่อติดบนตู้เย็น	1	2	1
3. สามารถออกแบบให้มีรายละเอียดได้พอสมควร	1	2	2
4. สะดวกในการตัดเย็บ	1	2	2
รวม	5	8	6

* หมายเหตุ 0 = ไม่ดี 1 = พอใช้ 2 = ดี

สรุป เลือกออกแบบแม่เหล็กติดตู้เย็นให้มีขนาดพื้นที่ 50 ตร.ซม..

การวิเคราะห์วัสดุที่ใช้ทำแม่เหล็กติดตู้เย็น

พิจารณาความเหมาะสมของวัสดุจากเงื่อนไขดังนี้

1. ลักษณะของเนื้อผ้า
2. จำนวนสีที่มีให้เลือกใช้
3. ราคาที่เหมาะสม
4. ความสะดวกในการตัดเย็บ
5. สามารถหาซื้อได้ง่าย

สรุป ผ้าที่ใช้ในการทำแม่เหล็กติดตู้เย็นแบบ 3 มิติจะเลือกใช้ผ้าชนิดเดียวกันกับที่ใช้ทำตุ๊กตา คือ ผ้า Diet

ส่วนผ้าที่ใช้ในการทำแม่เหล็กติดตู้เย็นแบบ 2 มิติจะเลือกใช้ผ้าสักกะหลาด 2 ด้าน เนื่องจากลักษณะของเนื้อผ้าที่ไม่หลุดลุ่ย มีสีให้เลือกใช้ได้มาก และเนื้อผ้ามีความแข็งแรง

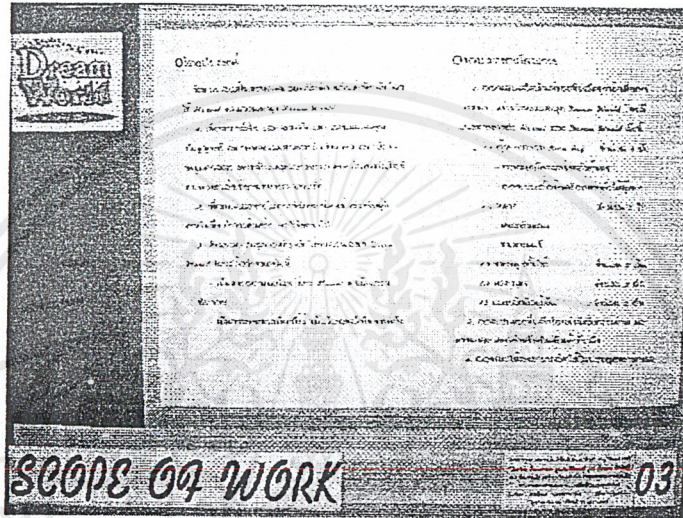
สรุปคุณสมบัติที่ต้องคำนึงถึงของสินค้าที่ระลึกประเภทแม่เหล็กติดตู้เย็น

- ออกแบบแม่เหล็กติดตู้เย็นทั้งหมด 2 แบบ คือ แม่เหล็กติดตู้เย็นที่เป็น 2 มิติ และแม่เหล็กติดตู้เย็นที่เป็น 3 มิติ
- มีน้ำหนักเบา สามารถติดกับตู้เย็นแล้วไม่หลุด
- มีขนาดเล็ก กะทัดรัด คือ มีขนาดพื้นที่ 50 ตร.ซม.
- ใช้ตัว “ดริมมี่” ซึ่งเป็น Mascot ของสวนสนุก Dream World ในการออกแบบ

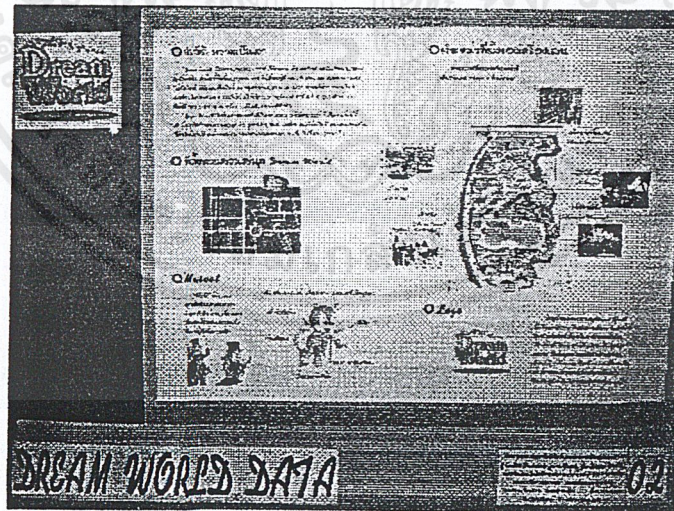
การพัฒนาการออกแบบ

1. สรุปข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ

เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล โดยศึกษาข้อมูลทางด้านสวนสนุก Dream World และศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบ เพื่อที่จะได้ทำการวิเคราะห์ถึงลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ



ภาพที่ 216 แสดงขอบเขตของโครงการ



ภาพที่ 217 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับสวนสนุก Dream World

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อทำการศึกษาข้อมูลแล้วจึงเริ่มทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการกำหนดเงื่อนไขต่างๆ เพื่อให้ได้ลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่มีความสมบูรณ์ที่สุด

การวิเคราะห์

ปีงบประมาณ	ชนิดสินค้า	ชนิดสีหรือสีของกระดาษ	ชนิดของกระดาษ
ปี 1	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา	สีฟ้า	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา
ปี 2	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา	สีฟ้า	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา
ปี 3	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา	สีฟ้า	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา
ปี 4	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา	สีฟ้า	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา
ปี 5	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา	สีฟ้า	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา
ปี 6	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา	สีฟ้า	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา
ปี 7	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา	สีฟ้า	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา
ปี 8	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา	สีฟ้า	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา
ปี 9	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา	สีฟ้า	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา
ปี 10	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา	สีฟ้า	กระดาษพิมพ์แบบธรรมดา

DATA ANALYSIS

01

ภาพที่ 218 แสดงการวิเคราะห์การเลือกใช้ผ้า

ข้อมูล Basic Data

วิเคราะห์แบบสองชุดข้อมูลจากข้อมูลแบบ

ชนิดผ้า	ชุดข้อมูล A	ชุดข้อมูล B
1. ผ้าฝ้าย	2	2
2. ผ้าลินิน	1	1
3. ผ้าใยสังเคราะห์	2	2
รวม	5	5

* ชุดข้อมูล A : ไม้ 1 - ไม้ 5
ชุดข้อมูล B : ไม้ 6 - ไม้ 10

วิเคราะห์แบบหลายชุดข้อมูล

ชนิดผ้า	ไม้ 1-5	ไม้ 6-10
1. ผ้าฝ้าย	2	2
2. ผ้าลินิน	1	1
3. ผ้าใยสังเคราะห์	2	2
รวม	5	5

* ชุดข้อมูล A : ไม้ 1 - ไม้ 5
ชุดข้อมูล B : ไม้ 6 - ไม้ 10

สรุป

วิเคราะห์แบบหลายชุดข้อมูลแบบ

ชนิดผ้า	ไม้ 1-5	ไม้ 6-10
1. ผ้าฝ้าย	2	2
2. ผ้าลินิน	1	1
3. ผ้าใยสังเคราะห์	2	2
รวม	5	5

* ชุดข้อมูล A : ไม้ 1 - ไม้ 5
ชุดข้อมูล B : ไม้ 6 - ไม้ 10

วิเคราะห์แบบหลายชุดข้อมูลแบบ

ชนิดผ้า	ชุดข้อมูล A	ชุดข้อมูล B	ชุดข้อมูล C
1. ผ้าฝ้าย	2	2	2
2. ผ้าลินิน	1	1	1
3. ผ้าใยสังเคราะห์	2	2	2
รวม	5	5	5

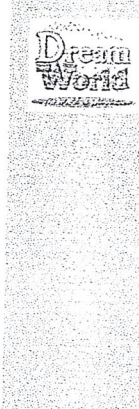
* ชุดข้อมูล A : ไม้ 1 - ไม้ 5
ชุดข้อมูล B : ไม้ 6 - ไม้ 10
ชุดข้อมูล C : ไม้ 11 - ไม้ 15

DATA ANALYSIS

02

ภาพที่ 219 แสดงการวิเคราะห์เพื่อหาลักษณะต่างๆของผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



○ ตรวจสอบการ
○ ตรวจสอบการประเมินผลในลักษณะต่างๆ

เกณฑ์	ไม่ได้รับประเมินผล	ได้รับประเมินผล
1. วัตถุประสงค์	1	1
2. เนื้อหา	2	2
3. ระยะเวลา	2	2
4. งบประมาณ	2	2
รวม	11	7

*หมายเหตุ : ไม่ มี ข้อ 1 , 2 , 3
สรุป : ได้รับประเมินผลในระดับดีเยี่ยม

○ ตรวจสอบการประเมินผลในลักษณะต่างๆ

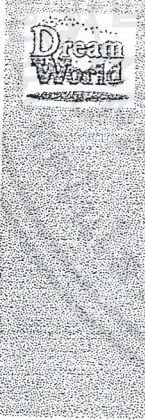
เกณฑ์	ไม่ได้รับประเมินผล	ได้รับประเมินผล
1. วัตถุประสงค์	1	1
2. เนื้อหา	2	2
3. ระยะเวลา	2	2
4. งบประมาณ	2	2
รวม	7	7

*หมายเหตุ : ไม่ มี ข้อ 1 , 2 , 3
สรุป : ได้รับประเมินผลในระดับดีเยี่ยม

DATA ANALYSIS

03

ภาพที่ 220 แสดงการวิเคราะห์เพื่อหาลักษณะต่างๆของผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบ



○ สรุปคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์

○ จุดเด่น และ จุดอ่อน

- เป็นแอปพลิเคชันบนระบบ Android
- มีเนื้อหาที่น่าสนใจและมีความทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์
- มีระบบการแจ้งเตือนที่ทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์
- มีระบบการแจ้งเตือนที่ทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์
- มีระบบการแจ้งเตือนที่ทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์

○ ข้อควรระวัง

- เนื้อหาบางส่วนอาจไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก
- ระบบการแจ้งเตือนอาจรบกวนการใช้งาน
- มีข้อบกพร่องบางประการ
- ไม่สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์
- มีระบบการแจ้งเตือนที่ทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์
- มีระบบการแจ้งเตือนที่ทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์

○ จุดอ่อน

- เนื้อหาบางส่วนอาจไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก
- ระบบการแจ้งเตือนอาจรบกวนการใช้งาน
- มีข้อบกพร่องบางประการ
- ไม่สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์
- มีระบบการแจ้งเตือนที่ทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์
- มีระบบการแจ้งเตือนที่ทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์

○ ข้อควรระวัง

- เนื้อหาบางส่วนอาจไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก
- ระบบการแจ้งเตือนอาจรบกวนการใช้งาน
- มีข้อบกพร่องบางประการ
- ไม่สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์
- มีระบบการแจ้งเตือนที่ทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์
- มีระบบการแจ้งเตือนที่ทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์

○ ข้อควรระวัง


- เนื้อหาบางส่วนอาจไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก
- ระบบการแจ้งเตือนอาจรบกวนการใช้งาน
- มีข้อบกพร่องบางประการ
- ไม่สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์
- มีระบบการแจ้งเตือนที่ทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์
- มีระบบการแจ้งเตือนที่ทันสมัย
- สามารถใช้งานได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์

DATA ANALYSIS

04

ภาพที่ 221 สรุปคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ที่จะทำการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ความปลอดภัยในด้านต่างๆสำหรับผู้บริโภค

- ปลอดภัยในทางผลิตภัณฑ์ คือ ปลอดภัยในแง่ของความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์ โดยได้จัดทำเอกสารชี้แจงให้ผู้บริโภคได้รับทราบถึงความปลอดภัย
- ปลอดภัยในแง่ของราคา คือ มีการแข่งขันราคาที่เป็นธรรม
- ปลอดภัยในแง่ของบริการ คือ มีบริการหลังการขายที่ดี
- ปลอดภัยในแง่ของสิ่งแวดล้อม คือ มีการดำเนินงานที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

05

SAFETY

ภาพที่ 222 แสดงมาตรฐานความปลอดภัยในการผลิตตุ๊กตา

IMAGE

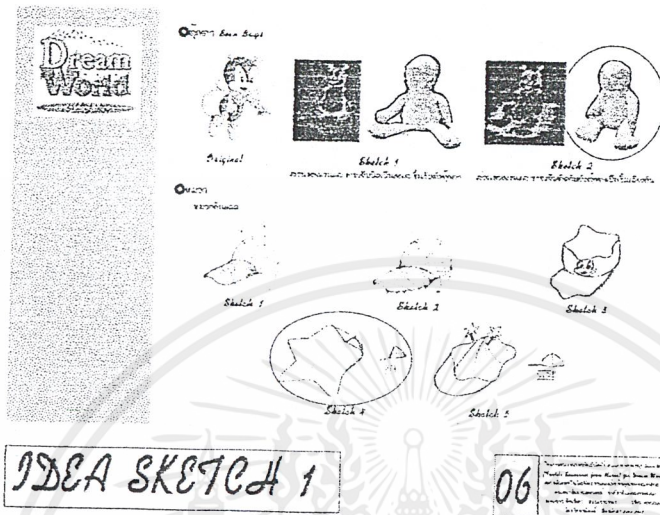
01

ภาพที่ 223 แสดงการกำหนดรูปลักษณ์โดยรวมของผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การพัฒนาแนวความคิดและการออกแบบ

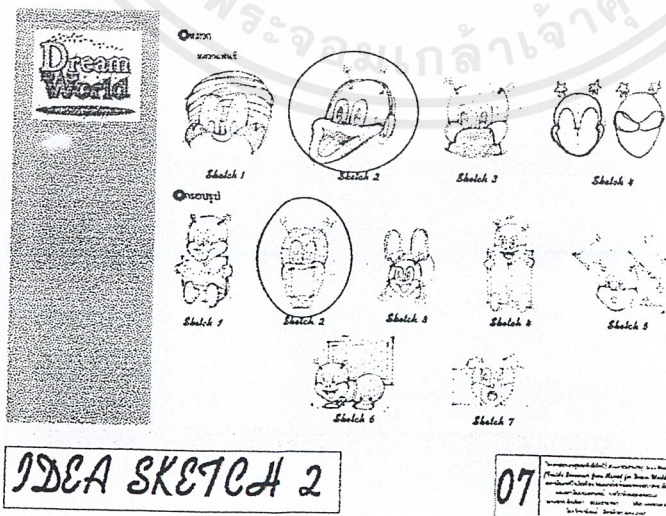
หลังจากทำการวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว นำข้อกำหนดลักษณะต่างๆที่ได้วิเคราะห์ไว้มาทำการออกแบบโดยออกแบบให้แสดงถึงความเป็นตัวเริ่มมีให้มากที่สุด และเน้นเรื่องความสวยงามอีกด้วย



ภาพที่ 224 แสดงการออกแบบตุ๊กตาและหมวกกันแดด

การออกแบบตุ๊กตานี้จะทำการตัดทอนรายละเอียดบางอย่างของตัวเริ่มมีออกไปโดยยังคงลักษณะเด่นอยู่ และออกแบบตุ๊กตาไว้ 2 ลักษณะ คือ แบบที่แนกกับขาเย็บให้เป็นคนละชิ้นกับลำตัว และแบบที่แนกกับขาเชื่อมต่อกับลำตัว โดยเลือกแบบที่แนกกับขาเชื่อมต่อกับลำตัว

การออกแบบหมวกกันแดดนั้น ได้ทำการดึงเอาลักษณะเด่นต่างๆของตัวเริ่มมีออกมา โดยเลือกแบบที่ใช้ดาวเป็นรูปร่างของหมวก

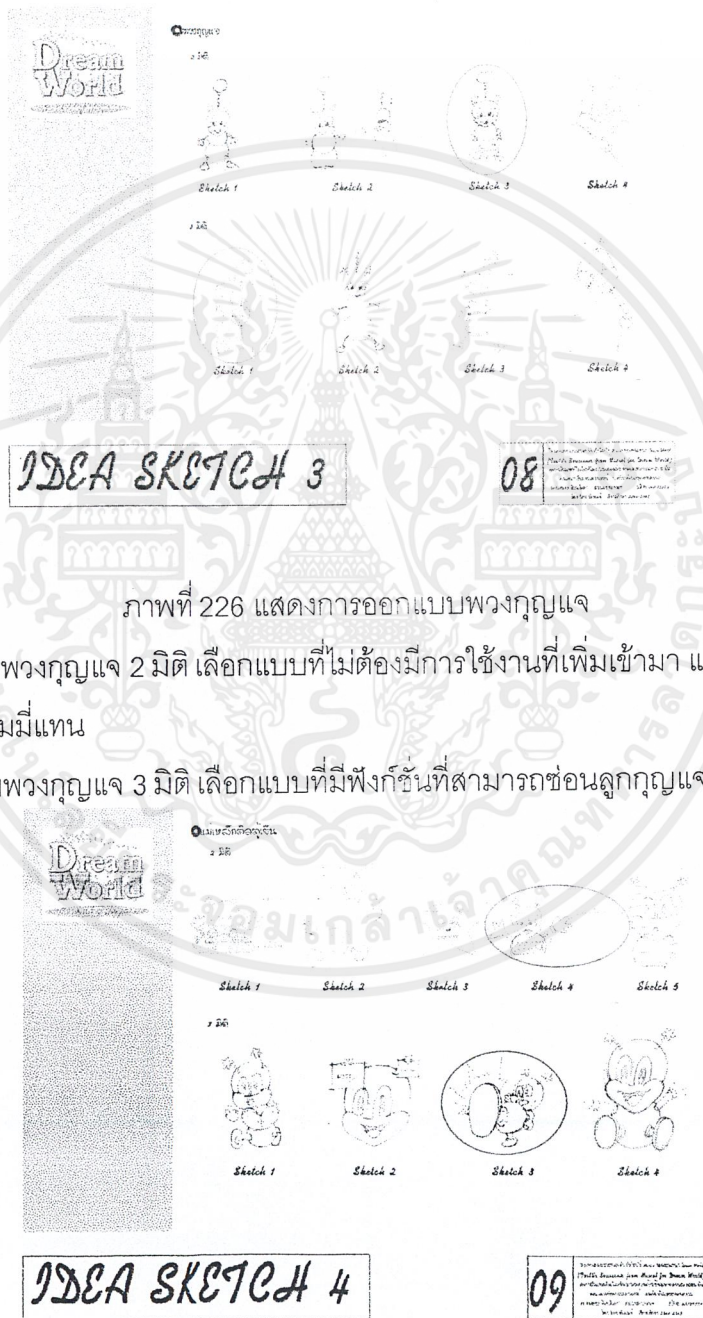


ภาพที่ 225 แสดงการออกแบบหมวกแฟนซี และกรอบรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบหมวกแฟนซีนั้น ได้ออกแบบให้มีวิธีใส่หลายๆแบบ แต่เลือกแบบที่สวมเพียงครั้ง
เดียว

การออกแบบกรอบรูปนั้นได้ออกแบบให้เป็นทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ โดยเลือกแบบที่เป็น 2 มิติ



ภาพที่ 226 แสดงการออกแบบพวงกุญแจ

การออกแบบพวงกุญแจ 2 มิติ เลือกแบบที่ไม่ต้องมีการใช้งานที่เพิ่มเข้ามา แต่เน้นที่ลักษณะ
ท่าทางของตัวตุ๊กตาริมมีแทน

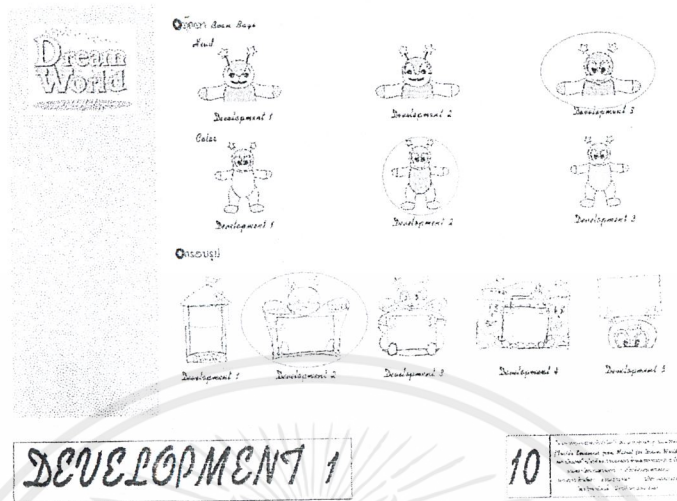
การออกแบบพวงกุญแจ 3 มิติ เลือกแบบที่มีฟังก์ชันที่สามารถซ่อนลูกกุญแจได้

ภาพที่ 227 แสดงการออกแบบแม่เหล็กติดตู้เย็น

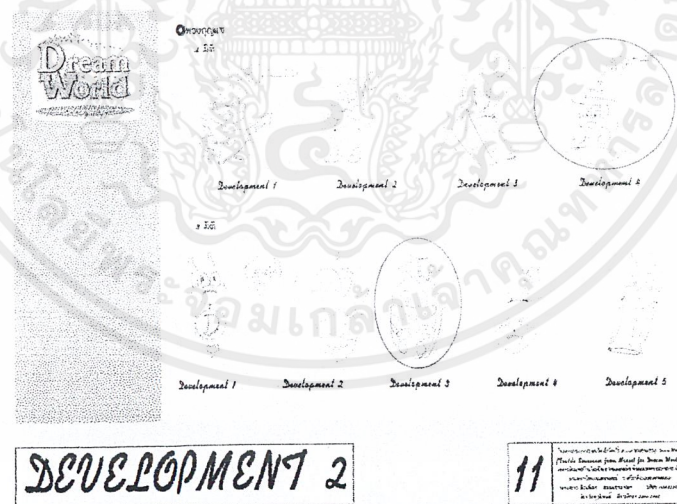
การออกแบบแม่เหล็กติดตู้เย็น 2 มิติ เลือกแบบที่สามารถเป็นคลิปหนีบกระดาษได้ ส่วนแบบ

เอกสารนี้ 3 มิติ นั้น เลือกแบบที่มีการแสดงท่าทางให้ดูเป็น 3 มิติ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากได้แนวความคิดจากการทำแบบร่างแล้วจึงทำการปรับปรุงแบบให้มีความสวยงาม น่าสนใจมากขึ้น

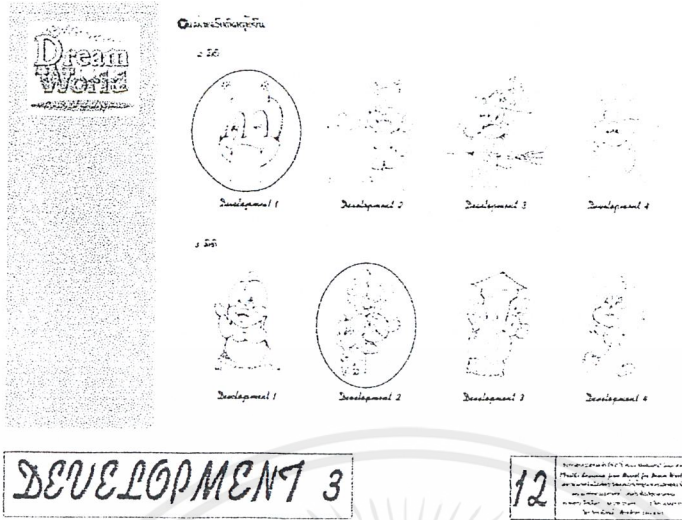


ภาพที่ 228 แสดงการปรับปรุงแบบตุ๊กตา และกรอบรูป สำหรับตุ๊กตานั้นได้ทำการปรับปรุงเรื่องหน้าตา และสีสันทันของตัวตุ๊กตา ส่วนกรอบรูปได้เลือกแบบที่แสดงให้เห็นถึงตัวตุ๊กตามีทั้งตัวมาเป็นกรอบรูป



ภาพที่ 229 แสดงการปรับปรุงแบบพวงกุญแจ พวงกุญแจแบบ 2 มิตินั้น เลือกแบบที่ไม่มีชิ้นส่วนที่มากจนเกินไป และพวงกุญแจแบบ 3 มิตินั้น เลือกแบบที่มีลักษณะเป็นกระเป๋าก็บล็อกกุญแจเข้าไว้ข้างในและสามารถใช้เป็นกระเป๋าตังค์ได้อีกด้วย

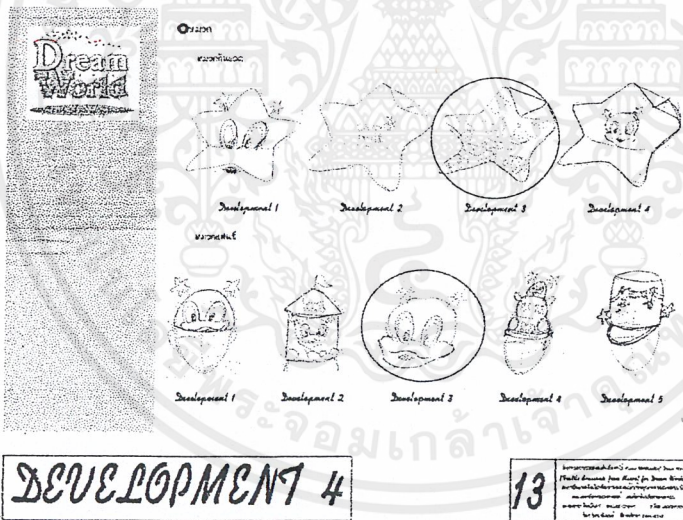
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



DEVELOPMENT 3

12

ภาพที่ 230 แสดงการปรับปรุงแม่เหล็กติดตู้เย็นแบบ 2 มิติ นั้นเลือกแบบที่ใช้ส่วนของปากเป็นคลิปหนีบกระดาษ ส่วนแบบ 3 มิติ นั้นเลือกแบบที่มีตัวหนังสือคำว่า Dream World ติดอยู่ด้วย

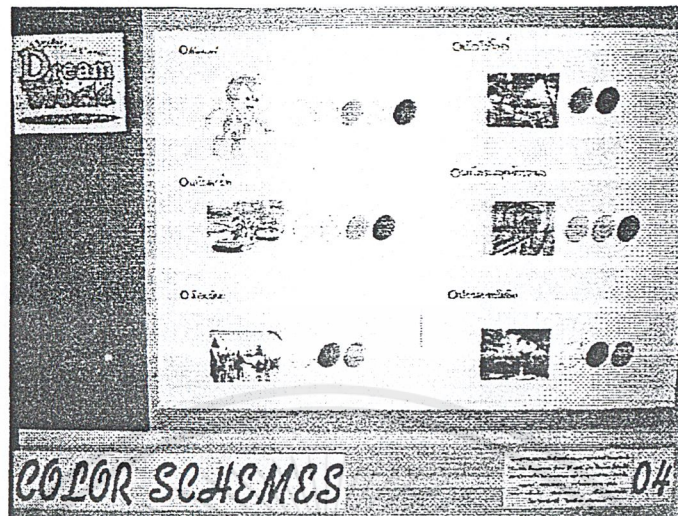


DEVELOPMENT 4

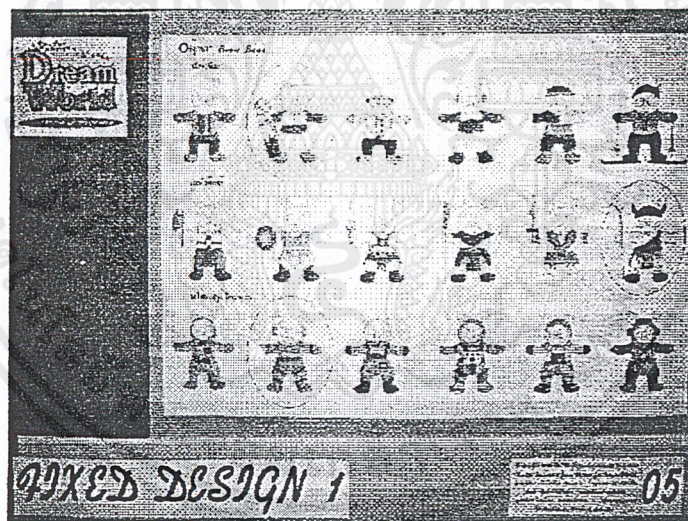
13

ภาพที่ 231 แสดงการปรับปรุงหมวก หมวกกันแดดนั้นได้ออกแบบให้มีการตกแต่งลวดลายลงบนหมวกที่ต่างกันไป โดยเลือกแบบที่ทำการพิมพ์ลายหน้าดริมมีให้ทั่วหมวก หมวกแฟนซีนั้นได้เลือกแบบที่เมื่อใส่แล้วสามารถกันแดดได้ และแสดงถึงความเป็นตัวดริมมีได้เด่นชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

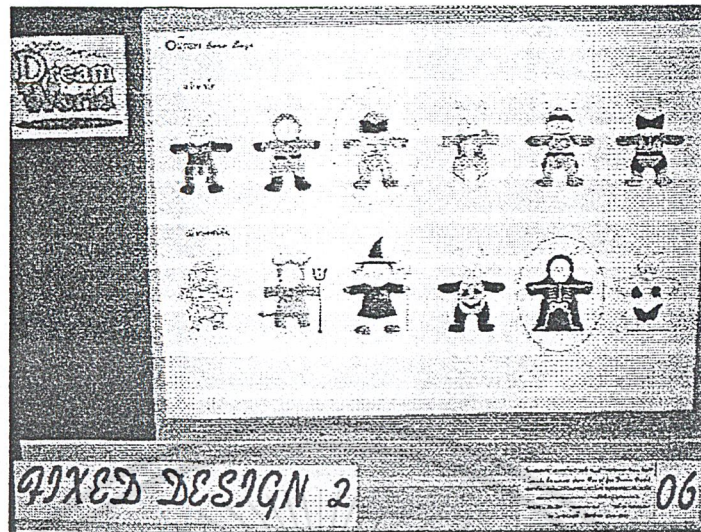


ภาพที่ 232 แสดงโทนสีและลักษณะของเครื่องเล่นที่จะใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าให้กับตุ๊กตา

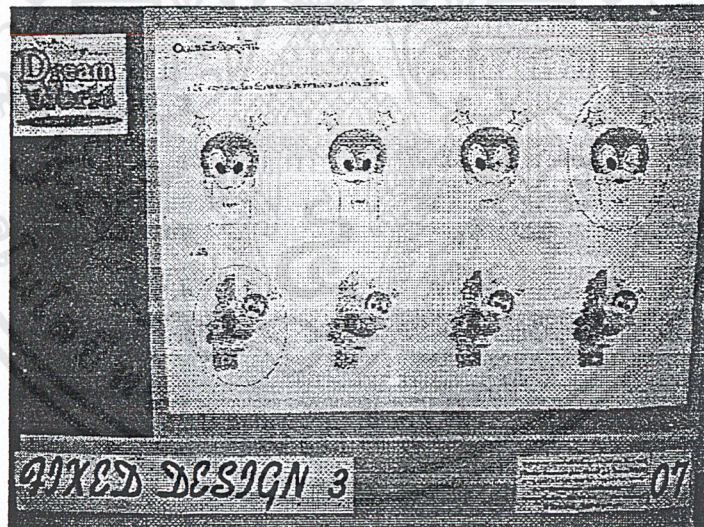


ภาพที่ 233 แสดงแบบเสื้อผ้าของตุ๊กตา
เป็นการออกแบบเสื้อผ้าของเครื่องเล่นเมืองหิมะ เรือไวคิงส์ และรถไฟตะลุยอวกาศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

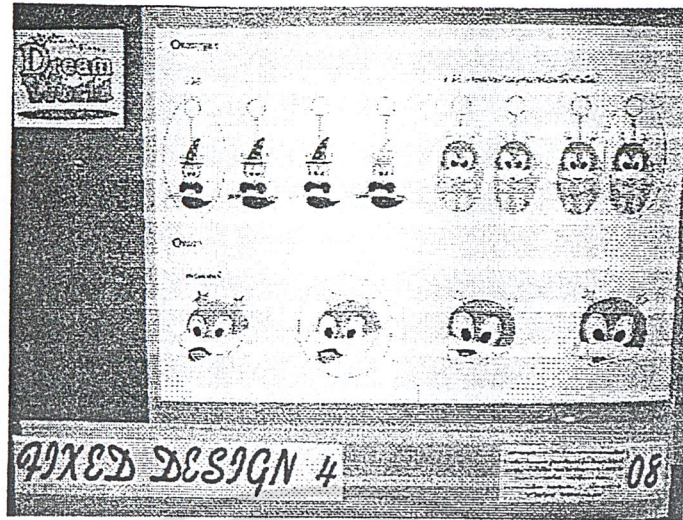


ภาพที่ 234 แสดงแบบเสื้อผ้าของตุ๊กตา
เป็นการออกแบบเสื้อผ้าของเครื่องเล่นรถโกคาร์ท และปราสาทผีสิง

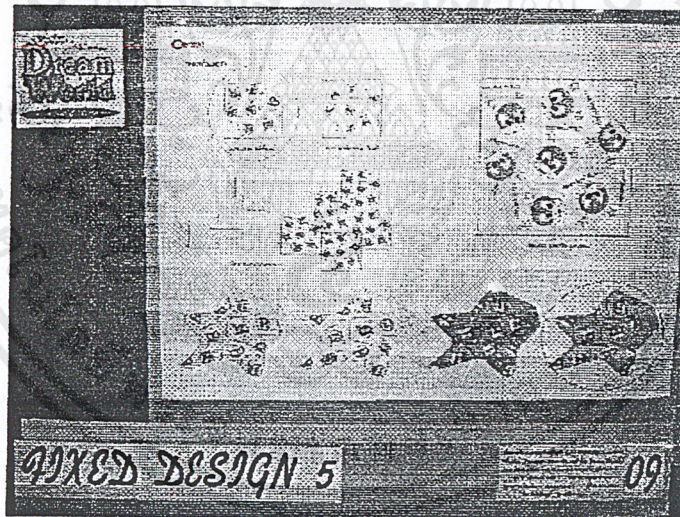


ภาพที่ 235 แสดงแบบของแม่เหล็กติดตู้เย็น
แม่เหล็กติดตู้เย็นแบบ 2 มิติ นั้น ได้ทำการปรับปรุงในเรื่องรายละเอียดของส่วนตาและลักษณะ
ของปากอีกเล็กน้อย
แม่เหล็กติดตู้เย็นแบบ 3 มิติ นั้น ได้ทำการปรับปรุงเรื่องสีของส่วนที่เป็นหน้าผากเล็กน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

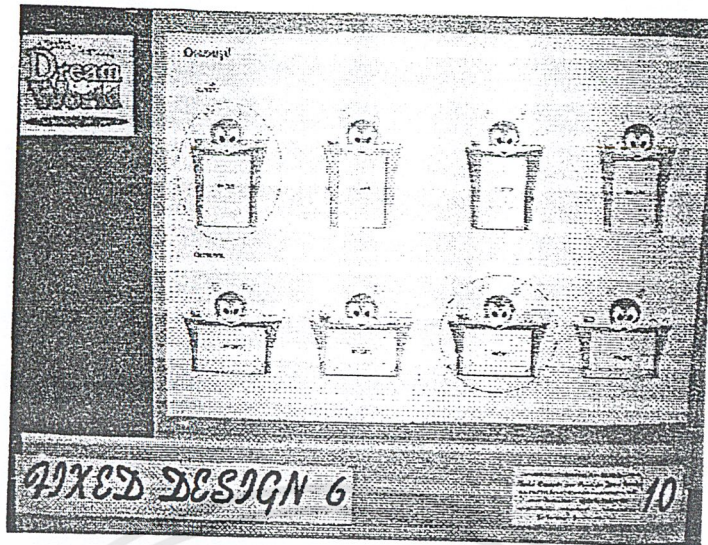


ภาพที่ 236 แสดงแบบของพวงกุญแจ และหมวกแฟนซี
สำหรับพวงกุญแจนั้น ทำการปรับปรุงเรื่องสีสັນและรายละเอียดที่เป็นส่วนประกอบ
สำหรับหมวกแฟนซีนั้น ทำการปรับปรุงรายละเอียดอีกเล็กน้อย

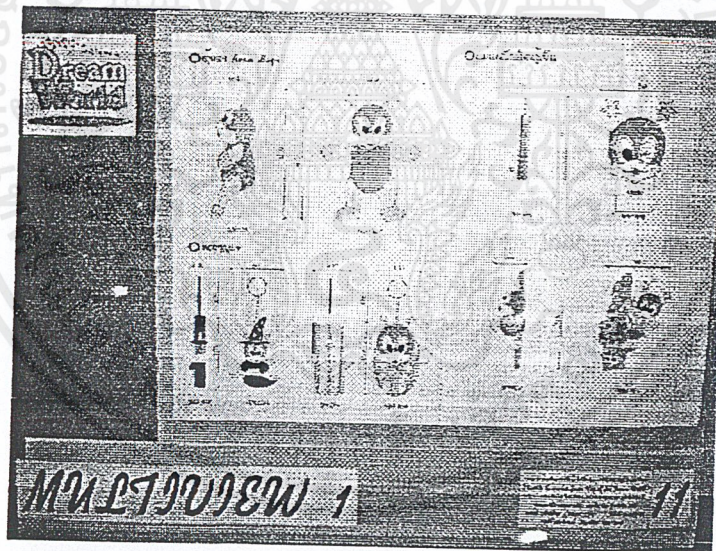


ภาพที่ 237 แสดงแบบหมวกกันแดด
ทำการออกแบบ ปรับปรุงลวดลายและสีของผ้า โดยเลือกผ้าที่เป็นสีส้ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

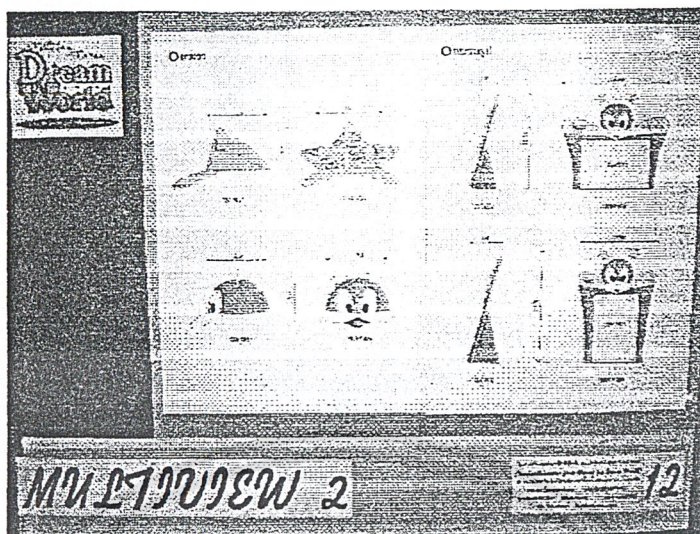


ภาพที่ 238 แสดงแบบกรอบรูป
 ทำการปรับปรุงเรื่องสีอีกเล็กน้อย โดยเลือกใช้สีเหลือง-แดง

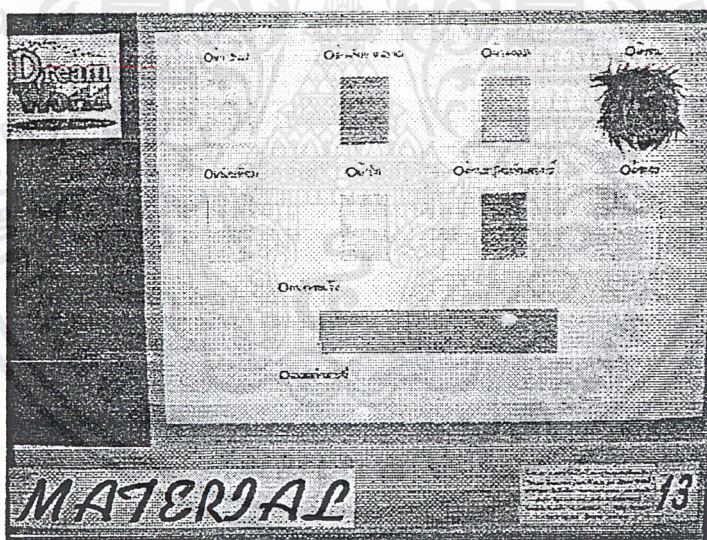


ภาพที่ 239 แสดงรูปด้านของผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 240 แสดงรูปด้านของผลิตภัณฑ์

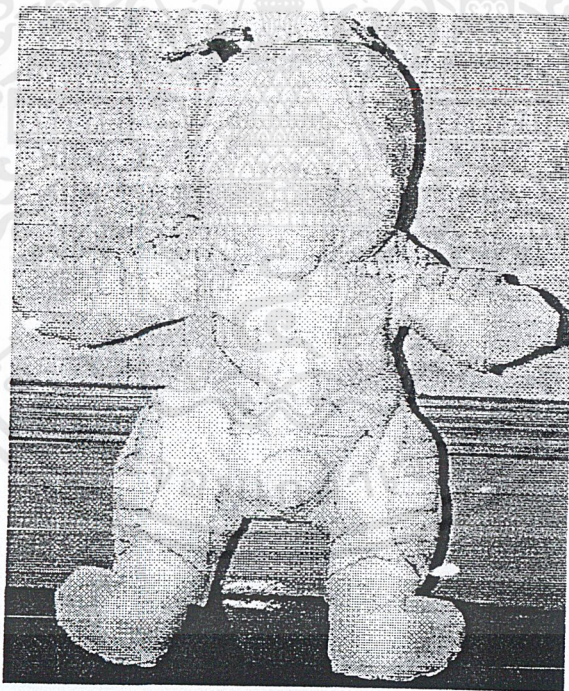


ภาพที่ 241 แสดงวัสดุที่ใช้ในการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

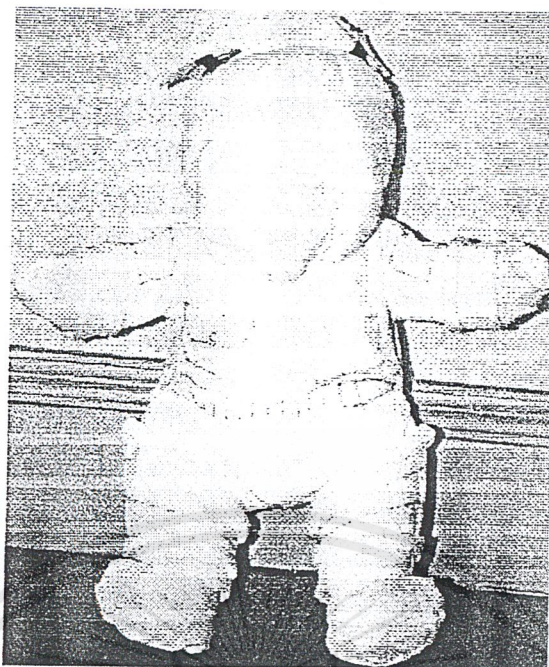


ภาพที่ 242 รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาและเสื้อผ้าทั้ง 5 ชุด

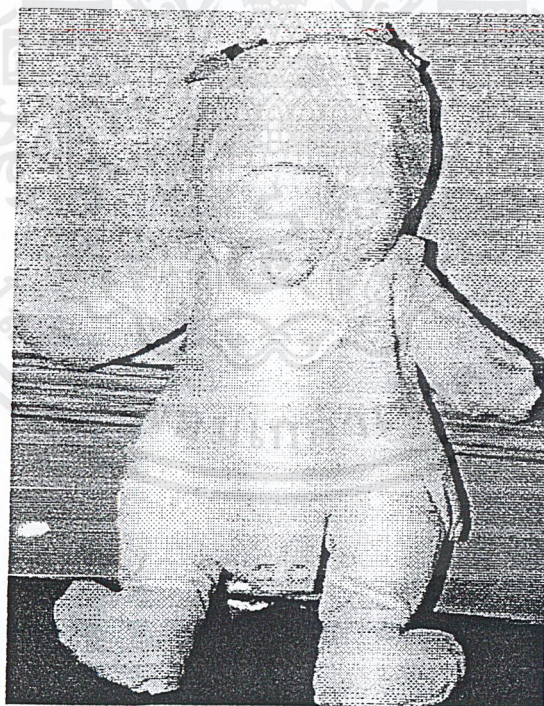


ภาพที่ 243 รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาใส่ชุดเครื่องเล่นโกคาร์ท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

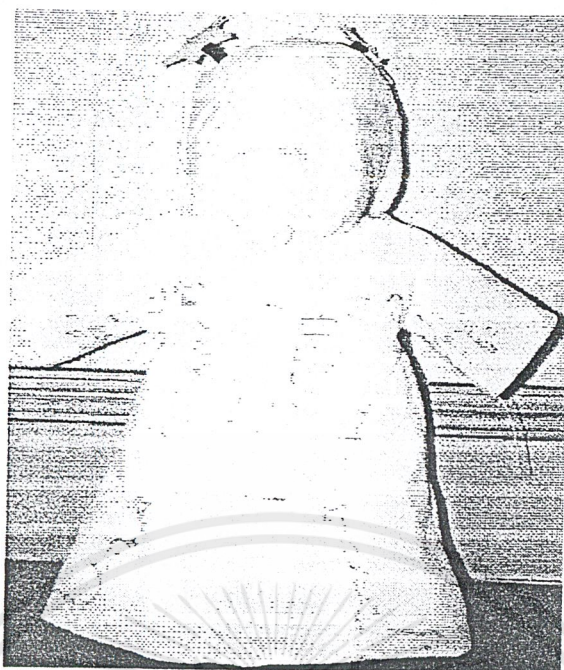


ภาพที่ 244 รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาใส่ชุดเครื่องบินรถไฟตะลุยอวกาศ

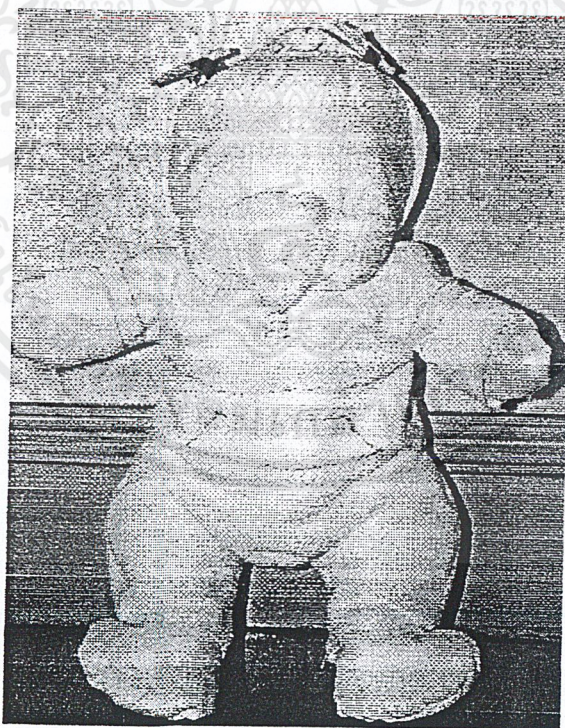


ภาพที่ 245 รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาใส่ชุดเครื่องบินเรือไวคิงส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 246 รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาใส่ชุดเครื่องเล่นปราสาทผีสิง



ภาพที่ 247 รูปแสดงแบบจำลองตุ๊กตาใส่ชุดเครื่องเล่นเมืองหิมะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

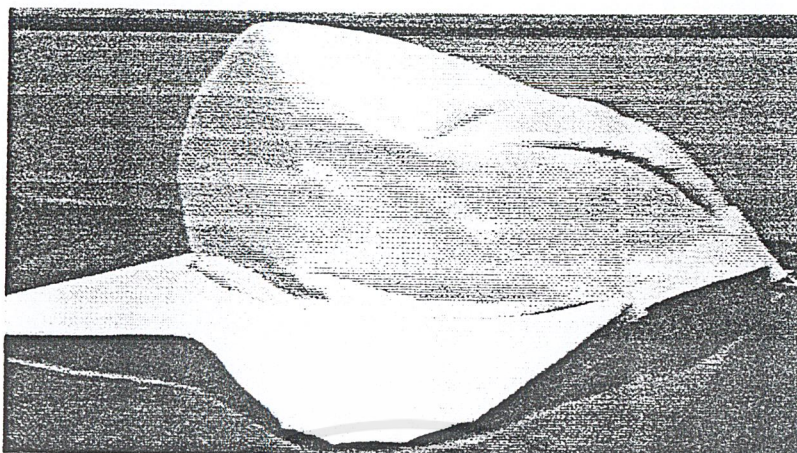


ภาพที่ 248 รูปแสดงแบบจำลองกรอบรูป



ภาพที่ 249 รูปแสดงแบบจำลองหมวกแฟนซี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

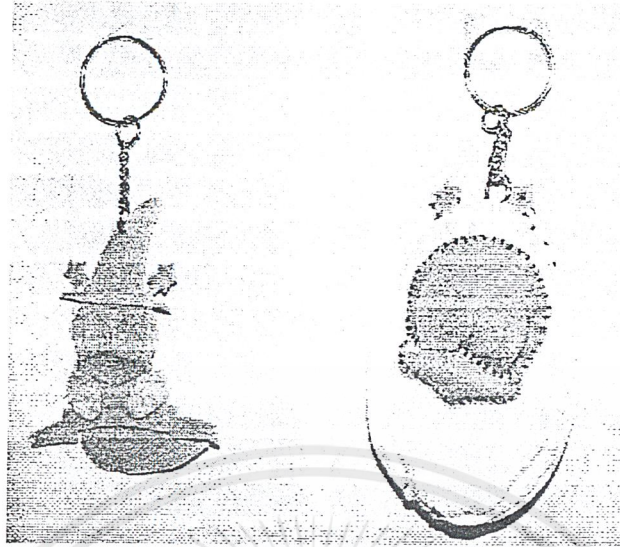


ภาพที่ 250 รูปแสดงแบบจำลองหมวกกันแดด

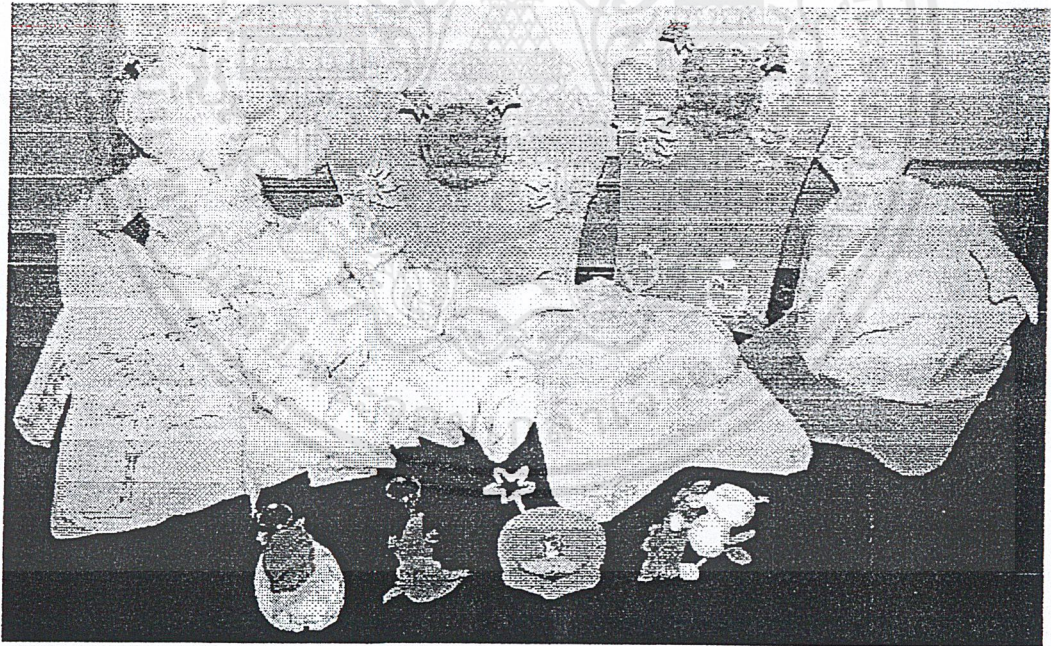


ภาพที่ 251 รูปแสดงแบบจำลองแม่เหล็กติดตู้เย็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 252 รูปแสดงแบบจำลองพวงกุญแจ



ภาพที่ 253 รูปแสดงแบบจำลองผลิตภัณฑ์ทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สรุปผลการออกแบบ

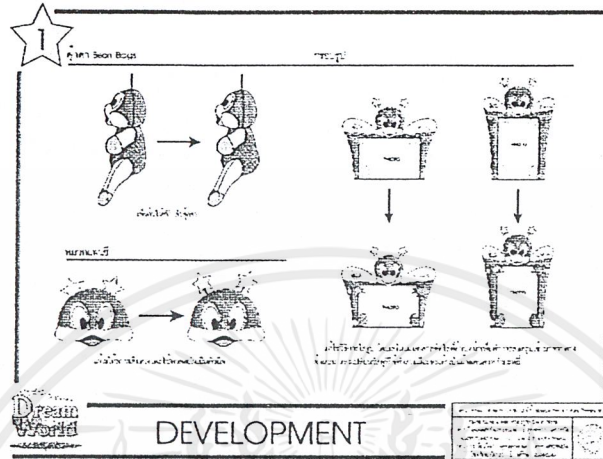
จากความเห็นของคณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ ในขั้นตอนแบบร่าง เห็นควรให้แก้ไขผลงานดังต่อไปนี้

1. ตัวตุ๊กตาให้เพิ่มส่วนที่เป็นก้นตุ๊กตาให้มากกว่านี้
2. วิธีการยี่ดรูปของกรอบรูป จากเดิมใช้ลวดกำมะหยี่ในการทำส่วนที่เป็นแขนกับขาเพื่อใช้ในการดันรูปให้ติดกับแผ่นด้านหลัง ให้เปลี่ยนวิธีการยี่ดรูปให้แข็งแรงกว่านี้
3. ดาวบนหมวกแฟนซีให้เปลี่ยนเป็นแบบเต็มดวง
4. ชุดของเครื่องเล่นรถไฟตะลุมตุลอากาศให้ใช้เทปสะท้อนแสงมาตกแต่ง แล้ส่วนที่เป็นการเดินเส้นให้ใช้ฟองน้ำเสริมเข้าไปด้วย
5. ส่วนที่เป็นตัวครีมีมีของแม่เหล็กแบบ 3 มิติ ให้ใช้ผ้าทำแทนการหล่อพลาสติก
6. สีพิมพ์ชุดของเครื่องเล่นปราสาทผีสิงให้ใช้สีที่มีการสะท้อนแสง และให้ส่วนปลายของชุดบานออกอีกเล็กน้อย



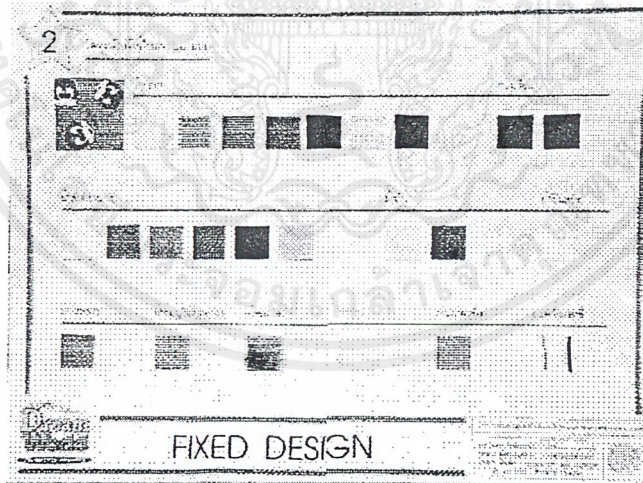
การเสนอผลงานการออกแบบ

1. แผ่นเสนองานและแบบแสดงรายละเอียด



ภาพที่ 254 แสดงการพัฒนาแบบของผลิตภัณฑ์

ตัวตุ๊กตาเพิ่มส่วนที่เป็นก้นตุ๊กตา ดาวบนหมวกแฟนซีเปลี่ยนเป็นแบบเต็มดวง กรอบรูป เปลี่ยนวัสดุที่ใช้ทำส่วนยึดรูปจากลวดกำมะหยี่เป็นผ้าสักกะหลาดและเพิ่มส่วนพลาสติกใสเพื่อปิด ด้านหน้ารูปภาพ



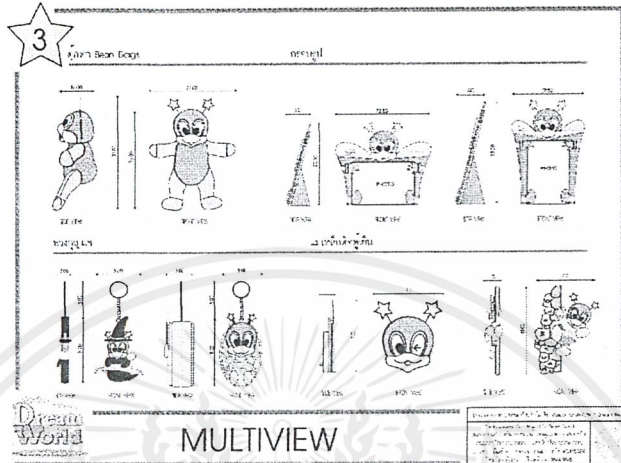
ภาพที่ 255 แสดงเนื้อผ้าทั้งหมดที่ใช้ในการออกแบบ

ผ้าที่เลือกใช้ในการออกแบบมีดังนี้

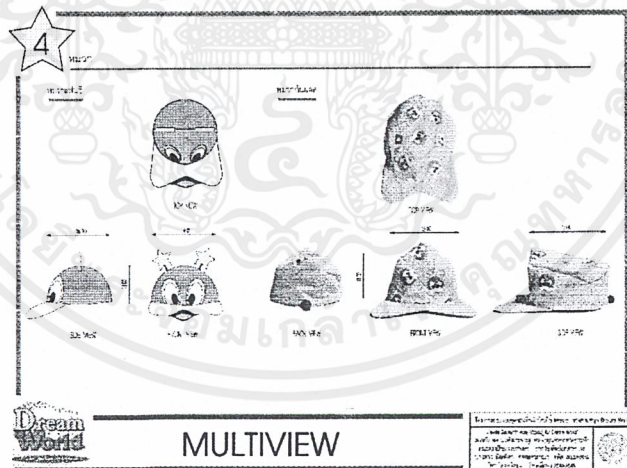
- ผ้า Diet สีส้ม สีเหลือง สีแดง สีดำ สีขาว สีฟ้า สีน้ำตาล
- หนังเทียม สีน้ำตาล สีดำ
- ผ้าสักกะหลาด สีขาว สีดำ สีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีส้ม
- ผ้าถัก สีขาว สีน้ำเงิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผ้ายีนส์ยัดสีขาว ผ้า 420D สีส้ม ผ้าร่มบุนyaiสังเคราะห์สีเงิน ผ้าขนสัตว์สีน้ำตาลและสีขาว
ผ้ากาวย และมีวัสดุอื่นๆที่จำเป็นเช่น กระดาษแข็ง และลวดกำมะหยี่สีดำและสีเหลือง

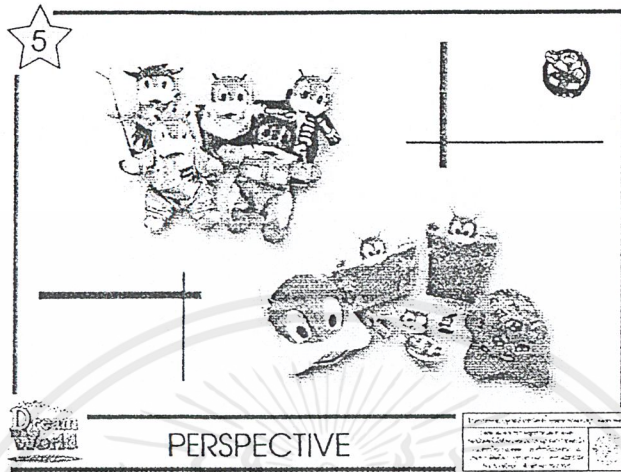


ภาพที่ 256 แสดงภาพรูปร่างด้านของตุ๊กตา กรอบรูป พวงกุญแจ แม่เหล็กติดตู้เย็น

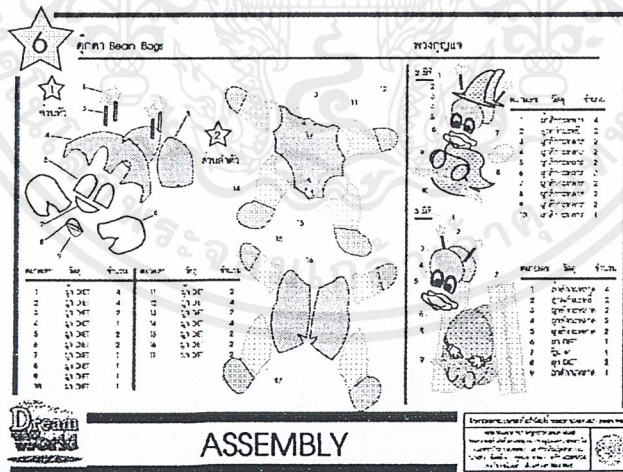


ภาพที่ 257 แสดงภาพรูปร่างด้านของหมวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 258 แสดง Perspective ของผลิตภัณฑ์ทั้งหมด



ภาพที่ 259 แสดง Assembly ตุ๊กตา และพวงกุญแจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7 หมวด แม่เหล็กติดตู้เย็น

หมวด	ชื่อ	จำนวน
1	แม่เหล็ก	2
2	กระดาษ	2
3	กาว	2
4	กระดาษ	2
5	กาว	2
6	กระดาษ	2
7	กาว	2

หมวด	ชื่อ	จำนวน
1	แม่เหล็ก	2
2	กระดาษ	2
3	กาว	2
4	กระดาษ	2
5	กาว	2
6	กระดาษ	2
7	กาว	2

ASSEMBLY

ภาพที่ 260 แสดง Assembly หมวด แม่เหล็กติดตู้เย็น

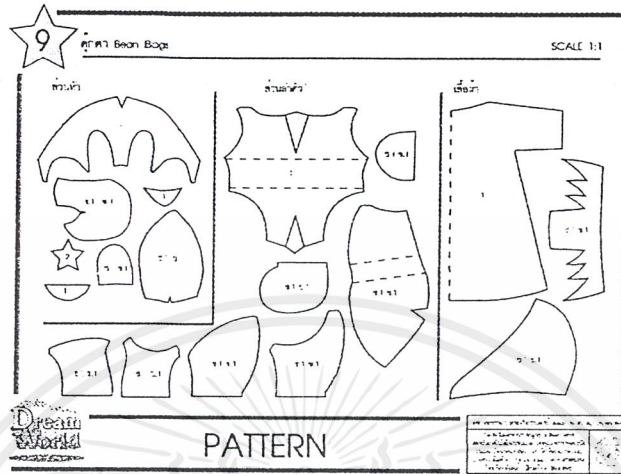
8 กรอบรูป

หมวด	ชื่อ	จำนวน	หมวด	ชื่อ	จำนวน
1	กระดาษ	2	9	กาว	1
2	กระดาษ	2	10	กระดาษ	1
3	กระดาษ	2	11	กาว	1
4	กระดาษ	2	12	กระดาษ	1
5	กระดาษ	2	13	กาว	1
6	กระดาษ	2	14	กระดาษ	1
7	กระดาษ	2	15	กาว	2
8	กระดาษ	1	16	กระดาษ	2
			17	กาว	1

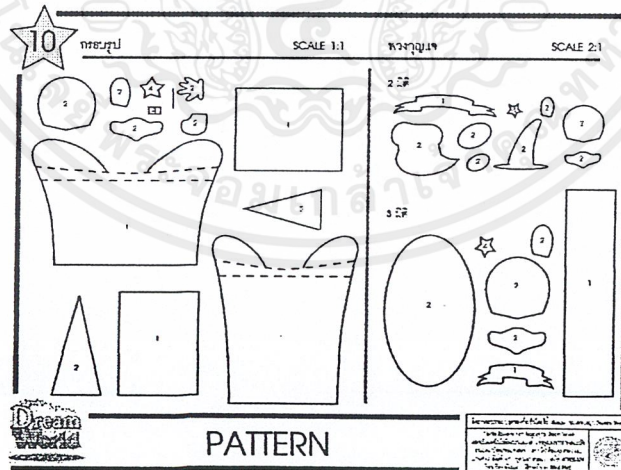
ASSEMBLY

ภาพที่ 261 แสดง Assembly กรอบรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

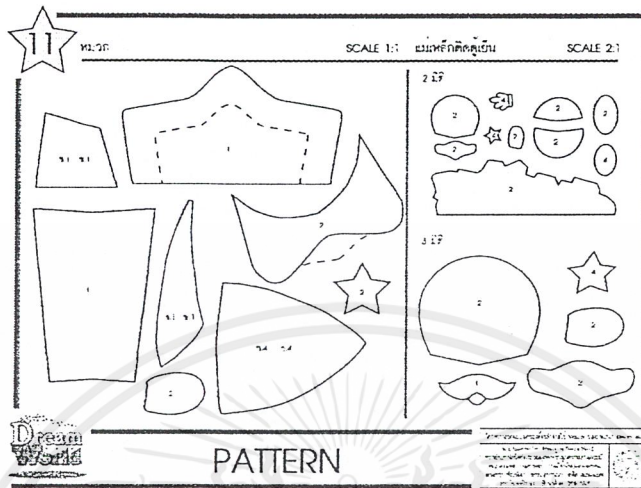


ภาพที่ 262 แสดง Pattern ตุ๊กตักตา และเสื้อผ้า

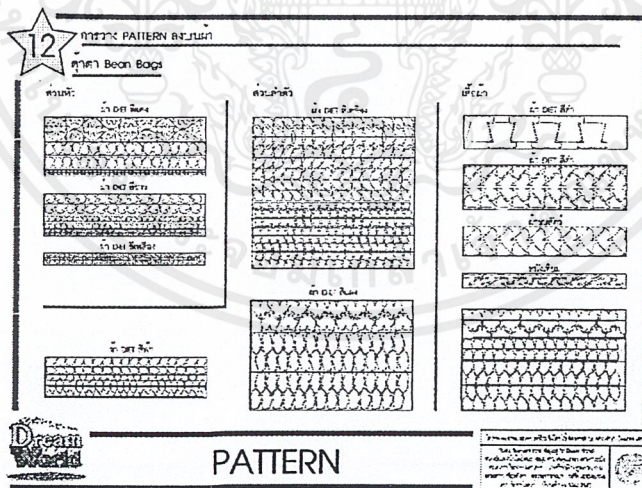


ภาพที่ 263 แสดง Pattern กรอบรูป และพวงกุญแจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

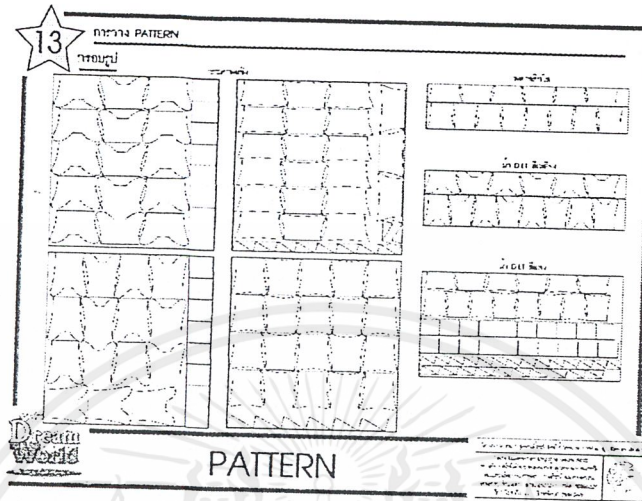


ภาพที่ 264 แสดง Pattern หมวก และแม่เหล็กติดตู้เย็น

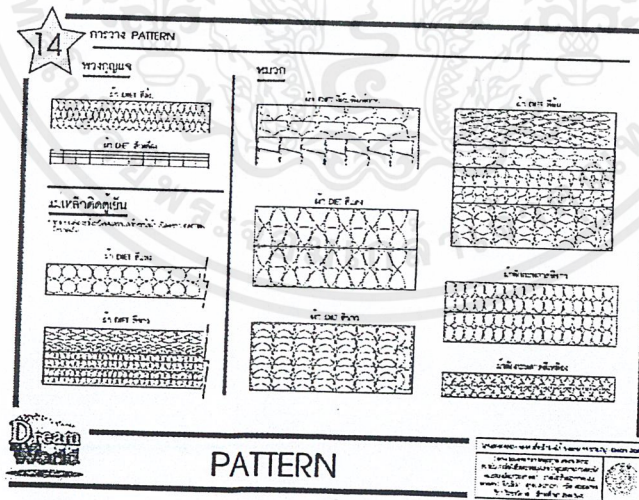


ภาพที่ 265 แสดงการวาง Pattern ตุ๊กตา และเสื้อผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

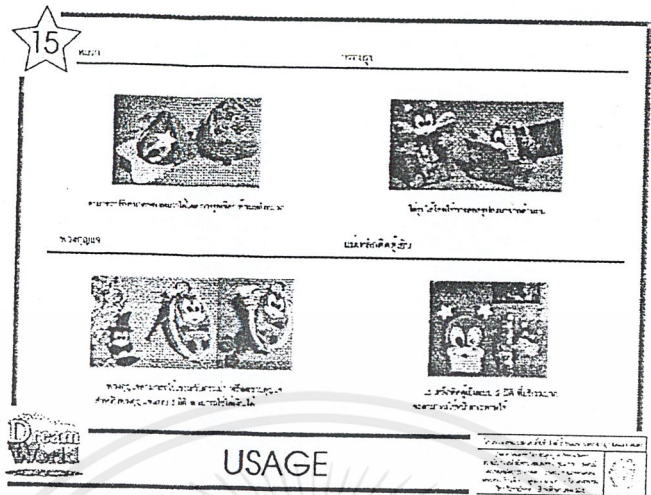


ภาพที่ 266 แสดงการวาง Pattern กรอบรูป



ภาพที่ 267 แสดงการวาง Pattern พวงกุญแจ แม่เหล็กติดตู้เย็น และหมวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 268 แสดงวิธีการใช้งานผลิตภัณฑ์

หมวก สามารถปรับขนาดของหมวกโดยใช้การดึงรูดเชือก
กรอบรูป ใส่รูปโดยการสอดรูปเข้าจากทางด้านบน และส่วนที่เป็นขาตั้งกรอบรูปสามารถ
พับแบนได้

พวงกุญแจ แบบ 3 มิติ ใช้เก็บลูกกุญแจไว้ด้านในได้ และสามารถเปลี่ยนเป็นกระเป๋าเงินได้
แม่เหล็กติดตู้เย็น แบบ 2 มิติ บริเวณส่วนที่เป็นปากสามารถใช้นับกระดาษโน้ตได้

ประเภท	จำนวน	ราคา	วัสดุ		พลาสติก		กระดาษ		สี	
			ชนิด	ราคา	ชนิด	ราคา	ชนิด	ราคา	ชนิด	ราคา
หมวก	100	100	พลาสติก	20.0	กระดาษ	10.0	สี	1.0	รวม	31.0
กรอบรูป	100	100	พลาสติก	15.0	กระดาษ	10.0	สี	1.0	รวม	26.0
พวงกุญแจ	100	100	พลาสติก	10.0	กระดาษ	10.0	สี	1.0	รวม	21.0
แม่เหล็ก	100	100	พลาสติก	10.0	กระดาษ	10.0	สี	1.0	รวม	21.0

ภาพที่ 269 แสดงราคาต้นทุนที่ใช้ในการผลิตของที่ระลึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

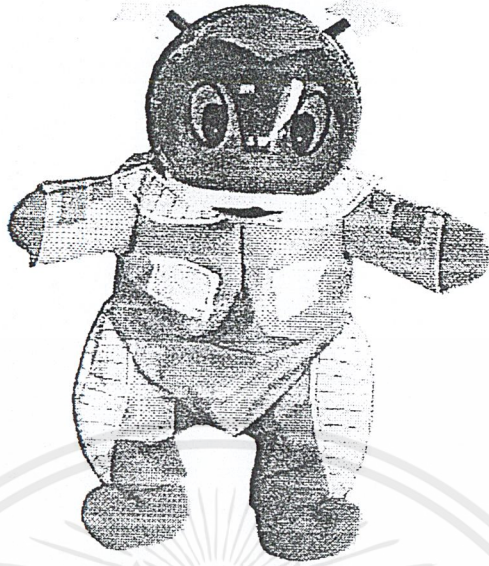


ภาพที่ 270 แสดงภาพรวมของผลิตภัณฑ์ทั้งหมด

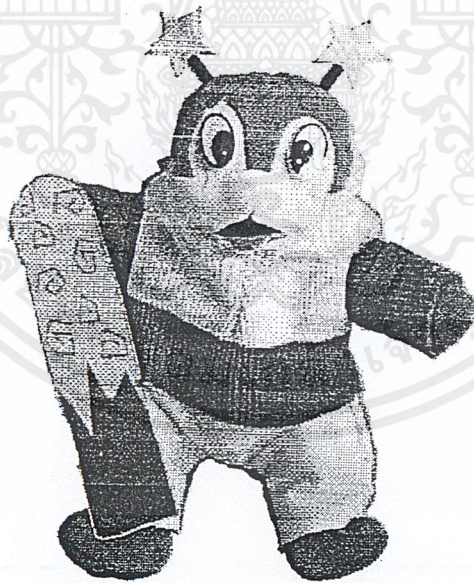


ภาพที่ 271 แสดงตุ๊กตาชุดปราสาทผีสิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

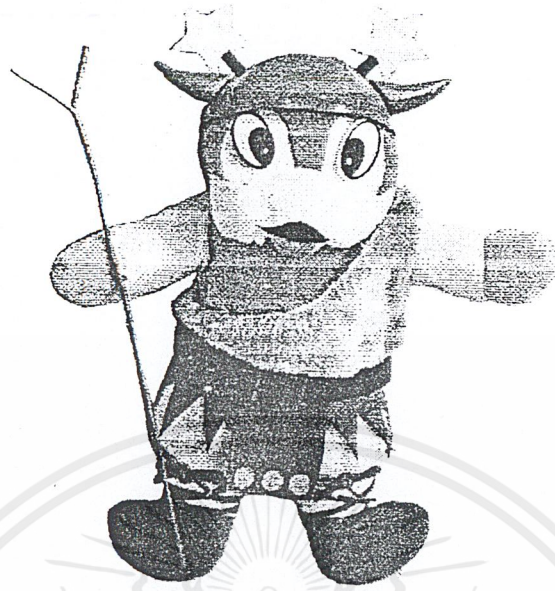


ภาพที่ 272 แสดงตุ๊กตาชุดอวกาศโกคาร์ท

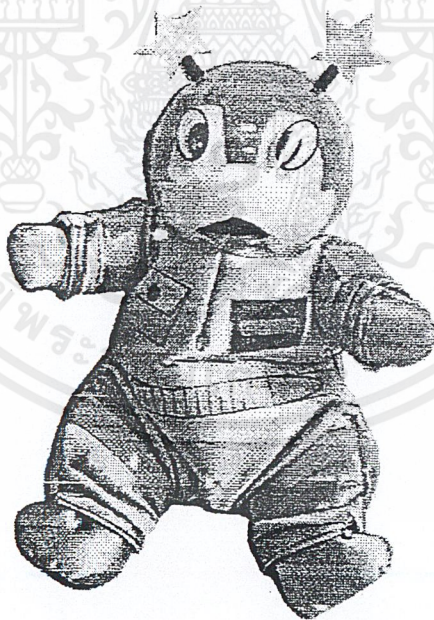


ภาพที่ 273 แสดงตุ๊กตาชุดเมืองหิมะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

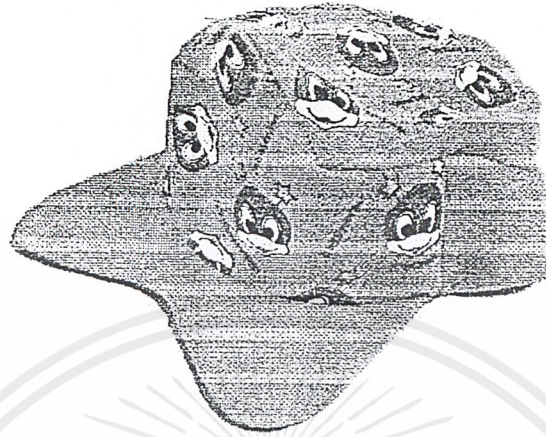


ภาพที่ 274 แสดงตุ๊กตาชุดเรือไวคิงส์

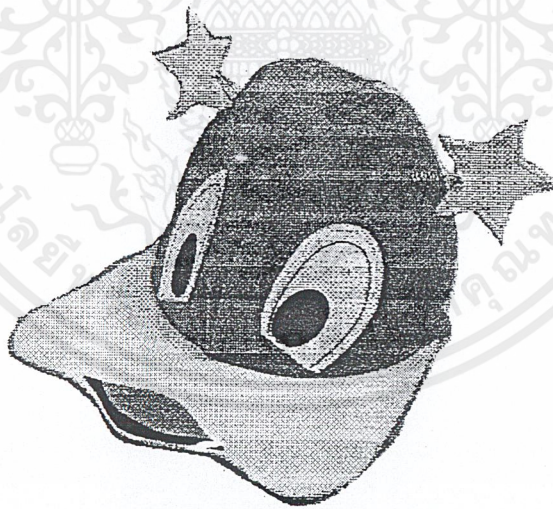


ภาพที่ 275 แสดงตุ๊กตาชุดรถไฟตะลุยจักรวาล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

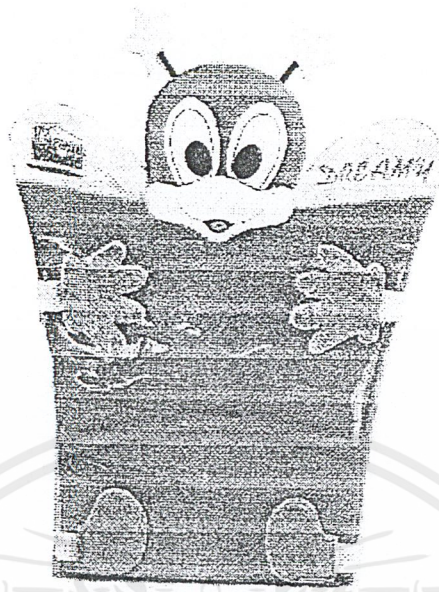


ภาพที่ 276 แสดงภาพหมวกกันแดด



ภาพที่ 277 แสดงภาพหมวกแฟนซี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 278 แสดงภาพกรอบรูปแนวตั้ง



ภาพที่ 279 แสดงภาพกรอบรูปแนวนอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 280 แสดงภาพแม่เหล็กติดตู้เย็นแบบ 2 มิติ



ภาพที่ 281 แสดงภาพแม่เหล็กติดตู้เย็นแบบ 3 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 282 แสดงภาพพวงกุญแจแบบ 2 มิติ



ภาพที่ 283 แสดงพวงกุญแจแบบ 3 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการออกแบบ

ในการออกแบบชุดของที่ระลึกโดยใช้ Mascot ของสวนสนุก Dream World แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการค้นคว้า วิเคราะห์และสรุปผล

- ศึกษาผลิตภัณฑ์ใกล้เคียงทั้งจากภายในและภายนอกประเทศ
- ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติ Concept และเครื่องเล่นที่เป็นที่นิยมของสวนสนุก Dream World
- พฤติกรรมของผู้ที่เข้ามาเที่ยวภายในสวนสนุก
- นโยบายด้านของที่ระลึกของสวนสนุก Dream World
- วัสดุ และกรรมวิธีการผลิต
- จุดเด่นของเครื่องเล่นในแต่ละชนิด
- วิธีในการทำแบบ Pattern ของตัวตุ๊กตา และเสื้อผ้า

2. ขั้นตอนการออกแบบ และผลิตผลงานจริง

ชุดของที่ระลึกโดยใช้ Mascot ของสวนสนุก Dream World ประกอบด้วย

1. ตุ๊กตาตุ๊กตาตุ๊กตา

มีลักษณะเป็นตุ๊กตาประเภท Bean Bags มีขนาดที่ไม่ใหญ่จนเกินไป คือ สูงประมาณ 25 ซม. ทำจากผ้า Diet และทำการออกแบบเสื้อผ้าซึ่งจะมีลักษณะตามเครื่องเล่นทั้ง 5 ชนิดโดยเลือกใช้ผ้าชนิดต่างๆให้เหมาะสมกับลักษณะของเสื้อผ้า คือ

- รถไฟตะลุยจักรวาล
- ปราสาทผีสิง
- รถโกคาร์ท
- เมืองหิมะ
- เรือไวกิ้งส์

2. หมวก

ออกแบบหมวก 2 ประเภทคือหมวกกันแดด และหมวกแฟนซี ทำจากผ้า Diet เป็นหลัก ในส่วนของหมวกกันแดดจะมีการออกแบบลายพิมพ์ที่หมวกให้เป็นรูปตัวดรีมมี และออกแบบโครงสร้างของหมวกให้มีลักษณะเป็นรูปดาว สำหรับหมวกแฟนซีจะมีลักษณะเป็นรูปหัวของตัวดรีมมี และใช้การรูดดึงเชือกเป็นการปรับขนาดของหมวก

3. กรอบรูป

ออกแบบกรอบรูป 2 ชั้น คือใส่รูปในแนวตั้งและใส่รูปในแนวนอน ใช้กระดาษแข็งเป็นโครงสร้างหลักและใช้ผ้า Diet หุ้มโครงกระดาษ ตกแต่งด้วยตุ๊กตาที่ทำจากผ้าสักกะหลาด

4. พวงกุญแจ

ออกแบบพวงกุญแจ 2 ชั้น คือแบบ 2 มิติและแบบ 3 มิติ มีลักษณะเป็นตัวดรีมมี ทำจากผ้าสักกะหลาดเป็นหลัก

5. แม่เหล็กติดตู้เย็น

ออกแบบแม่เหล็กติดตู้เย็น 2 ชั้น คือแบบ 2 มิติและแบบ 3 มิติ โดยที่แบบ 2 มิติ จะใช้กระดาษแข็งเป็นโครงแล้วหุ้มด้วยผ้า Diet มีลักษณะเป็นหัวตัวดรีมมี บริเวณส่วนที่เป็นปากสามารถใช้หนีบกระดาษโน้ตได้ ส่วนแบบ 3 มิติ จะทำจากผ้าสักกะหลาดมีลักษณะเป็นตัวดรีมมีทั้งตัว

ข้อเสนอแนะภาควิชา

ในการทำโครงการนี้ มีข้อมูลหลายอย่างที่เป็ประโยชน์ต่อการศึกษาของผู้ที่สนใจ แต่ในการทำงานได้เกิดปัญหาหลายประการโดยเฉพาะในด้านของการทำแบบ Pattern เนื่องจากไม่มีความรู้ที่ถูกต้องทางด้านนี้มาก่อน จึงขอเสนอแนะให้ในวิชาออกแบบสิ่งทอเพิ่มหลักสูตรทางด้านการตัดเย็บ และการทำแบบ Pattern เพิ่มขึ้นด้วย เพื่อเป็นประโยชน์ในการออกแบบ ให้สามารถผลิตงานได้จริงในระบบอุตสาหกรรม

ข้อเสนอแนะสถานประกอบการ

ในส่วนของสวนสนุก Dream World สามารถนำรูปแบบของผลิตภัณฑ์ไปปรับปรุงให้มีความเหมาะสมมากขึ้นเพื่อที่จะใช้ผลิตเป็นของที่ระลึกไว้จำหน่ายแก่นักท่องเที่ยว และผู้ที่สนใจ

ข้อเสนอแนะนักศึกษา

นักศึกษาสามารถนำข้อมูลจากโครงการนี้ไปใช้ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบตุ๊กตาที่มี Character ที่เป็นแบบเฉพาะตัว ตลอดจนสามารถนำข้อมูลในด้านวัสดุ กรรมวิธีการผลิต แหล่งจำหน่ายวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ หรือนำมาประยุกต์ใช้ในงานต่อไปได้ เช่น ในส่วนของตุ๊กตาอาจจะออกแบบให้สามารถใช้ประโยชน์ได้มากขึ้นเช่นเป็นหุ่นมือไว้เล่นได้แทนที่จะใช้ตั้งโชว์เพียงอย่างเดียว นำข้อมูลและความรู้ที่ได้ไปพัฒนา ทำการออกแบบตุ๊กตาที่เป็นแบบเฉพาะ ของตัวเองเพื่อประโยชน์ทางการค้า และด้านอื่น ๆ



บรรณานุกรม

- เข็มทอง. ตุ๊กตาสัตว์. กรุงเทพมหานคร: เจเนอรัลบุ๊คส์ เซนเตอร์, 2537
- ซุสึพร วัชรานันท์, Runa Nakagawa. ออกแบบสิ่งทอ. กรุงเทพมหานคร: บริษัท วิสคอมเซ็นเตอร์ จำกัด, 2544
- ทวีเดช จีวบาง. เรียนรู้ทฤษฎีสี. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2536
- ปองสุ่ย ธเนศตระกูล. โครงการออกแบบสินค้าประเภทสิ่งทอภายใต้ลิขสิทธิ์เจ้าขุนทอง. (วิทยานิพนธ์) ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2540-2541
- ภัทรา คุณวัฒน์. โครงการออกแบบอุปกรณ์ส่งเสริมพัฒนาการทารกแรกเกิด ถึง 1 ปี. (วิทยานิพนธ์) ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2542-2543
- ราชบัณฑิตยสถาน .พจนานุกรม. (หน้า 135,686). กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์, 2525
- เสนห์ ธนารัตนสฤณี. ทฤษฎีสีภาคปฏิบัติ ใช้ประกอบการเรียนวิชาศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2543
- อรนุช สวัสดิ์พานิชย์. โครงการออกแบบสินค้าที่ระลึกของเกาะนอร์ธอร์ค. (วิทยานิพนธ์) ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2542-2543
- Juliet Bawden. Design and Make Cushions. U.K.: New Holland (Publishers) Ltd.,1996
- Linda Mead . The ABCs of Making Teddy Bears. Hong Kong: Martingale & company, 2000
- Nicki Wheeler . Bean Bag Buddies. 1st .ed. U.K.: David & Charles, 2000
- Sally Taylor . Collecting Teddy Bear. Singspore: Todtri, 1996
- TY Beanie Babies. 1st .ed. US: CheckerBee, 2000

ภาคผนวก

ข้อมูลสถานที่จัดซื้อวัสดุ

ห้างหุ้นส่วนจำกัด ชูนหลี	125,127 ถ.วานิช 1 สัมพันธวงศ์ กรุงเทพฯ โทร. 0-2221-5341, 0-2224-0635
ห.ส.น. ร้านนายเล็กใจดี	380-382 ถ.พายุรัตน์ กรุงเทพฯ โทร. 0-2222-7034, 0-2226-2392
ห้างหุ้นส่วนจำกัด เจียมสมาน	165-167 ถ.วานิช 1 สำเพ็ง กรุงเทพฯ โทร. 0-2222-1596, 0-2221-1376
ร้านนายสิงห์ ใจดี	384 ถ.พายุรัตน์ กรุงเทพฯ โทร. 0-221-9109, 0-2222-7560
ห้างหุ้นส่วนจำกัด เอี้ย เต็ก เป้า	164 ถ.วานิช 1 สำเพ็ง กรุงเทพฯ โทร. 0-2222-0381, 0-2223-6728
ห้างแมวดำ เทวดั่ง	745/75-76 ถ.ตากสิน 21 กรุงเทพฯ โทร. 0-2438-8793, 0-2438-4812
ส.รัตนเลเธอร์	234-236 ถ.เจริญรัช กรุงเทพฯ โทร. 0-2862-0256-7, 0-2439-2071
ห้างหุ้นส่วนจำกัด ยี่งเจริญพลาสติก	299 ถ.วรจักร ป้อมปราบ กรุงเทพฯ โทร. 0-2221-8448, 0-2226-3011

๘

แบบสอบถามประกอบการทำโครงการออกแบบ

โครงการออกแบบชุดของที่ระลึกโดยใช้ Mascot ของสวนสนุก Dream World
โดย นส.พินพิดา ธรรมธารานา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชา ศิลปอุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Dream World

กรุณแสดง ✓ ลงในช่องว่าง

1. ข้อมูลเกี่ยวกับผู้กรอกแบบสอบถาม

เพศ

 ชาย

อายุ

 ต่ำกว่า 15 ปี หญิง 15-25 ปี 25 ปีขึ้นไป

2. ท่านเคยไปเที่ยวสวนน้ำ สวนสนุก บ่อยแค่ไหน

 ไม่เคยไปเลย (ข้ามไปตอบข้อที่ 8) ต่ำกว่าเดือนละครั้ง เดือนละครั้ง มากกว่าเดือนละครั้ง

3. ท่านเคยไปที่ Dream World บ่อยแค่ไหน

 ไม่เคยไปเลย (ข้ามไปตอบข้อที่ 8) ต่ำกว่าเดือนละครั้ง เดือนละครั้ง มากกว่าเดือนละครั้ง

4. ท่านชอบเครื่องเล่นชนิดใดใน Dream World มากที่สุด 5 อันดับแรก (สำหรับท่านที่จำชื่อไม่ได้ให้ระบุลักษณะของเครื่องเล่นที่สนใจมากที่สุดแทน)

อันดับที่ 1

อันดับที่ 2

อันดับที่ 3

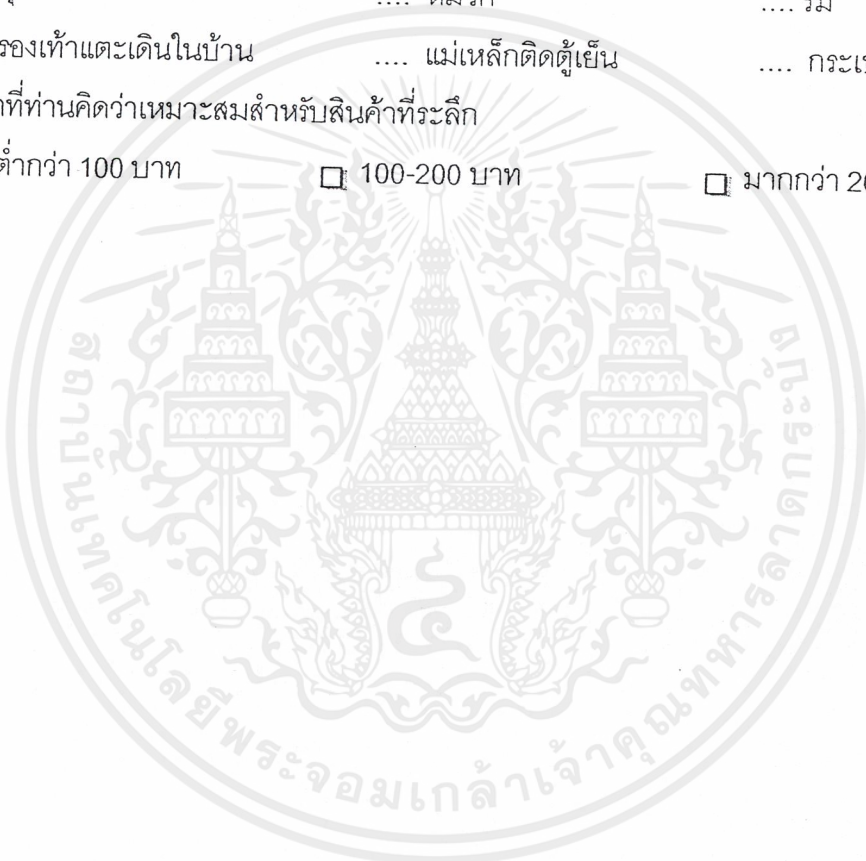
อันดับที่ 4

อันดับที่ 5

5. เวลาที่ท่านไปเที่ยว Dream World หรือสวนน้ำ สวนสนุก ท่านไปโดยรูปแบบใด

 ไม่เคยไป ไปกับคณะทัวร์ ไปคนเดียว ไปกับเพื่อน ไปกับครอบครัว อื่น ๆ ระบุ.....

6. เมื่อท่านไปเที่ยวสวนสนุกท่านนิยมซื้อของที่ระลึกกลับไปด้วยหรือไม่
- ไม่เคยซื้อ (ข้ามไปตอบข้อที่ 8) เพราะ.....
- ซื้อบ้างเป็นบางครั้ง ซื้อทุกครั้งหรือเกือบทุกครั้ง
7. ท่านซื้อสินค้าที่ระลึกเพื่อ
- ไม่เคยซื้อ ซื้อเก็บไว้เองเป็นที่ระลึก
- ซื้อฝากคนรู้จักหรือเพื่อน ซื้อเพื่อนำไปใช้งาน
8. ให้เรียงลำดับประเภทของสินค้าที่ระลึกที่ท่านสนใจจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด
- | | | |
|---------------------------|-------------------------|--------------|
| พวงกุญแจ | เสื้อผ้า | กรอบรูป |
| ตุ๊กตา | หมวก | ร่ม |
| รองเท้าแตะเดินในบ้าน | แม่เหล็กติดตู้เย็น | กระเป๋า |
9. ราคาที่ท่านคิดว่าเหมาะสมสำหรับสินค้าที่ระลึก
- ต่ำกว่า 100 บาท 100-200 บาท มากกว่า 200 บาท



โครงการออกแบบชุดของที่ระลึกโดยใช้ Mascot ของสวนสนุก Dream World
 โดย นส.พิณพิดา ธรรมธารานา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชา ศิลปอุตสาหกรรม
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

หมายเหตุ แบบสอบถามข้อมูลจากการสุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน

1. ข้อมูลเกี่ยวกับผู้กรอกแบบสอบถาม

ผู้กรอกแบบสอบถามเป็นเพศชาย	คิดเป็น	58	เปอร์เซ็นต์
ผู้กรอกแบบสอบถามเป็นเพศหญิง	คิดเป็น	42	เปอร์เซ็นต์
ผู้กรอกแบบสอบถามอยู่ในช่วงอายุ 15-25 ปีมากที่สุด	คิดเป็น	62	เปอร์เซ็นต์
ผู้กรอกแบบสอบถามอยู่ในช่วงอายุ 25 ปีขึ้นไป	คิดเป็น	32	เปอร์เซ็นต์
ผู้กรอกแบบสอบถามอยู่ในช่วงอายุ 5-14 ปี	คิดเป็น	6	เปอร์เซ็นต์

2. จากแบบสอบถามข้อมูลท่านเคยไปเที่ยวสวนน้ำ สวนสนุก บ่อยแค่ไหน

จำนวนที่ไม่เคยไปเลย	คิดเป็น	5	เปอร์เซ็นต์
จำนวนครั้ง的去เที่ยวต่ำกว่าเดือนละครั้ง	คิดเป็น	48	เปอร์เซ็นต์
จำนวนครั้ง的去เที่ยวเดือนละครั้ง	คิดเป็น	23	เปอร์เซ็นต์
จำนวนครั้ง的去เที่ยวมากกว่าเดือนละครั้ง	คิดเป็น	24	เปอร์เซ็นต์

3. ท่านเคยไปเที่ยวที่ Dream World บ่อยแค่ไหน

จำนวนที่ไม่เคยไปเลย	คิดเป็น	7	เปอร์เซ็นต์
จำนวนครั้ง的去เที่ยวต่ำกว่าเดือนละครั้ง	คิดเป็น	85	เปอร์เซ็นต์
จำนวนครั้ง的去เที่ยวเดือนละครั้ง	คิดเป็น	8	เปอร์เซ็นต์
จำนวนครั้ง的去เที่ยวมากกว่าเดือนละครั้ง	คิดเป็น	0	เปอร์เซ็นต์

4. ท่านชอบเครื่องเล่นชนิดใดใน Dream World มากที่สุด 5 อันดับแรก

1. Super Splash
2. เมืองหิมะ
3. Space Mountain
4. ไวกิ้ง
5. Hanging Coaster

5. เวลาที่ท่านไปเที่ยว Dream World หรือสวนน้ำ สวนสนุก ท่านไปโดยรูปแบบใด

ไม่เคยไป	คิดเป็น	5	เปอร์เซ็นต์
ไปกับคณะทัวร์	คิดเป็น	8	เปอร์เซ็นต์
ไปคนเดียว	คิดเป็น	3	เปอร์เซ็นต์
ไปกับเพื่อน	คิดเป็น	63	เปอร์เซ็นต์
ไปกับครอบครัว	คิดเป็น	18	เปอร์เซ็นต์
อื่น ๆ ระบุ..ไปกับสถานศึกษา	คิดเป็น	3	เปอร์เซ็นต์

หมายเหตุ ในนี้ไม่รวมถึงนักท่องเที่ยวต่างชาติที่มากับคณะทัวร์

6. เมื่อท่านไปเที่ยวสวนสนุกท่านนิยมซื้อของที่ระลึกกลับไปด้วยหรือไม่

ไม่เคยซื้อ	คิดเป็น	15	เปอร์เซ็นต์
ซื้อบ้างเป็นบางครั้ง	คิดเป็น	79	เปอร์เซ็นต์
ซื้อทุกครั้งหรือเกือบทุกครั้ง	คิดเป็น	6	เปอร์เซ็นต์

7. ท่านซื้อสินค้าที่ระลึกเพื่อ

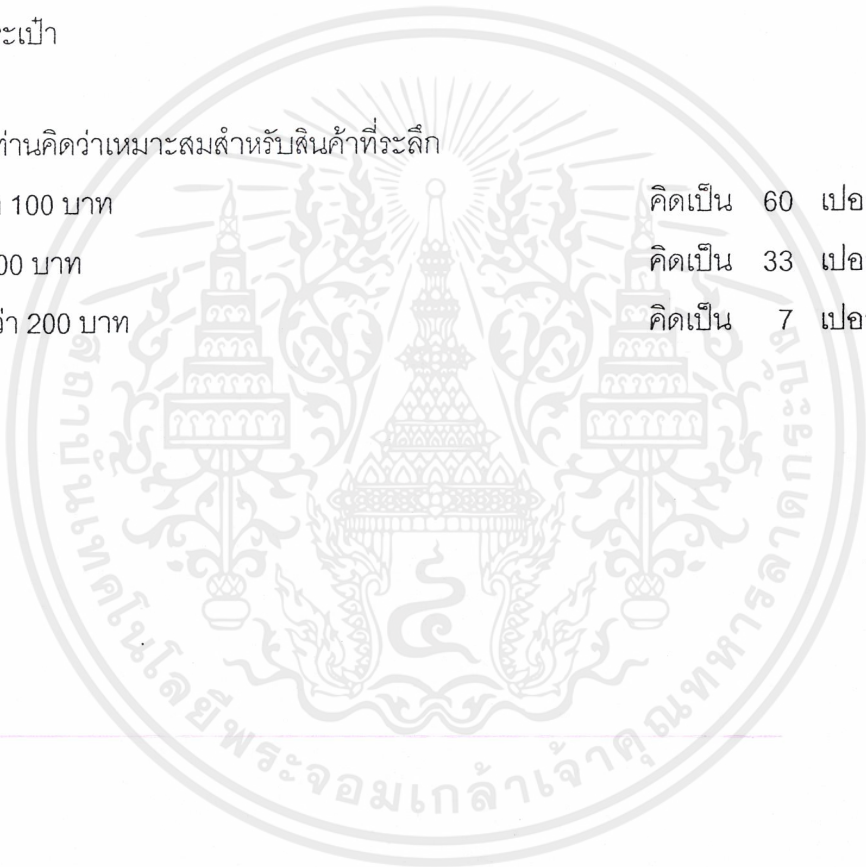
ไม่เคยซื้อ	คิดเป็น	15	เปอร์เซ็นต์
ซื้อเก็บไว้เองเป็นที่ระลึก	คิดเป็น	48	เปอร์เซ็นต์
ซื้อฝากคนรู้จักหรือเพื่อน	คิดเป็น	33	เปอร์เซ็นต์
ซื้อเพื่อนำไปใช้งาน	คิดเป็น	4	เปอร์เซ็นต์

8. ให้เรียงลำดับประเภทของสินค้าที่ระลึกที่ท่านสนใจจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด

1. ตุ๊กตา
2. พวงกุญแจ
3. แม่เหล็กติดตู้เย็น
4. เสื้อผ้า
5. หมวก
6. กรอบรูป
7. ร่ม
8. รองเท้าแตะเดินในบ้าน
9. กระเป๋า

9. ราคาที่ท่านคิดว่าเหมาะสมสำหรับสินค้าที่ระลึก

ต่ำกว่า 100 บาท	คิดเป็น 60 เปอร์เซ็นต์
100-200 บาท	คิดเป็น 33 เปอร์เซ็นต์
มากกว่า 200 บาท	คิดเป็น 7 เปอร์เซ็นต์





ที่ ทม. 1503(3)/139

ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

14 มิถุนายน 2544

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ข้อมูล

เรียน ผู้จัดการฝ่ายการตลาด

ด้วย นางสาวพินพิลา ธรรมธารามา นักศึกษาชั้นปีที่ 5 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีความประสงค์จะทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพื่อใช้ประกอบการเรียนวิชา วิทยานิพนธ์

ภาควิชาฯ เห็นว่าหน่วยงานของท่านมีข้อมูล อันเป็นประโยชน์และเกี่ยวเนื่องในเรื่องที่ศึกษาเป็นอย่างดี โดยนักศึกษาจะทำการค้นคว้าในเรื่อง โครงการออกแบบของที่ระลึกประเภทชุดตุ๊กตาที่สามารถประกอบด้วยกันได้ของสวนสนุก Dream World
เพื่อรายละเอียดดังนี้

1. ขอข้อมูลประวัติ ความเป็นมา และ Concept ของทางสวนสนุก Dream World
2. รายละเอียดเกี่ยวกับตัว Mascot ของ Dream World
3. นโยบายทางด้านของที่ระลึกของทางสวนสนุก Dream World
4. รายละเอียดเกี่ยวกับเครื่องเล่นแต่ละชนิด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์แก่นักศึกษาดังกล่าวด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

นี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(นายต่อวงศ์ ใยพันธวงศ์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม

วันที่ 10 มิถุนายน 2544

เรื่อง ขอรับรองและสนับสนุนโครงการออกแบบชุดของที่ระลึกโดยใช้ Mascot ของสวนสนุก
Dream World

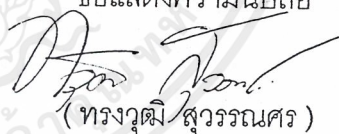
เรียน คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

เนื่องจาก นางสาว พิณพิดา ธรรมธารานา นักศึกษาชั้นปีที่ 5 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีความ
ประสงค์ที่จะทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อเรื่อง โครงการออกแบบชุดของที่ระลึกโดยใช้ Mascot ของ
สวนสนุก Dream World

ทางสวนสนุก Dream World มีความยินดีที่จะให้การสนับสนุนโครงการออกแบบชิ้นนี้ โดย
จะให้ความร่วมมือทางด้านข้อมูล ตลอดจนรายละเอียดต่างๆที่จำเป็น เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการ
ดำเนินงานโครงการวิทยานิพนธ์ของนักศึกษา

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ



(ทองวุฒิ สุวรรณธร)

ผู้จัดการฝ่ายการตลาด

นางสาว พิณพิดา ธรรมธำราณา

วุฒิมัธยมศึกษา

ปี พ.ศ. 2529-2534

ประถมศึกษา โรงเรียนมารีย์วิทยา จ.นครราชสีมา

ปี พ.ศ. 2535-2539

มัธยมศึกษา โรงเรียนบดินทร์เดชา (สิงห์ สิงหเสนีย์) 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้