การออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อมอาคารเรียนรวม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN FOR GENERAL INSTRUCTION BUILDING, FACULTY OF ARCHITECTURE, KMITL

นางสาวณัฏฐณิชา สหเวชชภัณฑ์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลนิพนธ์	การออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อมอาคารเรียนรวม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN FOR GENERAL INSTRUCTION BUILDING, FACULTY OF ARCHITECTURE, KMITL
ชื่อ	นางสาวณัฏฐณิชา สหเวชชภัณฑ
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อภินันทน์ สุมทุมพฤกษ์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อมอาคารเรียนรวม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เกิดขึ้นเนื่องจากข้าพเจ้ามีความเห็นว่า อาคารเรียนรวมนั้นมีระบบป้ายที่ค่อนข้างใช้งานยาก ไม่มีความเป็นระบบเดียวกันและในส่วนที่สมควรมีป้ายบอกทางนั้นกลับไม่มี เช่น บริเวณชั้น 3 ซึ่งมีห้องเรียนอยู่จำนวนมาก (22 ห้อง) แต่เมื่อถึงเวลาเรียนหรือสอบ ข้าพเจ้ากลับต้องเดินวนทั้งชั้นเพื่อหาห้องและค้นพบว่าห้องที่ต้องการมักจะเจอเป็นห้องสุดท้ายเสมอ

ข้าพเจ้าจึงมีความคิดที่จะแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยเริ่มจากการเดินสำรวจอาคารเรียนรวมทุกชั้น ถ่ายรูปสภาพแวดล้อมเดิมทั้งหมดของอาคาร เก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องของแต่ละภาควิชาเพื่อนำมาเป็นแนวทางการออกแบบโดยเริ่มจากการสอบถามทั้งอาจารย์และนักศึกษาของแต่ละภาควิชา ศึกษาข้อมูลของแต่ละภาควิชาว่า มีการเรียนการสอนที่เน้นเรื่องใดเป็นพิเศษ รวมถึงศึกษาความหมายของชื่อภาควิชานั้นๆ ว่า แต่ละคำมีความหมายว่าอย่างไร จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดมาวิเคราะห์แตกผังความคิดและ สังเคราะห์ออกมา เพื่อให้ได้สัญลักษณ์และการออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อมอื่นๆที่สามารถ สื่อถึงแต่ละภาควิชาได้อย่างลงตัวและเหมาะสม

แนวทางการออกแบบที่ข้าพเจ้าเลือกใช้คือ การนำสัญลักษณ์เขียนแบบสถาปัตย์มาใช้ในการออกแบบ ตั้งแต่ลักษณะของตัวป้าย องค์ประกอบในงาน ลูกศรและสัญลักษณ์อื่นๆ รวมถึงตัวอักษรที่ใช้ในงานออกแบบ นั้นเพื่อให้ตรงกับแนวทางการออกแบบที่คิดไว้และมีความเป็นอาคารเรียนที่ตั้งอยู่ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังกำหนดสีของแต่ละชั้นขึ้นเพื่อให้เกิดความสนุกในการออกแบบและง่ายต่อการแยกชั้นมากขึ้น

จากการทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้ความคิดใหม่คือ การออกแบบที่เกี่ยวข้องกับคณะ ไม่จำเป็นที่จะต้องนำเอารวงผึ้งซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของคณะมาใช้ในการออกแบบเสมอไป นักออกแบบสามารถเลือกอย่างอื่นมาใช้ได้ โดยไม่ลืมที่จะคำนึงถึงขนาดของงาน ผู้ใช้งานและการใช้งานเป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณผู้ให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ โดยเฉพาะครูโอ๋ อ.อภินันท์ สุมทุมพฤกษ์ ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ของข้าพเจ้า รวมถึงอาจารย์ท่านอื่นๆที่ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์และวิจารณ์ผลงานของข้าพเจ้าอย่างตรงไปตรงมาเพื่อให้ศิลปนิพนธ์ออกมาสมบูรณ์ที่สุด ขอบคุณนักศึกษาแต่ละภาควิชาที่ยอมสละเวลาทำงานเพื่อให้ข้าพเจ้าสัมภาษณ์และให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ขอบพระคุณ ศ.สมศักดิ์ ธรรมเวชวิถี ผู้ออกแบบอาคารเรียนรวมที่ให้สัมภาษณ์อย่างเป็นกันเองและตรงไปตรงมาเกี่ยวกับอาคารเรียนรวม

ณัฏฐณิชา สหเวชชภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ ..... ก

กิตติกรรมประกาศ ..... ข

สารบัญ ..... ค

สารบัญภาพประกอบ ..... จ

บทที่

1 บทนำ 1

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ 1

1.2 กลุ่มเป้าหมาย 1

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ 1

1.4 ขอบเขตโครงการ 2

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย 2

1.6 ขั้นตอนการทำงาน 2

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 2

1.8 นิยามศัพท์ 3

2 เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ 4

2.1 ข้อมูลการออกแบบอาคารเรียนรวมโดย ศ.สมศักดิ์ ธรรมเวชวิธี 5

2.2 ข้อมูลจากการค้นคว้าทางอินเตอร์เน็ต การสอบถามนักศึกษาและบุคลากร 12

2.3 ข้อมูลผู้ใช้งานอาคารเรียนรวม 19

2.4 สภาพแวดล้อมปัจจุบันของอาคารเรียนรวม 20

3 ขั้นตอนและทฤษฎีทางการออกแบบ 32

4 วิเคราะห์ข้อมูล 45

5 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง 49

6 สรุปผลงานออกแบบ 70

7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ 86

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่		หน้า
8	บรรณานุกรม	87
9	ประวัติผู้วิจัย	89

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่		หน้า
2.1	ภาพศ.สมศักดิ์ ธรรมเวชวิถี ผู้ออกแบบอาคารเรียนรวม	5
2.2	ภาพหอประชุมอาจารย์ประสม	6
2.3	ภาพหอประชุมอาจารย์ประสม	6
2.4	ภาพอาคารเรียนรวม	7
2.5	ภาพตึกวิจิตรศิลป์	7
2.6	ภาพลักษณะสถาปัตยกรรมแบบ Open court	8
2.7	ภาพลักษณะสถาปัตยกรรมแบบ Open court	9
2.8	ภาพห้องโถงโล่งบริเวณชั้น 1	9
2.9	ภาพกำแพงกระเบื้องดินเผาภายในอาคาร ให้ความรู้สึกเหมือนอิฐโชว์แนว	10
2.10	ภาพห้องภาควิชาการวางแผนภาคและเมือง	20
2.11	ภาพห้องภาควิชาสถาปัตยกรรม	21
2.12	ภาพห้องภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน	21
2.13	ภาพห้องภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน	22
2.14	ภาพห้องภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม	22
2.15	ภาพห้องภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ	23
2.16	ภาพห้องภาควิชานิเทศศิลป์	23
2.17	ภาพห้องเลกเชอร์บริเวณชั้น 1	24
2.18	ภาพห้องฉายหนังบริเวณชั้น 1	24
2.19	ภาพห้องสมุดบริเวณชั้น 1	25
2.20	ภาพห้องสมุดบริเวณชั้น 1	25
2.21	ภาพห้องสัมนาบริเวณชั้น 1	26
2.22	ภาพลิฟท์โดยสารบริเวณชั้น 1	26
2.23	ภาพป้ายสุขาชายบริเวณชั้น 1	27
2.24	ภาพป้ายห้องน้ำบริเวณชั้น 1	27
2.25	ภาพลิฟท์โดยสารบริเวณชั้น 3	28
2.26	ภาพทางเดินบริเวณชั้น 3	28
2.27	ภาพโถงบันไดบริเวณชั้น 3-4	29
2.28	ภาพทางเดินบริเวณชั้น 4	29
2.29	ภาพห้องปฏิบัติการบริเวณชั้น 4	30
2.30	ภาพห้องปฏิบัติการบริเวณชั้น 4	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
2.31	ภาพทางเดินเข้าห้องน้ำหญิงบริเวณชั้น 5	31
2.32	ภาพทางเดินบริเวณชั้น 5	31
3.1	ภาพทฤษฎีสีคู่ตรงข้าม	32
3.2	ภาพอิฐโชว์แนว	33
3.3	ภาพ Information sign	38
3.4	ภาพ Directional sign	38
3.5	ภาพ Identification sign	39
3.6	ภาพ Warning sign	39
3.7	ภาพรูปร่างของ Directional sign	40
3.8	ภาพรูปร่างของ Identification sign	41
3.9	ภาพรูปร่างของ Warning sign	41
3.10	ภาพป้ายจากวัสดุไม้	42
3.11	ภาพป้ายจากวัสดุเหล็ก	43
3.12	ภาพป้ายจากวัสดุพลาสติก	43
3.13	ภาพพลาสวูด	44
3.14	ภาพแผ่นอะคริลิค	44
4.1	ภาพ Abstract mininalistic	45
4.2	ภาพรวงผึ้ง	46
4.3	ภาพ ภาพตัวอักษรในกริดหกเหลี่ยม	46
4.4	ภาพแบบแปลน	47
4.5	ภาพการตรวจงาน	47
5.1	ภาพรายละเอียดของการเขียนแบบและสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้อง	49
5.2	ภาพ Sketch Icon ห้องน้ำ ครั้งที่ 1	50
5.3	ภาพ Sketch Icon ห้องน้ำ ครั้งที่ 2	50
5.4	ภาพ Sketch Icon ห้องน้ำ ครั้งที่ 3	51
5.5	ภาพ Sketch Icon architecture studio ครั้งที่ 1	52
5.6	Sketch Icon architecture studio ครั้งที่ 2	52
5.7	ภาพ Sketch Icon fine art studio ครั้งที่ 1	53
5.8	ภาพ Sketch Icon fine art studio ครั้งที่ 2	53
5.9	ภาพ Sketch Icon ห้องเรียน ครั้งที่ 1	54
5.10	ภาพ Sketch Icon ห้องเรียน ครั้งที่ 2	54
5.11	ภาพ Sketch Icon ห้องสมุด ครั้งที่ 1	54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
5.12	ภาพ Sketch Icon ห้องสมุด ครั้งที่ 2	55
5.13	ภาพ Sketch Icon ห้องสัมนา	55
5.14	ภาพ Sketch Icon photo studio	55
5.15	ภาพ Sketch Icon film studio	56
5.16	ภาพ Sketch Icon ห้องฉายหนัง	56
5.17	ภาพ Sketch Icon ห้องเลกเชอร์	56
5.18	ภาพ Sketch Icon โรงอาหาร	57
5.19	ภาพ Sketch Icon อื่นๆ	57
5.20	ภาพ Sketch Icon ภาควิชาการวางแผนภาคและผัง	58
5.21	ภาพ Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 1	58
5.22	ภาพ Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 2	59
5.23	ภาพ Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน ครั้งที่ 1	59
5.24	ภาพ Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน ครั้งที่ 2	60
5.25	ภาพ Sketch Icon ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม ครั้งที่ 1	60
5.26	ภาพ Sketch Icon ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม ครั้งที่ 2	61
5.27	ภาพ Sketch Icon ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ ครั้งที่ 1	61
5.28	ภาพ Sketch Icon ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ ครั้งที่ 2	62
5.29	ภาพ Sketch Icon ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ ครั้งที่ 3	62
5.30	ภาพ Sketch Icon ภาควิชานิเทศศิลป์	63
5.31	ภาพ Sketch Icon ภาควิชาวิจิตรศิลป์	63
5.32	ภาพ Sketch graphic element	64
5.33	ภาพ Sketch ลูกศร	65
5.34	ภาพ Sketch ปล่องลิฟท์	66
5.35	ภาพ Sketch ห้องเรียน	67
5.36	ภาพ Sketch directional sign	68
5.37	ภาพ Sketch directional sign	69
6.1	ภาพ Icon ทั้งหมด	71
6.2	ภาพ Graphic element, colour scheme and usage	72
6.3	ภาพ Typography	72
6.4	ภาพ Dimension : Directional sign	73
6.5	ภาพ Directional sign : floor 1	74
6.6	ภาพ Directional sign : floor 2	74

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่		หน้า
6.7	ภาพ Directional sign : floor 3	75
6.8	ภาพ Directional sign : floor 4	75
6.9	ภาพ Directional sign : floor 5	76
6.10	ภาพ Dimension : Directional sign	77
6.11	ภาพ Directional sign : floor 5	77
6.12	ภาพ Directional sign : floor 4	78
6.13	ภาพ Dimension : Identification sign ห้องน้ำ	79
6.14	ภาพ Dimension : Identification sign ห้องภาควิชา	79
6.15	ภาพ Room identification	79
6.16	ภาพ Room identification ห้องภาควิชา	80
6.17	ภาพ Room identification ห้องน้ำ	81
6.18	ภาพ Graphic wall สตูดิโอสถาปัตยกรรม	82
6.19	ภาพ Graphic wall สตูดิโอภูมิสถาปัตยกรรม	82
6.20	ภาพ Graphic wall สตูดิโอวิจิตรศิลป์	82
6.21	ภาพ Graphic wall สตูดิโอสถาปัตยกรรมภายใน	82
6.22	ภาพ Graphic wall ห้องเรียน	83
6.23	ภาพ Graphic wall ห้องเรียน	84
6.23	ภาพ Graphic wall ห้องเลกเชอร์	85

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

อาคารเรียนรวม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เป็นอาคารเรียนที่มีผู้ใช้งานหลากหลายทั้งนักศึกษา บุคลากรในคณะ รวมถึงบุคคลภายนอกเพราะเป็นอาคาร ที่มีการใช้งานหลากหลายทั้งห้องเรียน ห้องสมุด ห้องสัมนา ห้องฉายหนัง ห้องภาควิชาและห้องปฏิบัติการ ในหลายๆครั้งผู้ใช้งานเกิดความสับสนในการเดินหาห้องที่ต้องการ เพราะระบบป้ายที่ไม่มีความชัดเจน จึงอยากจะแก้ปัญหานี้โดยการจัดทำป้ายให้ใช้งานได้ง่ายขึ้นและเป็นระบบเดียวกันมากขึ้น

1.2 กลุ่มเป้าหมาย

1.2.1 บุคคลากรภายในคณะทั้งอาจารย์ เจ้าหน้าที่ นักศึกษา

1.2.2 บุคคลากรภายนอกที่เข้ามาติดต่อ

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.3.1 ออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อมที่ชัดเจน ใช้งานง่ายขึ้น

1.3.2 ออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อมที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของอาคารเรียนรวม ซึ่งเป็นอาคารที่ตั้งอยู่ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

1.4 ขอบเขตโครงการ

1.4.1 ป้ายแขวน ได้แก่ หน้าลิฟท์ หน้าประตูทางเข้าและทางเดินชั้น 3

1.4.2 ป้ายติดเสาบริเวณชั้น 4 และ 5

1.4.3 ป้ายติดหน้าห้อง ได้แก่ ห้องภาควิชา ห้องสมุด ห้องฉายหนัง ห้องสัมนา และห้องเลกเชอร์

1.4.4 กราฟิกบนผนัง

1.4.5 โมเดลจำลองการใช้งานกราฟิกในสภาพแวดล้อมของอาคาร

1.4.6 ป้ายหน้าห้องที่มีขนาดและวัสดุจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.5.1 ค้นคว้าและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาคารเรียนรวม

1.5.2 ลงพื้นที่สำรวจและถ่ายรูปสภาพแวดล้อมเดิม

1.5.3 สัมภาษณ์นักศึกษาและบุคลากรที่เกี่ยวข้องของแต่ละภาควิชา

1.5.4 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ แตกผังความคิดและสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบ

1.5.5 ออกแบบและส่งผลิตผลงาน

1.5.6 นำเสนอผลงาน

1.6 ขั้นตอนการทำงาน

1.6.1 ค้นคว้าและศึกษาข้อมูลของอาคารเรียนรวม

1.6.2 ลงพื้นที่สำรวจอาคารเพื่อวัดขนาดพื้นที่และหาขนาดป้ายที่เหมาะสม

1.6.3 ศึกษาวัสดุการทำป้ายที่เหมาะสมทั้งป้ายแขวน ป้ายติดเสาและป้ายหน้าห้องเรียน

1.6.4 สัมภาษณ์นักศึกษาและบุคลากรที่เกี่ยวข้องของแต่ละภาควิชาเพื่อหาข้อมูลในการนำมาออกแบบ

1.6.5 ศึกษาความหมายของชื่อภาควิชาเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการออกแบบ

1.6.6 นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้มาวิเคราะห์ แตกผังความคิดและสังเคราะห์เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ

1.6.7 นำผลงานที่ออกแบบมาเข้าสเกล 1:75 เพื่อนำไปทำโมเดลจำลองการใช้งาน

1.6.8 ทำโมเดลจำลองการใช้งานกราฟิกในสภาพแวดล้อมทั้งหมด

1.6.9 เลือกป้ายหน้าห้อง 1 ป้ายเพื่อนำมาเข้าสเกล 1:1 และส่งผลิตเป็นป้ายจริง

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 มีป้ายที่ใช้งานง่ายและมีความเป็นระบบเดียวกัน

1.7.2 ผู้ใช้งานอาคารสามารถเข้าใจได้ง่ายว่าสถานที่ที่จะไปใช้เส้นทางไหน

1.7.3 ผู้ใช้งานอาคารสามารถมองเห็นหมายเลขห้องเรียนแต่ละห้องได้อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 นิยามคำศัพท์

1.8.1 Environmental graphic design (EGD) หรือ การออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อม เป็นศาสตร์ที่ประยุกต์การออกแบบหลายสาขาเข้าด้วยกัน ได้แก่ สถาปัตยกรรม ภูมิสภาปัตยกรรม มัณฑนศิลป์ เรขศิลป์และศิลปอุตสาหกรรม โดยเป็นการออกแบบในลักษณะของป้ายบอกทาง ระบบสัญลักษณ์ที่สื่อถึงอัตลักษณ์และข้อมูลต่างๆ รวมถึงการแสดงความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเพื่อเชื่อมคนกับสถานที่เข้าด้วยกัน

ที่มา https://segd.org/article/what-environmental-graphic-design-egd

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

บทที่ 2 นี้จะกล่าวถึงอาคารเรียนรวม โดยข้อมูลในบทนี้ได้มาจากการสัมภาษณ์ ศ.สมศักดิ์ ธรรมเวชวิถี อาจารย์ภาควิชาสถาปัตยกรรมและสถาปนิกผู้ออกแบบอาคารเรียนรวม รวมถึงบทสัมภาษณ์ของบุคลากรและนักศึกษาของแต่ละภาควิชา ข้อมูลของผู้ใช้งานอาคารเรียนรวม และการเก็บข้อมูลของข้าพเจ้าเอง

2.1 ข้อมูลการออกแบบอาคารเรียนรวมโดย ศ.สมศักดิ์ ธรรมเวชวิถี

2.2 ข้อมูลจากการค้นคว้าทางอินเตอร์เน็ต การสอบถามนักศึกษาและบุคลากร

2.2.1 ภาควิชาการวางแผนภาคและผัง
2.2.2 ภาควิชาสถาปัตยกรรม
2.2.3 ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน
2.2.4 ภาควิชาศิลปอุตสหากรรม
2.2.5 ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ
2.2.6 ภาควิชานิเทศศิลป์
2.2.7 ภาควิชาวิจิตรศิลป์

2.3 ข้อมูลผู้ใช้งานอาคารเรียนรวม

2.3.1 บุคลากรภายในที่ใช้งานอาคารเรียนรวม
2.3.2 บุคลากรภายนอกที่ใช้งานอาคารเรียนรวม

2.4 สภาพแวดล้อมปัจจุบันของอาคารเรียนรวม

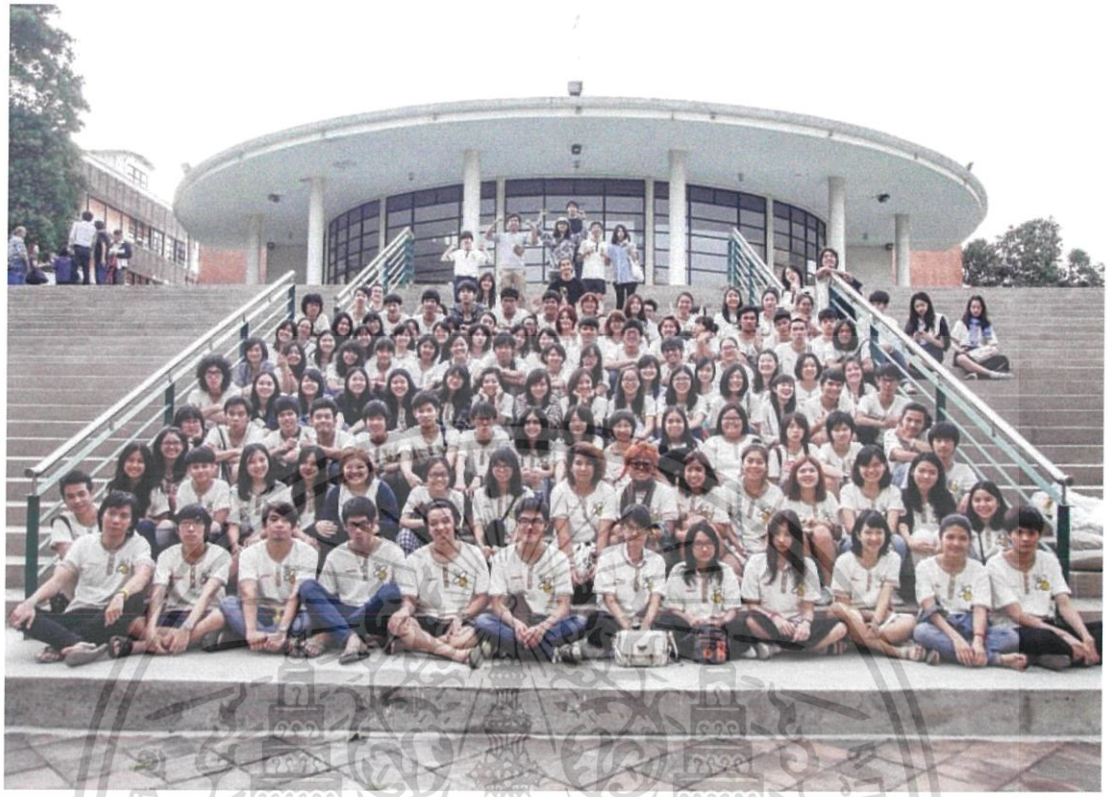
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 ข้อมูลการออกแบบอาคารเรียนรวมโดย ศ.สมศักดิ์ ธรรมเวชวิธี

อาคารเรียนรวมนี้เกิดขึ้นจากความต้องการของคณะ โดยสถาปนิกได้ออกแบบให้มีความเชื่อมโยงกับอาคารหอประชุมใหญ่ของสถาบัน ซึ่งจะเห็นได้จากการที่อาคารใช้วัสดุก่อด้วยอิฐโชว์แนว เมื่อคราวออกแบบ สถาปนิกได้คิดว่าจะทำอย่างไรให้อาคารเรียนรวมนี้มีความเชื่อมโยงกับอาคารอื่นๆ เพราะฉะนั้นจะสังเกตเห็นว่า สถาปนิกพยายามใช้วัสดุที่ดูแล้วมีความเป็นหนึ่งเดียวกัน ซึ่งในหลักการออกแบบทั่วไป เมื่อสถาปนิกได้รับงานออกแบบอาคารภายในมหาวิทยาลัยก็จะพยายามออกแบบให้เป็น Theme เดียวกันทั้งหมด ยกตัวอย่างเช่น มหาวิทยาลัยที่ต่างประเทศสมัยเก่าๆมักจะมีลักษณะการออกแบบอาคารที่เป็น Theme เดียวกัน เมื่อนักศึกษาหรือบุคคลทั่วไปที่เข้ามาเยี่ยมชม ก็จะมีความรู้สึกว่าอาคารเหล่านั้น “เหมือนเป็นเพื่อนกัน” อาคารที่ออกแบบในซีรีส์เดียวกันนี้ประกอบด้วยอาคารเรียนรวม หอประชุมอาจารย์ประสมหรือตึกจานบินและตึกวิจิตรศิลป์ โดยอาคารเรียนรวมนั้นได้แบ่งลำดับการใช้งานดังต่อไปนี้ ชั้น 1 เป็นพื้นที่ที่ทุกคนใช้ร่วมกัน ชั้น 2 เป็นพื้นที่ของอาจารย์ ชั้น 3 เป็นห้องเลกเชอร์รวมที่ทุกคนสามารถมาใช้ร่วมกันได้ ชั้น 4 และ ชั้น 5 เป็นสตูดิโอ

ภาพที่ 2.1 ภาพศ.สมศักดิ์ ธรรมเวชวิถี ผู้ออกแบบอาคารเรียนรวม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 ภาพหอประชุมอาจารย์ประสม

ภาพที่ 2.3 ภาพหอประชุมอาจารย์ประสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

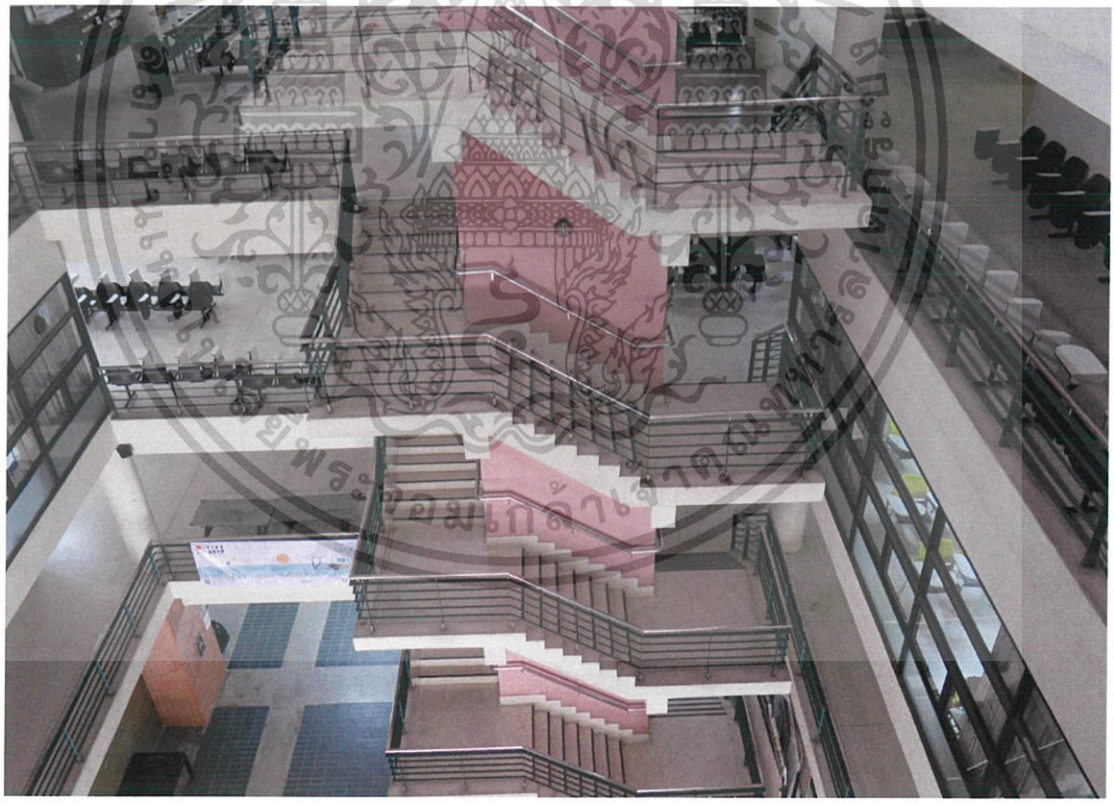
ภาพที่ 2.4 ภาพอาคารเรียนรวม

ภาพที่ 2.5 ภาพตึกวิจิตรศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

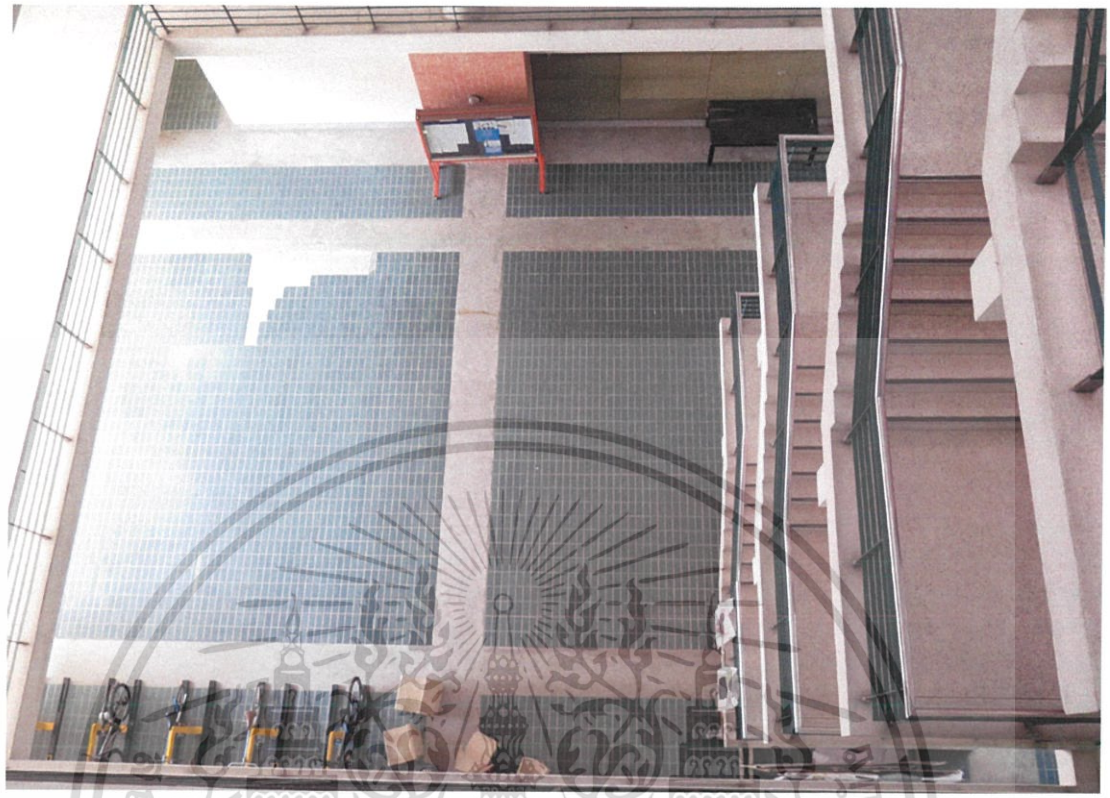
การออกแบบสถาปัตยกรรมที่มีลักษณะเปิดช่องโล่ง (Open court)

ลักษณะการออกแบบสถาปัตยกรรมที่มีลักษณะเปิดช่องโล่ง (Open court) คือ การเปิดช่องโล่งตรงกลางของอาคารที่มีความสูงตั้งแต่ 2 ชั้นขึ้นไป เพื่อให้เกิด Volumn ของ Space ที่ใหญ่ เมื่อคนจำนวนมากเข้าไปใช้งานจึงไม่รู้สึกอึดอัดเพราะห้องโถงโล่งของอาคารเรียนรวมนั้นค่อนข้างสูง เนื่องจากสถาปนิกต้องการให้เกิดพื้นที่กิจกรรมที่ใช้ร่วมกัน โดยพื้นที่นั้นสามารถใช้เป็นห้องโถงอเนกประสงค์ในการจัดนิทรรศการหมุนเวียน ซึ่งจุดประสงค์ที่แท้จริงในการออกแบบส่วนนี้คือ “ต้องการให้รุ่นน้องเห็นผลงานของรุ่นพี่” และทำให้เกิดการเชื่อมโยงกันของ Space จากชั้นหนึ่งไปสู่อีกชั้นหนึ่ง ผู้ใช้งานอาคารด้านบนสามารถมองลงมาเห็นผู้ใช้งานที่อยู่ด้านล่าง เห็น Activity ที่เกิดขึ้นโดยรอบ ทำให้เกิดความรู้สึกที่อบอุ่นและลักษณะของ Open court ยังช่วยเรื่องการระบายอากาศ ถ้าหากใช้การออกแบบในลักษณะระบบปิดอาจทำให้เกิดความอึดอัด ร้อนอบอ้าวและระบายอากาศไม่ทัน นอกจากนี้ยังช่วยเรื่องแสงสว่างภายในอาคารอีกด้วย



ภาพที่ 2.6 ภาพลักษณะสถาปัตยกรรมแบบ Open court

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 ภาพลักษณะสถาปัตยกรรมแบบ Open court

ภาพที่ 2.8 ภาพห้องโถงโล่งบริเวณชั้น 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุที่ใช้ในการออกแบบอาคาร

วัสดุหลักที่ใช้ในการก่อสร้างอาคารเรียนรวมคือ อิฐโชว์แนวและกระจกใส เหตุผลที่สถาปนิกเลือกใช้กระจกใสเพราะต้องการให้แสงสว่างเข้ามาภายในอาคาร แต่แสงสว่างนั้นก็ไม่ได้เข้ามามากจนเกินไปเพราะการวางอาคารให้ถูกทิศทางของแสงแดด ลมซึ่งเข้าทางทิศใต้และในคณะมีต้นไม้ค่อนข้างเยอะ เป็นหลักการออกแบบที่คำนึงถึงหลายๆปัจจัย เช่น การลดการใช้พลังงาน การเชื่อมโยง Space ระบบการถ่ายเทอากาศ เป็นต้น ส่วนเหตุผลที่สถาปนิกเลือกใช้อิฐโชว์แนวเพราะต้องการให้อาคารเรียนรวมนี้มีความเชื่อมโยงกับอาคารหอประชุมใหญ่ของสถาบัน

อิฐโชว์แนวที่เห็นนั้นในความเป็นจริง สถาปนิกเลือกใช้กระเบื้องดินเผาหรืออิฐโชว์แนวที่ทำเป็นแผ่นเนื่องจากให้ความรู้สึกที่เหมือนกัน ดูแลรักษาง่ายและมีน้ำหนักเบาแต่ข้อเสียของกระเบื้องดินเผาคือ การซ่อมบำรุงค่อยข้างยาก

ภาพที่ 2.9 ภาพกำแพงกระเบื้องดินเผาภายในอาคาร ให้ความรู้สึกเหมือนอิฐโชว์แนว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แรงบันดาลใจในการออกแบบเรียนรวมมาจากไหน

การออกแบบอาคารนี้เกิดขึ้นจาก Function เป็นหลัก แต่แรงบันดาลใจนั้นมาจากอาคาร Memorial hall ที่ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งอาคารในสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังนั้นเป็นอาคารหลังแรกๆที่ออกแบบโดยใช้การก่ออิฐโชว์แนว ทำให้ดูแปลกตากว่ามหาวิทยาลัยอื่น

เลือกใช้สีภายในอาคารอย่างไร

อาคารเรียนรวมนั้นใช้วัสดุหลักคือ อิฐโชว์แนวซึ่งมีสีส้ม โดยสถาปนิกได้มองถึงหลักการใช้สีคู่ตรงข้ามซึ่งสีที่ได้เลือกมานั้นคือ สีเขียว นอกจากนี้สถาปนิกได้ใช้สีในปริมาณที่เหมาะสม จึงไม่ทำให้เกิดความรู้สึกว่า สีส้มและสีเขียวนั้นไม่ข่มกันมากจนเกินไป นอกจากนี้สีเขียวยังทำให้นึกถึงสภาพแวดล้อมโดยรอบที่ประกอบด้วยต้นไม้เป็นส่วนใหญ่

ทำไมอาคารเรียนรวมถึงไม่ร้อนแม้จะใช้กระจกเป็นวัสดุหลักในการก่อสร้าง

จะสังเกตได้ว่า ถึงแม้จะเป็นฤดูร้อนแต่โถงภายในอาคารเรียนรวมนั้นจะไม่ค่อยร้อนเพราะแต่ละชั้นของอาคารนั้นจะมีช่องหน้าต่างอยู่บริเณช่วงตรงกลาง เมื่อเปิดหน้าต่างจะเกิดการไหลเวียนของอากาศ มีประตูเข้าออกทั้งด้านหน้าและด้านหลังซึ่งช่วยให้ระบบการถ่ายเทอากาศดียิ่งขึ้น ด้านบนมีเกร็ดระบายอากาศที่ช่วยระบายความร้อนที่ลอยขึ้นมาจากด้านล่างให้ออกไป นอกจากนี้ที่ด้านบนกระจกของอาคารเรียนรวมยังมีครีบที่ช่วยกันแดด ครีบมีลักษณะเป็นเส้นยาวแนวนอนขนาดเล็กคล้ายบานเกล็ด ที่สถาปนิกเลือกใช้ครีบทำหน้าที่ผนังแทนกันสาด เนื่องจากกันสาดนั้นทำให้เกิดความรู้สึกทึบ การใช้เส้นลักษณะนอนและเล็กทำให้ความรู้สึกทึบนั้นถูกตัดทอนลง ผู้ใช้งานจะไม่รู้สึกว่าผนังนั้นมืดสนิท เนื่องจากสามารถมองทะลุผ่าน ระบายอากาศได้ดี ในขณะเดียวกันแผงกันแดดประเภทครีบนั้นยอมให้แสงทะลุผ่านบางส่วน โดยแสงที่เข้ามานั้นมาจากการสะท้อนไปตามแนวฝ้าหรือผนัง ไม่ได้มาจากแดดโดยตรงเรียกว่า Indirect light

มีความคิดเห็นอย่างไรถ้าหากมีการทำกราฟิกในสภาพแวดล้อมในอาคารเรียนรวม

Signage เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับอาคารเพราะถ้าหากผู้ใช้งานมีเพียงบุคลากรภายในเท่านั้น ปัญหาเรื่องเส้นทางนั้นจะไม่เกิดขึ้นแต่ในระยะหลังนั้นมีผู้ใช้งานที่เป็นบุคคลภายนอกค่อนข้างเยอะโดยเฉพาะชั้น 1 และ ชั้น 2 เพราะฉะนั้น Signage จึงเป็นสิ่งสำคัญโดยเฉพาะป้ายบันไดและป้ายห้องน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ข้อมูลจากการค้นคว้าทางอินเตอร์เน็ต การสอบถามนักศึกษาและบุคลากร

เนื่องจากการรวบรวมข้อมูลจากอินเตอร์เน็ตเพียงอย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอสำหรับการต่อยอดความคิดในงานออกแบบ ข้าพเจ้าจึงได้ทำการสอบถามบุคคลากรที่มีความเกี่ยวข้องกับแต่ละภาควิชาทั้งนักศึกษาและอาจารย์ จากนั้นจึงนำคำตอบของบุคคลเหล่านั้นมาแตกเป็นผังความคิดเพื่อหาสิ่งที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบต่อไป

2.2.1 ภาควิชาการวางแผนภาคและผัง (Urban and regional planning)

- Urban : เมือง, เกี่ยวกับเมือง
- Regional planning : การวางแผนระดับภูมิภาค
- Regional : แคว้น, เฉพาะถิ่น
- Planning : การวางแผ,น การทำแผนผัง, การทำแผนที่
- Plan : วางแผนผัง, แบบ (Model), โครงการ, หนทาง, แบบแปลน
- การพัฒนาพื้นที่โดยใช้ผังและโปรแกรมที่เกี่ยวข้องในการช่วยสร้างชุมชน อำนวยความสมสะดวกของการเติบโตของประชากร ฟื้นฟูสิ่งอำนวยความสะดวกทางกายภาพในชุมชน เมือง ประเทศ
- เรียนเกี่ยวกับการวางผังเมือง การใช้ประโยชน์พื้นที่ การวางนโยบายจัดการพื้นที่เมืองและระบบโครงสร้างต่างๆที่อยู่ภายในเมือง
- งานที่มีสเกลขนาดใหญ่มากๆ
- การจัดพื้นที่ จัดผัง

ภาพรวมสาขาวิชาการวางแผนชุมชนเมืองและสภาพแวดล้อม

สำหรับผู้จบปริญญาโท

1. ระยะเวลาการศึกษาตามหลักสูตรต้องไม่เกิน 2 ปีการศึกษา
2. จำนวนหน่วยกิตที่จะต้องศึกษาตลอดหลักสูตร 39 หน่วยกิต

อาชีพที่ประกอบได้ภายหลังสำเร็จการศึกษา

1. นักผังเมือง
2. นักวิเคราะห์โครงการและวางแผน
3. อาจารย์ / นักวิจัย / นักวิชาการ
4. ที่ปรึกษาทางด้านผังเมือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 ภาควิชาสถาปัตยกรรม (Architecture)

- การศึกษาที่ผสมผสานทั้งทางวิทยาศาสตร์ ศิลปะและวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน
- ศิลปวิทยาการในการออกแบบอาคารและสิ่งเกี่ยวเนื่อง เพื่อพัฒนาสภาพแวดล้อมทางกายภาพให้เหมาะสมต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ โดยครอบคลุมตั้งแต่ระดับมหัพภาคถึงจุลภาค
- ศิลปะที่มีความเป็นวิทยาศาสตร์อยู่ด้วย
- เขียนแบบทั้งวัน, เขียนแบบจนถึงเช้า
- อุปกรณ์เขียนแบบ : ดินสอ, ยางลบ, ไม้ Scale, ไม้ฉาก (Section), โต๊ะเขียนแบบ, T-slide
- เทคนิคการก่อสร้าง, โครงสร้าง : เสา, คาน, โดม
- ออกแบบสถาปัตยกรรม, สร้างตึก, สร้างบ้าน
- งานระบบ
- ตัดโมเดล
- ความเนี้ยบ
- ความมั่นคง แข็งแรง
- กระบอกใส่งาน

ปรัชญาหลักสูตร

จัดการศึกษาด้านสถาปัตยกรรมเพื่อความเป็นเลิศทางวิชาการ โดยบูรณาการองค์ความรู้ ด้านวิชาการทั้งในภาคทฤษฎี และประสบการณ์ความชำนาญ จากการฝึกปฏิบัติ การเรียนรู้และก้าวทัน เทคโนโลยีแผนใหม่ ให้มีความรู้และตระหนัก ถึงความเชื่อมโยงกับสหศาสตร์แขนงต่าง ๆ ทั้ง สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรมของชาติและต่างชาติ รวมถึงการการเรียนรู้และใส่ใจต่อ สภาพแวดล้อม อันเป็นปัจจัยสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรมที่มีคุณภาพ ให้มีความ สอดคล้องกับ สภาพสังคมและเศรษฐกิจ เพื่อเป้าหมายของการพัฒนาบัณฑิตในสาขาสถาปัตยกรรมที่ มีความ รอบรู้ควบคู่กับจริยธรรม มีความสามารถและ มีจรรยาบรรณในการปฏิบัติวิชาชีพได้ทัดเทียม กับอารยประเทศและเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน (Interior architecture)

- Interior : ภายใน
- การก่อเกิดความงามที่ยังประโยชน์ แฝงความหมายแห่งศิลปกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม เพื่อตอบสนองการใช้งานของมนุษย์ ที่เป็นผู้ใช้สอยพื้นที่ว่างภายในอาคาร
- การออกแบบพื้นที่ว่างภายในอาคารและการเลือกใช้วัสดุมาก่อสร้างเพื่อห่อหุ้มพื้นที่ว่างภายในอาคารเพื่อตอบสนองการใช้งานของมนุษย์รวมถึงการประดับตกแต่ง ศิลปะแขนงต่างๆ
- นึกถึงผู้ใช้งานที่อยู่ภายในบ้าน
- เผางานแบบเนี้ยบ สะอาด
- ใส่ใจรายละเอียด
- รักสวยรักงาม
- เป็นภาควิชาที่ผู้หญิงเยอะกว่าผู้ชาย
- ความเป็นระเบียบ
- เขียนแบบภายใน
- Build-in furniture
- แต่งห้อง
- การจัดวางเฟอร์นิเจอร์

ภาพรวมสาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน

ปรัชญาหลักสูตร

สร้างสรรค์ บนพื้นฐานของสุนทรียศาสตร์ เทคโนโลยี และการนำไปปฏิบัติจริง สืบสานและประยุกต์ศิลปวัฒนธรรมของชาติและอาเซียน ภายใต้จรรยาบรรณแห่งวิชาชีพ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ทางสถาปัตยกรรมภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม (Industrial design)

- Industrial : ด้านอุตสาหกรรม, ความขยัน
- การพัฒนาแนวคิดและการออกแบบสำหรับอุตสาหกรรม โดยปกติแล้วการออกแบบประเภทศิลปอุตสาหกรรมมักจะมีความเชี่ยวชาญในงานประเภทใดประเภทหนึ่งเช่น ยานยนต์ เครื่องเรือน สิ่งของที่จำเป็นสำหรับครัวเรือน เป็นต้น นอกจากนี้จะต้องมีจินตนาการและหมั่นสื่อสารความคิดของการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ๆอีกด้วย
- การออกแบบที่ประยุกต์ผลผลิตให้สามารถผลิตจำนวนมากในโรงงานอุตสาหกรรมได้โดยใช้เทคนิคต่างๆมาช่วย
- งานเป็นชิ้นเป็นอัน
- กระบวนการทางอุตสาหกรรม
- Mass production
- ทำทุกอย่าง
- เฟอร์นิเจอร์
- Sketch design
- โรงปฏิบัติงานและเครื่องมือ

ภาพรวมสาขาวิชาศิลปอุตสาหกรรม

ปรัชญาหลักสูตร

เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับกระบวนการผลิตและตอบสนองการตลาดโดยใช้การออกแบบให้เป็นส่วนขับเคลื่อนภาคอุตสาหกรรมของประเทศ ให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ (3D Based communication design)

- 3D : Three dimension
- Dimension : มิติ, ขนาด
- Based : รากฐาน, พื้นฐาน, ฐานที่มั่นคง, กึ่งกลาง
- Communication : สื่อสาร, ติดต่อ, ถ่ายทอด
- สนเทศ : information, คำสั่ง, ข่าวสาร
- มิติ : การวัด, ความกว้าง, ความยาว, ความลึก, ความสูง
- การออกบรรจุภัณฑ์ การออกแบบสภาพแวดล้อม การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์
- โครงสร้างรูปทรง
- การออกแบบสื่อสารโดยใช้สิ่งของสามมิติ
- รับรู้ได้ด้วยประสามสัมผัสของคน
- นวัตกรรมการออกแบบเพื่อสื่อสาร
- เทคโนโลยี
- ศิลปะ ปัจจัยด้านคน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- การใช้สัมผัสทั้ง 5
- โจทย์เปิด ความคิดที่เปิดกว้าง
- การทดลองสิ่งใหม่
- ความเกี่ยวข้องของงานออกแบบ เทคโนโลยีและคน
- สื่อบูรณาการ

ภาพรวมสาขาวิชาออกแบบสนเทศสามมิติ

ปรัชญาหลักสูตร

เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่สอดคล้องกับกระบวนการผลิตและตอบสนองการตลาดโดยใช้การออกแบบให้เป็นส่วนขับเคลื่อนภาคอุตสาหกรรมของประเทศ ให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.6 ภาควิชานิเทศศิลป์ (Communication arts and design)

- Communication : การสื่อสาร, การติดต่อ, การถ่ายทอด
- การออกแบบนิเทศศิลป์หรือการออกแบบสื่อสาร เป็นศาสตร์ที่ผสมผสานของการออกแบบและการให้ข้อมูล ซึ่งคำนึงอยู่เสมอว่า การแทรกแซงของสื่อ เช่น งานพิมพ์ งานฝีมือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ การนำเสนอผลงาน สามารถสื่อสารกับผู้คนได้มากน้อยแค่ไหน นอกจากนี้การออกแบบนิเทศศิลป์นั้นไม่เพียงคำนึงถึงการพัฒนาสุนทรียศาสตร์ของสื่อและสารเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการสร้างสรรค์ช่องทางการสื่อสารใหม่ๆที่สามารถสื่อสารถึงผู้รับสารได้บรรลุจุดประสงค์
- นิเทศศิลป์ การออกแบบกราฟิก คอมพิวเตอร์ การสื่อสาร ความคิดใหม่ๆ
- การถ่ายภาพ กล้องถ่ายรูป เลนส์กล้อง การจัดแสง การจัดองค์ประกอบ
- ภาพยนตร์ กล้องวิดีโอ ถ่ายหนัง ออกกอง Slate ม้วนฟิล์ม

ภาพรวมสาขาวิชานิเทศศิลป์

ปรัชญาหลักสูตร

พัฒนานักศึกษาให้มีความพร้อมทั้งความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการออกแบบทางนิเทศศิลป์ รวมทั้งเทคโนโลยีการสื่อสารให้สอดคล้องกับเศรษฐกิจสังคมของประเทศ ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ

ภาพรวมสาขาวิชาการถ่ายภาพ

ปรัชญาหลักสูตร

มุ่งมั่นในการผลิตบัณฑิตที่สามารถบูรณาการความรู้ทางด้านศิลปะ เทคนิคการถ่ายภาพและธุรกิจเข้าด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงคุณธรรมและจริยธรรมในวิชาชีพ

ภาพรวมสาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย

ปรัชญาหลักสูตร

มุ่งมั่นในการผลิตบัณฑิตที่สามารถบูรณาการความรู้ทางด้านศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย เข้าด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการสรรค์สร้างความรู้ สู่การปฏิบัติเพื่อตอบสนอง ความต้องการของตลาดวิชาชีพอุตสาหกรรมภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7 ภาควิชาวิจิตรศิลป์ (Fine art)

- วิจิตร : ละเอียด ประณีต งดงาม
- ศิลปะที่ตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจ อารมณ์ เพื่อความสุขทางใจ มีคุณค่าทางสุนทรียภาพ
- ศิลปะที่งดงามบริสุทธิ์ ซึ่งเกิดจากสติปัญญา จิตใจ และความเจริญทางด้านสุนทรียภาพของผู้สร้าง
- จิตรกรรม คือ ภาพที่ศิลปินแต่ละบุคคลสร้างขึ้นด้วยประสบการณ์ทางสุนทรียภาพและความชำนาญ โดยใช้สีต่างๆ เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน สีฝุ่น ฯลฯ เป็นสื่อกลางในการแสดงออกถึงเจตนาในการสร้างสรรค์
- ประติมากรรม คือ งานศิลปกรรมที่ได้จากการปั้น การหล่อ และการแกะสลัก สุนทรียภาพของประติมากรรมเกิดจากความกลมกลืนของแสงเงา ซึ่งทำให้เกิดปริมาตรและรูปทรงที่สวยงาม
- ภาพพิมพ์ คือ งานศิลปะชิ้นหนึ่งที่ทำขึ้นมาโดยวิธีการพิมพ์ประทับให้ติดบนกระดาษจากแม่พิมพ์ไม้ หรือโลหะซึ่งศิลปินได้สร้างขึ้นมาเอง
- ไม่มีกรอบ หาสิ่งแปลกใหม่ หาความเป็นไปได้ในศิลปะ
- ความอิสระ แนวคิดของงาน
- สร้างงานประติมากรรมที่ไม่มีรูปแบบตายตัว
- ความชอบส่วนตัวมาทำเป็นศิลปะ
- มีสเน่ห์
- ทักษะฝีมือ ความรู้ ความคิด จินตนาการในการสร้างงาน
- ความเป็นศิลปิน

ภาพรวมสาขาวิชาจิตรกรรม

ปรัชญาหลักสูตร

ผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรมจริยธรรมและความเชี่ยวชาญงานด้านจิตรกรรม หรือสามารถบูรณาการงานจิตรกรรมเข้ากับสื่ออื่นๆ ได้โดยมีลักษณะเด่นเฉพาะบุคคลเพื่อนำไปสู่ความเป็นเลิศทางด้านศิลปกรรม

ภาพรวมสาขาวิชาประติมากรรม

ปรัชญาหลักสูตร

ผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรมจริยธรรมและความเชี่ยวชาญงานด้านประติมากรรม หรือสามารถบูรณาการงานประติมากรรมเข้ากับสื่ออื่น ๆ ได้โดยมีลักษณะเด่นเฉพาะบุคคลเพื่อนำไปสู่ความเป็นเลิศทางด้านศิลปกรรม

ภาพรวมสาขาวิชาภาพพิมพ์

ปรัชญาหลักสูตร

ผลิตบัณฑิตที่มีคุณธรรมจริยธรรมและความเชี่ยวชาญงานด้านภาพพิมพ์ หรือสามารถบูรณาการเข้ากับสื่ออื่น ๆ ได้โดยมีลักษณะเด่นเฉพาะบุคคลเพื่อนำไปสู่ความเป็นเลิศทางด้านศิลปกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ข้อมูลผู้ใช้งานอาคารเรียนรวม

อาคารเรียนรวมนั้นถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นที่เรียนของนักศึกษา เพราะฉะนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า ผู้ใช้งานส่วนใหญ่คือ นักศึกษา อาจารย์ เจ้าหน้าที่ หรือบุคลากรภายใน เพราะในอาคารนั้นประกอบด้วยห้องเรียน สตูดิโอและห้องพักอาจารย์แต่เมื่อเวลาผ่านไปก็เริ่มมีบุคคลภายนอกเข้ามาใช้งานอาคารมากขึ้น เช่น บริเวณห้องสมุด ห้องภาควิชาและห้องเลกเชอร์ที่ทุกคนสามารเข้าไปใช้งานได้ รวมถึงมีการเข้ามาใช้สถานที่ในการถ่ายทำมิวสิกวิดีโอเป็นต้น

2.3.1 บุคลากรภายในที่ใช้งานอาคารเรียนรวม

บุคลากรภายในที่ใช้งานอาคารเรียนรวมมีหลายประเภท ประกอบด้วย

นักศึกษาปริญญาตรีของทุกภาควิชา ได้แก่ ภาควิชาสถาปัตยกรรม ภาควิชาภูมิสถาปัตยกรรม ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ ภาควิชานิเทศศิลป์และภาควิชาวิจิตรศิลป์

นักศึกษาปริญญาโท ได้แก่ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต หลักสูตรการวางแผนภาคและเมืองมหาบัณฑิตและหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต

นักศึกษาปริญญาเอก ได้แก่ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

อาจารย์ประจำแต่ละภาควิชา ได้แก่ ภาควิชาสถาปัตยกรรม ภาควิชาภูมิสถาปัตยกรรม ภาควิชาการวางแผนภาคและเมือง ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ ภาควิชานิเทศศิลป์และภาควิชาวิจิตรศิลป์

เจ้าหน้าที่ เช่น เจ้าที่ของแต่ละภาควิชา เจ้าหน้าที่ประจำตึกคณบดี เจ้าหน้าที่ประจำห้องสมุด

พนักงาน เช่น พนักงานทำความสะอาด พนักงานรักษาความปลอดภัย พนักงานประจำร้านถ่ายเอกสาร

2.3.2 บุคลากรภายนอกที่ใช้งานอาคารเรียนรวม

บุคลากรภายนอกที่เข้ามาใช้งานอาคารเรียนรวมนั้นค่อนข้างมีความหลากหลาย เช่น นักเรียน ผู้ปกครอง นักศึกษาจากต่างคณะ บุคคลภายนอกที่เข้ามาติดต่อเรื่องเอกสาร บุคคลภายนอกที่เข้ามาซื้อหนังสือเป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 สภาพแวดล้อมปัจจุบันของอาคารเรียนรวม

อาคารเรียนรวมมีการใช้งานที่หลากหลายทั้งห้องเรียน ห้องภาควิชา ห้องสมุด ห้องฉายหนัง เป็นต้น รูปแบบของอาคารชั้น 1 มีลักษณะเป็นที่โล่งขนาด 45x60 เมตร เพดานสูงจนถึงหลังคาของอาคาร ส่วนลักษณะอาคารตั้งแต่ชั้น 2 จนถึงชั้น 5 มีทางเดินโดยรอบ มีพื้นที่ถูกเจาะขนาดใหญ่บริเวณด้านหน้าและหลังของลิฟท์ ลิฟท์ตั้งอยู่บริเวณเกือบกึ่งกลางของแต่ละชั้นและมีบันไดโดยรอบบริเวณมุมตึกสองด้านมีห้องน้ำและบันได แต่ละสถานที่มีป้ายติดไว้เพื่อบ่งชี้ว่าสถานที่นั้นคือที่ไหน ถ้าเป็นห้องเรียนจะมีการระบุหมายเลขห้อง โดยป้ายแต่ละป้ายนั้นจัดทำขึ้นโดยคณะและบุคลากรภายในคณะ

ภาพที่ 2.10 ภาพห้องภาควิชาการวางแผนภาคและเมือง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.11 ภาพห้องภาควิชาสถาปัตยกรรม

ภาพที่ 2.12 ภาพห้องภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.13 ภาพห้องภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน

ภาพที่ 2.14 ภาพห้องภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.15 ภาพห้องภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ

ภาพที่ 2.16 ภาพห้องภาควิชานิเทศศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.17 ภาพห้องเลกเชอร์บริเวณชั้น 1

ภาพที่ 2.18 ภาพห้องฉายหนังบริเวณชั้น 1

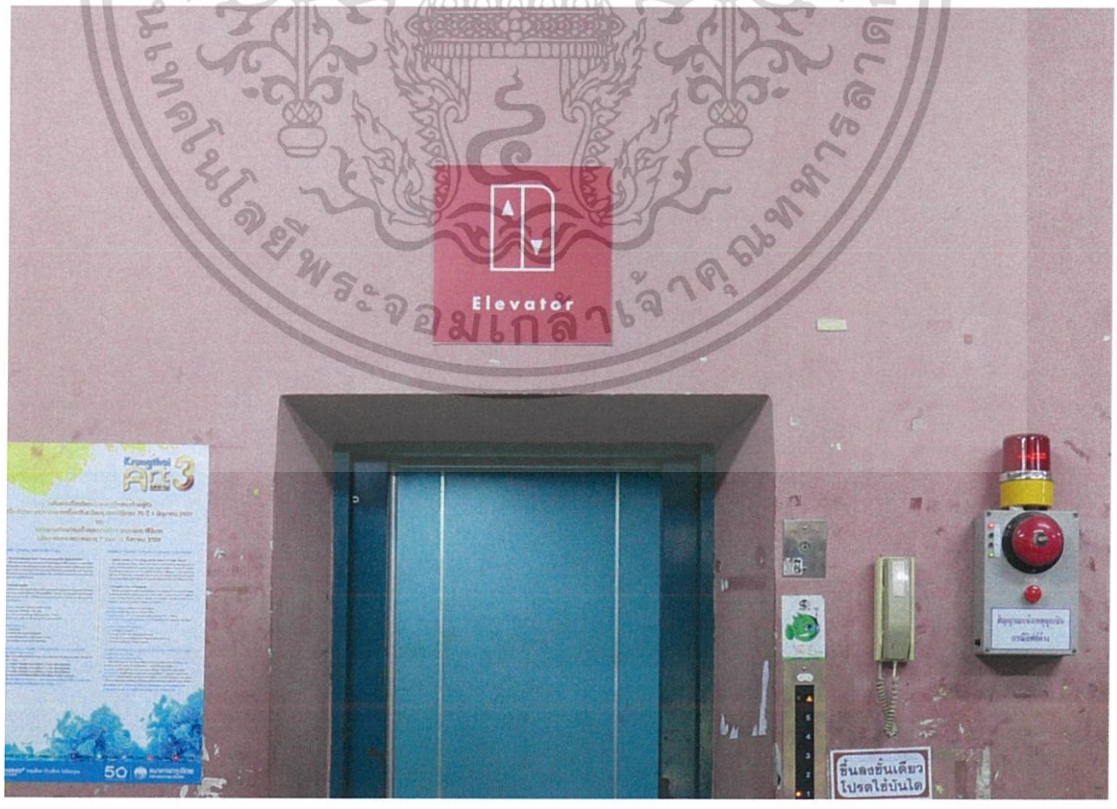
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.19 ภาพห้องสมุดบริเวณชั้น 1

ภาพที่ 2.20 ภาพห้องสมุดบริเวณชั้น 1

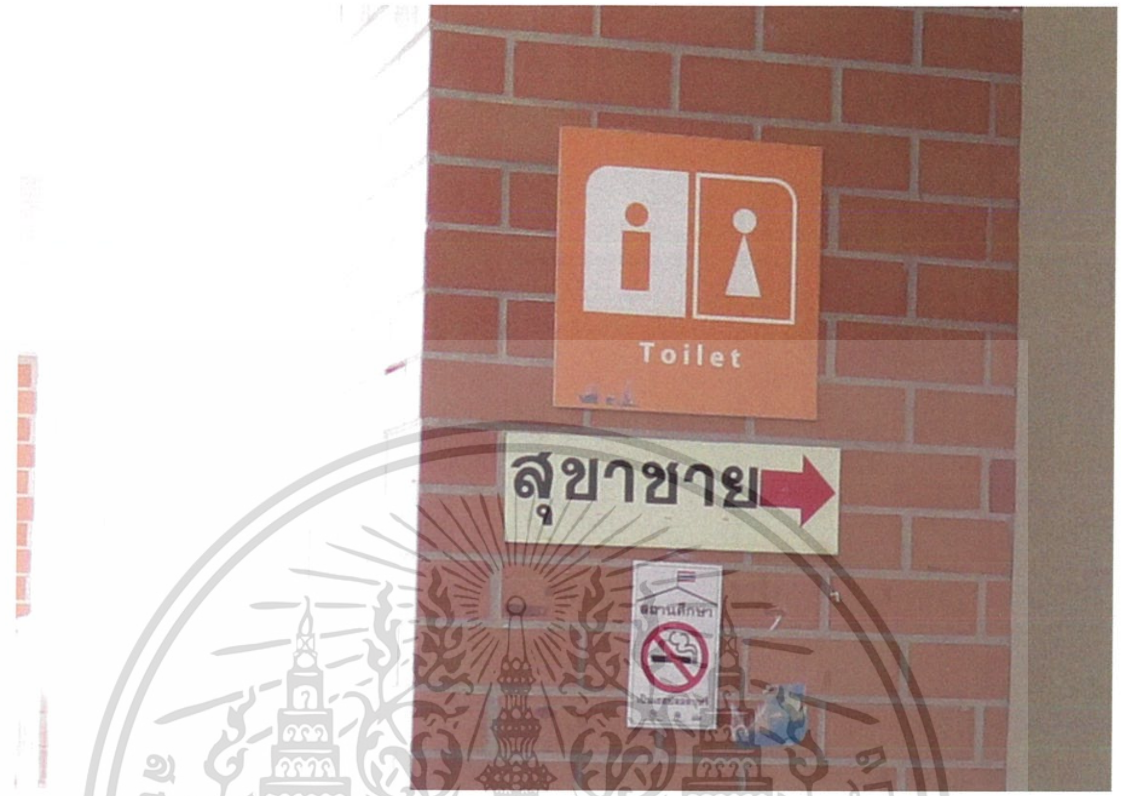
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.21 ภาพห้องสัมนาบริเวณชั้น 1



ภาพที่ 2.22 ภาพลิฟท์โดยสารบริเวณชั้น 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.23 ภาพป้ายสุขาชายบริเวณชั้น 1

ภาพที่ 2.24 ภาพป้ายห้องน้ำบริเวณชั้น 1

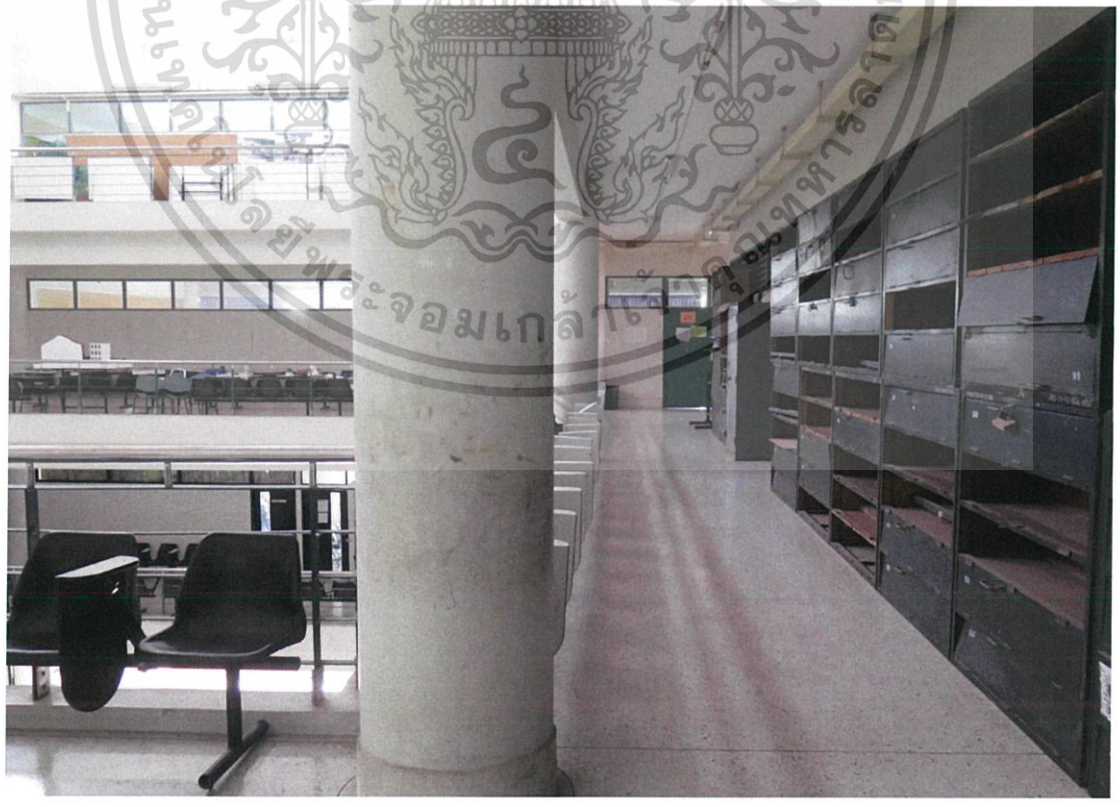
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.25 ภาพลิฟท์โดยสารบริเวณชั้น 3

ภาพที่ 2.26 ภาพทางเดินบริเวณชั้น 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

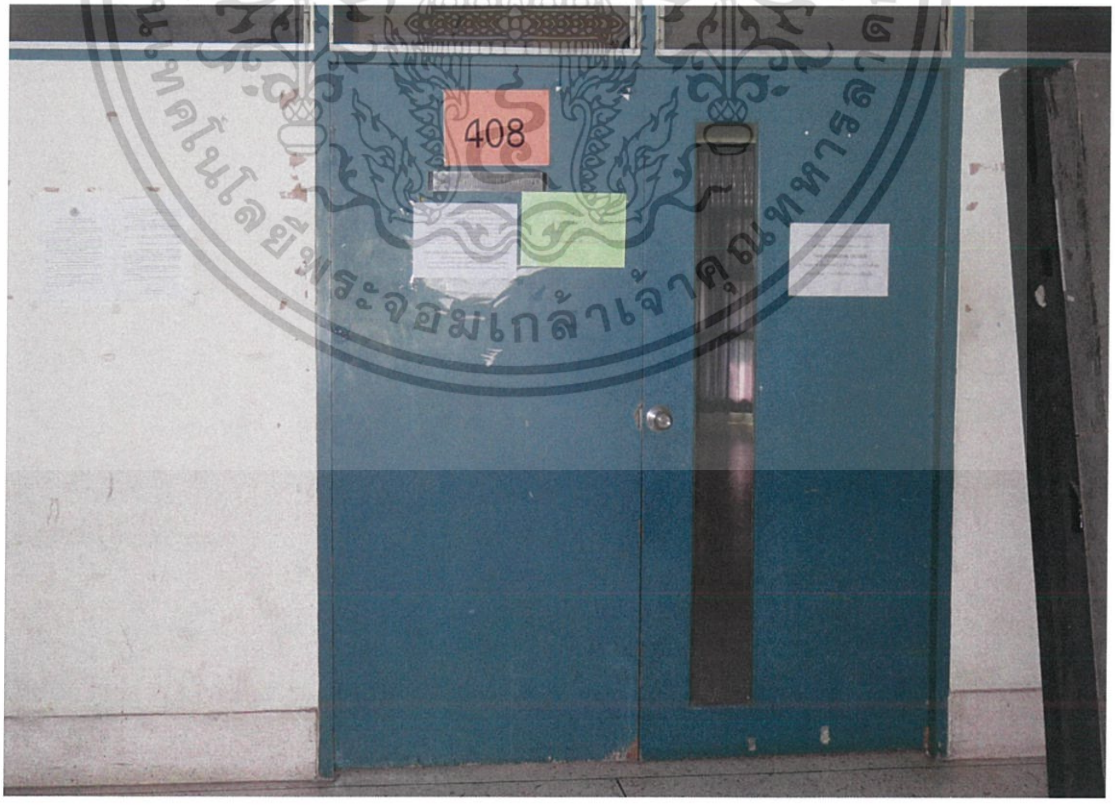
ภาพที่ 2.27 ภาพโถงบันไดบริเวณชั้น 3-4



ภาพที่ 2.28 ภาพทางเดินบริเวณชั้น 4

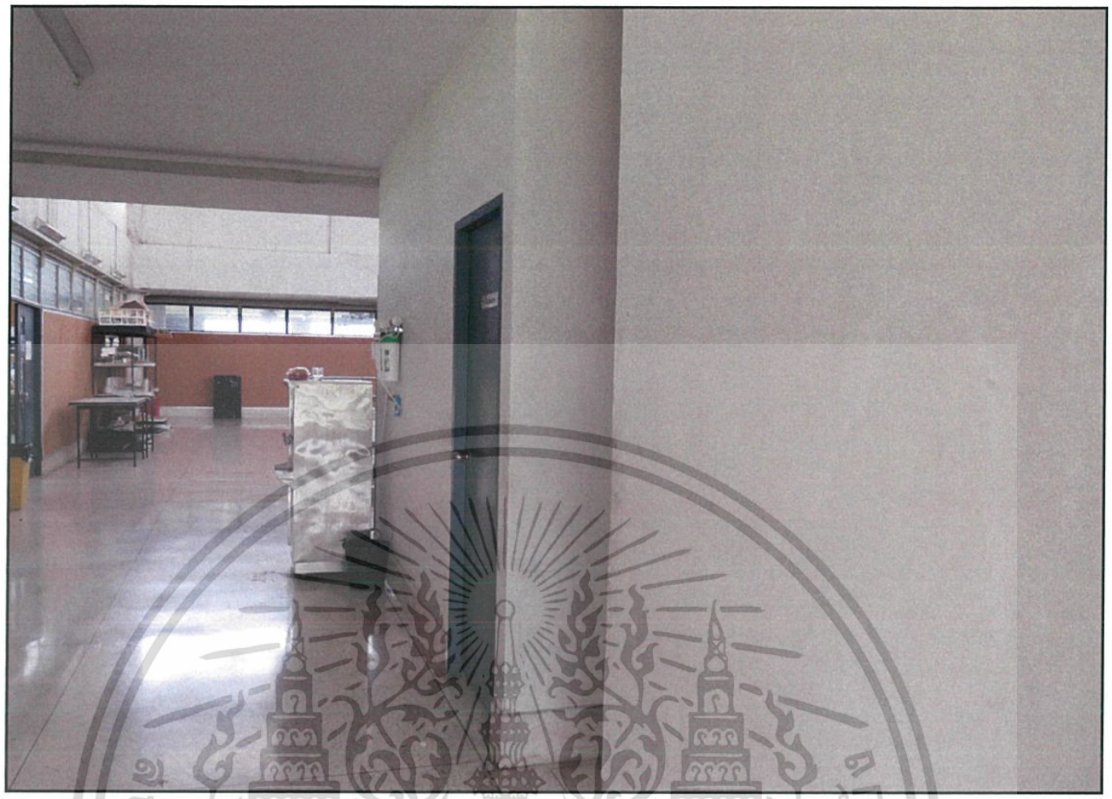
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 2.29 ภาพห้องปฏิบัติการบริเวณชั้น 4



ภาพที่ 2.30 ภาพห้องปฏิบัติการบริเวณชั้น 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.31 ภาพทางเดินเข้าห้องน้ำหญิงบริเวณชั้น 5

ภาพที่ 2.32 ภาพทางเดินบริเวณชั้น 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ขั้นตอนและทฤษฎีทางการออกแบบ

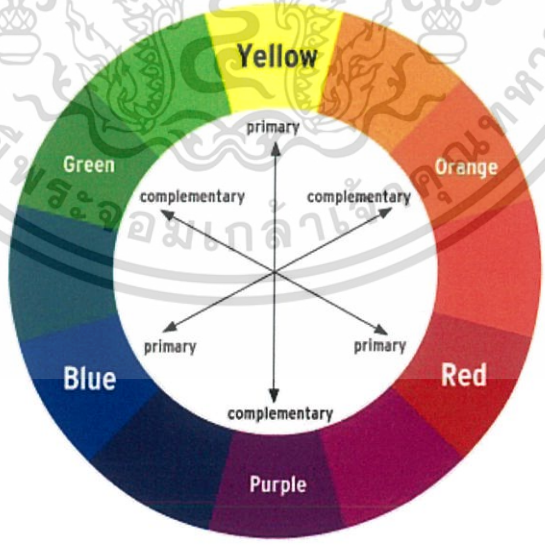
3.1 ทฤษฎีสีที่นำมาใช้ในการออกแบบ

3.1.1 การใช้สีต่างวรรณะ

ใช้อัตราส่วน 80% ต่อ 20% ของวรรณะสี คือ ถ้าใช้สีวรรณะร้อน 80% สีวรรณะเย็นก็ 20% เป็นต้น ซึ่งการใช้แบบนี้สร้างจุดสนใจของผู้ดู ไม่ควรใช้อัตราส่วนที่เท่ากันเพราะจะทำให้ไม่มีสีใดเด่น

3.1.2 การใช้สีตรงกันข้าม

สีตรงข้ามจะทำให้ความรู้สึกที่ตัดกันรุนแรง สร้างความเด่น และเร้าใจได้มากแต่หากใช้ไม่ถูกหลัก ใช้ไม่เหมาะสม หรือใช้จำนวนสีมากสีจนเกินไป ก็จะทำให้ความรู้สึกพร่ามัว ลายตา ขัดแย้ง ควรใช้สีตรงข้าม ในอัตราส่วน 80% ต่อ20% หรือหากมีพื้นที่เท่ากันที่จำเป็นต้องใช้ ควรนำสีขาว หรือสีดำเข้ามาเสริม เพื่อตัดเส้นให้แยกออกจากกันหรืออีกวิธีหนึ่งคือการลดความสดของสีตรงข้ามให้หม่นลงไป การใช้สีตัดกัน ควรคำนึงถึงความเป็นเอกภาพด้วย วิธีการใช้มีหลายวิธี เช่น ใช้สีให้มีปริมาณต่างกัน เช่น ใช้สีแดง 20 % สีเขียว 80% หรือ ใช้เนื้อสีผสมในกันและกัน หรือใช้สีหนึ่งสีใดผสมกับสีคู่ที่ตัดกันด้วยปริมาณเล็กน้อย รวมทั้งการเอาสีที่ตัดกันมาทำให้เป็นลวดลายสลับกัน



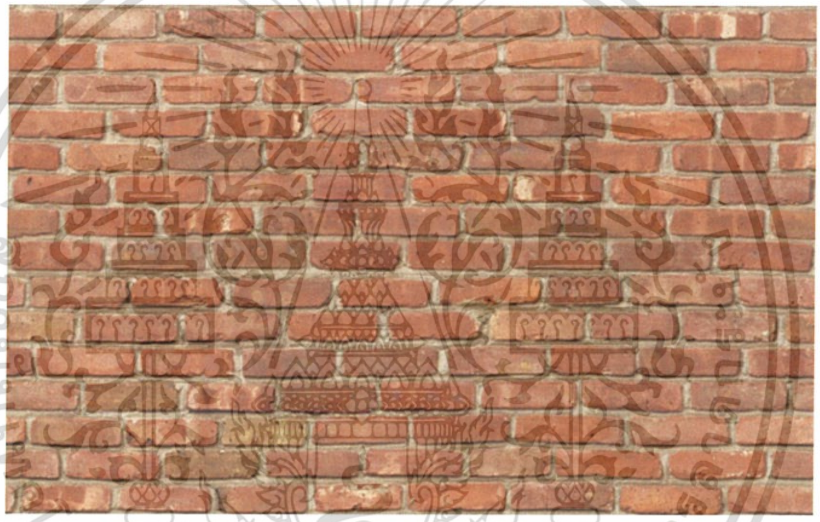
ภาพที่ 3.1 ภาพทฤษฎีสีคู่ตรงข้าม

ที่มา : http://johnbarsbyphotography.pbworks.com/f/1260168764/color_contrast_and_dimensions.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 การเลือกสีมาใช้ในงาน

การเลือกสีมาใช้ในงานออกแบบนั้น ข้าพเจ้าได้คำนึงถึงวัสดุหลักในการก่อสร้างตึกคือ อิฐโชว์แนวซึ่งมีสีส้ม ดังนั้นข้าพเจ้าจึงเลือกใช้สีแดง สีส้มและสีเหลืองเพื่อให้เกิดความเกี่ยวเนื่องกับสีของวัสดุหลัก ใช้ทฤษฎีสีคู่ตรงข้ามในปริมาณที่น้อยลงเพื่อทำให้ผลงานนั้นไม่น่าเบื่อจนเกินไป ซึ่งสีคู่ตรงข้ามที่ข้าพเจ้าเลือกนั้นคือสีน้ำเงิน นอกจากนั้นข้าพเจ้าได้นำเอาสีเทาซึ่งเป็นสีกลางมาใช้เพื่อลดความสดของสีคู่ตรงข้ามที่ข้าพเจ้าเลือกมาด้วย



ภาพที่ 3.2 ภาพอิฐโชว์แนว

ที่มา : https://img.kapook.com/u/surauch/home/vdfs2.jpg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 กายวิภาคศาตร์ (anatomy)

กายวิภาคศาตร์ เป็นศาสตร์หรือแขนงของการศึกษาอย่างวิทยาศาสตร์ เป็นวิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างของร่างกายของสัตว์และมนุษย์ รวมทั้งตำแหน่งและที่ตั้ง anatomy เริ่มครั้งแรกในประเทศอียิปต์ ในกลางศตวรรษที่ 4 Hippocrates ได้สอนวิชานี้ในประเทศกรีก ในคศ. 384-322 Aristotle เป็นผู้ริเริ่มใช้คำว่า anatome ซึ่งเป็นคำกรีก หมายถึง cutting up เรียกว่า “ชำแหละ”

3.2.1 คำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

- Anatomical position หมายถึง ร่างกายที่อยู่ในท่ายืนตรงตามองไป ข้างหน้าแขนขา ชิดลำตัวหันฝ่ามือไปข้างหน้า
- Longitudinal เกี่ยวกับตามความยาวของร่างกาย
- Median planeแบ่งร่างกายในแนวตั้งออกเป็นสองส่วนเท่ากัน หรือสามารถเรียกเป็น midsagittal planeได้ แต่จะมีอีกหนึ่งเพลนที่เป็นแนวขนานกับ median plane แต่ไม่ได้ผ่านตรงกลาง โดยทั่วไปจะเรียกว่า sagittal planeซึ่งแบ่งลำตัวออกเป็นด้านซ้ายขวา
- Frontal/coronal plane แบ่งร่างกายออกเป็นส่วนหน้ากับส่วนหลัง
- Horizontal/transverse/axial planeแบ่งร่างกายออกเป็นส่วนบนและส่วนล่าง

3.2.2 การแบ่งพื้นที่ของร่างกาย

Superior : ข้างบน
Inferior : ข้างล่าง
Anterior : ส่วนหน้า
Posterior : ส่วนหลัง
Dorsal : ส่วนหลัง หรือ ด้านหลัง
Ventral : ส่วนหน้า ด้านหน้า หรือ ด้านท้อง
Cranial : ใกล้ศีรษะมากกว่า
Cephalic : หมายถึงใกล้ศีรษะมากกว่า
Caudal : ใกล้เท้ามากกว่า
Medial : ด้านในหรือด้านใกล้แนวกลางลำตัว
Lateral : ด้านข้าง
Proximal : ใกล้ลำตัวหรือส่วนต้น
Distal : ไกลลำตัวหรือส่วนปลาย
Superficial : ใกล้ผิวหรือตื้น
Deep : ลึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3 ช่องว่างภายในร่างกาย (Body Cavity)

ร่างกายของมนุษย์ประกอบด้วยช่องว่างภายในร่างกาย 2 ช่องหลัก คือช่องว่างทางด้านหลัง (dorsal cavity) และช่องว่างทางด้านหน้า (ventral cavity) ช่องว่างของร่างกายเปรียบเสมือนเกราะที่ป้องกันอวัยวะภายใน โดย dorsal cavity ประกอบไปด้วยสมอง ไขสันหลัง ส่วน ventral cavity จะประกอบไปด้วยอวัยวะภายในช่องอก ช่องท้อง และอุ้งเชิงกราน

ช่องว่างทางด้านหน้า (ventral cavity)

ช่องว่างทางด้านหน้าเป็นช่องว่างในส่วนของลำตัวซึ่งอยู่หน้าต่อกระดูกสันหลัง และหลังต่อกระดูกหน้าอก (sternum) และกล้ามเนื้อที่ประกอบเป็นผนังหน้าท้อง ประกอบด้วย 2 ช่องคือช่องอก (thoracic cavity) และช่องท้องและเชิงกราน (abdominalpelvic cavity)

ช่องอก (thoracic cavity)

ช่องอก ประกอบไปด้วย หัวใจ ปอด หลอดลม กล่องเสียง หลอดอาหาร ต่อมไธมัส และเส้นเลือดใหญ่จำนวนมาก ผนังของช่องอกคือกล้ามเนื้อและกระดูก ในช่องอกประกอบด้วยช่องย่อยๆ คือช่องรอบหัวใจ (pericardial cavity) ภายในช่องนี้เป็นหัวใจ และช่องปอด (pleural cavity) ซึ่งมีซ้ายขวา ภายในช่องนี้เป็นปอด ส่วนช่องตรงกลางของช่องอก เรียกว่า mediastinum ภายในบรรจุด้วย หัวใจ เส้นเลือดใหญ่ที่หัวใจ ต่อมไธมัส หลอดลม และหลอดอาหาร โดยปอดจะอยู่ด้านนอก mediastinum

ช่องท้องและเชิงกราน (abdominalpelvic cavity)

ช่องท้องและเชิงกราน แยกออกจากช่องอกโดยกะบังลม โดยประกอบไปด้วยช่องท้อง (abdominal cavity) และช่องเชิงกราน (pelvic cavity) ภายในช่องท้องประกอบด้วยอวัยวะของระบบทางเดินอาหาร ได้แก่ ตับ ถุงน้ำดี กระเพาะอาหาร ตับอ่อน ไต ลำไส้เล็ก และลำไส้ใหญ่ ส่วนช่องเชิงกราน ประกอบด้วยอวัยวะภายในของระบบสืบพันธุ์ บางส่วนของลำไส้ใหญ่ ไส้ตรง และกระเพาะปัสสาวะ

ช่องว่างทางด้านหลัง (dorsal cavity)

ช่องว่างร่างกายทางด้านหลังประกอบไปด้วยระบบประสาทส่วนกลาง ได้แก่ สมองและไขสันหลัง ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ช่องย่อย คือ cranial cavity ซึ่งเป็นช่องว่างภายในกะโหลกศีรษะ ภายในช่องนี้บรรจุด้วยสมอง และ spinal cavity เป็นช่องภายในกระดูกสันหลัง ภายในช่องนี้บรรจุด้วยไขสันหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ และงานกราฟิก

การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้น ในทางศิลปะสาขาทัศนศิลป์ การออกแบบคือ การนำองค์ประกอบศิลป์หรือทัศนธาตุนำมาจัดเป็นภาพตามหลักของการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีความงามที่สมบูรณ์ตามจินตนาการของผู้ออกแบบ

การออกแบบมีบทบาทมากในสังคมปัจจุบันเพราะชีวิตมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารเพื่อการรับรู้ข้อมูลต่างๆซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร นอกจากวิทยาการด้านอิเล็กทรอนิกส์แล้ว การสื่อสารด้วยสิ่งพิมพ์ที่แสดงออดเป็นภาพ สัญลักษณ์และงานกราฟิก ก็นับว่าเป็นวิธีที่แพร่หลายและเข้าถึงผู้คนได้ง่าย ซึ่งการสื่อสารความหมายดังกล่าวต้องผ่านกระบวนการในการออกแบบ โดยอาศัยหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์มาใช้ให้เหมาะสม

3.3.1 การออกแบบรูปภาพ แบ่งออกได้ดังนี้

1.1.การออกแบบรูปภาพด้วยจุด เพราะจุดเป็นองค์ประกอบหนึ่งของทัศนธาตุที่สามารถนำมาสร้างภาพได้ทุกรูปแบบ

1.2.การออกแบบรูปภาพด้วยเส้น เส้นมีหลายลักษณะและทำให้เกิดความรู้สึกที่หลากหลายต่อผู้พบเห็น เช่น เส้นตั้งตรง เส้นนอน

3.3.2 การออกแบบสัญลักษณ์

ความหมายของสัญลักษณ์ คือ สิ่งที่นักออกแบบได้ออกแบบขึ้นมาเพื่อสื่อความหมายให้มนุษย์เข้าใจร่วมกันในสังคม ได้แก่

- .เครื่องหมายจราจ
- เครื่องหมายของสถาบัน สมาคม มูลนิธิหรือกลุ่มกิจกรรมต่างๆ
- เครื่องหมายบริษัท
- เครื่องหมายสถานที่
- เครื่องหมายแสดงกิจกรรมต่างๆ

3.3.3 รูปแบบพื้นฐาน

รูปแบบพื้นฐานที่มักจะนำมาใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์ มี 3 รูปแบบ คือ

- รูปแแบบจากธรรมชาติ
- รูปแบบเรขาคณิต
- รูปแบบตัวอักษรและตัวเลข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 การออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อม

3.4.1 ป้าย (Signage)

ป้ายคือ การออกแบบที่ใช้ทั้งเครื่องหมายและสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารสารบางอย่างให้ผู้ชมป้าย ส่วนใหญ่มักเป็นเรื่องของการโน้มน้าว หรืออาจกล่าวได้ว่าป้ายนั้นเป็นการบอกใบ้ข้อมูลอย่างหนึ่ง โดยป้ายนั้นเป็นหนึ่งในประเภทของ Visual graphic ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อแสดงข้อมูลให้ผู้ชมรับรู้ข้อมูล ซึ่งมักจะแสดงในรูปแบบของป้ายประเภทบอกทางหรือ Wayfinding ในสถานที่ต่างๆ เช่น ตามท้องถนน ภายในและภายนอกอาคาร เป็นต้น

รูปแบบและข้อมูลบนป้ายนั้นจะเปลี่ยนแปลงตามสถานที่และเจตนา เช่น บนบิลบอร์ดขนาดใหญ่ แบนเนอร์และภาพวาดบนฝาผนัง ป้ายบอกชื่อถนนหรือซอยเล็กๆ โดยมีจุดประสงค์หลักคือ การสื่อสารและสื่อข้อมูลที่จะทำให้ผู้รับสารสามารถตัดสินใจได้จากข้อมูลที่ได้รับ

3.4.2 ชนิดของป้าย

ชนิดของสัญลักษณ์นั้นสามารถแบ่งได้ตามการใช้งานได้แก่

4.2.1 Information : ป้ายเกี่ยวกับบริการและสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น แผนที่ ป้ายแนะนำ

4.2.2 Direction : ป้ายที่แสดงตำแหน่งของบริการ สิ่งอำนวยความสะดวก พื้นที่การใช้งาน เช่น ลูกศรบอกทาง

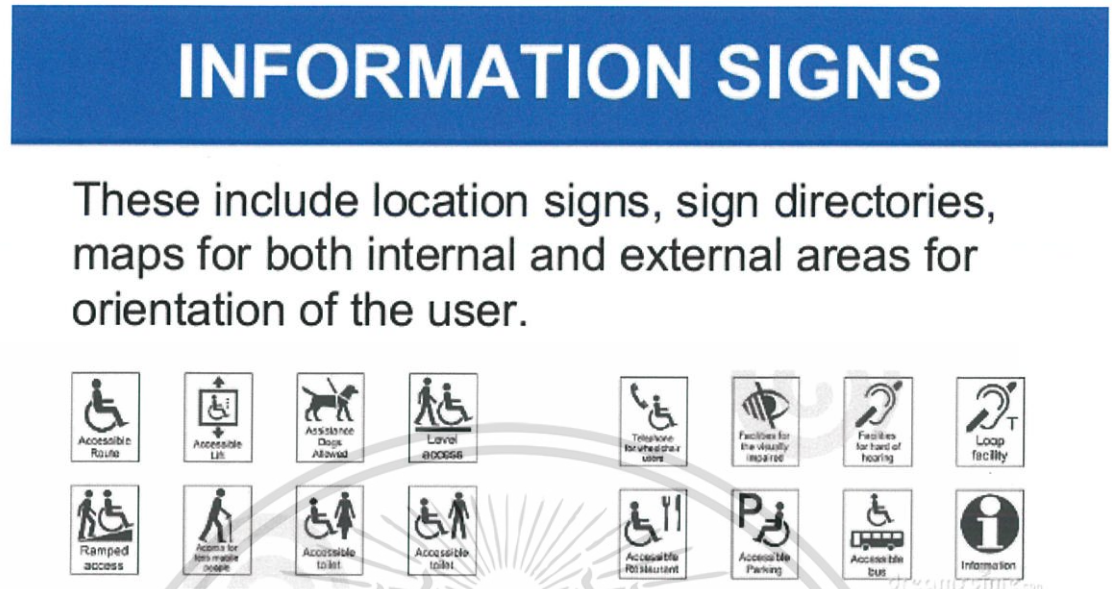
4.2.3 Identification : ป้ายที่บ่งชี้บริการและสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ชื่อห้องรวมถึงหมายเลขห้อง ห้องน้ำ การกำหนดชั้น

4.2.4 Safety and regulatory : สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเตือนหรืออธิบายถึงความปลอดภัย เช่น ป้ายเตือน ป้ายจราจร ป้ายทางออก รวมถึงป้ายกฎและระเบียบต่างๆ

3.4.3 ไอคอน (Icon)

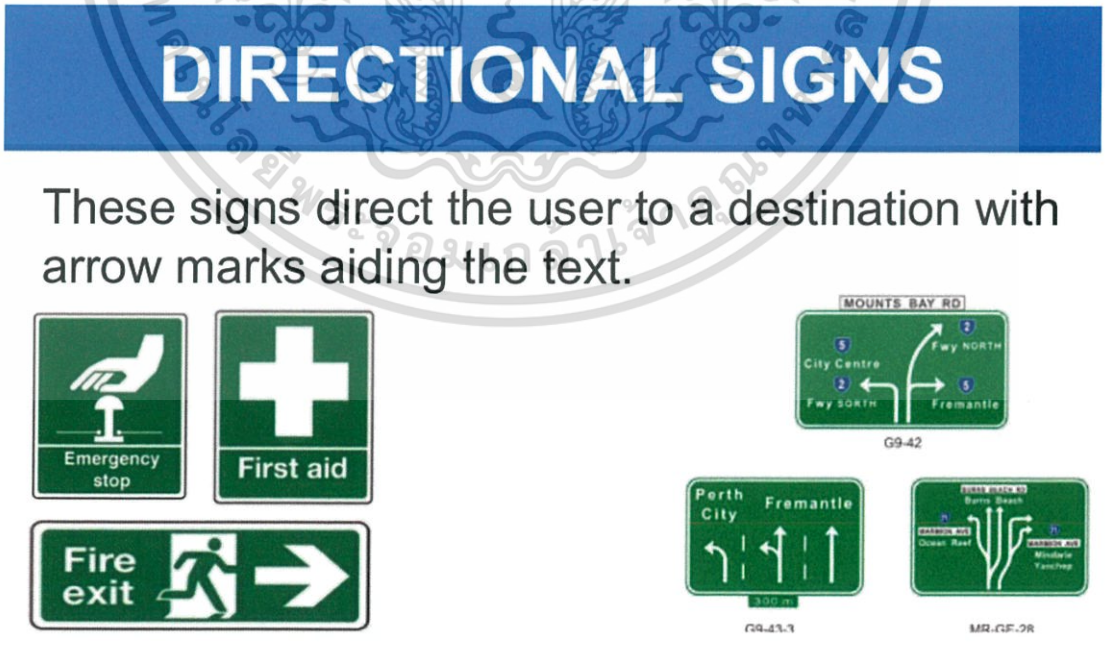
ไอคอนคือ รูปภาพกราฟิกขนาดเล็กที่แสดงความจริง ความเหนือจริงหรือความนามธรรมของเหตุจูงใจ กิจการ หรือ การดำเนินการ ในบริบทของแอพลิเคชั่น ไอคอนมักจะแสดงถึงโปรแกรม การใช้งาน ข้อมูลในระบบคอมพิวเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.3 ภาพ Information sign

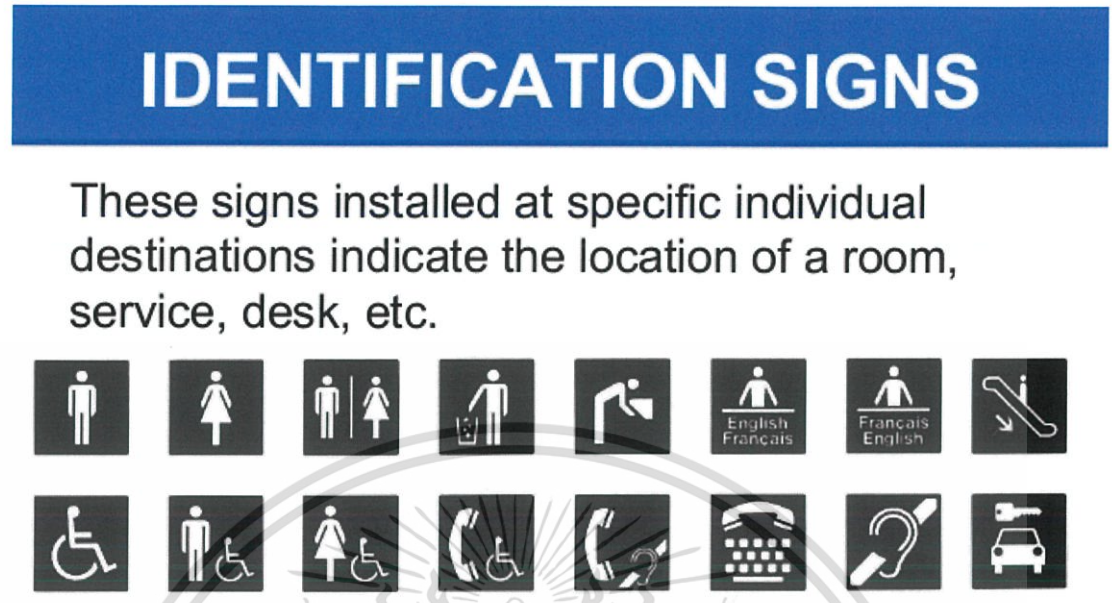
ที่มา : https://www.slideshare.net/PreranaShah2/signagesbarrier-free-environmment



ภาพที่ 3.4 ภาพ Directional sign

ที่มา : https://www.slideshare.net/PreranaShah2/signagesbarrier-free-environmment

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.5 ภาพ Identification sign

ที่มา : https://www.slideshare.net/PreranaShah2/signagesbarrier-free-environmment

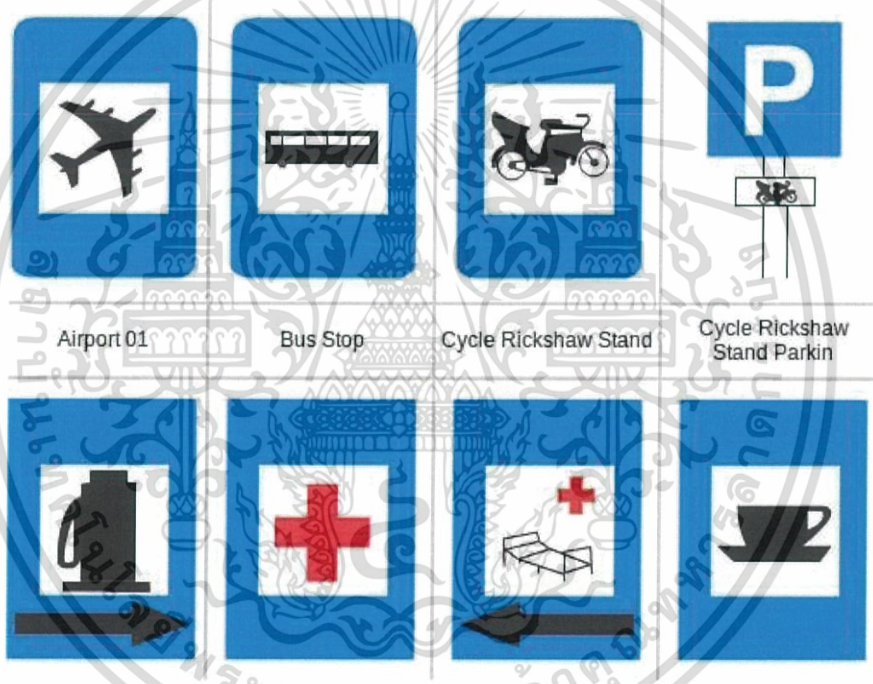
ภาพที่ 3.6 ภาพ Warning sign

ที่มา : https://www.slideshare.net/PreranaShah2/signagesbarrier-free-environmment

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.4 รูปร่างของป้าย

รูปร่างของป้ายมีอยู่ 3 แบบตามชนิดของป้ายได้แก่ ป้ายให้ข้อมูลมีรูปร่างสี่เหลี่ยม ป้ายเตือนมีรูปร่างสามเหลี่ยม ป้ายห้ามมีรูปร่างวงกลม



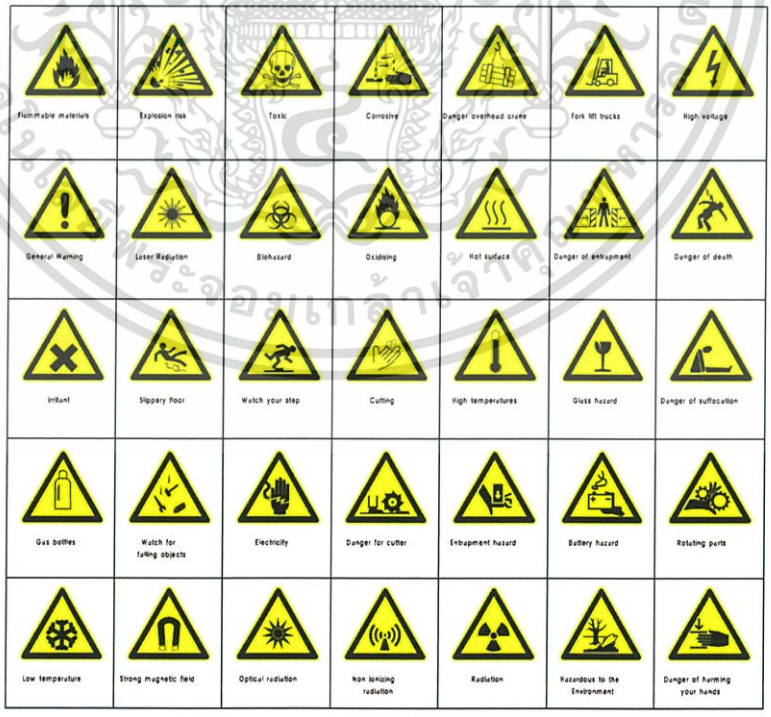
ภาพที่ 3.7 ภาพรูปร่างของ Directional sign

ที่มา : https://www.indiamart.com/proddetail/information-signs-1906947955.html

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.8 ภาพรูปร่างของ Identification sign

ที่มา : https://depositphotos.com/vector-images/interdiction.html?qview=24181459



ภาพที่ 3.9 ภาพรูปร่างของ Warning sign

ที่มา : https://openclipart.org/download/130/h0us3s-Signs-Hazard-Warning.svg

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.5 วัสดุสำหรับการทำป้าย

วัสดุพื้นฐานสำหรับการทำป้ายนั้นมีอยู่ 3 อย่างคือ ไม้ โลหะและพลาสติก วัสดุแต่ละอย่างมีข้อดีข้อเสียต่างกันดังนี้

ไม้ เหมาะที่จะใช้กลางแจ้ง ให้ความรู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติ แต่มีความแข็งแรงน้อยกว่าโลหะ พลาสติกและเหมาะกับสภาพภายนอกที่มีแสงสว่างมากเพียงพอเท่านั้น

โลหะ มีความแข็งแรง ทนทาน ให้ความรู้สึกโมเดิร์น แต่มีข้อเสียเรื่องแสงสะท้อนและการปรับใช้หลายๆอย่าง

พลาสติก ช่วยในเรื่องการมอง มีสีสันให้เลือกหลากหลาย และปรับใช้ได้มากกว่าวัสดุอื่น

นอกจากนี้ยังมีวัสดุอื่นๆที่เกิดขึ้นมากมายเพื่อการใช้งานที่หลากหลายขึ้น เช่น แผ่นอลูมิเนียม พลาสวูด สแตนเลส อะคริลิค โพลีคาร์บอเนต ชิงค์ทำสี และนักออกแบบยังสามารถนำเทคโลโลยีมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบได้ เช่นการใส่ไฟฟ้าไว้ด้านในหรือด้านหลัง การใช้เทคนิคเลเซอร์คัท เป็นต้น

ในงานนี้ข้าพเจ้าได้เลือกพลาสวูดและแผ่นอะคริลิคสีมาใช้ในงานออกแบบเพราะพลาสวูดเป็นแผ่นที่เกิดจากการนำผงพีวีซีมาผสมกันโดยผ่านกระบวนการรีดออกมาเป็นแผ่น ผลิตภัณฑ์แผ่นพลาสวูดเป็นแผ่นพีวีซีชนิดแข็งที่มีคุณภาพสูง มีวัตถุประสงค์เพื่อนำมาใช้ทดแทนการใช้ไม้ธรรมชาติ ช่วยอนุรักษ์ทรัพยากรป่าไม้ รักษาสมดุลย์ของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ส่วนแผ่นอะคริลิคเป็นผลิตภัณฑ์ของอะคริลิคของแข็งที่ถูกขึ้นรูปให้มีลักษณะเป็นแผ่น อาจเป็นแผ่นใสหรือแผ่นมีสีต่างๆ นิยมใช้งานมากในภาครัวเรือน

ภาพที่ 3.10 ภาพป้ายจากวัสดุไม้

ที่มา : https://www.artfire.com/ext/shop/product_view/lovejoystore/10313003/personalized

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

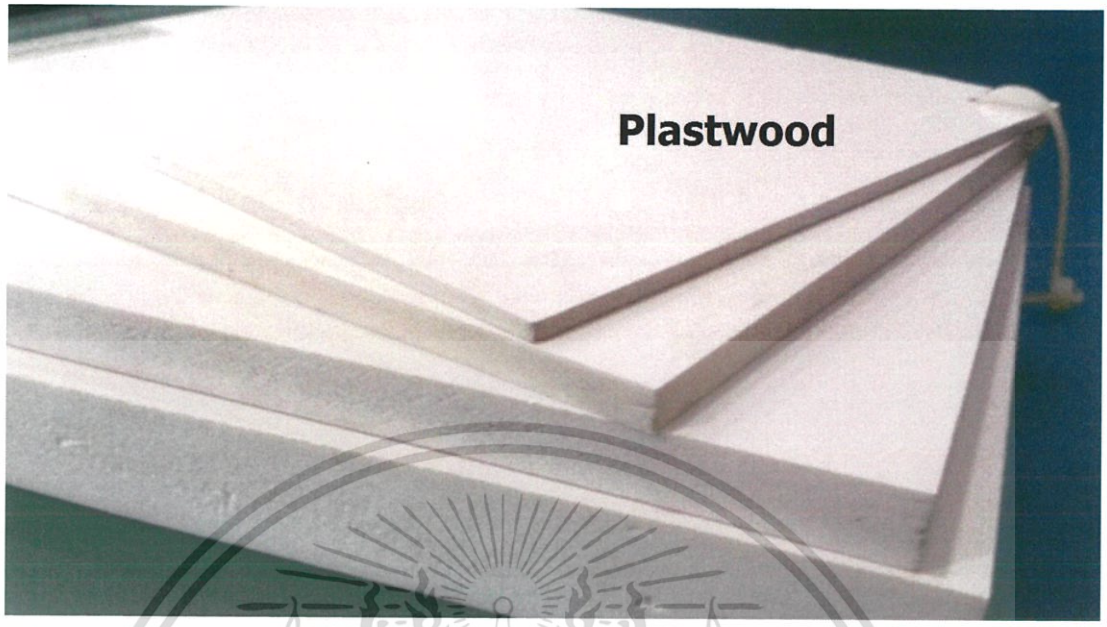
ภาพที่ 3.11 ภาพป้ายจากวัสดุเหล็ก

ที่มา : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/1a/34/75/1a34755e1f76f48397c61eb93430c4bb.jpg

ภาพที่ 3.12 ภาพป้ายจากวัสดุพลาสติก

ที่มา :https://www.etsy.com/listing/64363477/palm-motel-sign-mid-century-modern-art

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.13 ภาพพลาสวูด

ที่มา : http://modngan-kitchen.com/a_24944_14578_Plastwood-(%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%A7%E0%B8%B9%E0%B8%94).htm

ภาพที่ 3.14 ภาพแผ่นอะคริลิค

ที่มา : http://www.chotikarn.com/th/articles/6394-ตัวอย่างบทความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สไตล์ Abstract Minimalistic

คือสไตล์ที่เป็นเหมือนคู่ตรงข้ามกับกับความฉูดฉาดของยุค 80s เพราะมันคือความเรียบง่าย เส้นง่ายๆดูน้อย และมี Space เยอะ มาใช้งานร่วมกับรูปทรงที่ถูกบิดเบือนให้ดูเป็นนามธรรมแต่ยังคงความมินิมอลอยู่ ยกตัวอย่างเช่น Brand Identity ของสถาบันทางดนตรีที่หยิบเอารูปแบบส่วนหนึ่งของตัวโน๊ตมาทอนรูปทรงให้เรียบง่ายเหลือแค่เส้นกับสี่เหลี่ยมแต่ใช้การจัดวางเข้ามาช่วยทำให้มันดูรู้ว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับดนตรี

ภาพที่ 4.1 ภาพ Abstract mininalistic

ที่มา : https://idxw.net/2016/01/21/9-graphic-design-trend-%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B9%81%E0%B8%99%E0%B9%88%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2016/

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 Concept

กราฟิกในสภาพแวดล้อมที่ออกแบบขึ้นมาใหม่นั้นจะต้องมีความชัดเจน เข้าใจได้ง่ายและมีสิ่งที่เชื่อมโยงกับตัวอาคารเรียนรวม นอกจากนี้จะต้องสื่อถึงความเป็นอาคารเรียนที่ตั้งอยู่ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ โดยโครงการนี้ครอบคลุมการออกแบบดังนี้

4.2.1 Directional sign

4.2.2 Identification sign

4.2.3 Icon

4.2.4 กราฟิกบนผนัง

4.2.5 **กลุ่มเป้าหมาย** บุคลากรภายในได้แก่ นักศึกษา อาจารย์ เจ้าหน้าที่ บุคลากรภายนอก เช่น นักเรียน ผู้ปกครอง บุคคลทั่วไปเป็นต้น

4.3 แนวทางการออกแบบ

4.3.1 แนวทางที่ 1 : รวงผึ้ง

การออกแบบแนวทางนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากรวงผึ้ง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ลาดกระบัง มีลักษณะเป็นรูปหกเหลี่ยมต่อกันจำนวน 3 ชิ้น โดยจะออกแบบให้สัญลักษณ์ ตัวอักษรและรวมไปถึงลักษณะของป้ายให้อยู่ในกริดหกเหลี่ยม เลือกใช้สีโทนออกน้ำตาลและส้มเป็นสีหลักเพื่อสื่อถึงอัตลักษณ์ของคณะ

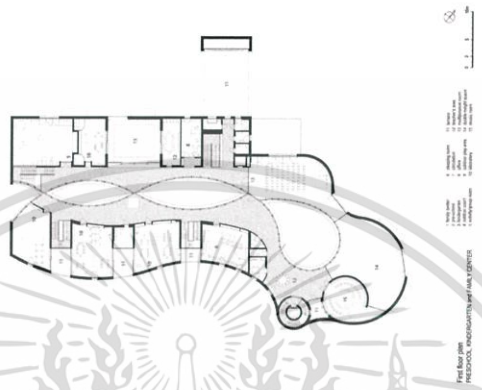
ภาพที่ 4.2 ภาพรวงผึ้ง

ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอักษรในกริดหกเหลี่ยม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2 แนวทางที่ 2 : School of design

การออกแบบแนวทางนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากแบบแปลนเขียนแบบของสถาปนิก รวมถึงลายเส้น การเขียนตัวอักษร องค์ประกอบในการเขียนแบบและลูกศร เลือกใช้สีที่ค่อนข้างสดแต่นำสีน้ำตาลซึ่งเป็นสีประจำคณะเข้าไปผสมด้วยในอัตราส่วนเล็กน้อย

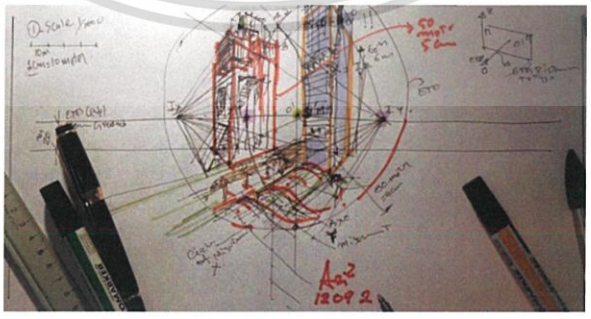


ภาพที่ 4.4 ภาพแบบแปลน

ที่มา : https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/b0/59/d1/b059d19eda8b5dd11ec-c21f84191290c.jpg

4.3.3 แนวทางที่ 3 : ห้องเรียนแห่งความรีบ

แนวทางการออกแบบนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากลักษณะนิสัยและการใช้ชีวิตของนักศึกษาในคณะที่ทำงานเสร็จไม่ค่อยจะทันและเผาส่งในหลายๆครั้ง โดยการออกแบบแนวทางนี้จะออกมาในรูปแบบความไม่เนี้ยบ ออกนอกกริด มีลายเส้นที่เลียนแบบการตรวจงานเป็นต้น



ภาพที่ 4.5 ภาพการตรวจงาน

ที่มา : http://www.archiecho.com/item/6407_do-you-need-to-be-good-at-math-to-be-an-architectz

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากแนวทางข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า แนวทางที่ 2 School of design คือแนวทางที่ตอบโจทย์ได้มากที่สุด จึงได้เลือกเพื่อไปพัฒนาต่อไป

4.4 ขอบเขตของงาน

4.4.1 Directional sign ได้แก่ บริเวณหน้าลิฟท์ เสา หน้าประตูเข้าอาคารเรียน

4.4.2 Identification sign ได้แก่ ห้องน้ำ ห้องภาควิชา ห้องสมุด ห้องฉายหนัง ห้องเลกเชอร์ ห้องสัมนา

4.4.3 Icon ได้แก่ ห้องสมุด ห้องฉายหนัง ห้องเลกเชอร์ ห้องสัมนา ห้องน้ำ โรงอาหาร ลิฟท์ บันได สัญลักษณ์ของแต่ละภาควิชา หอประชุมอาจารย์ประสม อาคารบูรณาการ ห้องปฏิบัติงาน ห้องเรียน ร้านขายอุปกรณ์เครื่องเขียน สตูดิโอได้แก่ สตูดิโอภาควิชาสถาปัตยกรรม สตูดิโอภาควิชาวิจิตรศิลป์ สตูดิโอถ่ายภาพ โรงถ่ายภาพยนตร์

4.4.4 กราฟิกบนผนัง ได้แก่ ผนังห้องเรียนบริเวณชั้น 5, 4, 3 ผนังห้องเลกเชอร์ ปล่องลิฟท์

4.4.5 โมเดลจำลองการใช้งาน 1 ชิ้น

4.4.6 ตัวอย่างป้ายห้องภาควิชา ขนาดงานตามสเกลจริง 1 ชิ้น

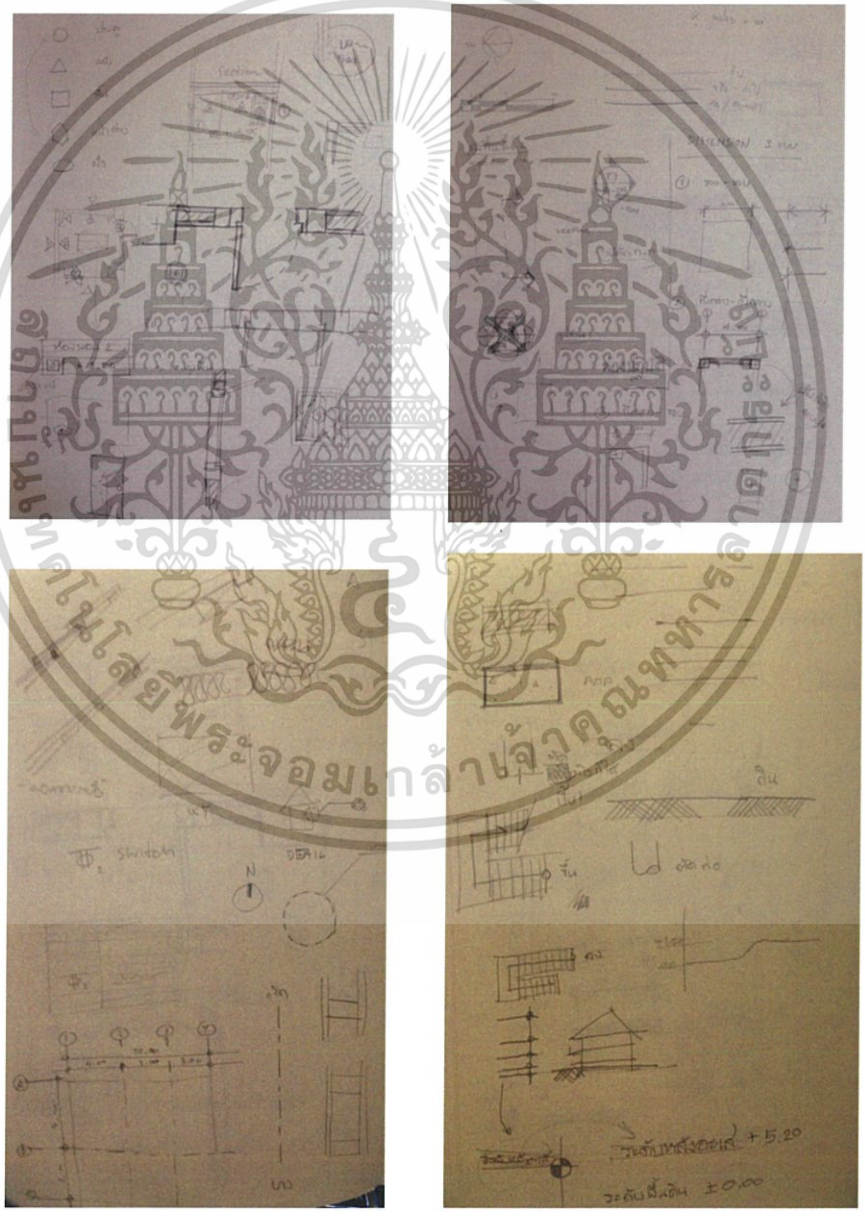
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

5.1 การออกแบบ

การใช้แนวทางการออกแบบ School of design นั้นมีรายละเอียดและกราฟิกที่มาจากการเขียนแบบ โดยสิ่งที่ได้จากการหาข้อมูลมีดังนี้

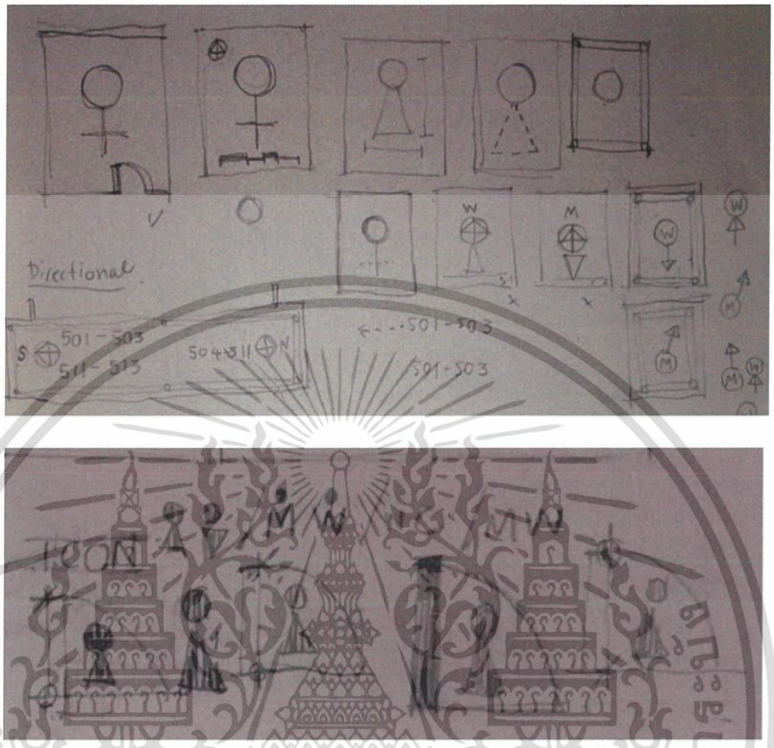


ภาพที่ 5.1 ภาพรายละเอียดของการเขียนแบบและสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

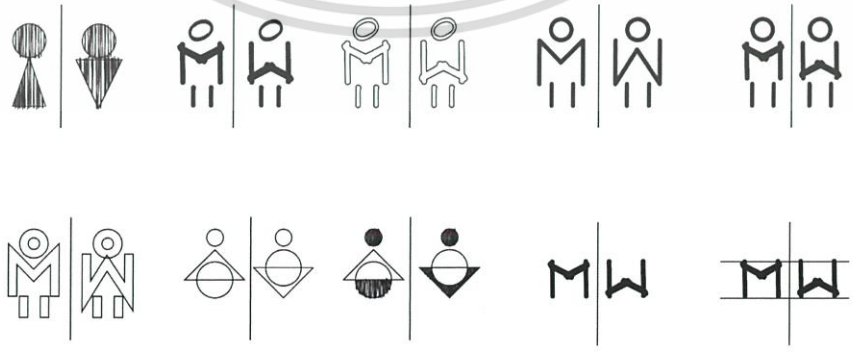
5.2 Icon

5.2.1 Sketch Icon ห้องน้ำ ครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.2 ภาพ Sketch Icon ห้องน้ำ ครั้งที่ 1

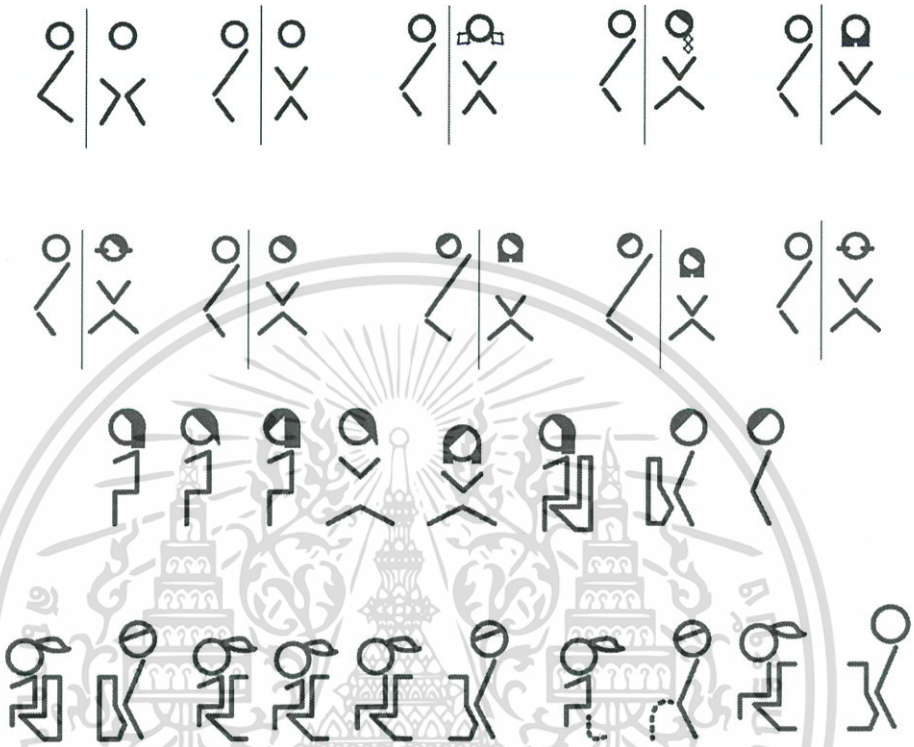
5.2.2 Sketch Icon ห้องน้ำ ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.3 ภาพ Sketch Icon ห้องน้ำ ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

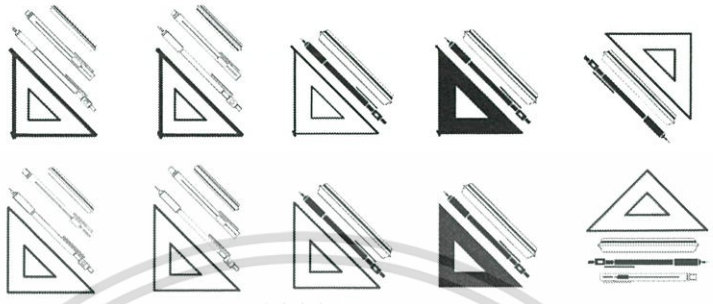
5.2.3 Sketch Icon ห้องน้ำ ครั้งที่ 3



ภาพที่ 5.4 ภาพ Sketch Icon ห้องน้ำ ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.4 Sketch Icon architecture studio ครั้งที่ 1



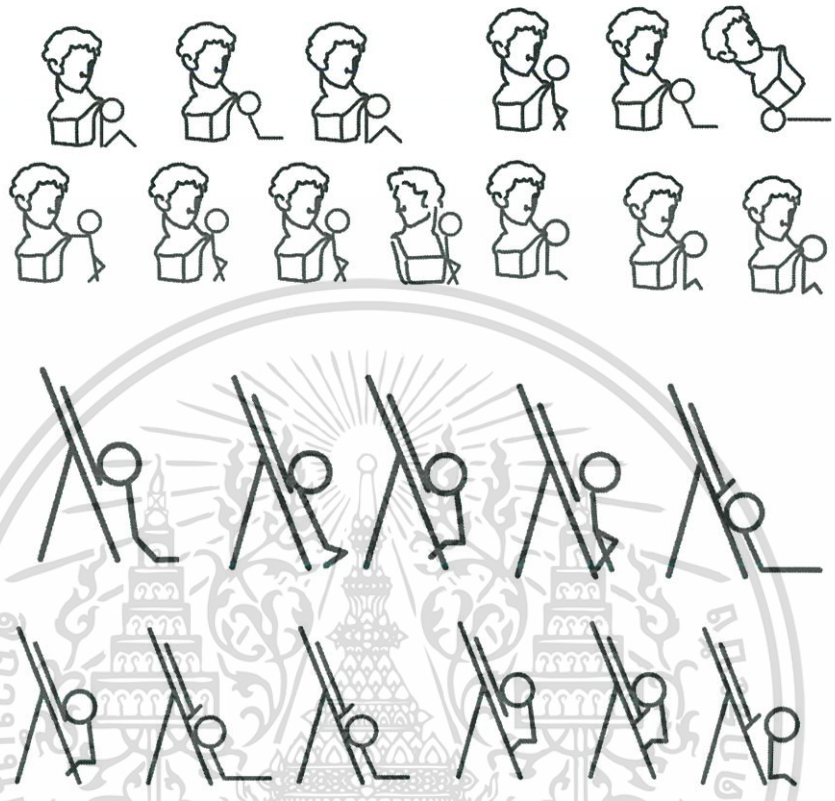
ภาพที่ 5.5 ภาพ Sketch Icon architecture studio ครั้งที่ 1

5.2.5 Sketch Icon architecture studio ครั้งที่ 2

ภาพที่ 5.6 ภาพ Sketch architecture studio ครั้งที่ 2

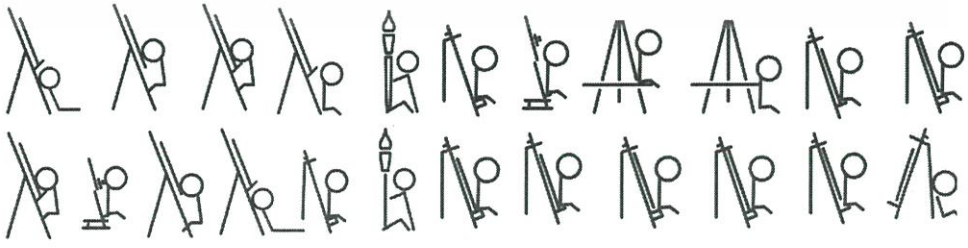
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.6 Sketch Icon fine art studio ครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.7 ภาพ Sketch Icon fine art studio ครั้งที่ 1

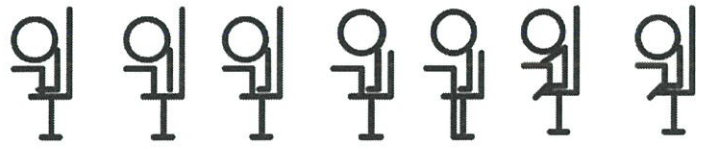
5.2.7 Sketch Icon fine art studio ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.8 ภาพ Sketch Icon fine art studio ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.8 Sketch Icon ห้องเรียน ครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.9 ภาพ Sketch Icon ห้องเรียน ครั้งที่ 1

5.2.9 Sketch Icon ห้องเรียน ครั้งที่ 2

ภาพที่ 5.10 ภาพ Sketch fine art ห้องน้ำ ครั้งที่ 2

5.2.10 Sketch Icon ห้องสมุด ครั้งที่ 1

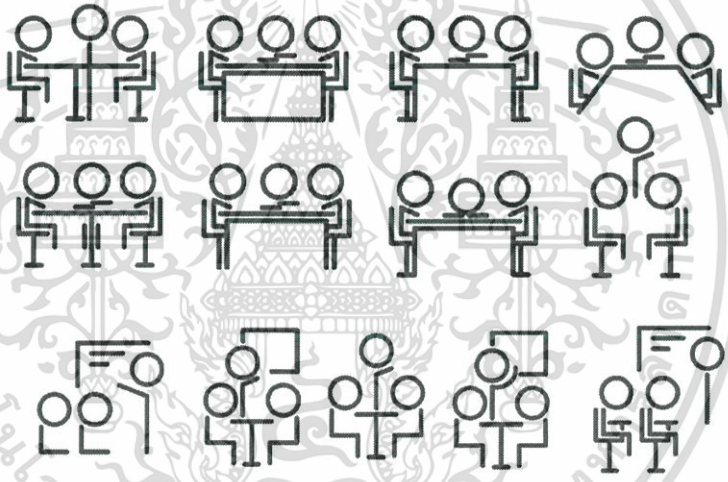
ภาพที่ 5.11 ภาพ Sketch Icon ห้องสมุด ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.11 Sketch Icon ห้องสมุด ครั้งที่ 2

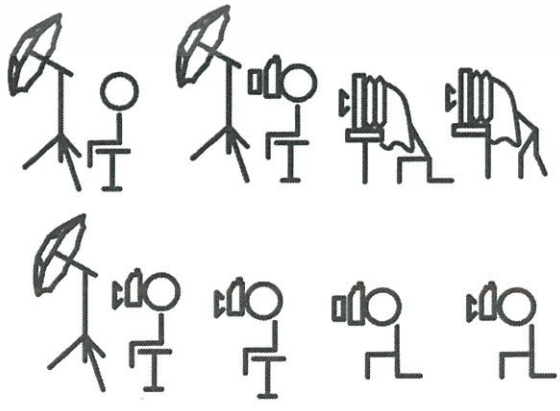
ภาพที่ 5.12 ภาพ Sketch Icon ห้องสมุด ครั้งที่ 2

5.2.12 Sketch Icon ห้องสัมนา



ภาพที่ 5.13 ภาพ Sketch Icon ห้องสัมนา

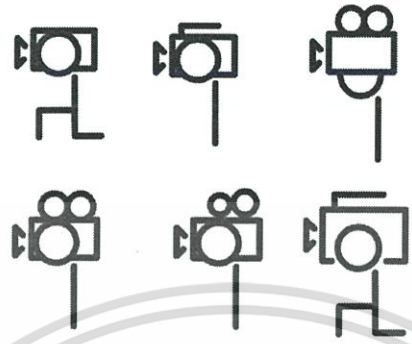
5.2.13 Sketch Icon photo studio



ภาพที่ 5.14 ภาพ Sketch Icon photo studio

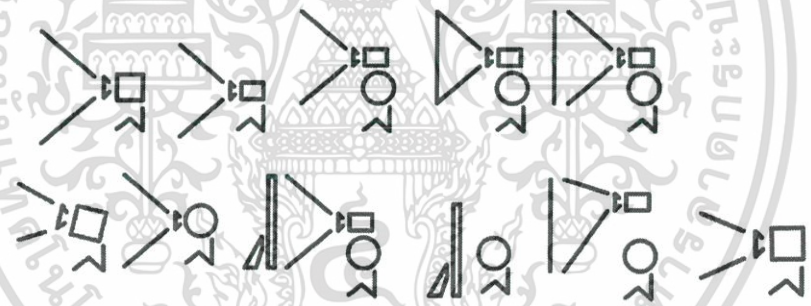
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.14 Sketch Icon film studio



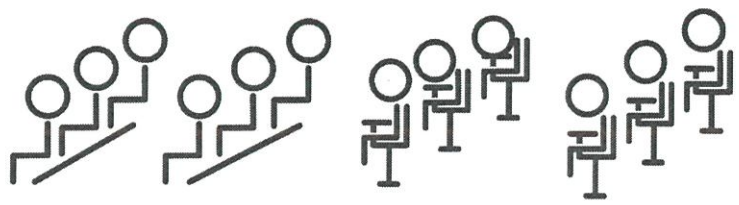
ภาพที่ 5.15 ภาพ Sketch Icon film studio

5.2.15 Sketch Icon ห้องฉายหนัง



ภาพที่ 5.16 ภาพ Sketch Icon ห้องฉายหนัง

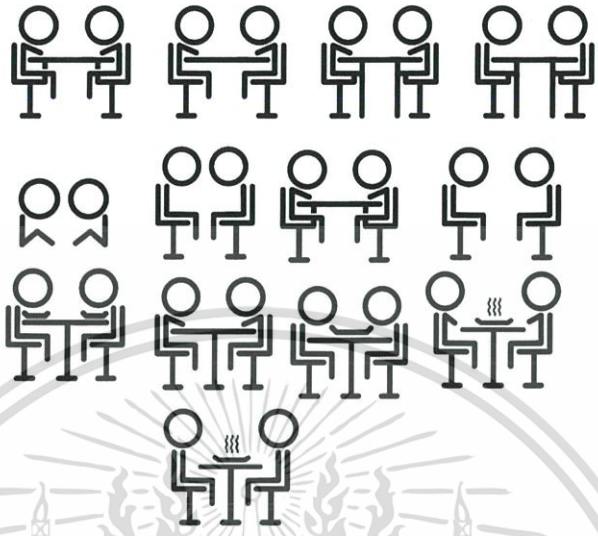
5.2.16 Sketch Icon ห้องเลกเชอร์



ภาพที่ 5.17 ภาพ Sketch Icon ห้องเลกเชอร์

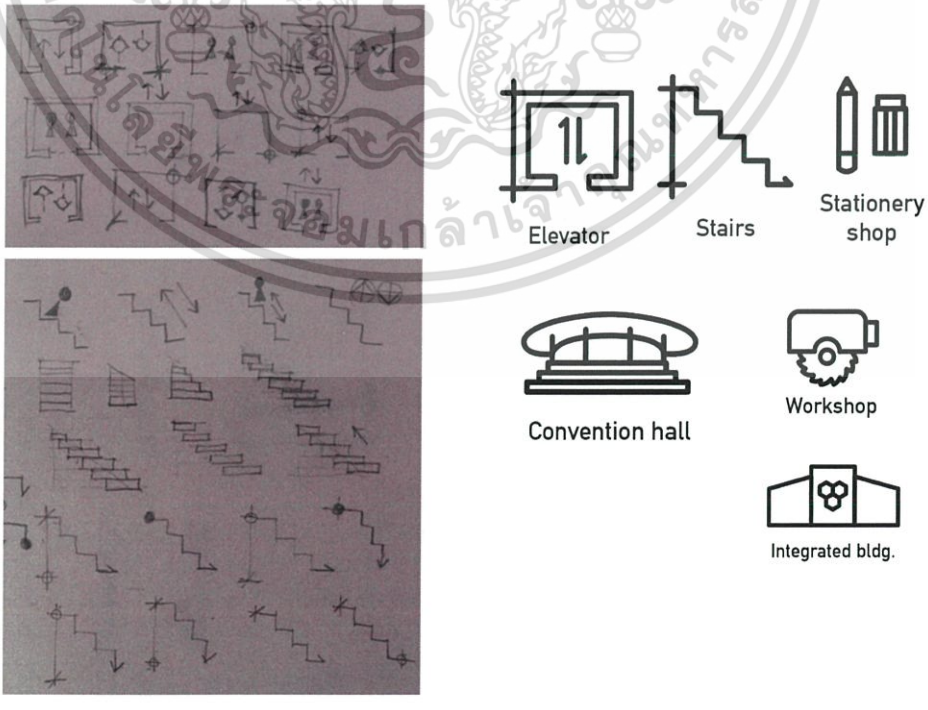
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.17 Sketch Icon โรงอาหาร



ภาพที่ 5.18 ภาพ Sketch Icon โรงอาหาร

5.2.18 Sketch Icon อื่นๆ



ภาพที่ 5.19 ภาพ Sketch Icon อื่นๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 Icon ภาควิชา

5.3.1 Sketch Icon ภาควิชาการวางแผนภาคและผัง

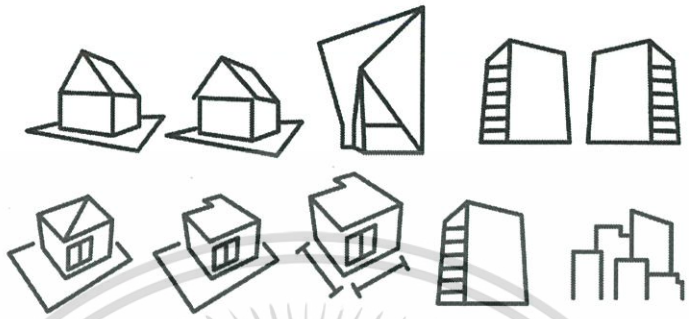
ภาพที่ 5.20 ภาพ Sketch Icon ภาควิชาการวางแผนภาคและผัง

5.3.2 Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรมครั้งที่ 1

ภาพที่ 5.21 ภาพ Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 1

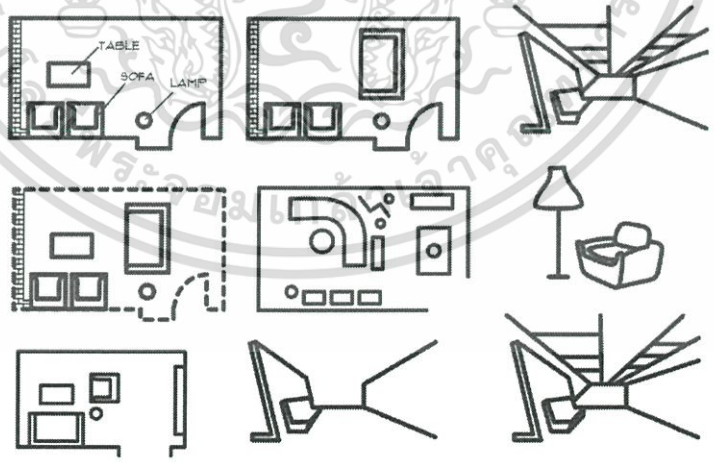
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.3 Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรมครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.22 ภาพ Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 2

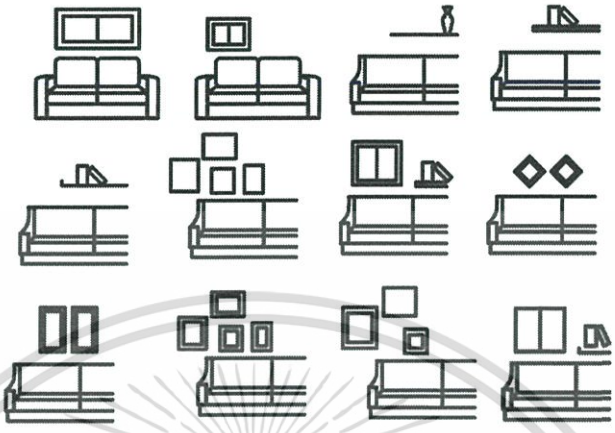
5.3.4 Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายในครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.23 ภาพ Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน ครั้งที่ 1

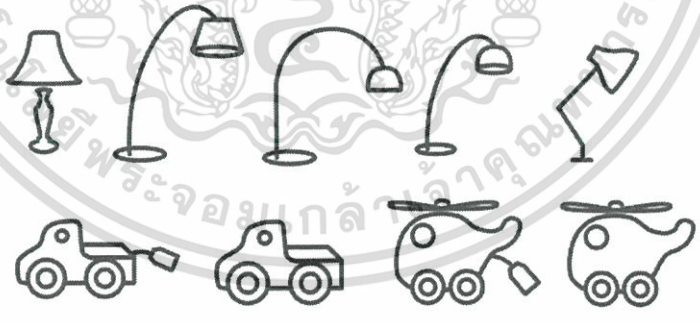
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.5 Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายในครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.24 ภาพ Sketch Icon ภาควิชาสถาปัตยกรรมภาใน ครั้งที่ 2

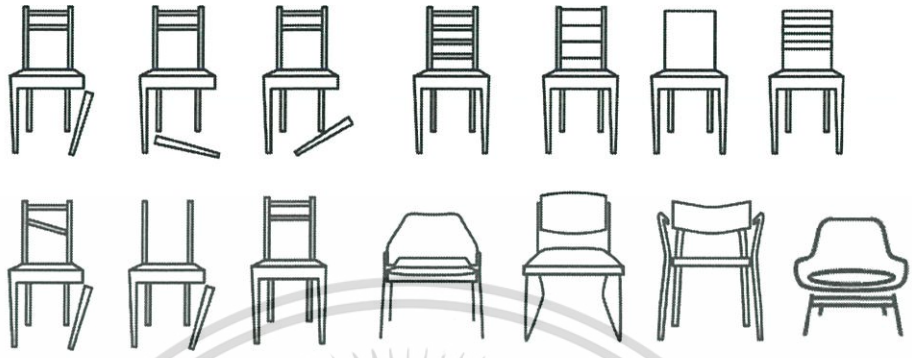
5.3.6 Sketch Icon ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรมครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.25 ภาพ Sketch Icon ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม ครั้งที่ 1

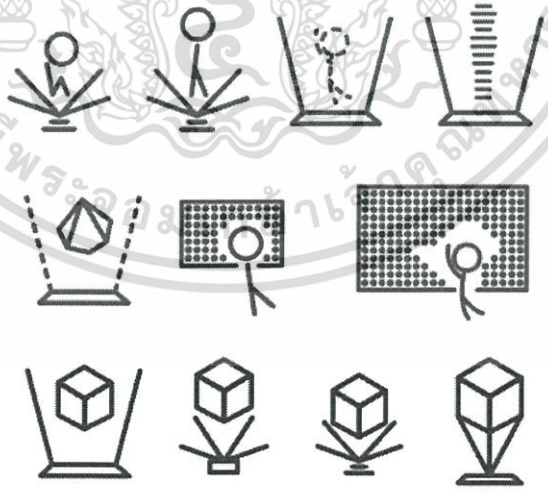
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.7 Sketch Icon ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรมครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.26 ภาพ Sketch Icon ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม ครั้งที่ 2

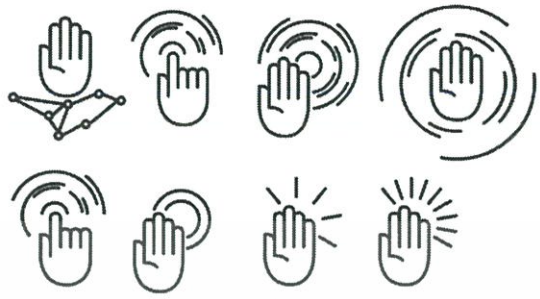
5.3.8 Sketch Icon ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.27 ภาพ Sketch Icon ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ ครั้งที่ 1

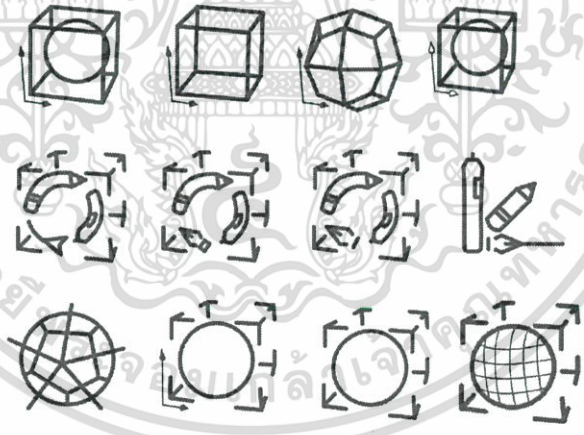
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.9 Sketch Icon ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.28 ภาพ Sketch Icon ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ ครั้งที่ 2

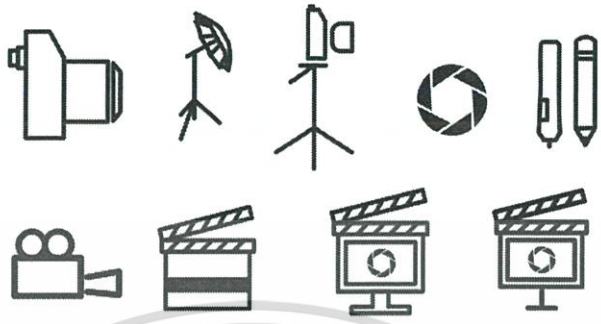
5.3.10 Sketch Icon ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติครั้งที่ 3



ภาพที่ 5.29 ภาพ Sketch Icon ภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3.11 Sketch Icon ภาควิชานิเทศศิลป์



ภาพที่ 5.30 ภาพ Sketch Icon ภาควิชานิเทศศิลป์

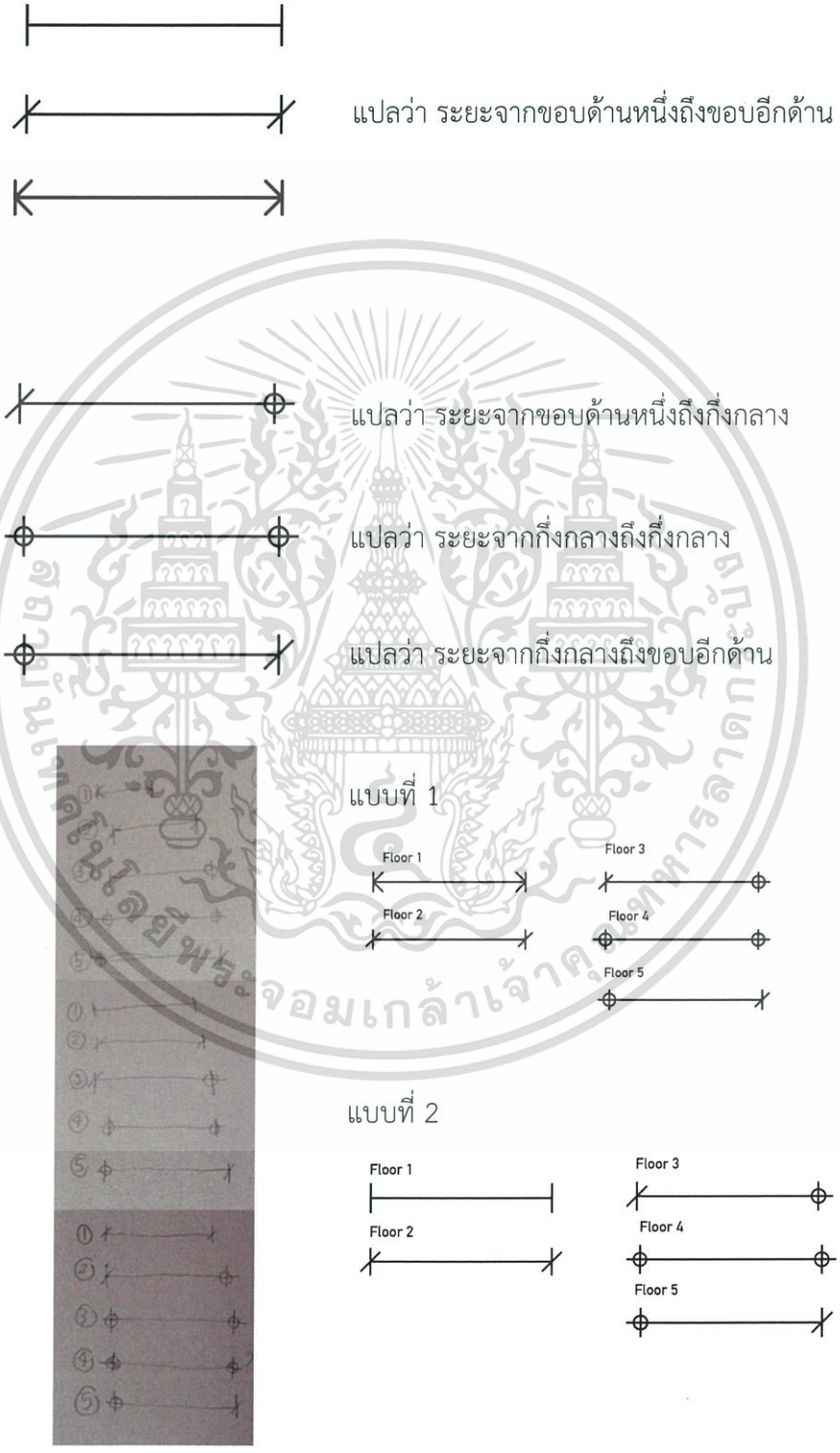
5.3.12 Sketch Icon ภาควิชาวิจิตรศิลป์

ภาพที่ 5.31 ภาพ Sketch Icon ภาควิชาวิจิตรศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 Graphic element

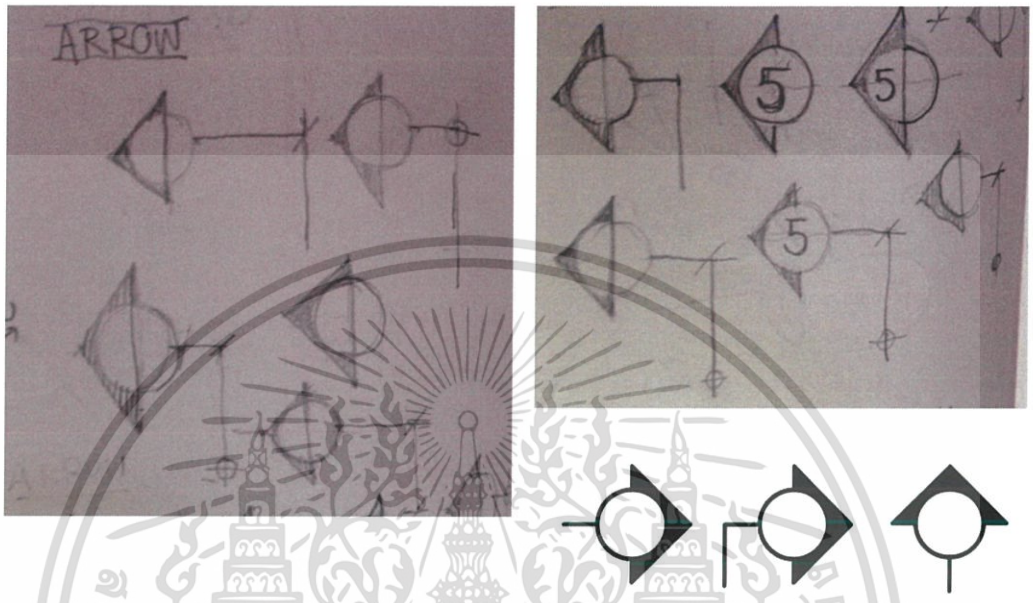
5.4.1 เส้น Dimension



ภาพที่ 5.32 ภาพ Sketch graphic element

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.2 ลูกศร

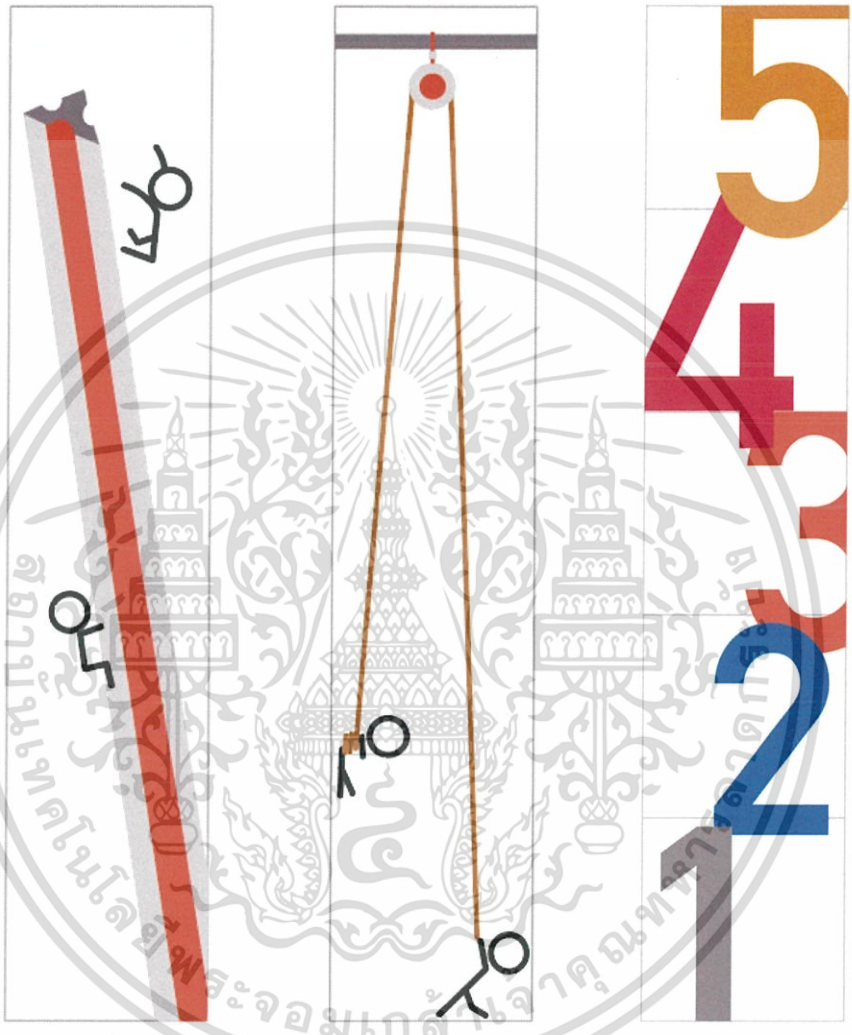


ภาพที่ 5.33 ภาพ Sketch ลูกศร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 Graphic wall

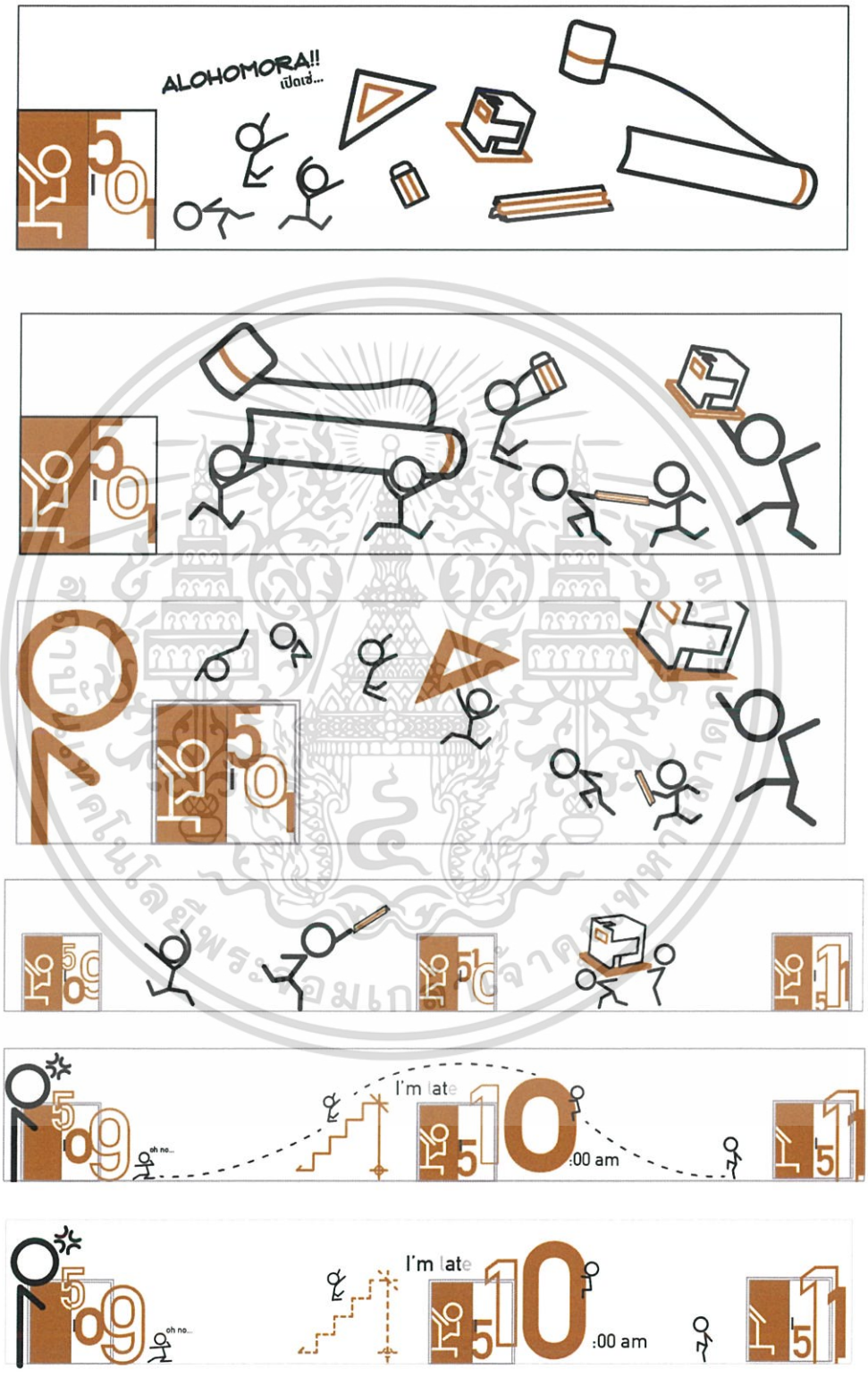
5.5.1 ปล่องลิฟท์



ภาพที่ 5.34 ภาพ Sketch ปล่องลิฟท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

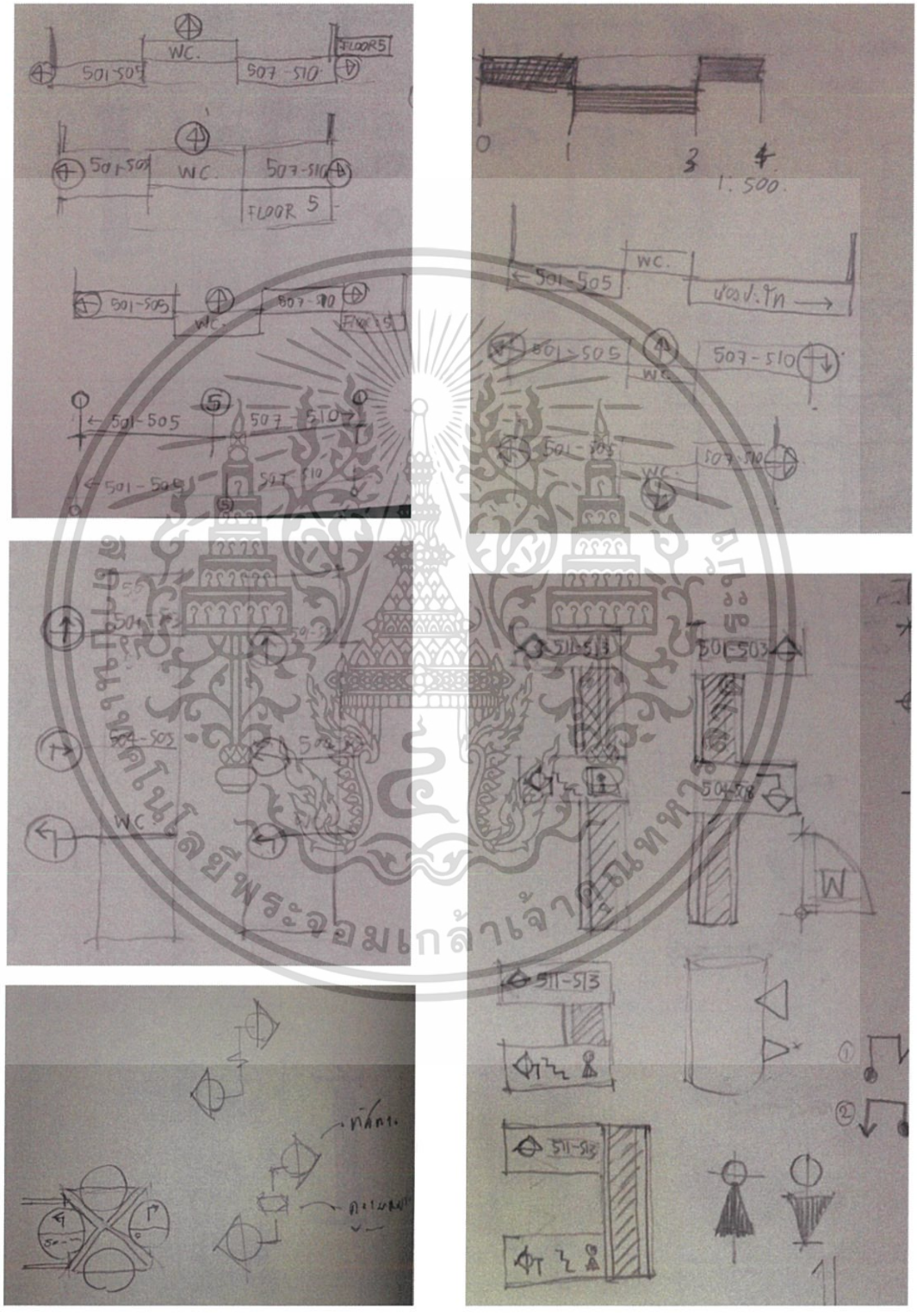
5.5.2 ห้องเรียน



ภาพที่ 5.35 ภาพ Sketch ห้องเรียน

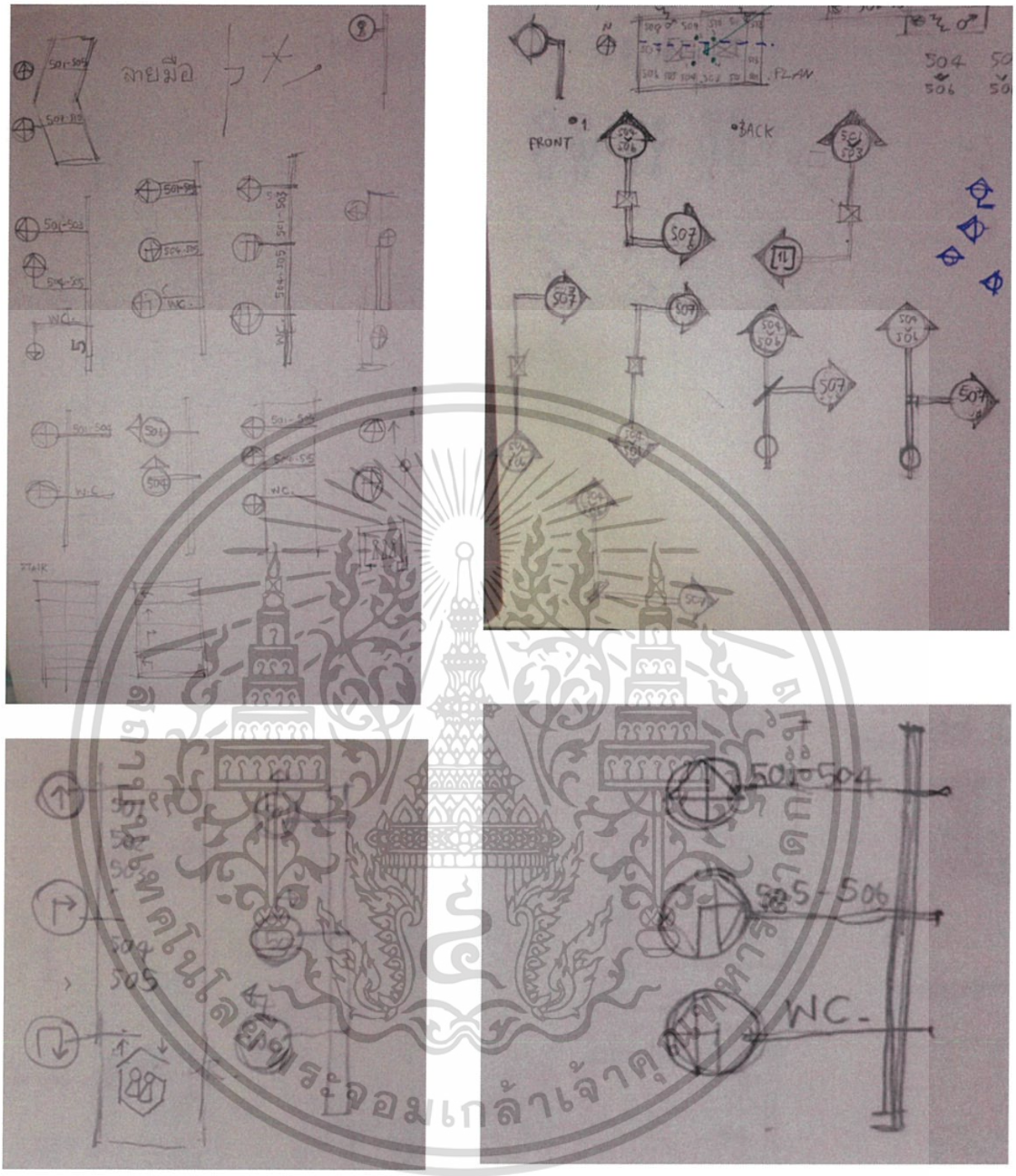
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5.3 Directional sign



ภาพที่ 5.36 ภาพ Sketch directional sign

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.37 ภาพ Sketch directional sign

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

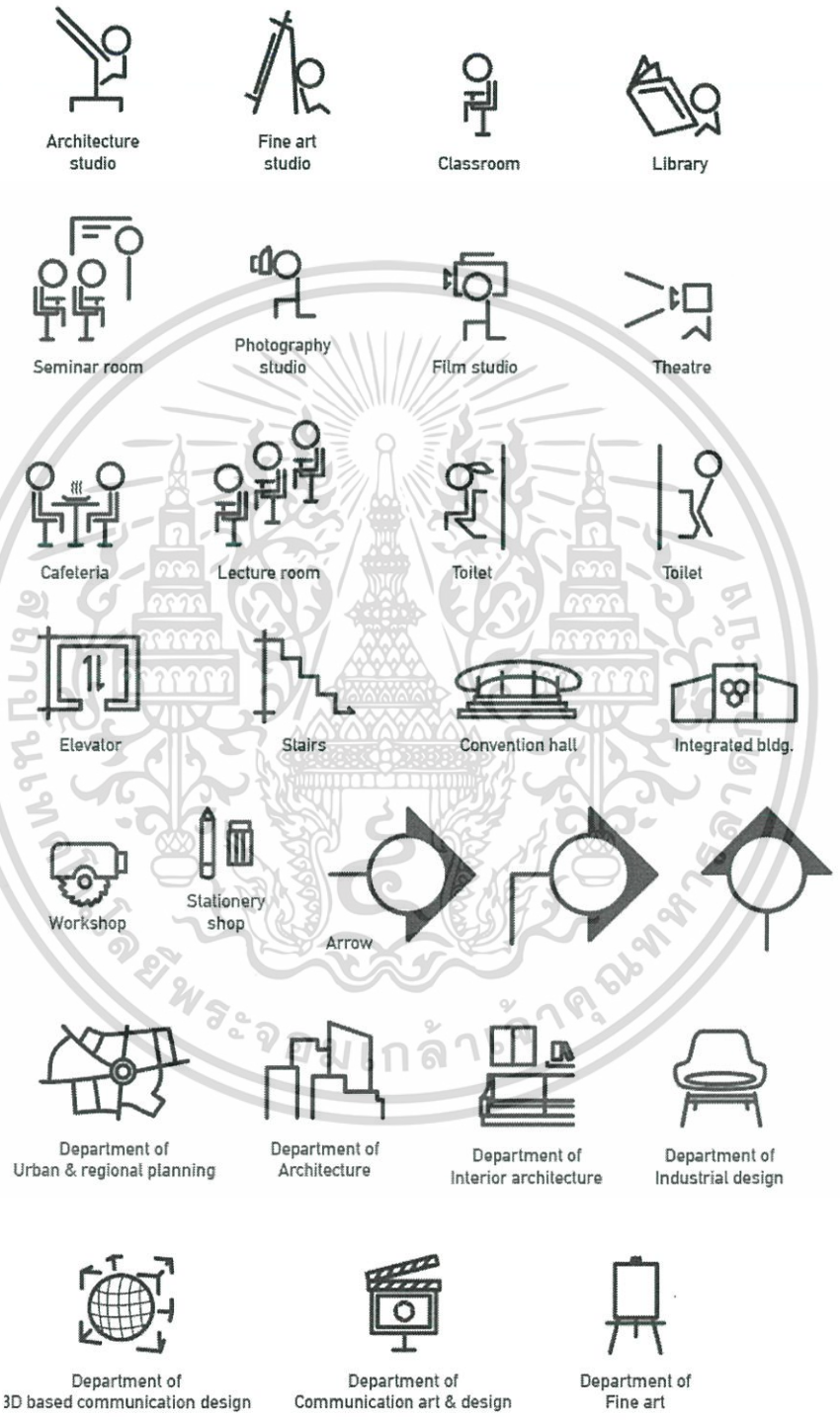
สรุปผลงานออกแบบ

จากการทดลองออกแบบและร่างแบบนั้น ข้าพเจ้าได้ค้นพบว่า การนำเส้นมาใช้ในการออกแบบและตัดทอนรายละเอียดคนนั้นสามารถตอบโจทย์ที่ตั้งไว้ได้เป็นอย่างดีคือ ให้ความรู้สึกที่เป็น Abstract minimalistic และยังสามารถนำลายเส้นที่มาจากการเขียนแบบของสถาปนิกมาใช้เป็น Graphic element ในงานได้อย่างลงตัวและดูเป็น Theme เดียวกัน โทนสีที่ใช้เลือกมาจากวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้างอาคารคือสีแดง สีส้ม สีเหลือง และใช้ทฤษฎีสีคู่ตรงข้ามเข้ามาเพื่อทำให้งานไม่ดูน่าเบื่อเกินไปคือ สีน้ำเงิน จากนั้นจึงเลือกใช้สีเทาเพื่อลดความแรงของสี ตัวอักษรหลักที่นำมาใช้ในงานคือ Flux architecture ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจมาจากตัวอักษรที่ใช้ในงานเขียนแบบคือ ตัวอักษรที่มีลักษณะเหมือนลายมือเขียนบรรจง จากนั้นจึงนำมาขีดเส้นใต้และขีดด้านบนและเลือกตัวอักษรแบบเรียบคือ Din akternate bold เข้ามาใช้เพื่อทำให้งานไม่ดูเยอะและอ่านยากเกินไป

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

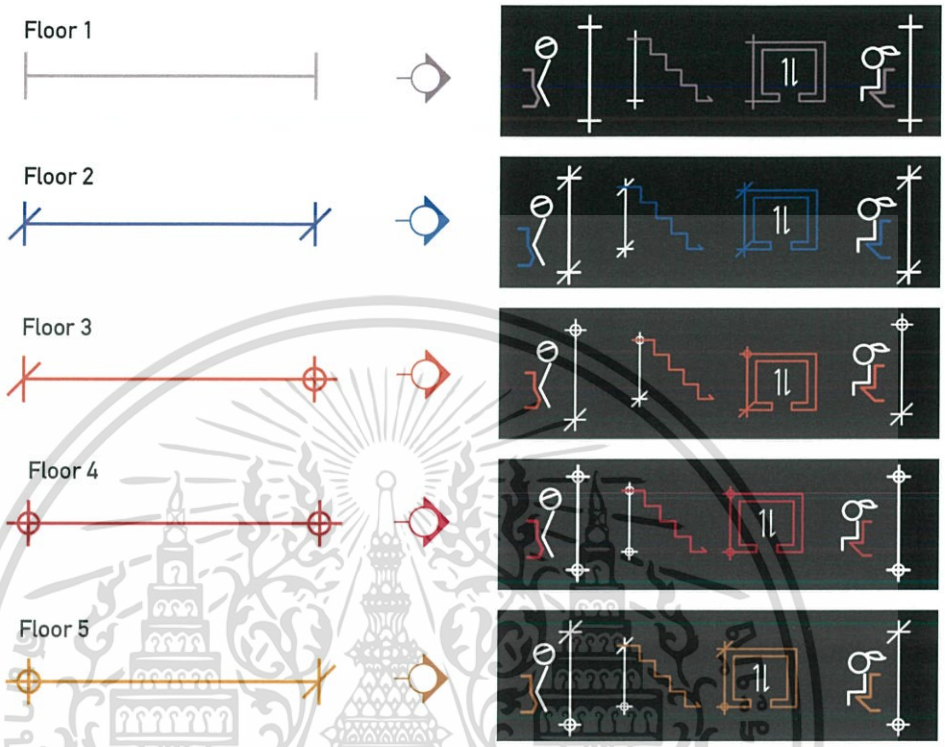
6.1 Icon



ภาพที่ 6.1 ภาพ Icon ทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 Graphic element, colour scheme and usage



ภาพที่ 6.2 ภาพ Graphic element and usage

6.3 Typograaphy

DIN alternate bold

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i
j k l m n o p q r
s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

FLUX ARCHITECTURE
REGULAR

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

WITH LINE

FACULTY OF ARCHITECTURE

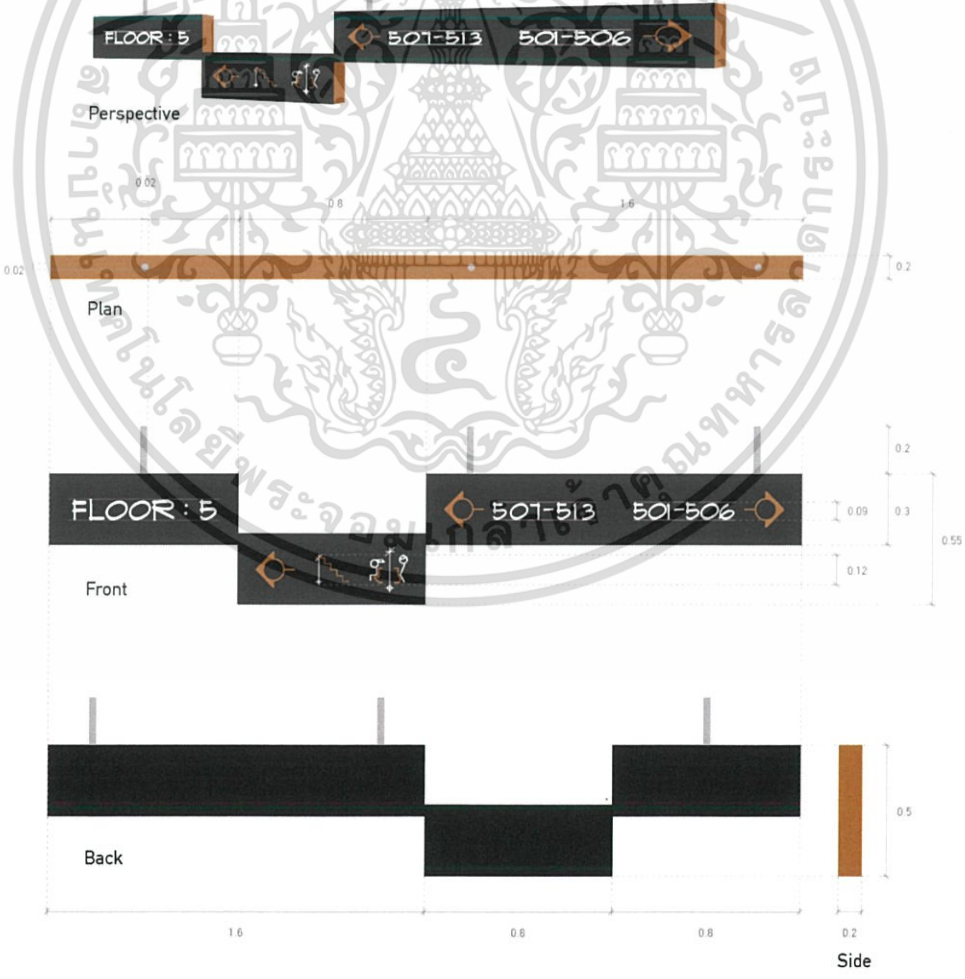
ภาพที่ 6.3 ภาพ Typography

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 Signage

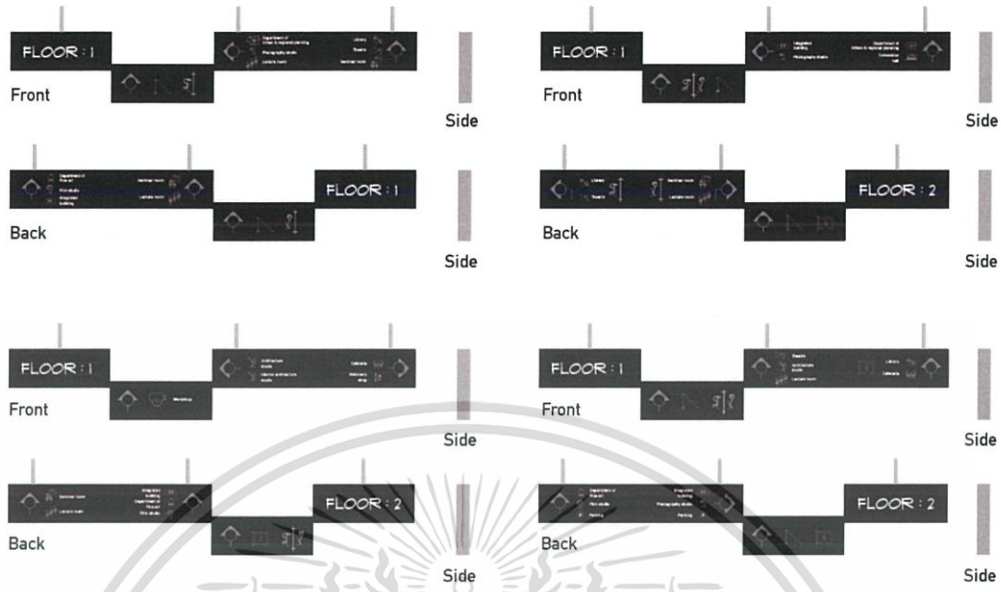
6.4.1 Directional sign แบบห้อยจากเพดาน

รูปร่างของป้ายได้นำเอาลักษณะของ Scale bar เข้ามาใช้เพื่อสื่อถึงความเป็นสถาปัตย์ นอกจากนี้ Scale bar ยังมีรูปร่างที่ยาว สามารถใส่ข้อมูลลงไปได้มาก จึงเหมาะที่จะนำมาทำเป็นป้าย Directional แบบห้อยจากเพดาน

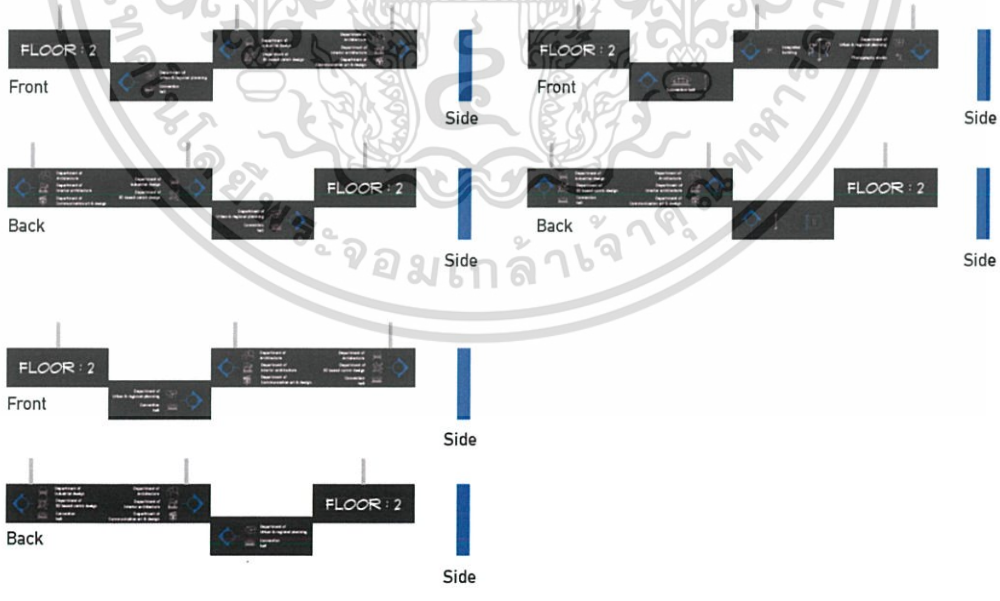


ภาพที่ 6.4 ภาพ Dimension : Directional sign

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

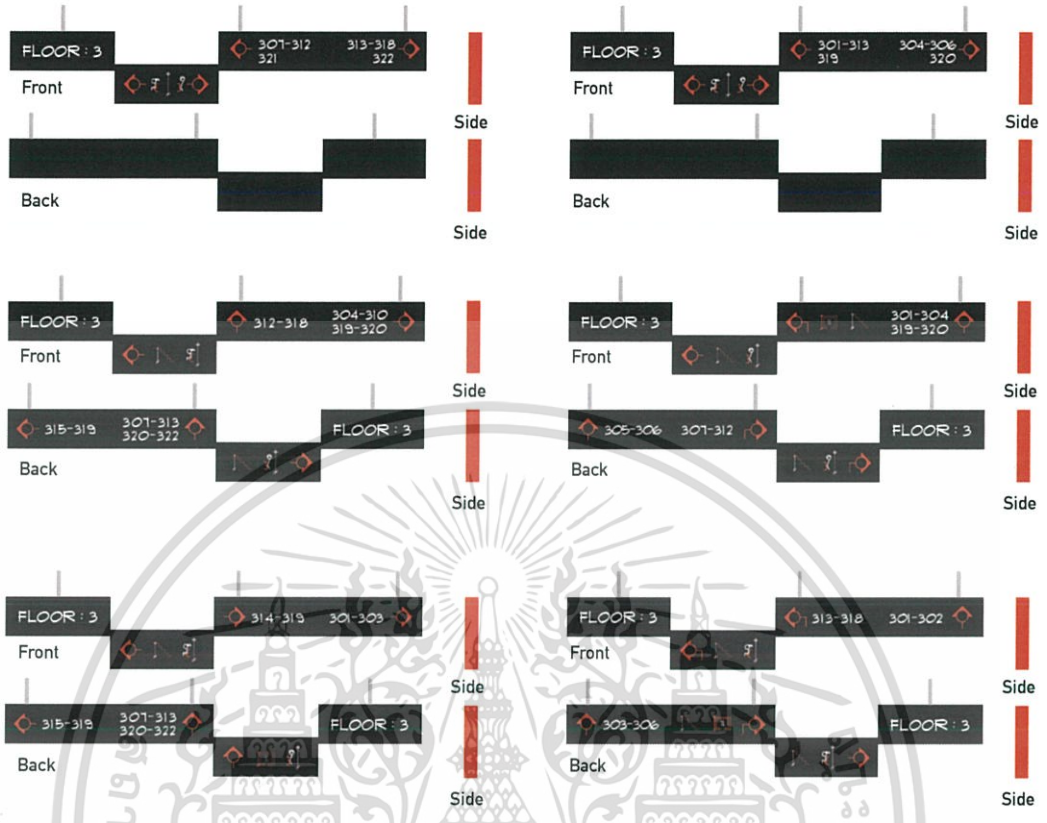


ภาพที่ 6.5 ภาพ Directional sign : floor 1

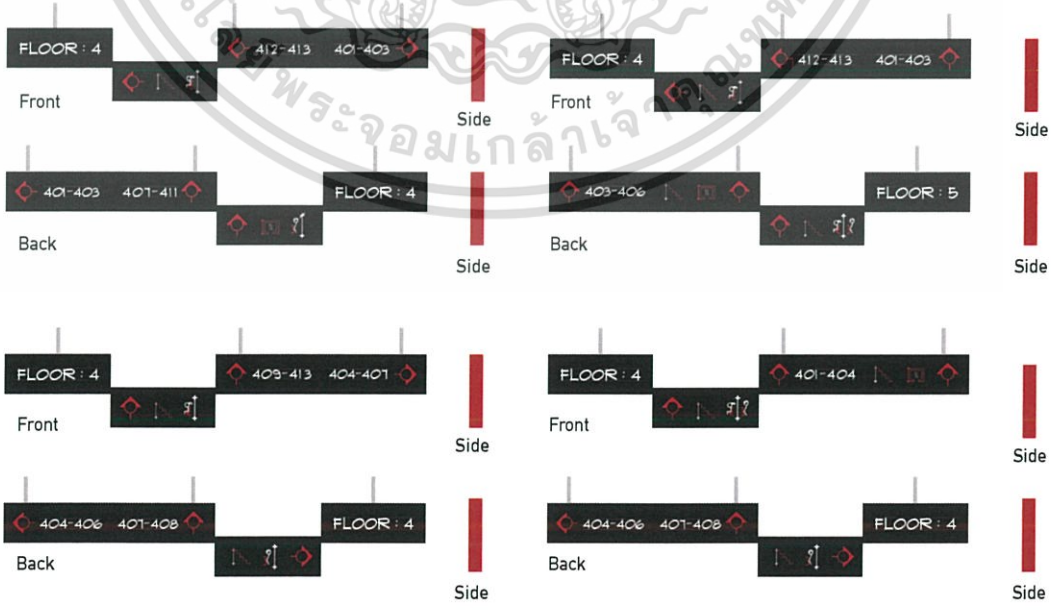


ภาพที่ 6.6 ภาพ Directional sign : floor 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

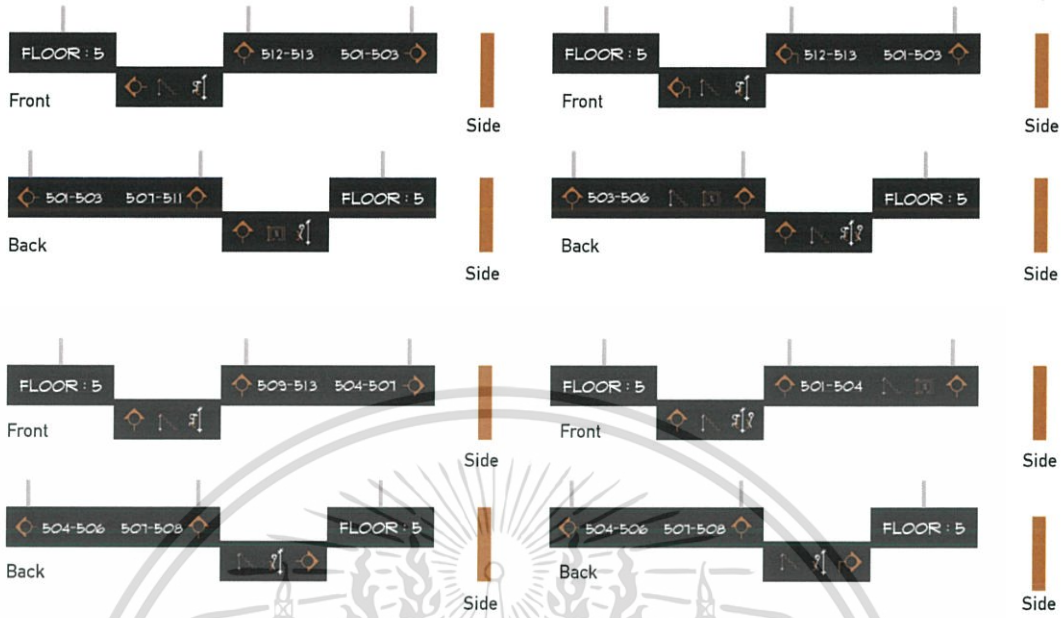


ภาพที่ 6.7 ภาพ Directional sign : floor 3



ภาพที่ 6.8 ภาพ Directional sign : floor 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

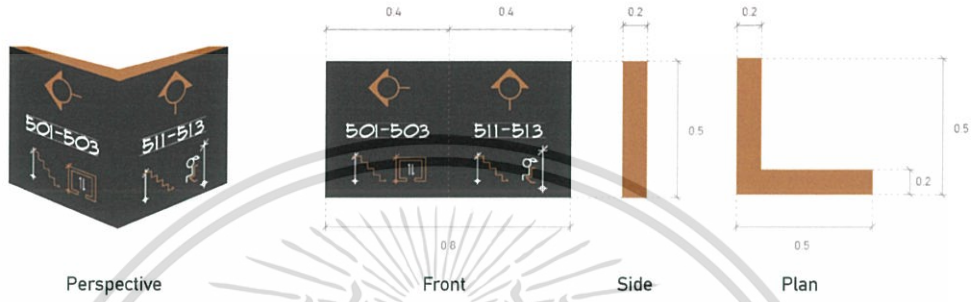


ภาพที่ 6.9 ภาพ Directional sign : floor 5

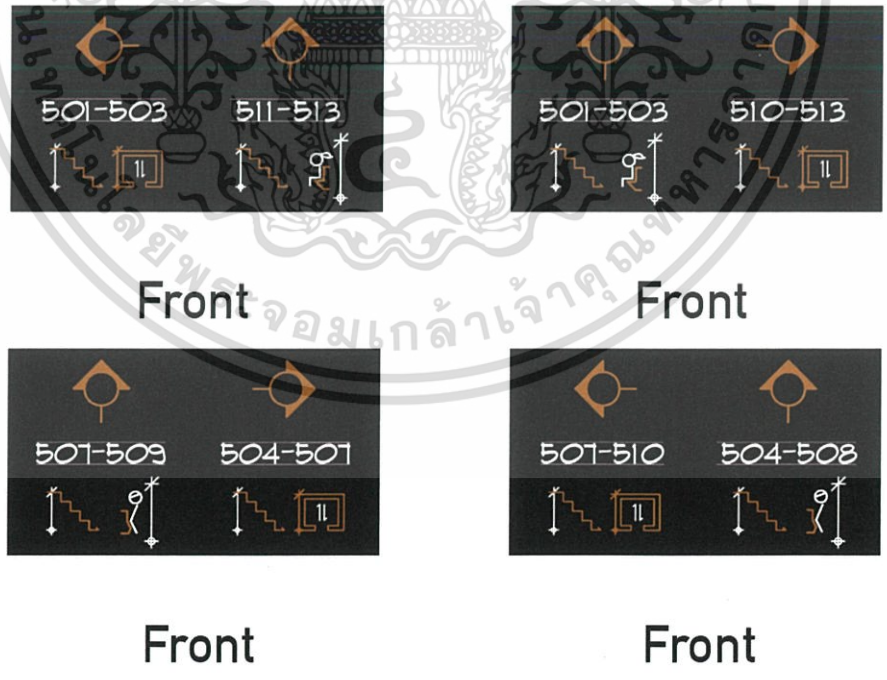
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4.2 Directional sign แบบติดเสา

รูปร่างของป้ายได้นำเอาลักษณะของลูกศรมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งเมื่อมองจากด้านบนจะเห็นเป็นลักษณะของลูกศร นอกจากนี้การใช้ลูกศรยังสามารถช่วยกำหนดทิศทางของป้ายได้อีกด้วย

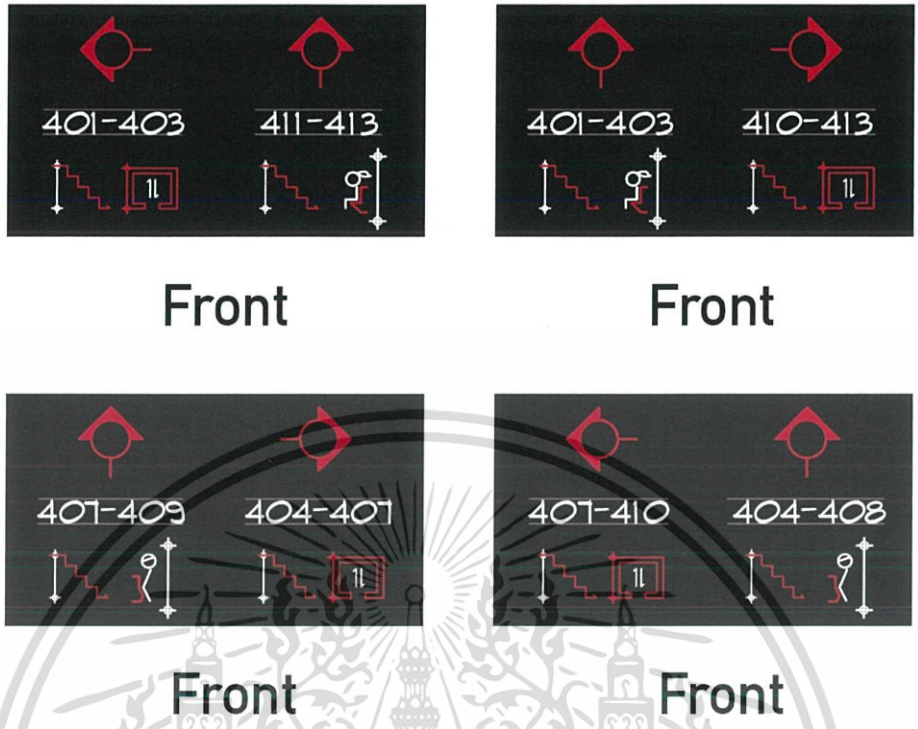


ภาพที่ 6.10 ภาพ Dimension : Directional sign



ภาพที่ 6.11 ภาพ Directional sign : floor 5

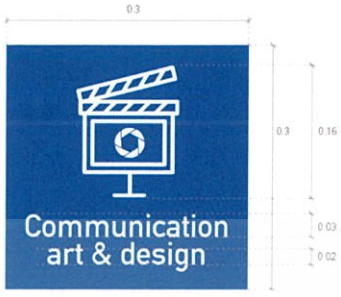
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



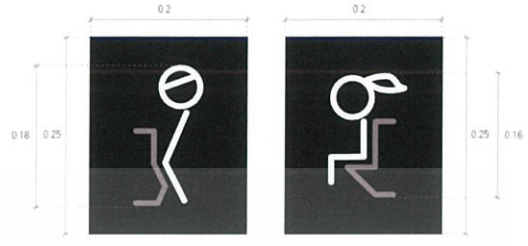
ภาพที่ 6.12 ภาพ Directional sign : floor 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4.3 Identification sign



ภาพที่ 6.13 ภาพ Dimension : Identification sign ห้องภาควิชา



ภาพที่ 6.14 ภาพ Dimension : Identification sign ห้องน้ำ

Identification sign ห้องสมุด

Identification sign ห้องฉายหนัง

Identification sign ห้องเลกเชอร์

Identification sign ห้องสัมนา 111

Identification sign ห้องสัมนา 112

ภาพที่ 6.15 ภาพ Room identification

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Identification sign ห้องภาควิชาการวางแผนภาคและผัง

Identification sign ห้องภาควิชาสถาปัตยกรรม

Identification sign ห้องภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน

Identification sign ห้องภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม

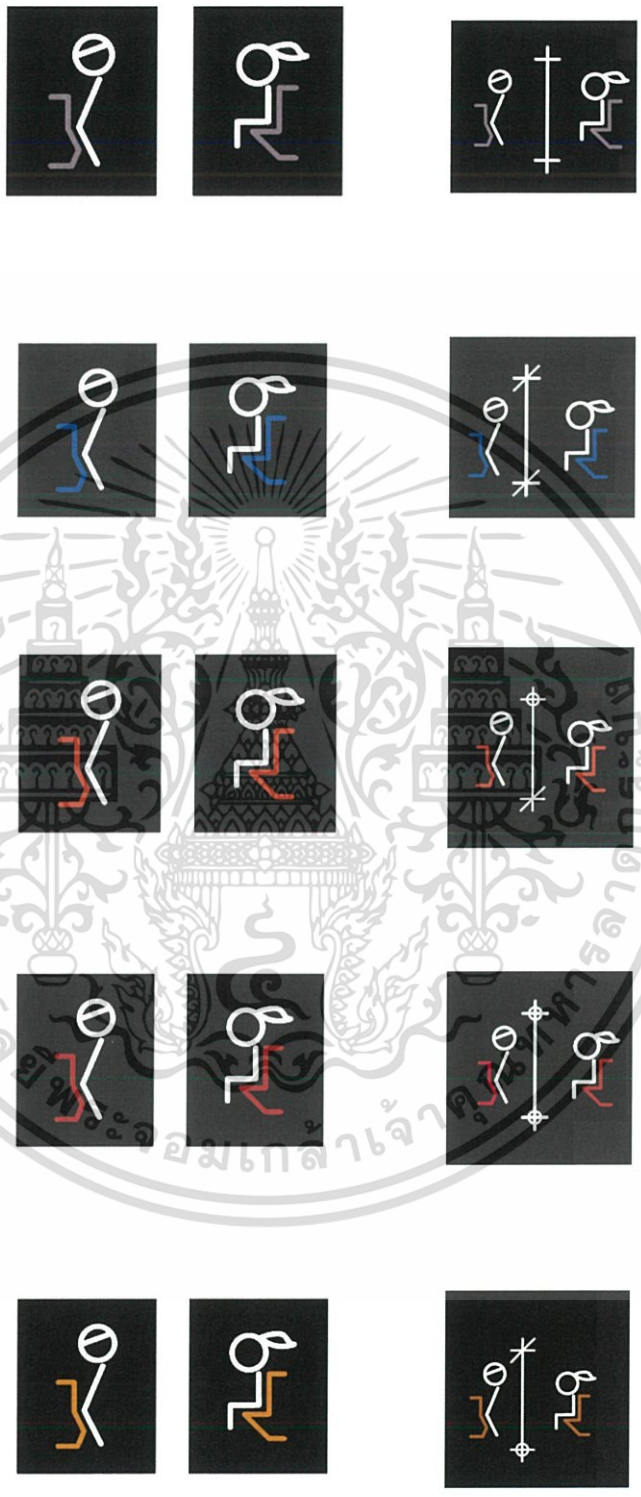
Identification sign ห้องภาควิชาออกแบบสนเทศสามมิติ

Identification sign ห้องภาควิชานิเทศศิลป์

Identification sign ห้องภาควิชาวิจิตรศิลป์

ภาพที่ 6.16 ภาพ Room identification ห้องภาควิชา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.17 ภาพ Room identification ห้องน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 Graphic wall

6.5.1 ชั้น 5

ภาพที่ 8.18 ภาพ Graphic wall สตูดิโอสถาปัตยกรรม

ภาพที่ 6.19 ภาพ Graphic wall สตูดิโอภูมิสถาปัตยกรรม

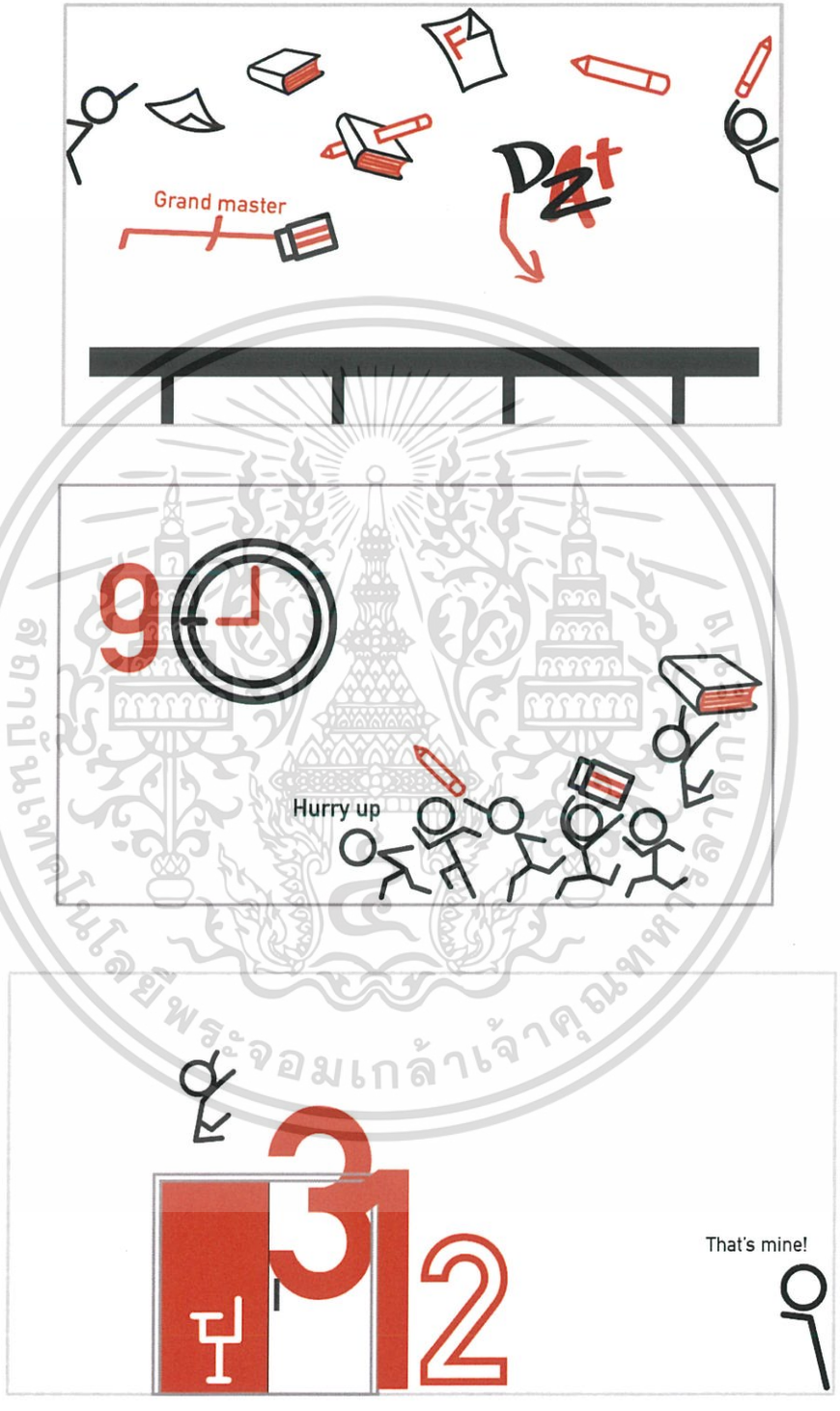
6.5.2 ชั้น 4

ภาพที่ 6.20 ภาพ Graphic wall สตูดิโอวิจิตรศิลป์

ภาพที่ 6.21 ภาพ Graphic wall สตูดิโอสถาปัตยกรรมภายใน

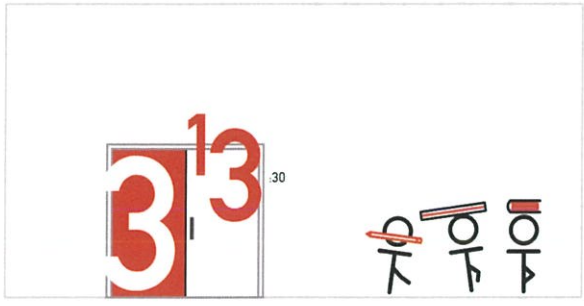
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5.3 ชั้น 3



ภาพที่ 6.22 ภาพ Graphic wall ห้องเรียน

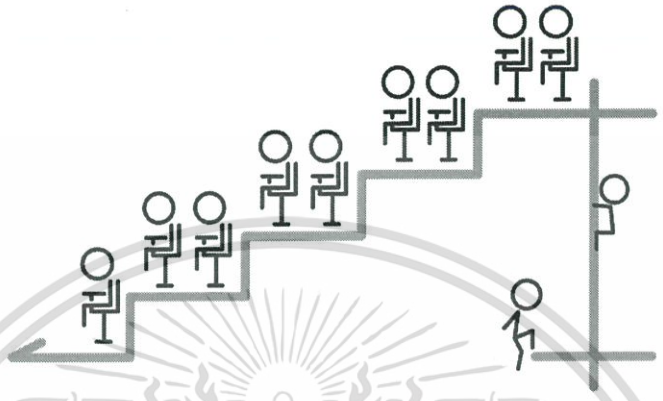
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.23 ภาพ Graphic wall ห้องเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5.4 ชั้น 1



ภาพที่ 6.24 ภาพ Graphic wall ห้องเลกเชอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การดำเนินโครงการออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อมอาคารเรียนรวม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกลาเจ้าตุณมหารลาดกระบัง มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาระหว่างการทำงานดังนี้

ช่วงเสนอโครงการนั้น ในครั้งแรกข้าพเจ้าเลือกออกแบบทั้งคณะ แต่อาจารย์หลายๆ ท่านลงความเห็นว่า การทำกราฟิกของทั้งคณะนั้นมากเกินไปและจะเสร็จไม่ทันเวลา จึงให้ข้าพเจ้ากลับไปคิดอีกครั้งว่าจะจำกัดขอบเขตงานของตัวเองแค่ไหน ครั้งต่อมาข้าพเจ้าจึงลดขนาดของงานลงเหลือแค่อาคารเรียนรวมทั้งอาคาร การออกแบบนั้นความคิดของข้าพเจ้าคืออยากจะสื่อความเป็นคณะออกมาโดยหาสิ่งใหม่ที่ไม่ใช่รวงผึ้งซึ่งเป็นสัญลักษณ์ประจำคณะ แต่อาจารย์บางท่านก็ยังอยากให้นำรวงผึ้งมาใช้ในงานโดยอาจจะประยุกต์แทนการนำมาใช้ในทันที ข้าพเจ้าจึงกลับไปทบทวนและคิดว่า การนำรวงผึ้งมาใช้นั้นไม่ตอบโจทย์ที่ตั้งไว้และทำให้สวยค่อนข้างยาก ข้าพเจ้าจึงพยายามคิดว่า นอกจากรวงผึ้งแล้วมีอะไรอีกบ้างที่สื่อถึงความเป็นอาคารเรียนที่ตั้งอยู่ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ แล้วข้าพเจ้าก็คิดถึงงานเขียนแบบ สัญลักษณ์ที่เกิดขึ้น รวมถึงลักษณะนิสัยและการใช้ชีวิตของนักศึกษาในคณะ จากนั้นข้าพเจ้าจึงเลือกใช้งานเขียนแบบมาสร้างกราฟิกในสภาพแวดล้อมของอาคารหลังนี้ หลังจากได้แนวทางการออกแบบแล้วข้าพเจ้าจึงเริ่มออกแบบและแก้ไขงานเพื่อให้คุณภาพออกมาตามที่อาจารย์กำหนด ขั้นตอนนี้ค่อนข้างใช้เวลาเนื่องจากงานออกแบบไม่ลงตัว ปัญหาต่อมาที่พบคือ ปัญหาด้านการพิมพ์ ในครั้งแรกข้าพเจ้าเลือกพิมพ์งานบนกระดาษอาร์ตด้าน จากนั้นจึงนำมาตัดและประกอบเป็นป้าย แต่การใช้วิธีนี้ทำให้งานออกมาไม่เรียบร้อย ข้าพเจ้าจึงทดลองพิมพ์งานลงบนสติกเกอร์ใสแทน ทำให้งานออกมาเรียบร้อยมากขึ้น ควรเผื่อเวลาสำหรับการทำโมเดลจำลองการใช้งานอย่างน้อย 2 สัปดาห์เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์ที่สุด

โดยสรุปแล้ว การดำเนินโครงการออกแบบกราฟิกในสภาพแวดล้อมอาคารเรียนรวม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกลาเจ้าตุณมหารลาดกระบัง สามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น มีแค่บางส่วนเท่านั้นที่เป็นปัญหาเล็กน้อย ทำให้ได้งานที่ตอบโจทย์ของผู้จัดทำได้มากที่สุดและเสร็จทันตามเวลาที่กำหนด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ศ.สมศักดิ์ ธรรมเวชวิถี. สัมภาษณ์, 9 มิถุนายน 2560.

อ.ดร.ปนายุ ไชยรัตนานนท์. สัมภาษณ์, 17 มีนาคม 2560.

ณัฐชยา อุดมพาณิชย์. สัมภาษณ์, 19 มีนาคม 2560.

ณัชชนก ตรีธัญญา. สัมภาษณ์, 19 มีนาคม 2560

พริมา ไพบูลย์พุฒิพงศ์. สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2560

กิตติพล วงศ์กำภู. สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2560

ณัฐภัทร พวงแก้ว. สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2560

พิชญ์สินี ภมรนิยม. สัมภาษณ์, 26 กุมภาพันธ์ 2560

108 award. สีและการออกแบบ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.108award.com/index.php?lay=show&ac=article&Id=538702105 (วันที่ค้นข้อมูล : 28 มกราคม 2560)

Faculty of architecture, King mongkut's institute of technology ladkrabang. สาขาวิชาสถาปัตยกรรม. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.arch.kmitl.ac.th/new/th/curriculum.4/overview (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)

Faculty of architecture, King mongkut's institute of technology ladkrabang. สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.arch.kmitl.ac.th/new/th/curriculum.6/overview (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)

Faculty of architecture, King mongkut's institute of technology ladkrabang. สาขาวิชาศิลปอุตสาหกรรม. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.arch.kmitl.ac.th/new/th/curriculum.8/overview (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)

Faculty of architecture, King mongkut's institute of technology ladkrabang. สาขาวิชาการออกแบบสนเทศสามมิติ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.arch.kmitl.ac.th/new/th/curriculum.14/overview (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)

Faculty of architecture, King mongkut's institute of technology ladkrabang. สาขาวิชานิเทศศิลป์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.arch.kmitl.ac.th/new/th/curriculum.10/overview (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)

Faculty of architecture, King mongkut's institute of technology ladkrabang. สาขาวิชาการถ่ายภาพ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.arch.kmitl.ac.th/new/th/curriculum.9/overview (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Faculty of architecture, King mongkut's institute of technology ladkrabang. สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.arch.kmitl.ac.th/new/th/curriculum.11/overview (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)
Faculty of architecture, King mongkut's institute of technology ladkrabang. สาขาวิชาจิตรกรรม. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.arch.kmitl.ac.th/new/th/curriculum.12/overview (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)
Faculty of architecture, King mongkut's institute of technology ladkrabang. สาขาวิชาประติมากรรม. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.arch.kmitl.ac.th/new/th/curriculum.13/overview (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)
Faculty of architecture, King mongkut's institute of technology ladkrabang. สาขาวิชาภาพพิมพ์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.arch.kmitl.ac.th/new/th/curriculum.15/overview (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)
Prerana Shah. Signages-barrier free environmment. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก https://www.slideshare.net/PreranaShah2/signagesbarrier-free-environmment (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)
SEGD. What is Environmental Graphic Design (EGD)?. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก https://segd.org/article/what-environmental-graphic-design-egd (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)
IDXW. 9 Graphic Design Trend ที่จะมาแรงในปี 2016. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก https://idxw.net/2016/01/21/9-graphic-design-trend-%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B9%81%E0%B8%99%E0%B9%88%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2016/ (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)
anatomyfivelife. ANATOMY คลังความรู้ของกายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาของมนุษย์. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก https://anatomyfivelife.wordpress.com/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88-1-%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B9%80%E0%B8%9A%E0%B8%B7%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%95%E0%B9%89%E0%B8%99/ (วันที่ค้นข้อมูล : 20 มกราคม 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	ณัฏฐณิชา สหเวชชภัณฑ์
วัน เดือน ปี เกิด	14 พฤษภาคม 2538
ที่อยู่ปัจจุบัน	106/1 ซอย 20 มิถุนาแยก 5 ถนนสุทธิสาร ห้วยขวาง สามเสนนอก กรุงเทพมหานคร 10310
ประวัติการศึกษา	
2559	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
E - mail	natthanischaa@gmail.com
เบอร์โทรศัพท์	09-9246-9525

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้