

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

**โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน
ศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น**

นางสาวเจตนิพิศ พวงประทุม
Miss.Jatenipit Paungpratoom
รหัส 45020084

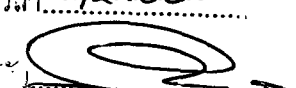
๒/๗
จ ๖๙๙๐
๑๑๔๑-๑๕๕๐

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....**78279**
วัน,เดือน,ปี.....**27 ก.พ. 2551**

b. 1188 ๓๑๔1
i.....

**ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2549-2550**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษา
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องยกย่องสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน
13-2-50
เวลา 12:00




คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
(สถาปัตยกรรมภายใน)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

(ผศ. นพภัฏ สุวจินานนท์)

คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์

รศ. จันทน์ เพชรานนท์ กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

รศ. อรรถพร เพชรานนท์ กรรมการ

อ.พิยะรัตน์ นันทะ กรรมการ

อ.สมศักดิ์ เก่งการค้า กรรมการ

อ.ชาติ มธุรดา กรรมการ

อาจารย์ที่ปรึกษา

(อ.พิยะรัตน์ นันทะ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทคัดย่อ

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน ศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น
(FASHION INSTITUTE OF DESIGN)

ชื่อนักศึกษา น.ศ. เจตนิพิฐ พวงประทุม

ภาควิชา สถาปัตยกรรมภายใน

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2549-2550

จุดมุ่งหมาย

เพื่อทำการค้นคว้า, วิจัยการตกแต่งภายใน ศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น ซึ่งโครงการนี้จะช่วยสนับสนุนนโยบายของรัฐบาลที่จะสร้างธุรกิจด้านแฟชั่นของไทยให้พัฒนา ทัดเทียมกับต่างประเทศ โดยถ่ายทอดออกมาเป็นส่วนกิจกรรมต่างๆ ทั้งส่วนที่เป็นนิทรรศการและส่วนสถาบันการศึกษาด้านแฟชั่นโดยเฉพาะ เพื่อผลิตบุคลากรด้านแฟชั่นที่มีคุณภาพออกสู่ตลาด และเพื่อเป็นแหล่งศูนย์กลางความรู้และข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับแฟชั่น

วิธีวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลจากโครงการ ลักษณะองค์ประกอบพื้นฐานของสถาบันการศึกษาด้านแฟชั่นที่มีอยู่ก่อน และองค์ประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมในการออกแบบ
2. ศึกษารายละเอียดของโครงการ เพื่อใช้ศึกษาปัญหาของโครงการโดยรวม
3. ศึกษาความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้โครงการ
4. ศึกษาเรื่องกำหนดที่ตั้ง และเลือกอาคารที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของโครงการ
5. ศึกษาโครงการตัวอย่างประเภทเดียวกัน เพื่อพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่ใกล้เคียงกัน
6. ศึกษาระบบและเทคโนโลยีที่นำมาใช้เพื่อการออกแบบ
7. วิเคราะห์การออกแบบทางสถาปัตยกรรม

สรุปผลการวิจัย

1. แปลนออกแบบอาคารเดิม ไม่สามารถตอบสนองด้านการใช้พื้นที่ได้อย่างเต็มที่
2. การจัดแบ่งส่วนต่างๆภายในอาคารมีผลต่อพฤติกรรมผู้ใช้อาคาร
3. ลักษณะโครงการเป็นสถานที่ประกอบกิจกรรมด้านแฟชั่น โดยการออกแบบจะสื่อถึงความทันสมัย และใช้วัสดุที่ช่วยสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะ

1. จัดให้มีกิจกรรมเพิ่มเติม เพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้โครงการ
2. ปรับตำแหน่งองค์ประกอบต่างๆภายในอาคารใหม่ เช่น เส้นทางสัญจร, ความสูงในแต่ละส่วน, ลิฟท์ เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้งาน
3. สร้างสรรค์รูปแบบการตกแต่งให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานด้านแฟชั่น
4. เพิ่มเติมภูมิทัศน์ด้านนอก เพื่อดึงดูดความสนใจเข้าสู่ตัวโครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

โครงการกรุงเทพฯ เมืองแฟชั่นเป็นตัวอย่างความร่วมมือที่ดีของทั้งภาครัฐและเอกชน โดยเป็นความตั้งใจของรัฐบาลที่จะผลักดันให้กรุงเทพฯเป็นมหานครแห่งแฟชั่น

โครงการศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น จะเป็นอีกหนึ่งโครงการที่จะช่วยสนับสนุนนโยบายของรัฐบาลในการผลักดันให้ธุรกิจด้านแฟชั่นของไทยพัฒนาไปได้ไกล ด้วยการพัฒนาทักษะและความรู้ของนักออกแบบรุ่นใหม่ ให้เข้าสู่วงการธุรกิจด้านแฟชั่น เพื่อที่จะสามารถกำหนดแนวโน้มแฟชั่นไทยให้ล้ำหน้าทัดเทียมกับนานาชาติ

น.ส. เจศนิพิฐ พวงประทุม 45020084



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	
คำนำ	
สารบัญตาราง	
สารบัญแผนที่, แผนผังและแผนภูมิ	
สารบัญรูป	
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 ที่ตั้งของโครงการ	3
1.3.1 การเข้าถึงของโครงการ	8
1.3.2 สภาพแวดล้อมโดยรอบ	8
1.4 ขอบข่ายของโครงการ	14
1.4.1 องค์ประกอบของโครงการ	14
1.4.2 ขอบเขตของโครงการเสนอแนะ	15
บทที่ 2 การศึกษาข้อมูลประกอบโครงการ	17
2.1 ข้อมูลทั่วไปของโครงการ	17
2.1.1 คำจำกัดความเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่น	17
2.1.2 ความหมายและลักษณะโดยทั่วไปของสถาบันสอนการออกแบบ	18
2.2 ข้อมูลเฉพาะ	19
2.2.1 การจัดส่วนพลาซ่าและส่วนร้านค้าให้เช่า	19
2.2.2 การจัดศูนย์อาหารและ Coffee shop	33
2.2.3 รายละเอียดโครงการส่วนจัดแสดงแฟชั่นโชว์	40
2.2.4 ลักษณะการนิทรรศการ	58
2.2.5 การจัดห้องเรียน	69
2.2.6 การจัดห้องสมุด	76
2.2.7 โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ	97
2.2.7.1 โครงการศูนย์พัฒนาศูนย์บุคลากรด้านแฟชั่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	97
2.2.7.2 สถาบันออกแบบนานาชาติพนม	100

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7.3	สถาบันสอนออกแบบนานาชาติกราฟเฟิล	103
2.2.7.4	สถาบันตักสิลา	106
2.2.7.5	ภาควิชาออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รังสิต	109
2.2.7.6	ภาควิชาเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต	111
2.2.8	โครงการเปรียบเทียบประเภทศูนย์การค้า	113
2.2.8.1	เกสร พลาซ่า	113
2.2.8.2	สยามเซ็นเตอร์	115
2.2.9	โครงการเปรียบเทียบประเภทห้องสมุด	117
2.2.9.1	ห้องสมุดแสงอรุณ	117
2.2.9.2	ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)	120
2.2.10	โครงการเปรียบเทียบประเภทห้องจัดนิทรรศการ	123
2.2.10.1	ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC)	123
2.2.11	โครงการเปรียบเทียบประเภท Coffee Shop และศูนย์อาหาร	126
2.2.10.1	Starbucks (Coffee Shop)	126
2.2.10.2	Circle of Friends (Coffee Shop)	127
2.2.12	โครงการเปรียบเทียบประเภทเวทีเดินแบบ	128
2.2.12.1	การจัดแสดงแฟชั่นที่ CENTRAL WORLD	128
2.2.13	สรุปลักษณะการดำเนินงานโครงการศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น	130
บทที่ 3	การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ	132
3.1	สายบริหารและอัตรากำลัง	132
3.2	ประเภทผู้ใช้โครงการ	136
3.3	พฤติกรรมผู้ใช้โครงการ	139
3.3.1	ผู้รับบริการ	139
3.3.2	ผู้ให้บริการ	141
3.4	ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและพื้นที่	147
3.5	วิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยของโครงการ	152

บทที่ 4	ระบบสภาพแวดล้อมภายใน	163
----------------	-----------------------------	------------

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1 ระบบไฟฟ้าและการให้แสงสว่างภายในโครงการ	163
4.2 ระบบเสียง	174
4.3 ระบบปรับอากาศ	180
4.4 ระบบสัญญาณภายในศูนย์การค้า	185
4.5 ระบบสี	187
4.6 วัสดุพื้น ผนัง เพดาน	191
4.7 การป้องกันอัคคีภัย	194
4.8 อุปกรณ์พิเศษ	195
บทที่ 5 การวิเคราะห์โครงการ	197
5.1 วิเคราะห์สถานที่ตั้ง	197
5.2 วิเคราะห์อาคาร	200
5.3 วิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน (Metrix Relation)	202
5.4 ค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน (Bubble Diagram)	203
5.5 วิเคราะห์สัดส่วนของพื้นที่	203
5.6 วิเคราะห์การติดต่อสัมพันธ์	204
5.7 การเลือกพื้นที่ในการวางผัง	204
บทที่ 6 รายละเอียดการออกแบบ	207
6.1 แนวความคิดในการออกแบบ	207
6.2 ผลงานการออกแบบ	208
บรรณานุกรม	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

สืบเนื่องมาจากกระทรวงอุตสาหกรรมมีนโยบายที่จะมุ่งส่งเสริมให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางธุรกิจแฟชั่น ซึ่งปัจจุบันมีการแข่งขันกันสูงมากทั้งอุตสาหกรรมสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม อุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับ และอุตสาหกรรมเครื่องหนังและรองเท้า ซึ่งปัจจุบันประเทศไทยนั้นเป็นเพียงแหล่งผลิตและส่งออกเครื่องแต่งกายเท่านั้น ยังขาดการตื่นตัวทางด้านนวัตกรรมการออกแบบ ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญซึ่งมีผลต่อความเคลื่อนไหวของวงการแฟชั่นเครื่องแต่งกายทั้งในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ของไทยเราก้าวเข้าสู่ตลาดโลกอย่างเต็มตัว จึงต้องพัฒนานวัตกรรมการออกแบบของไทยให้ยืนหยัดในฐานะผู้ผลิตสินค้ามีดีไซน์ได้อย่างยั่งยืน

กระทรวงอุตสาหกรรมได้ดำเนินการพัฒนาโครงการกรุงเทพฯเมืองแฟชั่น โดยการระดมความคิดความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน ผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม โดยมีมติจากพลังแห่งความคิดในสาระสำคัญเดียวกันที่จะผลักดันประเทศไทยเป็นศูนย์กลางแฟชั่นด้วยความพร้อมของการเป็นผู้นำแฟชั่นทั้งการผลิตหลากหลายรูปแบบซึ่งมีคุณภาพเป็นที่ยอมรับจากผู้บริโภค การสร้างสรรค์ให้เป็นโครงการกรุงเทพฯเมืองแฟชั่นดำเนินการได้อย่างเป็นรูปธรรม แต่ปริมาณสถาบันและแหล่งข้อมูลที่จะสนับสนุนให้เกิดความคิดหรือเกิดนวัตกรรมการออกแบบใหม่ยังมีจำนวนน้อย หรือบางแหล่งสามารถรองรับเฉพาะบุคคล ซึ่งเข้าถึงได้ยาก ยังไม่เปิดกว้างพอสำหรับผู้สนใจ จึงมีความคิดที่จะเสนอสถานที่ที่ให้ข้อมูลทางด้านแฟชั่นทั่วทุกมุมโลก ซึ่งตั้งอยู่บนที่ว่างหัวมุมถนนฝั่งตรงข้ามมาบุญครองและสยามดิสคัฟเวอรี ตรงบริเวณสี่แยกปทุมวัน ซึ่งปัจจุบันกำลังก่อสร้างหอศิลป์ร่วมสมัย แต่ยังคงอาคารก่อสร้างอยู่ ดังนั้นจึงนำมาเป็นที่ตั้งโครงการศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น ซึ่งเป็นย่านที่มีศูนย์การค้าที่รวบรวมสินค้าแบรนด์ดังจากต่างประเทศหลายแห่ง อาทิ สยามดิสคัฟเวอรี สยามเซ็นเตอร์ และสยามพารากอน ซึ่งกำลังเป็นที่สนใจของคนในและต่างประเทศ จะเป็นแหล่งความรู้ใหม่ที่อยู่ในย่านที่เป็นศูนย์รวมการค้าและเป็นจุดนัดพบ หรือทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน ทำให้สามารถเข้าถึงโครงการได้ง่าย

1.2 กลุ่มเป้าหมาย

1. นักเรียน / นิสิต, นักศึกษาเกี่ยวข้องกับงานออกแบบแฟชั่น อายุประมาณ 15 – 25 ปี 65 %

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เจ้าของกิจการ (OWNER) อายุประมาณ 20 – 45 ปี 15 %
3. บุคคลทั่วไปที่สนใจ อายุประมาณ 25 – 35 ปี 8 %
4. นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ อายุประมาณ 25 – 35 ปี 12 %

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เป็นแหล่งผลิตบุคลากรด้านธุรกิจแฟชั่นดีไซน์ที่มีคุณภาพ
2. เป็นแหล่งให้ความรู้ข่าวสารและข้อมูลด้านแฟชั่นแก่ นักเรียน นิสิต นักศึกษา และบุคคลทั่วไป เพื่อเสริมสร้างความรู้
3. เป็นที่จัดแสดงผลงานของนักเรียน และ DESIGNER หน้าใหม่ที่ยังไม่มีกำลังพอ
4. เป็นแหล่งพบปะของ DESIGNER หน้าใหม่กับ OWNER
5. เป็นแหล่งสร้างกิจกรรมและส่งเสริมการแสดงออกด้านแฟชั่น เพื่อรองรับการพัฒนาประเทศให้เป็นศูนย์กลางธุรกิจการค้า การผลิต และพัฒนาอุตสาหกรรมแฟชั่นในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก และเข้าสู่ระดับโลกในอนาคต
6. เป็นศูนย์กลางรองรับกิจกรรม กรุงเทพฯเมืองแฟชั่น ตามนโยบายของรัฐบาล
7. มีฐานะเป็นคลังข้อมูลความรู้ที่สามารถสืบค้นพัฒนาการและความเป็นไปของแต่ละยุคสมัย เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมสำหรับอนาคต

ตารางที่ 1.1 องค์ประกอบของโครงการ

วัตถุประสงค์	กิจกรรม	องค์ประกอบ
1. เป็นแหล่งผลิตบุคลากรด้านธุรกิจแฟชั่นดีไซน์ที่มีคุณภาพ	- เลคเชอร์ - ตัดเย็บเสื้อผ้า - ทำแพทเทิร์น	- ห้องบรรยาย - ห้องตัดเย็บ - ห้องแพทเทิร์น - ห้องคอมพิวเตอร์
2. เป็นแหล่งให้ความรู้ข่าวสารและข้อมูลด้านแฟชั่น	- บริการหนังสือสำหรับหาข้อมูล - บริการอินเทอร์เน็ต/สื่อมัลติมีเดีย - บริการตัวอย่าง MATERAIL	- ห้องสมุด - ห้อง MATERAIL
3. เป็นที่จัดแสดงผลงานของนักเรียน และ DESIGNER หน้าใหม่	- จัดแสดงผลงาน	- ส่วนนิทรรศการ
5. เป็นแหล่งพบปะของ DESIGNER หน้าใหม่กับ OWNER	- จัดแสดงผลงาน	- ส่วนนิทรรศการ - FASHION HALL
6. เพื่อติดต่อสอบถามข้อมูล	- สอบถามข้อมูลโครงการ	- สำนักงาน

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	- สอบถามเนื้อหา ข้อมูลที่จัดแสดง - สอบถามคอร์สเรียน	- ประชาสัมพันธ์
7. เป็นส่วนพักนั่งเล่น	- นั่งพูดคุย - ดื่มเครื่องดื่ม - ทานอาหาร	- coffee shop - ศูนย์อาหาร

1.4 การเลือกสถานที่ตั้งและอาคารของโครงการ

1.4.1 ลักษณะพึงประสงค์ของการพิจารณาที่ตั้งโครงการ

1.4.1.1 ลักษณะที่ดิน ที่ตั้งโครงการควรอยู่ในย่านที่มีการเจริญเติบโตได้ดี มีพื้นที่ว่างค่อนข้างกว้าง และสามารถสร้างต่อเติมได้ในอนาคต อยู่ใจกลางของเมือง เนื่องจากต้องการเผยแพร่ผลงานสู่ประชาชนทั่วไปรวมทั้งชาวต่างชาติ และสามารถรองรับ นักเรียน นักศึกษา รวมทั้งผู้ที่สนใจเข้าถึงได้ง่าย

1.4.1.2 การเข้าถึงโครงการ ที่ตั้งโครงการควรมีถนนสายหลักที่จะนำพาคนเข้าสู่โครงการได้สะดวก ควรมีระบบขนส่งมวลชนเสริมพิเศษที่เป็นทางเลือกในการเข้าถึงโครงการ เพื่อรองรับผู้ที่ไม่มียานพาหนะส่วนตัว และช่วยลดสภาพการจราจรติดขัด รวมทั้งลดมลพิษในเมือง

1.4.1.3 สภาพแวดล้อมโดยรอบ โดยคำนึงถึงภาพลักษณ์ของที่ตั้งโครงการ (Image) และกลุ่มอาคารบริเวณข้างเคียงสภาพแวดล้อมของพื้นที่ควรอยู่ในย่านที่มีธุรกิจด้านแฟชั่นเพื่อจะได้ดึงดูดผู้ที่สนใจเข้ามาสู่โครงการ

1.4.1.4 ความหนาแน่นของกลุ่มประชากร ควรเป็นแหล่งที่มีผู้คนมาเลือกหาสินค้าประเภทแฟชั่น หรือเป็นศูนย์รวมกิจกรรม แหล่งพบปะของผู้คน

1.4.1.5 ระบบสาธารณูปโภค ที่ตั้งของโครงการควรมีระบบสาธารณูปโภคที่เพียงพอ ทั้งระบบไฟฟ้า, ประปา, การคมนาคม, โทรศัพท์ และปัจจัยขั้นพื้นฐานต่างๆ

1.4.2 การพิจารณาที่ตั้งของโครงการ

ที่ตั้งเสนอแนะมีดังนี้

- ก. พื้นที่ว่างติด สวนลุมไนท์บาซาร์ ด้านถนนวิทย์
- ข. พื้นที่บริเวณย่านทองหล่อ
- ค. พื้นที่ว่างห้วมุมบริเวณสี่แยกปทุมวัน (สยาม)

ซึ่งในแต่ละพื้นที่จะมีหลักเกณฑ์การให้คะแนนดังต่อไปนี้

4 หมายความว่า มีความเหมาะสมดีมาก

3 หมายความว่า มีความเหมาะสมดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2 หมายความว่า มีความเหมาะสมปานกลาง
1 หมายความว่า มีความเหมาะสมพอใช้

ตารางที่ 1.2 เปรียบเทียบลักษณะพึงประสงค์ของที่ตั้งโครงการ

ข้อพิจารณาในการเลือกที่ตั้งโครงการ	ที่ตั้ง ก สวนลุมไนท์	ที่ตั้ง ข ทองหล่อ	ที่ตั้ง ค สยาม
ความเป็นศูนย์กลางของพื้นที่	3	2	4
ความสอดคล้องกับประชากร	3	1	4
แหล่งธุรกิจด้านแฟชั่น	2	2	4
การคมนาคมเข้าถึง	3	2	3
แหล่งการศึกษา	1	2	4
IMAGE ของที่ตั้งที่มีผลต่อโครงการ	3	3	3
รวม	15	12	22

สรุป

จากตารางการให้คะแนนการเลือกที่ตั้งโครงการ จะเห็นได้ว่าพื้นที่ที่มีความเหมาะสมและลงตัวที่สุดในการจัดตั้งโครงการศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น นั้นได้แก่ ที่ตั้ง ค คือพื้นที่บริเวณห้วยมूसี่แยกปทุมวัน (สยาม)

1.4.3 ลักษณะที่ตั้งโครงการ

โครงการตั้งอยู่บนห้วยมूसี่แยกปทุมวัน ตรงข้ามมาบุญครอง มีเนื้อที่ประมาณ 2 ไร่ 3 งาน 10

ตารางวา

- อาณาเขต ทิศเหนือ : ติดอาคารสยามกมลการ
 ทิศใต้ : ติดห้างสรรพสินค้าสยามดิสคัฟเวอร์รี่
 ทิศตะวันออก : ติดศูนย์บริการรถนิสสัน
 ทิศตะวันตก : ติดห้างสรรพสินค้ามาบุญครองและถนนพระรามที่ 1
- ลักษณะพื้นที่ ตั้งอยู่ในเขตเมืองชั้นกลาง เป็นเขตที่ทัศนียภาพเหมาะสมมากปานกลาง เป็นย่านพาณิชยกรรมและสถาบันต่าง ๆ
- การคมนาคม อยู่ติดถนนพระราม 1 จราจรค่อนข้างติดขัดในช่วงชั่วโมงเร่งด่วน
- การเข้าถึง สามารถเข้าถึงโดยทางรถ รถประจำทาง และมีสถานีรถไฟลอยฟ้าสถานีสนามกีฬาอยู่ใกล้เคียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สภาพแวดล้อม อยู่ติดกับ ห้างสรรพสินค้า มาตรฐานครอง สยามดิสคัฟเวอร์รี สยามเซ็นเตอร์ และสยามพารากอน

ระบบสาธารณูปโภค สมบูรณ์

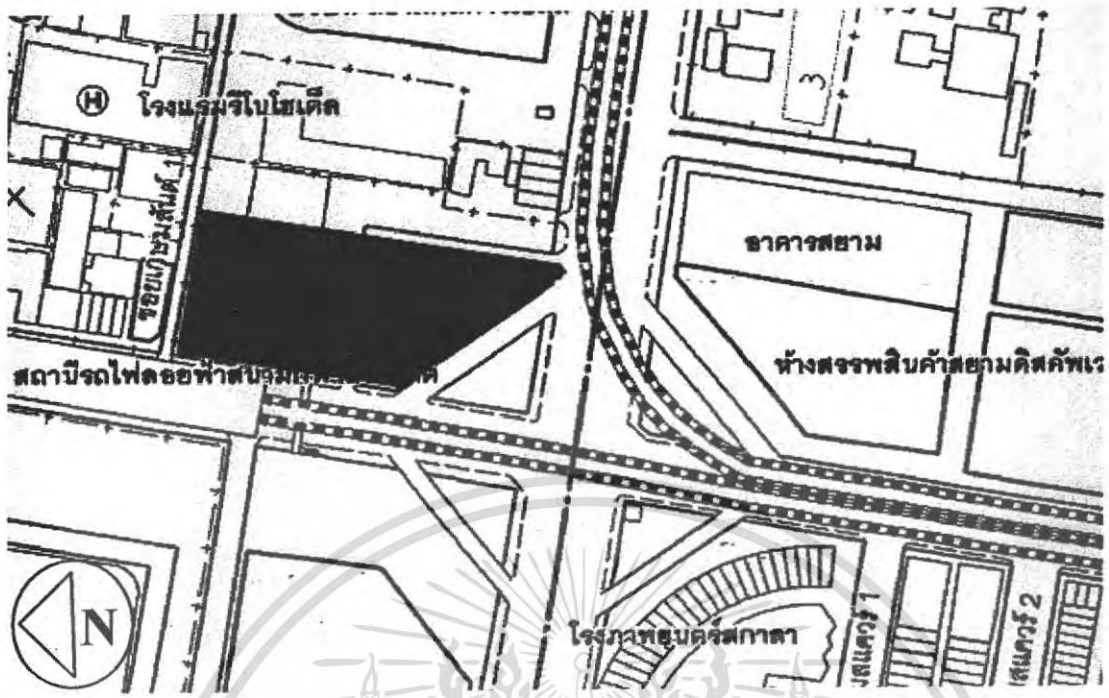
จุดเด่น ตั้งอยู่ใจกลางเมือง การคมนาคมสะดวกสบาย อยู่บริเวณที่เป็นแหล่งจับจ่ายสินค้า ประเภทแฟชั่น เป็นแหล่งรวมของสถานศึกษาต่างๆ รวมถึงเป็นแหล่งของ กลุ่มวัยรุ่น นักเรียน นักศึกษา และเป็นแหล่งรวมกิจกรรมต่างๆของกลุ่มคนในปัจจุบัน ทั้งนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ

1.4.3.1 แผนที่ผังที่ตั้งโครงการ



รูปที่ 1.1 แผนที่ของที่ตั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.2 แผนผังของที่ตั้งโครงการ



รูปที่ 1.3 ทศนิยมภาพพื้นที่ว่าง (ถ่ายเมื่อวันที่ 21 มิ.ย. 2549)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.4 มุมมองที่ 2 จากฝั่งสยามตรงข้ามกับสยามดิศพ์เวอร์รี่ มองเข้าสู่โครงการ



รูปที่ 1.5 มุมมองที่ 1 จากฝั่งสยาม ตรงข้ามกับมานุญครอง มองเข้าสู่ที่ตั้งโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.3.2 การเข้าถึงโครงการ

1. รถยนต์ส่วนบุคคล : จุดบริเวณลานจอดรถด้านหลังโครงการ
2. รถแท็กซี่ : ลงบริเวณจุด Drop off ของโครงการ ก่อนถึงทางเข้าด้านหน้า
3. รถไฟฟ้า : ลงที่สถานีสนามกีฬาแล้วเดินเข้าสู่บริเวณด้านหน้าโครงการหรือลงที่บริเวณทางเชื่อมจากรถไฟฟ้าที่บริเวณชั้น 2 ของโครงการ
4. รถโดยสารประจำทาง สาย 15, 47, 48, ปอ508,ปอ532 : โดยลงรถที่ป้ายหน้าอาคารสยามกมลการ แล้วเดินเท้าเข้าสู่บริเวณด้านหน้าของโครงการ

1.4.3.3 สภาพแวดล้อมโดยรอบ

ทิศเหนือ : ติดอาคารสยามกมลการ

ทิศใต้ : ติดห้างสรรพสินค้าสยามดิสคัฟเวอร์รี่

ทิศตะวันออก : ติดศูนย์บริการรถนิสสัน

ทิศตะวันตก : ติดห้างสรรพสินค้ามาบุญครองและถนนพระรามที่1



รูปที่ 1.6 ภาพด้านทิศเหนือของที่ตั้งโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.7 ภาพด้านทิศใต้ของที่ตั้งโครงการ



รูปที่ 1.8 ภาพด้านทิศตะวันออกเฉียงใต้ของที่ตั้งโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.9 ภาพด้านทิศตะวันตกของที่ตั้งโครงการ

1.4.4 ลักษณะพึงประสงค์ของการพิจารณาอาคารโครงการ

- 1.4.4.1 ลักษณะอาคารภายนอก ควรมีรูปลักษณะที่ทันสมัย มองเห็นได้ชัดเจน สะดุดตา ด้วยรูปทรง สี สัน และวัสดุ
- 1.4.4.2 พื้นที่ห้องเรียน มีพื้นที่เพียงพอสำหรับการใช้งานแต่ละบุคคล ในส่วนของห้องเรียน ที่ต้องมีการปฏิบัติงาน
- 1.4.4.3 ในส่วนของพื้นที่ที่เป็นโถง มีบริเวณกว้างรวมถึงพื้นที่ out door เหมาะสำหรับการจัดแสดงนิทรรศการต่าง
- 1.4.4.4 ภายในอาคารควรมีระบบที่เกี่ยวข้องกับขอบเขตของโครงการ

1.4.5 การพิจารณาที่ตั้งของโครงการ

อาคารเสนอแนะมีดังนี้

- ก. อาคารปฏิบัติการคณะนิเทศศาสตร์ และอาคารเรียนรวมของมหาวิทยาลัย
กรุงเทพ วิทยาเขตรังสิต
- ข. อาคารภูมิพลสังคีต มหาวิทยาลัยมหิดล (ศาลายา)
- ค. อาคารศูนย์ชุมชนกรุงเทพน่าอยู่ (BKK CODE)

ซึ่งในแต่ละอาคารจะมีหลักเกณฑ์การให้คะแนนดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4	หมายความว่า	มีความเหมาะสมดีมาก
3	หมายความว่า	มีความเหมาะสมดี
2	หมายความว่า	มีความเหมาะสมปานกลาง
1	หมายความว่า	มีความเหมาะสมพอใช้

ตารางที่ 1.3 เปรียบเทียบลักษณะพึงประสงค์ของอาคารโครงการ

ข้อพิจารณาในการเลือกอาคารโครงการ	อาคาร ก.	อาคาร ข.	อาคาร ค.
ลักษณะภายนอกของอาคาร	4	4	2
ลักษณะโครงสร้างภายในของอาคาร	3	3	1
ขนาดพื้นที่ของห้องเรียน	2	3	3
พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการภายนอก	3	3	1
ความกว้างของ SPAN เสา	3	4	2
ความสูงของอาคาร	3	3	2
รวม	18	20	11

สรุป

จากตารางการให้คะแนนการเลือกอาคารโครงการ จะเห็นได้ว่าอาคารที่มีความเหมาะสมและลงตัวที่สุดในการจัดตั้งโครงการศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น นั้นได้แก่ อาคาร ข คือ อาคารภูมิพลสังคีต มหาวิทยาลัยมหิดล (ศาลายา)

1.4.5 ลักษณะอาคารของโครงการ

ตัวอาคารเสนอแนะที่เลือกมาทำเป็นศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น เป็นอาคารภูมิพลสังคีต ซึ่งเป็นวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล (ศาลายา)

เจ้าของโครงการ มหาวิทยาลัยมหิดล

ที่ตั้ง ภายในมหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขตศาลายา

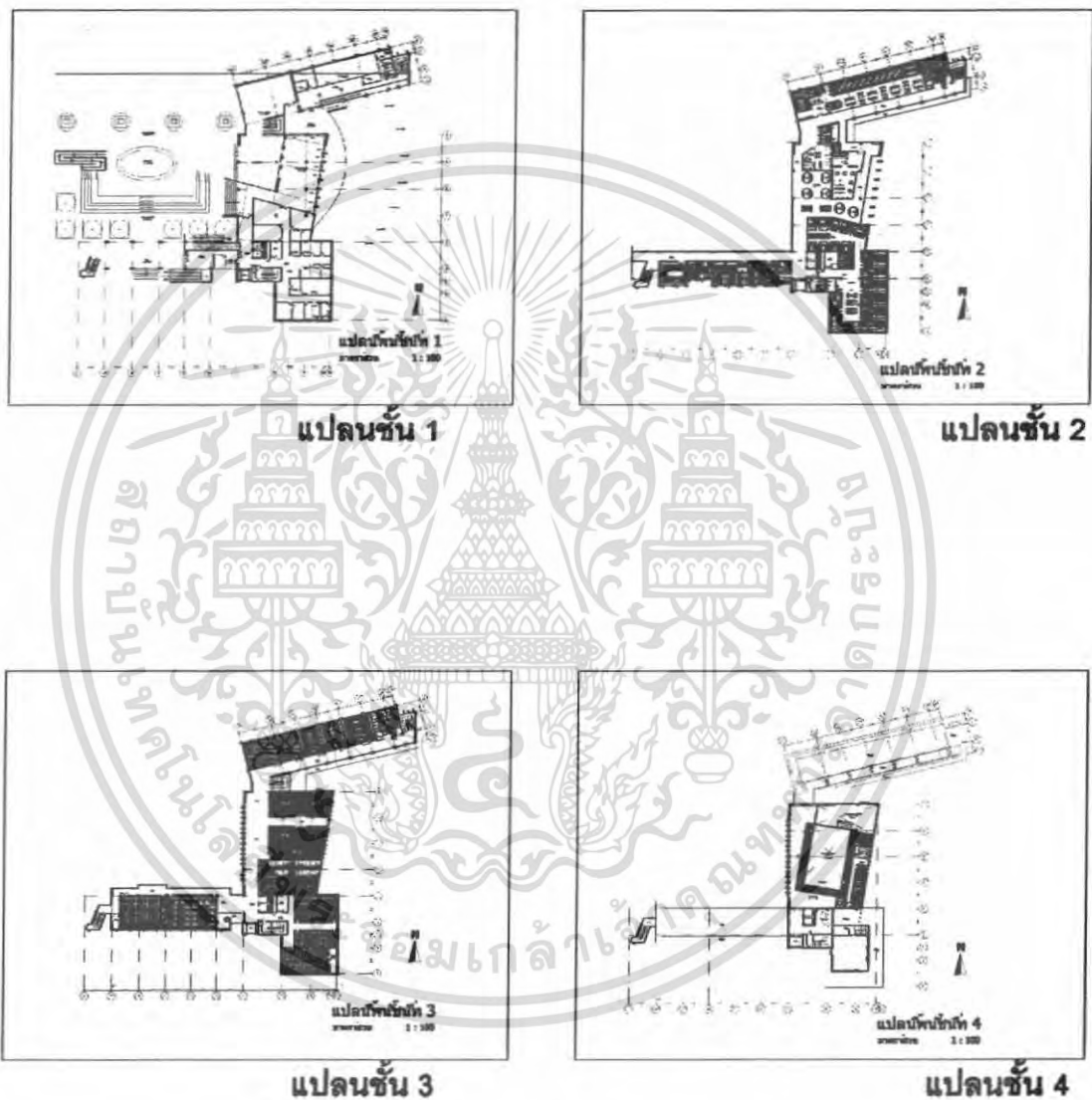
เนื้อที่ทั้งหมด 13,310 ตารางเมตร

ลักษณะอาคาร เป็นกลุ่มอาคารประกอบด้วย 3 ส่วนใหญ่ๆ

ส่วนแรก อาคารสูง 5 ชั้น ใช้เป็นอาคารเพื่อการเรียนการสอน ห้องซ้อม ส่วน
 อำนวยการและส่วนบริหารจัดการ

ส่วนที่ 2 ส่วนอาคารจัดแสดงขนาดจ 350 ที่นั่ง

ส่วนสุดท้าย ส่วนอาคารวิทยบริการประกอบด้วยพิพิธภัณฑ์ทางดนตรีและห้องสมุดเสียง โดยพื้นที่ทั้ง 3 ส่วน จะมีการเชื่อมต่อกันด้วยพื้นที่ส่วนกลางริมน้ำ ซึ่งเป็นพื้นที่เปิดโล่งที่ก่อให้เกิดกิจกรรมต่างๆ อาคาร ดุทันสมัย (MODERN) อาคารดูเบา โปร่ง และ ได้รับแรงบันดาลใจจาก MEDIA WALL หรือ BILL BOARD



แปลนของอาคารแบ่งเป็น 3 ส่วน ตามลักษณะของการใช้งานรูปแบบทันสมัย

ชั้น 1 มีลักษณะยกได้สูงสามารถมองเห็นทัศนียภาพได้โดยรอบ ทำให้อาคารดูโปร่ง เบา

สบายไม่อึดอัด เป็นรูปแบบเฉพาะตัวของอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้น 2-3 เปิดช่องโถงเชื่อมถึงกันหมด ทำให้อาคารมีความสัมพันธ์กันในการทำงาน
สถาปัตยกรรม

และส่งผลถึงจิตวิทยาการใช้อาคารสำหรับผู้ใช้งานโดยตรงด้วย

ชั้น 4 เป็นส่วนแสดง มีเวทีการแสดง และห้องควบคุมต่างๆ



รูปที่ 2.0 ภาพด้านหน้าอาคาร



รูปที่ 2.1 ภาพทางเข้าอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.2 ภาพภายในอาคาร

1.5 ขอบข่ายของโครงการ

แบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก

1. ศูนย์รวมด้านแพชั่น
2. สถาบันการศึกษาด้านแพชั่น

1.) ศูนย์รวมด้านแพชั่น

1.1 ส่วนบริการสาธารณะ

- โถงทางเข้า
- ประชาสัมพันธ์และติดต่อสอบถาม
- ส่วนพักคอย
- ห้องน้ำและส่วนโทรศัพท์สาธารณะ

1.2 ส่วนการให้บริการ

- การจัดนิทรรศการชั่วคราว
- การจัดแพชั่นโชว์
- การจัดกิจกรรมต่างๆ
- ห้องสมุด
- ห้องสัมมนา

1.3 ส่วนสำนักงาน

1.4 ส่วนขายอุปกรณ์ตัดเย็บ

- ขายอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการตัดเย็บ
- ขายหนังสือที่เกี่ยวข้อง

1.5 ศูนย์อาหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 COFFEE SHOP

1.7 RETAIL SHOP

2.) สถาบันการศึกษาด้านแฟชั่น

2.1 ห้องเรียนรูปแบบต่างๆ

- ห้องบรรยาย
- ห้องแพทเทิร์น
- ห้องเรียนมูวราจ (การตัดเสื้อจากหุ่น)
- ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์

2.2 ห้องพักอาจารย์

2.3 ส่วนสำนักงานสถาบัน

2.4 ห้องน้ำ และส่วนโทรศัพท์สาธารณะ

2.5 ส่วนประชาสัมพันธ์ และติดต่อสอบถาม

1.6 ขอบเขตของโครงการ

1. ส่วนบริการสาธารณะ

- โถงทางเข้า	พื้นที่ประมาณ 45	ตารางเมตร
- Reception	พื้นที่ประมาณ 24	ตารางเมตร
- ส่วนพักคอย	พื้นที่ประมาณ 45	ตารางเมตร
- ประชาสัมพันธ์และติดต่อสอบถาม(โครงการ)	พื้นที่ประมาณ 30	ตารางเมตร
- ห้องน้ำและโทรศัพท์สาธารณะ		

2. ส่วนการให้บริการ

- ส่วนจัดแฟชั่นโชว์	พื้นที่ประมาณ 500	ตารางเมตร
---------------------	-------------------	-----------

BACK STAGE AREA

- ห้องพักนางแบบ	พื้นที่ประมาณ 45	ตารางเมตร
- บริเวณแต่งหน้า	พื้นที่ประมาณ 45	ตารางเมตร
- ห้องเก็บของและอุปกรณ์	พื้นที่ประมาณ 25	ตารางเมตร
- ห้องแต่งตัว	พื้นที่ประมาณ 50	ตารางเมตร
- W.C. ชาย	พื้นที่ประมาณ 10	ตารางเมตร
- W.C. หญิง	พื้นที่ประมาณ 10	ตารางเมตร
- CONTROL ROOM	พื้นที่ประมาณ 20	ตารางเมตร
- ห้องสมุด	พื้นที่ประมาณ 430	ตารางเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ส่วนจัดนิทรรศการชั่วคราว	พื้นที่ประมาณ	450 ตารางเมตร
- ห้องสัมมนา	พื้นที่ประมาณ	150 ตารางเมตร
3. ส่วนสำนักงาน	พื้นที่ประมาณ	385 ตารางเมตร
4. ศูนย์อาหาร	พื้นที่ประมาณ	1,300 ตารางเมตร
5. ส่วนขายอุปกรณ์	พื้นที่ประมาณ	54 ตารางเมตร
6. COFFEE SHOP	พื้นที่ประมาณ	297 ตารางเมตร
7. RETAIL SHOP	พื้นที่ประมาณ	440 ตารางเมตร
8. ส่วนสถาบันการศึกษาด้านแฟชั่น		
- ประชาสัมพันธ์และติดต่อสอบถาม(สถาบัน)	พื้นที่ประมาณ	24 ตารางเมตร
- ส่วนสำนักงาน / ห้องพักอาจารย์ (สถาบัน)	พื้นที่ประมาณ	140 ตารางเมตร
- ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์	พื้นที่ประมาณ	93 ตารางเมตร
- ห้องบรรยาย	พื้นที่ประมาณ	56 ตารางเมตร
- ห้องตัดเย็บ	พื้นที่ประมาณ	180 ตารางเมตร
- ห้องแพทเทิร์น	พื้นที่ประมาณ	93 ตารางเมตร
- ห้องน้ำและโทรศัพท์สาธารณะ		
พื้นที่รวมทั้งหมด 4,941 ตารางเมตร		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาข้อมูลประกอบโครงการ

2.1 ข้อมูลทั่วไป

คำจำกัดความของคำที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่น

การให้คำจำกัดความของคำที่เกี่ยวข้อง และที่ใช้ในโครงการนั้นเป็นการทำให้เราไม่หลงทาง และหาความหมายที่แน่นอน ที่สามารถนำไปสู่งานออกแบบได้ในบางครั้ง แนวคิดอาจมาจากประวัติ สิ่งที่อยู่รอบตัว หรือคำจำกัดความก็มีอยู่ไม่น้อย

แฟชั่น (FASHION)

1. วางรูปแบบ นำรูปแบบ แบบ สิ่งที่กำลังนิยมกัน ความนิยมของคน สมัยนิยม ถูกสมัยนิยม ตามสมัยนิยมหรือ ที่มา: ผู้แต่ง สอ เสถบุตร หน้า 261 ปีที่พิมพ์ พ.ศ.2537)
2. รูปแบบเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆ ที่ประชาชนส่วนใหญ่นิยมชมชอบในห้วงเวลาหนึ่ง แนวทางในการทำบางสิ่งบางอย่าง (ที่มา: HOWKINS หน้า 143 ปีที่พิมพ์ ค.ศ. 1990)
3. พฤติกรรมในการแต่งกาย ซึ่งหมุนเวียนอยู่ตลอดเวลา ถ้าแต่งกายเหมือนกับคนส่วนใหญ่ในช่วงนั้น เรียกว่า ทันสมัย (In fashion) ถ้าแต่งกายต่างจากคนส่วนมากในช่วงนั้นจะเรียกว่า ล้าสมัย (Out of fashion) (ที่มา: ผู้แต่ง อัจฉรา วรรณสถิตย์ หนังสือออกแบบเครื่องแต่งกาย ปีที่พิมพ์ พ.ศ. 2541)
4. อุปกรณ์หรือหุ้มร่างกาย ที่พกพาเอกลักษณ์เฉพาะของบุคคล หรือ Identity ที่บ่งบอกถึงความจริง ความหวัง ความต้องการ ทศนคติ และการให้คุณค่าแก่ต่อตัวตนคนคนนั้น (ที่มา: ผู้แต่ง ดร. ธโนทัย ชลชาติภิญโญ A'02'03' discussion ปีที่พิมพ์ พ.ศ. 2548)

ลักษณะของแฟชั่น (FASHION)

คนบางคนต้องการนำสมัยอยู่เป็นนิจด้วยเหตุผลส่วนตัวบางประการซึ่งจำเป็นต้องเหมือนกัน อาจจะเป็นเพราะอุปนิสัยรักการแต่งกาย มีความสุขกับการได้เป็นจุดเด่นโดยใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เป็นเครื่องเสริม หรืออาจจะเป็นเพราะด้วยหน้าที่การงานบังคับ จำเป็นต้องชวนชวายเป็นมาใส่ หรือ อาจจะเป็นเพราะมีอาชีพผลิตเสื้อผ้าสำเร็จรูปขาย จึงจำเป็นต้องมีลูกค้ากว้างขวาง ทราบถึงทิศทาง แนวโน้มของสมัยนิยมที่กำลังจะมาถึงให้ทันทั่วทั้ง เพื่อจะได้สนองความต้องการของลูกค้าได้ทันใจกว่าร้านอื่นๆ และนั่นย่อมแสดงถึงตัวเลขงามๆ ของผลกำไรด้วย เพื่อให้ได้ผลตามความต้องการโดยได้รับประโยชน์มากที่สุดเราจะทำอย่างไรดี

คำว่าสมัยนิยมหรือ FASHION นั้นขึ้นอยู่กับปริมาณการซื้อขายของผู้บริโภคสินค้าต่างๆ ที่จะเลือกซื้อทรง (Style) ไตมากที่สุด ถ้าสินค้าในแบบนั้นหรือทรงนั้นๆ ผลิตมาแล้วไม่มีผู้ซื้อก็ไม่เรียกว่าแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลง 78279 อย่างยิ่งถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพราะชนกลุ่มใหญ่ไม่ยอมรับ ฉะนั้นจึงไม่มีใครที่จะทราบได้อย่างแน่ชัดว่า แบบหรือทรงใดจะกลายเป็นแฟชั่นที่กำลังจะมาถึง นักออกแบบทุกคนมีสิทธิที่จะใช้จินตนาการของตนเองออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายออกมาประกวดประชันกัน แบบใดที่คนนิยมมากก็เท่ากับเป็นความสำเร็จของนักออกแบบนั้นๆ ซึ่งไม่จำเป็นว่างานทุกชิ้นของนักออกแบบทุกคน จะต้องประสบความสำเร็จ เช่นกันด้วย ตามปกติว่าแฟชั่นจะมีอายุประมาณ 7 ปี เริ่มจากการนำออกสู่สายตาประชาชน เพื่อให้คุ้นเคยกินเวลา 2 ปี เมื่อเป็นที่รู้จักแล้วคนเริ่มนิยมใช้ทั่วไปกินเวลา 3 ปี หลังจากนั้นก็เริ่มจางลงจากความนิยมกินเวลาอีก 2 ปี จึงล้าสมัย ดังนั้นถ้าเราสามารถเก่งแฟชั่นได้และรับชื้อหามาใช้เสียแต่ต้นระยะเวลาของแฟชั่นแล้ว เสื้อผ้านั้นจะใช้ได้คุ้มค่ามากกว่าใช้เมื่อแฟชั่นนั้นเริ่มล้าสมัย

คู่มือที่ใช้ศึกษาแนวโน้มของแฟชั่น คือหนังสือแม็กกาซีนจากต่างประเทศ เช่น Medemoiselle, Harper's Bazaar, Vogue, Glamour, Elle, Iconique, Lucire, Hint และ Seventeen เหล่านี้เป็นแม็กกาซีนของอเมริกา ส่วนแม็กกาซีนของยุโรปก็มีชื่อเช่นกัน เช่น Linen, Italiana, L'Officiel เป็นต้น หนังสือเหล่านี้จัดว่าเป็นแม็กกาซีนชั้นดี สามารถใช้ค้นคว้าด้านแฟชั่นได้ดีเยี่ยม นอกจากจะมีรูปภาพสอดแทรก สีสดเด่นชัดแล้ว ยังมีบทความเกี่ยวกับเทคนิคการตัดเย็บ และข่าวการค้าทางด้านนี้จากแหล่งสำคัญต่างๆของโลกให้ทราบอีกด้วย ถ้าเป็นแม็กกาซีนสำหรับผู้ชายที่น่าสนใจก็เช่น Gentleman's Quarterly, Esquire, California Men's Stylist เป็นต้น

ขึ้นชื่อว่าแฟชั่นต้องมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากแฟชั่นเป็นการแสดงออกทางศิลปะอย่างหนึ่งที่ใช้ร่างกายเป็นที่แสดง จึงต้องมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้สวยงามเหมาะสมยิ่งขึ้นอยู่เสมอ

การเปลี่ยนแปลงด้านแฟชั่นเป็นสิ่งที่ซับซ้อน ย่อมแสดงให้เห็นถึงชีวิตในสังคมช่วงนั้นๆ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และจิตวิทยา

การเปลี่ยนแปลงของแฟชั่น มี 3 ระยะ คือ

1. TREND จะเป็นลักษณะทิศทางเดียว ใช้กับแฟชั่นที่ได้รับความนิยมติดต่อกันเป็นเวลานาน เช่น การใช้ Corset แต่บางครั้งคำว่า Trend ไม่มีความหมายสำหรับคนบางคน เช่น พวกที่ต้องการอิสรเสรีภาพในการแต่งกาย
2. A CYCLES คำนี้มักจะใช้กับกิจการด้านแฟชั่น ซึ่งกินเวลาเป็นปีหรือเป็นฤดูกาล เช่น ระดับความยาวของชายกระโปรงเป็นสิ่งที่ตาม Cycles บางปีสั้น บางปียาว อีกตัวอย่างหนึ่งได้แก่ คำว่า "Look" บางทีก็แต่งกายตามอย่างปี 1930 ก็เรียกว่า "1930 Look" ดังนั้นคำว่า Cycles จึงใช้กับแฟชั่นที่ได้รับความนิยมติดต่อกันเป็นเวลานานเช่นกัน
3. FAD คือสิ่งที่เข้าสู่ความนิยมได้เร็ว แต่อยู่ได้ไม่นานก็เสื่อมลง เช่น ชุด " Hot pant" หรือ ชุดอาบน้ำบิกินี่ ที่ใช้เชือกร้อยผ้าชิ้นเล็กๆ ผูกที่เอวและรอบอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COSTUME หมายถึง

1. เครื่องแต่งกายที่ใช้กันในสมัยหรือถิ่นหนึ่งๆ เครื่องแต่งกายแบบโบราณที่ใช้ในการแสดงละครแต่งกาย (ที่มา : ผู้แต่ง สอ เสถบุตร หน้า 261 ปีที่พิมพ์ พ.ศ. 2537)
2. เครื่องแต่งกายที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาโดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการเฉพาะ หรือเป็นพิเศษ เครื่องแต่งกายที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาเป็นเฉพาะสำหรับสถานที่หรือช่วงเวลาหนึ่ง (ที่มา: HOWKINS หน้า 143 ปีที่พิมพ์ ค.ศ. 1990)

DESIGN หมายถึง

1. ออกแบบ แบบ แผนแบบ สวดลายเค้าโครง (ที่มา : ผู้แต่ง สอ เสถบุตร หน้า 261 ปีที่พิมพ์ พ.ศ. 2537)
2. การวาดภาพซึ่งแสดงให้เห็นถึงวิธีการทำบางสิ่งบางอย่าง เส้น และรูปร่างซึ่งเป็นที่มาของการตกแต่งหรือแบบ การวาดเพื่อออกแบบบางสิ่งบางอย่าง การออกแบบบางอย่างโดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ (ที่มา: HOWKINS หน้า 143 ปีที่พิมพ์ ค.ศ. 1990)

STYLE หมายถึง

“วิธี หรือ แบบเฉพาะที่จะทำให้เสื้อผ้าชิ้นนั้นแตกต่างกับเสื้อผ้าอื่นๆ”

2.2 ข้อมูลเฉพาะ

โครงการศูนย์รวมแฟชั่น และสถาบันการออกแบบด้านแฟชั่นแบ่งพื้นที่โครงการเป็นส่วนต่างๆดังนี้

1. ส่วนศูนย์แฟชั่น
2. ส่วนสถาบันการศึกษา
3. ส่วนสำนักงาน

2.2.1 การจัดส่วนพลาซ่าและร้านค้าให้เช่า

การจัดกลุ่มพื้นที่ โดยทั่วไปมักเริ่มต้นโดยการจัดพื้นที่ต่างๆ ให้ได้ขนาดเท่ากับพื้นที่ที่ได้จากการศึกษาทางการตลาด โดยมุ่งในการจัดพื้นที่ทุกกลุ่มลงในที่ตั้งให้เหมาะสมที่สุด พร้อมกับต้องจัดระบบสัญจรทุกระดับให้เหมาะสมกับการจัดกลุ่มพื้นที่นั้นด้วย ทั้งนี้จะต้องคำนึงถึงสาระสำคัญต่อไปนี้ด้วยคือ

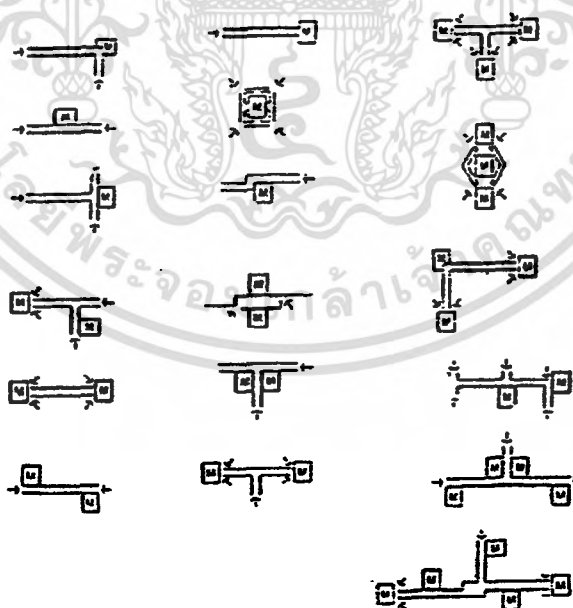
2.2.1.1. ความสะดวกสบายสำหรับลูกค้า การจัดกลุ่มพื้นที่ควรมุ่งจัดให้ลักษณะที่ให้ความ

สะดวกสบายแก่ลูกค้าให้มากที่สุด ตัวอย่างเช่น ความสะดวกในการเข้าออกจากที่ตั้งด้วยรถยนต์ การเอ็กซิตเรชั่นเอ็กซิตเรชั่นที่สะดวกสำหรับผู้ใช้รถจักรยานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ผู้เช่าเห็นประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จัดให้มีที่จอดรถอย่างเพียงพอ และเข้าจอดได้อย่างสะดวก ทางเดินสำหรับลูกค้าต้องระมัดระวังไม่ให้มีความยาวมากเกินไป และต้องไม่มีสิ่งกีดขวางที่ทำให้เดินไม่สะดวก ฯลฯ

2.2.1.2. ความเสมอภาคของปริมาณลูกค้าที่ผ่านร้านค้าแต่ละร้าน การจัดกลุ่มร้านค้าที่ดี ต้องมุ่งจัดร้านทุกร้านให้ตั้งอยู่ในทำเลที่มีลูกค้าผ่านมากที่สุด วิธีการจัดกลุ่มร้านค้าที่ประสบผลสำเร็จ ตามที่มุ่งหมายข้างต้น มีพื้นฐานมาจากแนวความคิดเกี่ยวกับ “ที่ยึดเหนี่ยว (ANCHOR)” หรือ “ตัวดึง (PULLS)” หรือ “การดึงดูดของแม่เหล็ก (MAGNET)” ซึ่งหลักการที่สำคัญของวิธีนี้ คือการกำหนดพื้นที่ที่ปลายของทางเดิน ให้เป็นพื้นที่ของผู้เช่ารายใหญ่ที่สามารถดึงดูดลูกค้าได้ดีที่สุด เพื่อให้ลูกค้าสนใจสินค้าและเข้าร้าน ดังนั้น วิธีการดังกล่าวจะมีผลต่อพฤติกรรมของลูกค้า โดยลูกค้าจะถูกพื้นที่ที่อยู่ที่ปลายของทางเดินชักจูงให้เดินไป เพราะความหลากหลายของสินค้า และราคาที่ดีที่พื้นที่นั้นๆ เสนอให้ และยังสามารถเปรียบเทียบกับสินค้าตามทางเดินอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ลูกค้าจึงหยุดแวะตามร้านค้าระหว่างทาง เพราะความน่าสนใจของสินค้าที่เสนอให้เลือกชม และเปรียบเทียบราคากันได้

ดังนั้น ข้อควรระวังในการจัดกลุ่มพื้นที่คือ ต้องหลีกเลี่ยงทางเดินที่มีปลายตัน หรือการจัดทำเลขของร้านค้าที่มีอยู่นอกเส้นทางที่มุ่งไปยังพื้นที่ดึงดูดลูกค้า เพื่อให้ร้านค้าทุกร้านและจุดสนใจของการค้าขายทั้งหมดอยู่บนเส้นทางที่มุ่งไปยังพื้นที่ดึงดูดลูกค้าในทางปฏิบัติ พื้นที่ดึงดูดลูกค้าอาจมี 1, 2 หรือมากกว่า 2 แห่ง แต่ก็สามารถจัดกลุ่มพื้นที่ได้ด้วยหลักการเดียวกันกับที่ได้กล่าวข้างต้น โดยจัดให้มีหลายกรณี



รูปที่ 2.1 แสดงการจัดตำแหน่งพื้นที่ดึงดูดลูกค้าในกรณีต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.1.3. การพิจารณาการสัญจร การจัดกลุ่มพื้นที่ที่เหมาะสมกับที่ตั้งและระบบสัญจรควรมี การพิจารณาการสัญจร 4 ชนิด ควบคู่ไปด้วย ดังนี้

- เส้นทางรถยนต์ของลูกค้า ต้องจัดให้มีการเข้า-ออกจากรถที่จอดได้สะดวก รวดเร็ว เข้าจอดรถได้ อย่างสะดวก มีการจอดรถอย่างพอเพียง และการสัญจรภายในต้องคล่องตัวไม่ติดขัด รวมทั้งต้อง ระวังระดับมิให้มีให้เกิดปัญหากับจราจรภายนอกที่ตั้งด้วย
- ทางเดินของลูกค้าจากที่จอดรถ เมื่อจอดรถแล้วควรจะสามารถเห็น และมาถึงทางเดินได้อย่าง สะดวก ให้นำเข้าสู่พื้นที่การค้าเร็วที่สุด และต้องให้มีความปลอดภัยสูงสุดจากรถยนต์
- ทางสัญจรของการบริการและขนส่ง เส้นทางนี้อาจแยกหรือรวมกับเส้นทางต่อไปนี้ แต่ขณะมี การบริการและขนส่ง ต้องไม่กีดขวางการสัญจรของลูกค้าทุกชนิด โดยเฉพาะตำแหน่งของจุดบริการ และขนส่ง ควรให้มีความสะดวกรวดเร็วในการให้บริการสูงสุด
- ทางเดินของลูกค้าภายในกลุ่มพื้นที่อาคาร ต้องจัดให้การสัญจรของลูกค้ากระจายไหลเวียนได้ ทั่วทุกพื้นที่ เพื่อให้ลูกค้าเข้าถึงทุกพื้นที่ได้อย่างเท่าเทียมกัน โดยต้องไม่จัดให้เกินทางเดินที่นำลูกค้า ออกจากเส้นทางที่มุ่งสู่พื้นที่ที่ดึงดูดลูกค้า และต้องไม่มีทางเดินปลายตันด้วย

การพิจารณาดังกล่าว เพื่อต้องการให้การสัญจรทั้งหมดประสานกัน เป็นระบบสัญจรที่ คล่องตัวและเหมาะสมกับการจัดกลุ่มพื้นที่มากที่สุด อีกทั้งเพื่อให้ชัดเจนเป็นวิธีที่ดีที่สุด ที่ทำให้ร้านค้า ทุกร้านที่มีลูกค้าผ่านมากที่สุด และอยู่ในทำเลที่ดีที่สุดอย่างเสมอภาคกัน อีกทั้งเพื่อให้มั่นใจว่าการ สัญจรทุกชนิด จะสามารถให้ความสะดวกสบายแก่ลูกค้า และแก่การปฏิบัติงานของพนักงานได้อย่าง ดีที่สุด

PEDESTRIAN MALL

PEDESTRIAN MALL เป็นทางเดินสำหรับผู้เดินซื้อสินค้าภายในศูนย์การค้า มักจะมีร้านค้า อยู่ 2 ฟากทางเดิน ทางเดินนี้จะไม่รบกวน มองไม่เห็นความสับสนของยานพาหนะบนถนนใดใดทั้งสิ้น มีแต่ผู้เดินทางเท้าเท่านั้น อาจจะมีหลังคาคลุมหรือไม่มี PED. MALL จะเริ่มต้นจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุด หนึ่ง จุดเริ่มและสุดอาจเป็นที่จอดรถ DEPARTMENT STORE ทำรถประจำทาง ป้ายรถประจำทาง PLAZA OPEN SPACE หรือย่านการค้าอื่นๆ PED. MALL จะช่วยตัวเชื่อมโยงทุกๆร้านค้าไว้ เกี่ยวเนื่องกันและมันจะเป็น EXTENSION (ตัวต่อ) ที่ทำให้ย่านการค้าขยายตัวออกไปอีกการทำ PEDESTRIAN MALL เป็นจะต้องตั้งต้นด้วยการ LOCATE ตำแหน่งของจุดเริ่มต้น ซึ่งจะต้อง พิจารณา ผู้เดินซื้อสินค้าว่า เขาหลงรถประจำทางที่ไหน จอดรถที่ไหน การเคลื่อนไหวบนทางเท้าของ ย่านการค้าหนาแน่นที่ใด เพื่อที่จะดึงดูดคนจำนวนมากให้เข้ามาซื้อสินค้า PED. MALL นั้นยังต้อง คำนึงถึงว่า เมื่อนำเข้ามาแล้วจะพาเขาไปส่วนใดบ้าง และจะให้ทางเดินมันสิ้นสุดอย่างไร ที่จุดสิ้นสุด ควรจะต้องเป็นที่ๆ มีคุณสมบัติเหนือจุดเริ่มต้น เช่นที่จอดรถ ป้ายรถประจำทาง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

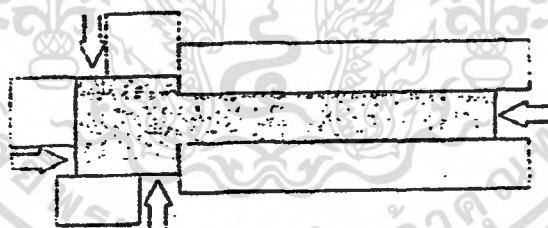
การที่จะดึงดูดคนเข้ามาเดินซื้อสินค้าใน PED. MALL นั้นตัว PED. MALL ต้องสร้างความสนใจด้วย ควรมีความกว้างพอ มีความสะดวกสบาย สร้างความตื่นเต้น ระบายความสนใจด้วยสินค้าด้วยสีสันด้วย VOLUME และ SPACE ให้อิสระแก่ผู้เดินเลือกที่จะหยุดพัก ถ้า MALL นั้นยาว SPACE ที่ยาวและคับอาจสร้างความน่าเบื่อ การทำ OPEN SPACE ขัดจังหวะอาจจะช่วยลดความคับแคบอัดอึดลง ลักษณะเช่นเดียวกับสิ่งที่บ่งบอกถึงความตึงเครียด ม่านมั่ง ต้นไม้ SCULPTURE น้ำ แสงสี เสียง อาจนำมาใช้ได้เหมาะสมภูมิอากาศ เช่น ฝนตก แดดกล้า อย่างเมืองเราการทำหลังคาคลุม MALL นั้นได้ว่าเป็นวิธีการที่น่าจะนำมาใช้

การระบายคนออกจาก PED. MALL ควรทำได้อย่างรวดเร็วในกรณีไฟไหม้ เพราะมีลักษณะเช่นเดียวกับ CORRIDOR ของตึก การทำช่องทางออกต้องมีมากพอเพียง และต้องแสดงว่าทางออกนั้นจะออกไปถึงส่วนใดของภายนอก

ข้อพิจารณาในการทำ PEDESTRIAN MALL ที่สำคัญที่ดังนี้

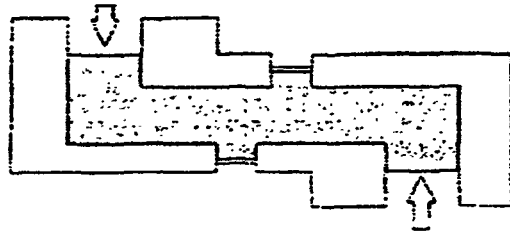
1. การวางและขนาดของทางเดิน

ทางเดินที่ได้ผลดีมักจะมีรูปร่างง่าย ๆ เช่น รูปตัว I, T, หรือ L ทางเดินที่มีลักษณะขนานกันหรือเกาะกันเป็นกลุ่ม ซึ่งได้เป็น



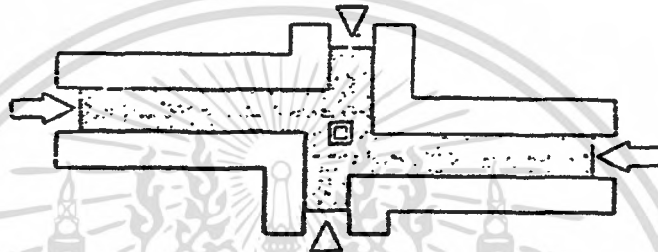
รูปที่ 2.2 ทางเข้าที่มีหลายขนานกัน

1.1 เป็นแบบที่ง่ายสำหรับศูนย์การค้าขนาดเล็ก มีร้านค้าที่ขนานกัน เข้าสู่อาคารที่ปลายทั้งสองข้างความสัมพันธ์ระหว่างภายใน และภายนอกโครงการถูกตัดขาดออกจากกัน ควรมีร้านค้าที่มีกิจกรรมสูงบริเวณทางเข้า เช่น ร้านอาหาร เพื่อดึงดูด ความสนใจของลูกค้า



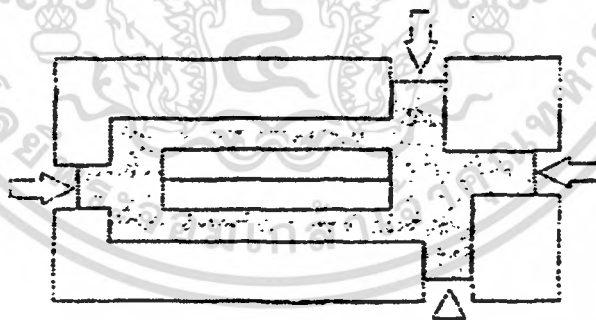
รูปที่ 2.3 ทางเดินรูปตัว U

1.2 ทางเดินรูป L ที่เกิดจากอาคารรูป Z ทำให้เกิดทางเข้าหลัก 2 ทาง อาจเพิ่มเติมทางเดินให้ยาวขึ้น โดยการเพิ่มอาคารและเลื่อนทางเดินออกไป



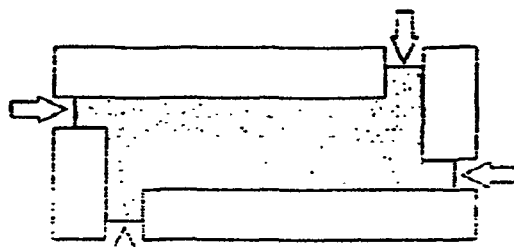
รูปที่ 2.4 ทางเดินแบบ 4 แยก

1.3 แบบปกตินิยม คือร้านค้าต่างๆมาพบกันเป็น 4 แยก โดยศึกษาจากความสัมพันธ์กับภายนอกพื้นที่ แต่เป็นการสร้างจุดสนใจที่มีประสิทธิภาพ ทว่าทุกทางจะเป็นทางเข้าหลัก หรือจุดที่เป็น การเปลี่ยนระดับ



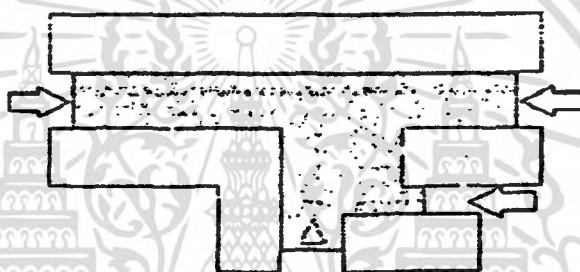
รูปที่ 2.5 ทางเดินขนาน

1.4 ทางเดินขนาน เหมาะสำหรับการค้าขนาดใหญ่เท่านั้น ความสำคัญอยู่ที่มุมต่างๆว่าจะสามารถ FLOW ของผู้ใช้สอยไปรอบๆได้หรือไม่ ส่วนร้านค้ากลางพื้นที่การบริการจะไม่ดีนัก



รูปที่ 2.6 การเชื่อมทางเดินร้านค้าเรียงแถว

1.5 การเชื่อมจุดที่นำสนใจเข้ากับร้านค้าที่เรียงกันเป็นแถวตรง ร้านค้าที่ปลายข้างหนึ่งมักไม่ประสบความสำเร็จ ปกติจะใช้กับชั้นพื้นดินของศูนย์การค้าใหญ่



รูปที่ 2.7 ทางเดินรูปตัว T

1.6 ทางเดินรูป T มีจุดเด่น 3 จุด ร้านค้าต่อเนื่องกันแนวยาว ทำให้เกิดความน่าเบื่อแบบมาตรฐานจรรยาเป็นแบบที่เหมาะสม ทฤษฎีกรรมการใช้สอยที่เปลี่ยนแปลงตามเวลา การคาดการณ์ที่แม่นยำ รวมถึงที่ตั้ง โครงการ เหล่านี้เป็นตัวแปรที่จะทำให้ศูนย์การค้าประสบความสำเร็จ หรือล้มเหลวทั้งสิ้น ส่วนความยาวของ MALL นั้น จากการวิเคราะห์ที่อเมริกาเห็นว่าขนาดประมาณ 180 เมตร และอย่างมากไม่เกิน 240 เมตร ซึ่งควรจะมีการตัดช่วงเป็นระยะๆ ประมาณ 30 เมตร ขนาดความกว้างและความสูงของ MALL ควรมีความสัมพันธ์กัน เพราะมีผลทางสภาพต่อการมองเห็นของลูกค้าในอเมริกา ขนาดความกว้างประมาณ 9 – 15 เมตร ในอังกฤษ ขนาด 7.5 – 10.5 เมตร แต่ในขณะที่ศูนย์การค้าบางแห่งในมอนทรีออลใช้เพียง 6 และ 4 ได้ผล

ขนาดความกว้างของ MALL มักจะ ได้มาจากส่วนคนที่ผ่าน จำนวนคนที่ผ่านมากที่สุดที่เดินผ่าน ได้คือ 90 คน/ความกว้าง 1 เมตร/นาที ความสูงของ MALL ตั้งแต่ 3.6-6 เมตรจนถึง 10 เมตร การเปลี่ยนแปลงความสูงของ MALL เป็นการเบรค MALL อย่างหนึ่ง อย่างไรก็ตามเนื้อที่ของ MALL และคอร์ท ควรจะใช้เพียง 10% ของเนื้อที่ซึ่งข้างอื่น ๆ รวมกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. จุดสนใจ (FOCAL POINTS)

จุดสนใจควรมีขนาดประมาณ 10 ตารางเมตร อาจจะเป็นคอร์ท หรือเป็นจุดที่มีกิจกรรม เช่น การแสดงนิทรรศการ แฟชั่นโชว์ แสดงดนตรี เป็นต้น

3. การสัญจรในแนวโค้ง

แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ การสัญจร โดยใช้เครื่องชนิดกลไก และการใช้บันไดธรรมชาติการสัญจรโดยใช้เครื่อง ได้แก่ การใช้ลิฟท์ และบันไดเลื่อน หรือสายพานเลื่อน การใช้ลิฟท์ถูกจำกัดด้านจำนวนคน แต่การขับเคลื่อนประหยัดกว่า และยังประหยัดเนื้อที่กว่าบันไดเลื่อนอย่างไรก็ดีในชั้นการใช้งานอาจจะใช้ประกอบกันตามกรณี เช่น ศูนย์การค้าที่มีระดับชั้นน้อยอาจใช้บันไดธรรมชาติ บริเวณที่ต้องการระบายคนอย่างรวดเร็ว ก็ใช้บันไดเลื่อนหรือลำโพงผ่านชั้นอื่นๆ ก่อนจะถึงชั้นขายของก็จะใช้ลิฟท์

4. ส่วนประกอบของ MALL

อาจจะต้องคำนึงถึงตั้งแต่ทางเข้า (ENTRANCE) จนถึงส่วนประกอบเล็กน้อย เช่น มีที่นั่ง กระจาดต้นไม้ ที่ค้ำน้ำ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงมากได้แก่ จุดเบรก MALL ซึ่งเราสามารถสร้างบรรยากาศให้ตื่นตื้นชวนแก่การสนใจ หรือการใช้ถาดอนเนกประสงค์ หรือการสร้างบรรยากาศให้รื่นรมย์พักผ่อน เช่น สวนที่มีที่นั่งพักผ่อน ทานอาหาร นอกจากส่วนประกอบใหญ่ๆแล้วยังต้องคำนึงถึงส่วนประกอบย่อย เช่น ประติมากรรม ที่สร้างความรู้สึกที่แข็งแรง บริเวณโทรศัพท์สาธารณะหรือบอร์ด แสดงผังที่ตั้งร้านค้าต่างๆ แสงลอยชายของชั่วคราว คลอดจน GRAPHICS และ SIGNS ต่างๆด้วย

5. พื้นที่สำหรับสาธารณะประโยชน์

การสร้างอาคารที่เชิญชวนให้ประชาชนมีความสนใจในโครงการนั้นๆ ต้องมีส่วนอำนวยความสะดวกแก่สาธารณะชน เพื่อเป็นการสร้างทัศนคติที่ดีต่อโครงการ

- ลักษณะที่ตั้ง โครงการที่ตั้งอยู่ที่หัวมุมถนน ที่เป็นจุดที่วิกฤตเช่นนี้ โดยสามัญสำนึกเห็นว่าจะควรเปิดโล่งเป็นสวนสาธารณะย่อยๆ โดยสามารถได้ประโยชน์ดังนี้

5.1 เสริมบรรยากาศที่ดีแก่บริเวณ 4 แยก ให้ความร่มรื่นแก่บริเวณ

5.2 เป็นจุดนัดพบของผู้ใช้โครงการ

5.3 เป็นจุดเชื่อมระหว่างส่วนสาธารณะและพื้นที่โครงการ

5.4 เป็นจุดเด่นของโครงการ

ลักษณะของพื้นที่เปิดโล่งนี้ ไม่มีข้อจำกัดว่าจะมีลักษณะเช่นใดเป็นการเฉพาะ

ลักษณะร้านค้าให้เรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร้านขายสินค้าภายในโครงการเป็นลักษณะการขายแบ่งเป็นร้านแต่ละร้าน คนที่ห้อยต่างๆรูปแบบของร้านค้าโดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

- การจัด DISPLAY หน้าร้าน มีความสำคัญต่อการขายสินค้าอย่างมาก เนื่องจาก เป็นจุดที่ดึงดูดลูกค้า
- ภายในร้านมีการขายสินค้าและโชว์สินค้า
- คลังสินค้ามักอยู่หลังร้าน

การตกแต่งหน้าร้าน

ด้านหน้าร้าน เป็นจุดแรกที่เห็น ดังนั้นจึงมีความสำคัญมากต่อการขายสินค้า รายละเอียดที่คิดถึงการตกแต่งด้านหน้าร้านให้สวยงาม และโชว์สินค้า (DISPLAY) เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจแก่ผู้พบเห็นและ DISPLAY ที่ดี ต้องมีการปรับเปลี่ยนให้น่าสนใจ และเหมาะสมแก่ยุคสมัยอยู่เสมอ

DISPLAY กล่าวถึงสินค้าที่ SHOW ควรมีความสัมพันธ์กับ DISPLAY ให้มีความพอเหมาะ เพื่อว่าระยะของการมองมายังสินค้าในตู้ นั้น จะทำให้สัดส่วนต่างๆ และดูพอเหมาะเป็นองค์ประกอบที่ไม่หลอกลวงและทำให้เกิดความสมบูรณ์ของ DISPLAY ซึ่งขึ้นทางข้างบน โฉนที่ติดกับผนังกำแพง หรือทางเดินแคบๆ ที่คนเดินผ่าน นับเป็นจุดหนึ่งที่เหมาะสมในการที่จะจัด DISPLAY อีกจุดหนึ่ง เพราะเป็นจุดเด่น และสามารถเรียกความสนใจของผู้ที่เข้าไปซื้อ การเน้นด้วยแสงไฟจะช่วยจะช่วยให้ดีขึ้น การใช้แสงไฟช่วงนี้ การส่องไฟไปยังผนังที่วางด้านหลัง DISPLAY และวัตถุตั้งขึ้นนั้น ควรจางกว่าไฟที่ส่องไปยังวัตถุที่ตั้งขึ้นนั้น ก็ไม่ได้เป็นความจำเป็นเสมอไป

อีกประการหนึ่ง การจัด DISPLAY นั้น ไม่จำเป็นต้องไปที่จะจัดเอาสินค้าดีๆ หรือราคาแพงไว้ในบริเวณ เฉพาะแต่ในทางกลับกัน สินค้าราคาถูก อาจจะนำมาจัดรวมในบริเวณเดียวกันกับสินค้าน่าราคาสูงก็ได้ เพราะว่าไม่เป็นการแนะนำเสมอไปว่าสินค้าน่าราคาแพงจะขายได้มากกว่าตรงกันข้าม สินค้าราคาถูก อาจขายได้ดีกว่าก็ได้

DISPLAY ENTRANCE SIGN

เมืองแรกที่สำคัญที่สุดด้านหน้าร้านคือ DISPLAY ด้านหน้าร้านเช่นอาจจะจัดเป็นรูปแบบของ SHOW WINDOW หรือวางของไว้บนโต๊ะ ส่วนด้านหน้าทางเข้าควรจะเป็นกระจกทางเดินเข้าของถูกค้า หรือผู้ที่จะไม่ซื้อสินค้าควรจัดเป็นแบบแบน กล่าวคือ เป็นส่วนของสินค้า ด้านหน้าร้านก็ควรจัดเป็นเป็นเขตจัด DISPLAY มีที่ว่างสำหรับการขยายภายในร้านที่จัดไว้เป็นสัดส่วนสัญลักษณ์ที่เป็น BACKGROUND ควรจะให้มันเป็นเครื่องหมายการค้าของสินค้าทั้งหมดของร้าน

SHOW WINDOWS

SHOW WINDOWS สำหรับทุกๆร้านนั้น ด้านหน้าของร้านจำเป็นต้องจัดให้อยู่ในระดับของสายตาของคนที่จะเดินผ่านไปผ่านมา คือให้อยู่ในระดับที่สูงจากพื้นประมาณ 4 ฟุต 6 นิ้ว ส่วน SHOW WINDOWS นั้นควรเป็นของเล็กๆ และยกจากพื้นให้อยู่ในระดับสายตาและเป็น ใ้ได้ง่ายของที่อยู่ใน SHOW WINDOWS ควรเป็น นำหอม เทพร พลอย เครื่องสำอาง เป็นต้น

สรุปแล้ว SHOW WINDOWS นั้นจัดแข่งตัวออกค่างหาก และมีขนาดเล็กเพื่อเรียกจุดสนใจของสินค้าที่แสดง เหมือนเป็นรูปที่อยู่ในกรอบในกรณีของสินค้าที่มีขนาดใหญ่ เช่นเครื่องแต่งกายนั้น ควรจะจัดให้ขนาดของจริง ซึ่งหมายความว่า มีหุ่นเท่าคนจริงสวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้น และควรจะยกพื้นนิคหน่อขไม่มากนักในการ DISPLAY ตามความลึกของ WINDOW นั้นควรจะให้ใหญ่กว่าขนาดของสินค้าที่จัด DISPLAY

การจัด DISPLAY ควรจะต้องจัดอยู่ในที่เฉพาะสำหรับจุดมุ่งหมายที่จะต้องการ โชว์สินค้าชนิดนั้นๆ ควรจะมีการเลือกจัดในบริเวณที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของ WINDOW และทางเข้า เพราะทางเข้านั้นเป็นทางผ่านของผู้ที่จะเข้ามาซื้อของ ความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านี้และการจัด DISPLAY จึงควรเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงแบบอย่างของการจัดร้านเช่นนี้ จึงจะ ได้รับความสำเร็จ ไปได้ คิวส์

บริเวณด้านหน้าที่จัดแสดง (DISPLAY SURFACE)

บริเวณหรือที่ๆจะจัด DISPLAY นั้น จำเป็นจะต้องจัดอยู่ในแนวตรง หรือตั้งฉากกับเส้นทางเข้า หรือมีจะนั้นก็ควรมีฉากค้ำขึ้น โดยอิสระ บริเวณที่จัด DISPLAY นั้นขึ้นอยู่กับบริเวณของร้านในส่วนที่ต้องการจะให้ เป็น DISPLAY สิ่งเหล่านี้ต้องดูให้มีความเหมาะสมกัน และต้องให้มีความสัมพันธ์กับคนขาย ผู้ซื้อที่ผ่านเข้าออกอาคารหรือสิ่งก่อสร้างสถาปัตยกรรมนั้น มีความสำคัญรองลงมาเป็นอันดับ 2 ของการแสดงสินค้าแต่ทั้งนี้ไม่ได้ความหมายว่า ทุกๆ ตารางนิ้วของที่วามนี้จะต้องเต็มไปด้วยสินค้าที่จัดแสดงเพราะถ้าเป็นเช่นนี้ก็จะขาดจุดสนใจแก่ผู้ที่มีมาซื้อของ

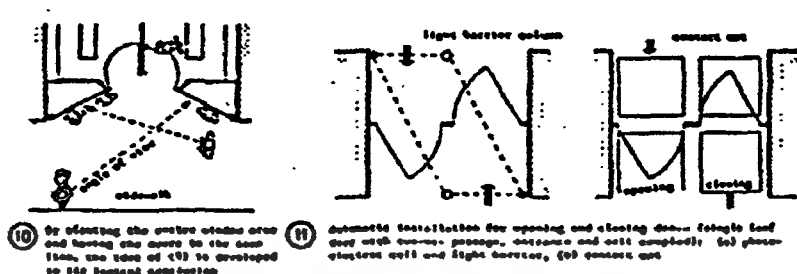
สัดส่วนในการจัด DISPLAY (SCALE)

นับเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการจัด DISPLAY เพราะเป็นการเน้นให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของสินค้า และจุดยืนของคนที่มาชมยังสินค้านั้นๆ ให้การมองเห็นอยู่ในระยะที่พอดีกับสัดส่วน

คูโรว์

คูโรว์ ควรจะเปิดค่อกัน ได้โดยตรง ซึ่งด้านหลังอาจจะ เป็นผนังทึบหรือกระจกเงาที่เป็นเช่นนี้ เพราะจำเป็นต้องเข้าไปแต่งคูโรว์ ซึ่งควรจะใช้เวลาน้อยและง่าย ขนาดของคูโรว์ทำได้อย่างแตกต่างซึ่ง ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แล้วแต่ของสัญลักษณ์ของสินค้าและนโยบายการค้า เช่น ถ้าเป็นเฟอร์นิเจอร์ดูโชว์ อาจจะลึก 28-31 เซนติเมตร และสูงมากที่สุด ถ้าเป็นเครื่องเพชร ความลึกที่ต้องการอาจเป็นเพียง 30 เซนติเมตร



รูปที่ 2.8 ลักษณะการให้แสง

การจัดแสงมีความจำเป็นเพื่อที่จะให้สินค้าเด่นขึ้น

ประตูทางเข้าและป้ายร้าน ประตูทางเข้าเป็น ไปได้ทั้งบานเปิด บานพับ บานเลื่อน หรือ บานเปิดแบบอัตโนมัติ บางครั้งอาจจะใช้บานม้วน เพื่อที่จะไม่ต้องถูกกีดขวางจากรัศมีการเปิดร้านที่ทำงาน เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของร้าน และเป็นการตกแต่งโครงสร้าง

SIGN

ด้านหน้าของร้านค้าทุกร้าน สิ่งที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือ ชื่อของร้าน (SIGN) ซึ่งมีอยู่ 2 ชนิดแรกคือ มีลักษณะที่ใหญ่อยู่บนอาคารเหนือระดับคาขึ้นไป เพื่อจะมองเห็นในระยะไกลๆสังเกตเห็นได้ง่าย ชนิดที่สอง มีขนาดเล็กซึ่งอยู่ในระดับสายตา หรือกว่าสายตาของคนที่เดินผ่านไปมาตามถนน ซึ่งสามารถมองเห็นและอ่านได้อย่างไกลๆ ชื่อของร้านควรจะอยู่ด้านหน้าของร้านนั่นเอง ชื่อของร้านเป็นจุดหนึ่งที่ไม่ควรละเลยที่จะออกแบบให้สวยงาม ตัวอักษรที่ไว้ทำชื่อร้านนั้นมืออยู่มากที่ หลากยาราคา และหลายลักษณะของวัตถุ สิ่งที่สำคัญคือต้องให้กลมกลืนกับ BACK GROUND เครื่องหมายเหล่านี้ คมปกตินี้มักจะติดอยู่ที่กระจกหรือบนฝาผนังหน้าร้าน

การให้แสงสีแก่ชื่อร้าน ในเวลากลางคืนนั้นประการแรกคือ ให้มองเห็นชัดเหมือนในตอนกลางวันซึ่งมีกรรมวิธีหลายอย่าง เช่น ใช้หลอดนีออนเล็ก, ดัดไปตามตัวอักษร บางทีจะเห็นการใช้หลอดไฟ (ILLUMINATION) คัดเป็นตัวอักษรนั้นเป็นอีกวิธีหนึ่ง หรือ ไม่ก็ให้เห็นตัวอักษรอยู่บนกล่องแก้ว โปร่งแสงและด้านในกล่องมีหลอดไฟอยู่ตัวหนังสือต้องมีสีแตกต่างจากตัวกล่องโปร่งแสงนั้น เพื่อจะได้ดูชัดเจน ชื่อของร้านนั้น มีสองแบบในการจัดคือ แบบแนวนอนและแบบแนวตั้งฉาก

ENTRANCE

ประตูทางเข้าของร้านค้ามักเป็นส่วนทะเลาะเข้าไปข้างใน ซึ่งกระจกใสนั้นสามารถมองเห็นสิ่งของ และ DISPLAY ที่จัดไว้ได้อย่างชัดเจนและควรให้ความสะดวกแก่ลูกค้าในการเข้าออก คือ การจะเปิดปิด นั้นควรจะเป็นไปในทางเปิดปิดได้เอง โดยอัตโนมัติ โดยไม่ต้องใช้แรงคนในการเปิดปิดนั้น กรอบของ ประตูควรเป็นโลหะเพื่อความคงทนถาวร และเพื่อความสวยงามด้วย

ด้านหน้าของร้านเป็นแผ่นกระจกโดยตลอด ดังนั้นประตูควรทำให้แตกต่างกันออกไป จะมีเครื่องหมาย การค้าติดอยู่บนขอบประตู หรือตรึงบานประตู

ร้านเล็กควรมีเพียงประตูเดียว คือ บานเดียว ร้านใหญ่ควรจะเป็นประตูคู่ เพื่อเหมาะต่อการเข้าออกได้ โดยสะดวก คือจัดความสะดวกสบายให้แก่ลูกค้าที่เข้าออก บางทีควรมีประตูระหว่างห้องชั้นนอกกับ ห้องชั้นในภายในตัวอาคารเพื่อที่จะป้องกันฝุ่นละออง และความร้อนหนาวจากภายนอกด้วย AIR CONDITION ที่จัดไว้ภายในร้านที่ตั้งของประตูทางเข้านั้นสำคัญมาก ประการแรก ควรจะมีความสัมพันธ์กับทางเดินด้านในของร้านค้าที่เรียกว่า "SHOPPING STREET" ควรจะตั้งอยู่หรือจัด คอยอยู่ระหว่างสินค้าที่จัด SHOW WINDOW อยู่บ่อยๆถ้าประตูทางเข้าของร้านอยู่ตรงกลาง ควรจะ จัด DISPLAY ทั้งสองข้างหรือด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งหมายความว่าเมื่อเดินผ่านประตูเข้าไปก็จะจัด DISPLAY ไว้นั่นเอง และเมื่อประตูอยู่ทางใดทางหนึ่ง ไม่ใช่ตรงกลางของร้านก็ต้องจัด DISPLAY ไว้ ด้านหนึ่ง ประตูทางเข้าด้านหน้า ไม่ควรเป็นบันได คือ หมายความว่าไม่เป็นบันไดขึ้นไปสู่ประตูทางเข้า และไม่ควรอยู่ระดับเดียวกันกับทางเดินริมถนน (FOOT PATH) ถ้าความแตกต่างระหว่างทางเดินริม ถนนและพื้นของร้านค้า (SALE FLOOR) ควรจะสร้างเป็น SLOPE ขึ้นไปดีกว่าที่จะสร้างเป็นขั้นๆ หรือบันได (STEP) ไปทางประตูทางเข้าและเป็นการดีที่จำสินค้าเข้าออกได้ง่าย สะดวก โดยใช้รถ ล้อเลื่อนของ

องค์ประกอบส่อสภาพในร้านค้า

องค์ประกอบภายในร้านค้าย่อยสามารถแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนเก็ลสินค้าและส่วนขาย สินค้าซึ่งแล้วแต่ผู้ประกอบการรายย่อยจะจัดวางและตกแต่งส่วนหน้าร้านเป็นส่วนจัดวางและแสดง สินค้าเนื้อที่ร้านค้าในแต่ละส่วนย่อยได้พิจารณาจากศูนย์การค้าต่างๆพบว่าเนื้อที่ประมาณ 32-70 ตรม.

ดังนั้นการเข้าร้านค้าจึงเป็นพื้นที่ย่อยประมาณ 32 ตรม. ต่อยูนิต ซึ่งสามารถเข้าหลายห้องติดต่อกัน ใน กรณีที่ต้องการพื้นที่มากขึ้น สำหรับส่วนประกอบของส่วนการค้าก็มีอีกหลายส่วนเช่น

1. ลักษณะร้านค้าให้เช่า

ร้านค้ามักให้ความสำคัญที่สุดที่การจัดหน้าร้าน ส่วนแสดงสินค้าหน้าร้านต้องมีลักษณะดังนี้

-เป็นจุดสนใจและดึงดูดความสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-เป็นเอกลักษณ์ของร้าน

-แบ่งระหว่างร้านค้าและลูกค้า(ต้องมรการเชื่อมต่อด้วย)

การจัดแบ่งมีข้อจำกัดต่างๆดังนี้

- 1.จำนวนและตำแหน่งของทางเข้า
- 2.ความสัมพันธ์กับองค์ประกอบภายใน
- 3.ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ที่แสดงสินค้าและพื้นที่แสดงภายใน
- 4.ความงามตามสมัยนิยม

โดยทั่วไปส่วนแสดงสินค้าหน้าร้าน ควรมีความสูงระหว่าง 2.65-2.85 เมตร และมีความลึกไม่เกิน 1.50 เมตร ตู้แสดงสินค้าควรที่จะติดต่อกับร้านค้าโดยตรง การแสดงสินค้าอาจมีการจัดและเปลี่ยนแปลงบ่อยครั้งการจัดแสดงต้องใช้เวลาน้อยและง่าย

การจัดร้านค้าย่อยภายในศูนย์การค้า

การจัดร้านค้าย่อยภายในศูนย์การค้า มีสิ่งที่จะต้องนำมาพิจารณาประกอบหลายอย่างด้วยกัน เพื่อให้ร้านค้าที่อยู่ในศูนย์การค้า นั้น มีทำเลในการค้าขายที่ดี สะดวกในการเข้าถึงและมองเห็นได้ง่าย การจัดหน้าร้านภายในศูนย์การค้า นั้นมี 2 ลักษณะด้วยกันคือ

1. จัดร้านค้าล้อมรอบพื้นที่อเนกประสงค์ COURT หรือ PLAZA
2. จัดร้านเป็นแถว 2 ข้างทางเดิน

การจัดแต่ละแบบมีข้อดีข้อเสียแตกต่างกัน

1. จัดร้านค้าล้อมรอบพื้นที่อเนกประสงค์ COURT หรือ PLAZA

ข้อดี

- 1.ร้านค้าแต่ละร้านสามารถมองเห็นได้จากบริเวณพื้นที่อเนกประสงค์
- 2.มีความเท่าเทียมกันในคุณค่าของพื้นที่การขาย
- 3.มีบริเวณให้คนได้พักผ่อนร่างกายและสายตา
- 4.ดูโอโง่งไม่มีขอกมุมลึกลับ
- 5.สามารถใช้พื้นที่อเนกประสงค์จัดนิทรรศการ หรือการแสดงเพื่อดึงดูดลูกค้าได้
- 6.มีจุดนัดพบที่สามารถมองเห็นได้ง่าย

ข้อเสีย

- 1.มีพื้นที่ขายภายในโครงการลดน้อยลง
- 2.สิ้นเปลืองระบบอำนวยความสะดวก (ปรับอากาศ, แสงสว่าง) ในบริเวณพื้นที่อเนกประสงค์มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สิ้นเปลืองค่าก่อสร้างบริเวณพื้นที่อเนกประสงค์ โดยมีโอกาสที่จะได้ผลตอบแทนกลับมา น้อยไม่คุ้มค่า

2.การจัดร้านเป็นแถว 2 ข้างของทางเดินภายใน

ข้อดี

1. มีพื้นที่ขายมาก
2. สิ้นเปลืองระบบอำนวยความสะดวกต่อพื้นที่สาธารณะน้อยลง ลดค่าใช้จ่ายของโครงการ
3. สิ้นเปลืองค่าก่อสร้างพื้นที่ใช้ร่วมน้อย

ข้อเสีย

1. มีชอกชวยเยอะอาจทำให้รู้สึกสับสนเวลาเดิน
2. ไม่มีพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมเพื่อดึงดูดลูกค้า
3. มีพื้นที่อับสายตามาก
4. ความแตกต่างของคุณค่าพื้นที่ขายระหว่างร้านที่ใกล้ทางเข้าออก และร้านที่อยู่ลึกเข้าไป

แนวความคิดในการออกแบบสำหรับร้านค้าช้อปภายในศูนย์การค้า

1. ควรจัดแบบผสมระหว่างการจัดร้านล้อมรอบพื้นที่อเนกประสงค์ และแบบจัดร้าน 2 ข้าง ทางเดินภายใน โดยพิจารณาความเหมาะสมของการวางตำแหน่งร้านแต่ละประเภทว่าควรอยู่ที่ใด
2. ช่วงบริเวณใดที่เป็นจุดอับ ควรหากิจกรรมดึงดูดให้คนเข้าไปใช้ในบริเวณนั้น เช่น จัดการแสดง หรือการจัดวางร้านค้าที่เป็นที่ยอมรับ และมีลูกค้าที่เชื่อถือมากไว้บริเวณนั้น เพื่อให้คนเข้าไปใช้พื้นที่บริเวณนั้นมากที่สุด
3. จัดให้มีที่พักระยะให้คนที่มาใช้บริการไม่รู้สึกอึดอัดมากเกินไป

หน้าร้าน (SHOP FRONT)

หน้าร้านมีความจำเป็นสำหรับร้านทุกชนิด ยกเว้นร้านที่อยู่ภายใน ENCLOSED MALL หรือร้านหน่วยเดียวที่มีขนาดใหญ่ เช่น SUPERMARKET

หน้าร้านของร้าน คือ การดึงดูดผู้คน สร้างเอกลักษณ์ของร้าน และการแบ่งช่องร้านค้าออกจากลูกค้า (ถ้าต้องการ) หรือเป็นการเชื้อเชิญลูกค้าเข้าสู่ร้าน สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบคือ

1. จำนวนและตำแหน่งของทางเข้า ซึ่งจะสัมพันธ์กับหน้าร้าน การออกแบบภายในและองค์ประกอบภายใน

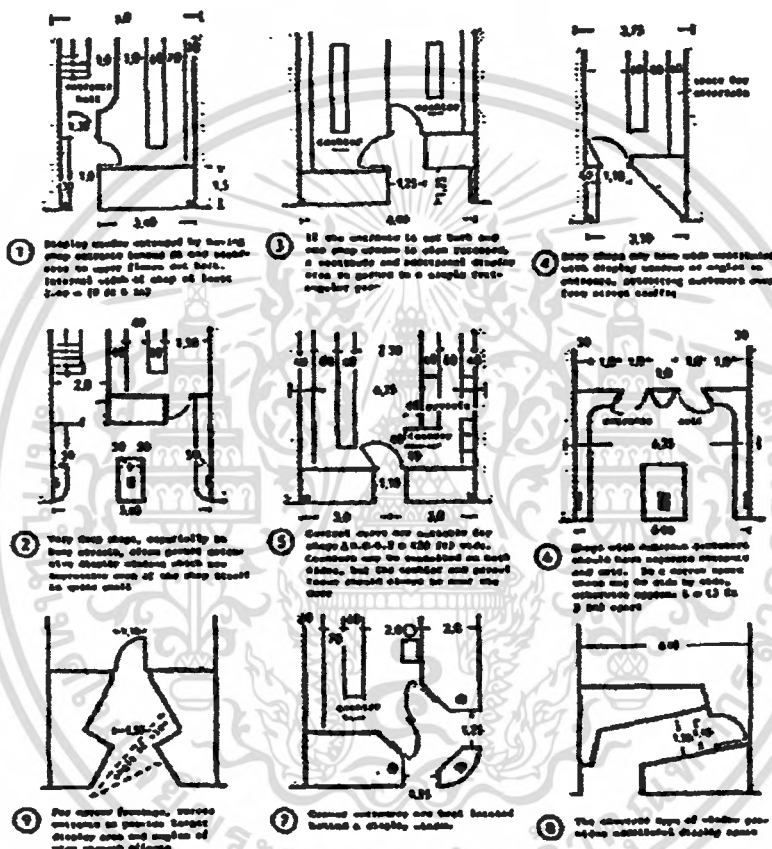
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ขนาดหน้าร้าน กับขนาดพื้นที่ร้าน (พื้นที่ขายของ)

3. ลักษณะและความมากมายของตู้โชว์

รูปเปอร์มาร์เกิดหรือร้านค้าย่อย อาจจะมีเพียงกระจกเรียบและประตูไฟฟ้าเพื่อที่จะได้เห็นการจัดภายในไม่มีตู้โชว์หรือมีน้อยที่สุดเพื่อดึงดูดคนดูภายใน

ส่วนร้านค้าย่อยอื่นๆ ควรจะมีตู้โชว์ เพื่อดึงดูดความสนใจของลูกค้าให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ตู้โชว์อาจมีลักษณะกระะบะไม้



รูปที่ 2.9 แสดงการจัดหน้าร้านทางเข้า

การจัดรูปแบบภายในร้าน

การจัดรูปแบบภายในร้าน ทำให้คนเกิดความสะดอกสบายในการซื้อสินค้า รูปแบบร้านที่ดี และแปลกใหม่ ทำให้รู้สึกน่าเข้า การจัดรูปแบบร้านแบ่งเป็น

1.แบ่งตามตารางสี่เหลี่ยม (GRICIRON PLANNING)

2.แบ่งตามอิสระ (FREE FLOW PLANNING)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. แบ่งตารางสี่เหลี่ยม (GRICIRON PLANNING)

การจัดแบบนี้ คือสะดวก ผู้คนเข้าใจง่าย ระบายคนได้ดี แต่มีข้อเสียคือ การจัดแบบนี้มากเกินไป ซ้ำซาก นำเบี่ยงและยังหลงทิศทางเอาได้ง่ายๆ อย่างการขับรถไปตามหมู่บ้านจัดสรร ที่เหมือนกันที่สำคัญคือ การจัดแบบนี้จะไปบังคับการจัดสินค้า แต่ละส่วน แต่ละแผนกให้อยู่ในกรอบไม่มีอิสระยากแก่การขยายขยาย

“การจัดสินค้านั้นน่าจะขึ้นอยู่กับขนาด และชนิดของสินค้ามากกว่ารูปแบบของทางเดิน”

2. แบ่งตามอิสระ (FREE FLOW PLANNING)

การจัดแบบนี้ เป็นการจัดแบบทดแทนข้อเสียของแบบแรก ขึ้นอยู่กับชนิดและขนาดของสินค้า เช่น การจัดแผนกเครื่องเรือน กับการจัดแผนกเสื้อผ้า แบบที่สองนี้ ความคล่องตัวมีมากกว่า ขยายขยายง่ายกว่า มีลูกเล่นยื่นเว้าต่างๆ ได้ง่ายกว่า

สรุป การจัดทั้งสองแบบ จะได้ผลดียอมขึ้นอยู่กับนโยบายการขายอย่างไร เป็นการขายแบบมีการแนะนำชี้แจง อย่างในห้างสรรพสินค้าที่หรูหรา ก็ใช้ได้ทั้งสองแบบ เอาปริมาณความรวดเร็วทั้งสองแบบ ประหยัดเวลา ช่วยเหลือตัวเองการจัดแบบตารางสี่เหลี่ยมอย่างร้านรูปเปอร์มาร์เก็ตก็เหมาะสมกว่า

2.2.2 การจัดศูนย์อาหารและ COFFEE SHOP

ลักษณะของศูนย์อาหารเป็นการรวมเอาร้านอาหารที่มีชื่อเสียง จากทุกสาขารวมไว้ที่เดียวกันแล้วร่วมกันจำหน่ายอาหาร โดยแบ่งผลกำไรไว้ร่วมกับเจ้าของสถานที่ โดยเจ้าของร้านอาหารลงทุนด้านอาหาร ส่วนเจ้าของสถานที่ลงทุนทางด้านการจัดตกแต่งสถานที่และบริการเป็นองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความสมบูรณ์ และเป็นจุดดึงดูด (MAGNET) ที่จะช่วยให้มีผู้มาใช้บริการส่วนอื่นของโครงการด้วย

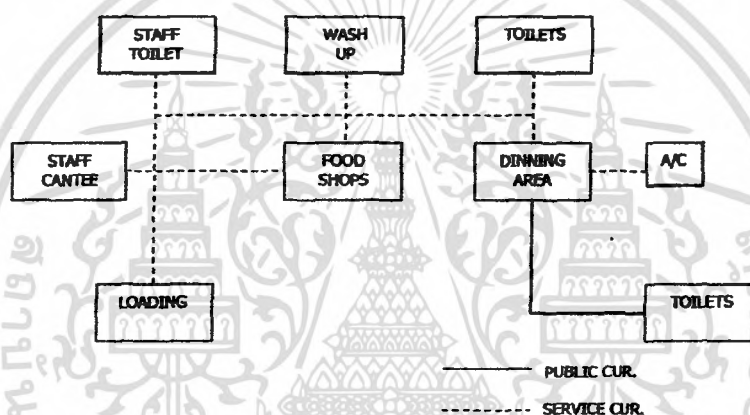
องค์ประกอบของศูนย์อาหาร

1. พื้นที่นั่งรับประทานอาหาร
2. ห้องน้ำ ชาย - หญิง (สำหรับลูกค้า)
3. หูมของคูปอง ในศูนย์อาหารจะไม่มีการใช้เงินสด แต่จะซื้อขายกันด้วยคูปองจึงต้องมีหูมสำหรับแลกเปลี่ยนเงินเป็นคูปอง และแลกคูปองที่เหลือจากการซื้ออาหารเป็นเงิน หูมแลกเปลี่ยนเงินควรมีจำนวนเพียงพอกับจำนวนคนที่ใช้บริการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. คริวและบุรุษอาหาร คริวและบุรุษอาหารจะอยู่ด้วยกัน โดยคริวจะอยู่ด้านหลัง และบุรุษจะอยู่ด้านหน้า การจัดร้านขายอาหารจะจัดไว้ตรงกลางศูนย์อาหาร หรืออาจตั้งอยู่โดยรอบก็ได้และต้องจัดเส้นทางบริการและขนของไว้ในร้านแต่ละร้านด้วย
5. ห้องน้ำสำหรับพนักงานขายอาหาร
6. ส่วนล้างภาชนะ

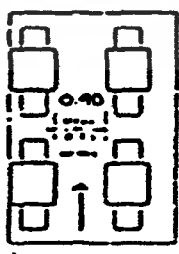
ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบศูนย์อาหาร



รูปที่ 2.10 ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบศูนย์อาหาร

การจัดโต๊ะแบบต่างๆในศูนย์อาหาร

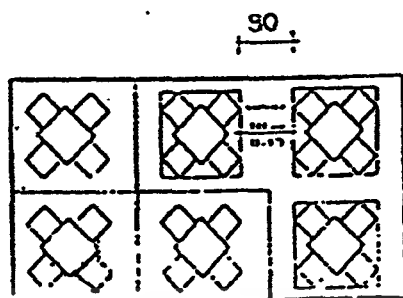
แบบที่ 1 โต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัส สำหรับ 1-2 ที่นั่ง ขนาด 80x80 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม. ทางเดินใหญ่ 90 ซม.



รูปที่ 2.11 การจัดแบบที่ 1

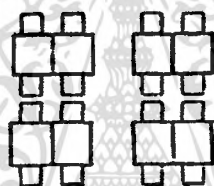
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบที่ 2 โต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัส สำหรับ 2-4 ที่นั่ง ขนาด 80 x 80 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม. ทางเดินใหญ่ 90 ซม.

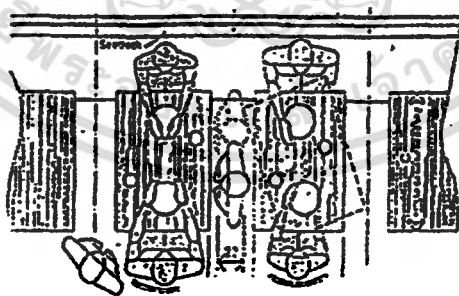


รูปที่ 2.12 การจัดแบบที่ 2

แบบที่ 3 โต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัส ต่อกัน 2 ตัว สำหรับ 4 ที่นั่ง ขนาด 80x80 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม. ทางเดินใหญ่ 90 ซม.



รูปที่ 2.13 การจัดแบบที่ 3



รูปที่ 2.14 การจัดแบบที่ 4

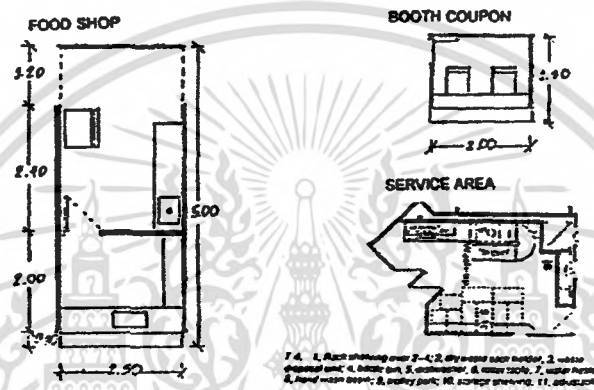
แบบที่ 4 โต๊ะแบบ BANQUETTE ติดผนัง 80x80 ซม. เว้นระยะห่างระหว่างโต๊ะ 30-45 ซม. เพื่อการเข้าออก

หมายเหตุ ใช้โต๊ะขนาดเท่ากันทั้งหมดคือ 80x80 ซม. เพื่อความสะดวกในการปรับเปลี่ยนรูปแบบของที่นั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ร้านอาหาร

ร้านอาหารภายในศูนย์อาหาร แต่ละร้านจะมีรูปแบบเดียวกัน โดยเรียงอยู่ต่อกันไป ด้านหน้าร้านจะเป็นส่วนปรุงอาหาร เมื่อมีลูกค้ามีสั่งอาหารก็จะปรุงต่อทันที ด้านหลังร้านจะเป็นส่วนเตรียมอาหารโดยด้านหน้ากับด้านหลัง มักมีประตูหรือผนังกั้นแยกส่วนกัน ด้านหลังร้านมักมีอุปกรณ์ต่างๆติดตั้งอยู่ เช่น ตู้แช่อาหาร เตาปรุงอาหาร ถัดจากด้านหลังร้านจะเป็น SERVICE WAY ใช้ส่งของต่างๆเช่น อาหารสด งานขาม อุปกรณ์



รูปที่ 2.15 แสดงองค์ประกอบภายในศูนย์อาหาร

4. ส่วนภัตตาคาร ร้านอาหาร (RESTAURANT)

เป็นส่วนกิจกรรมอาหารอีกส่วนภายในโครงการ โดยมีการวางตำแหน่งให้อยู่ในระดับสูงกว่าศูนย์อาหาร มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลในวงการแฟชั่น เช่น ดีไซน์เนอร์ นางแบบ นายแบบ ฯลฯ รวมถึงบุคคลทั่วไปที่มีกำลังซื้อค่อนข้างสูง ให้บริการอาหารนานาชาติ(INTERNATIONAL CUISINE) ประกอบด้วยส่วนต่างๆดังนี้

- พื้นที่รับประทานอาหาร (DINING AREA)
- ครัว(KITCHEN)
- บาร์เครื่องดื่ม(BEVERAGE BAR)
- ส่วนเก็บเงิน(CASHIER)
- ห้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกายพนักงาน(LOCKER ROOM)
- ห้องผู้จัดการ(MANAGER ROOM)

ส่วนรับประทานอาหาร (DINING ROOM)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โต๊ะและเก้าอี้รับประทานอาหาร ควรเป็นโต๊ะเก้าอี้ที่มีรูปแบบเดียวกัน ต่างกันที่ขนาดของโต๊ะตามจำนวนของที่นั่งเช่น 2 ที่นั่ง 4 ที่นั่ง ทั้งนี้อาจเป็นไปได้ทั้งโต๊ะเหลี่ยมและโต๊ะกลม ส่วนมากจัดเป็น 4 ที่นั่ง โดยใช้โต๊ะรูปแบบสี่เหลี่ยมจัตุรัส เพราะสามารถยืดหยุ่นในการใช้งานได้ดีกว่าเมื่อต้องการใช้งานที่มีมากกว่า 4 ที่นั่ง รวมถึงมีพื้นที่มากกว่าโต๊ะกลม

ขณะเดียวกันการจัดที่นั่งแบบ BANQUETTE หรือ BENCH ยาวไปตามผนัง ก็สามารถช่วยประหยัดพื้นที่ และใช้จัดโต๊ะแบบกลุ่มได้ดี

การจัดโต๊ะแบบต่าง ๆ

แบบที่ 1 โต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัสสำหรับ 1 ถึง 2 ที่นั่ง

โต๊ะขนาด 80x100 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม. ทางเดินใหญ่ 90 ซม.

แบบที่ 2 การจัดโต๊ะแบบขนานโต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัส 4 คน

โต๊ะขนาด 100x100 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม. ทางเดินใหญ่ 90 ซม.

แบบที่ 3 การจัดโต๊ะแบบทแยง โต๊ะสี่เหลี่ยมจัตุรัส 4 คน (SQUARE TABLE PARALLEL SEATING)

ประสิทธิภาพมากที่สุด และประหยัดเนื้อที่

โต๊ะขนาด 100x100 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม. ทางเดินใหญ่ 90 ซม.

แบบที่ 4 โต๊ะกลมสำหรับ 4 ที่นั่ง

โต๊ะขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 100 ซม. ทางเดินเล็ก 45 ซม. ทางเดินใหญ่ 90 ซม.

แบบที่ 5 การจัดโต๊ะแบบ BANQUETTE

โต๊ะขนาด 80x100 ซม. มีระยะห่างระหว่างโต๊ะ 60 ซม. เพื่อความเข้าออกและความเป็นส่วนตัว

ครัว(KITCHEN)

เป็นส่วนปรุงอาหาร ต้องอยู่ในบริเวณที่สามารถบริการได้สะดวกที่สุด รวมถึงการ SERVICE ต่างๆจะต้องรวดเร็ว และไม่ปะปนกับทางสัญจรหลักของลูกค้าภายใน RESTAURANT โดยปกติครัวมักมีเนื้อที่ประมาณ 1/3 หรือ 30% ของพื้นที่ร้านอาหาร

ส่วนครัวประกอบด้วย ส่วนย่อยดังนี้

- PREPARATION AREA เป็นบริเวณเตรียมเครื่องปรุงอาหารทำความสะอาด ล้างผักหรือเนื้อ ก่อนปรุงอาหาร ในส่วนนี้ยังแบ่งออกเป็นส่วนย่อยๆ ตามประเภทของอาหาร เช่นบริเวณเตรียม อาหาร ผัก อาหารเนื้อ อาหารปลา ฯลฯ ควรคำนึงถึงแสงสว่างและอากาศถ่ายเทสะดวกโต๊ะเตรียมอาหารก่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปรุงนั้นควรเป็นโต๊ะสี่เหลี่ยมผืนผ้า แต่ไม่สูงหรือเตี้ยเกินไป ควรสูงประมาณ 2 ½-3 ฟุต ความกว้างแล้วแต่ความเหมาะสม ควรมีตู้เก็บของต่างหากบริเวณใกล้โต๊ะเตรียมอาหารเพื่อสะดวกในการหยิบใช้

- COOKING AREA เป็นบริเวณปรุงอาหาร ควรอยู่ใกล้กับบริเวณที่อาหารจะถูกนำไปบริการ เช่น PANTRY สำหรับเสิร์ฟอาหาร หรือ ROOM SERVICE มักจะมีผู้ช่วยเป็นลูกมือ ในการหั่นการล้างต่างๆ

สำหรับ MAIN KITCHEN นั้นแบ่งออกเป็น 3 ส่วน

ก. HOT KITCHEN คือแผนกผัด ทอด และอบอาหารเป็นหลัก อาหารร้อนที่มีทำทันทีอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบอาหารเช่น เตาแก๊ส เตาอบ เตาอุ่นอาหารให้ร้อน อ่างล้างมือ ล้างภาชนะ มีอยู่หลายชุด โต๊ะจัดวางของและเตรียมอาหาร ส่วนเก็บอุปกรณ์ในครัว อาทิ ตู้ ชั้นวางของ

ข. COLD KITCHEN คือแผนกที่ทำอาหารประเภทสลัด ออเดิร์ฟ ซอสสำหรับพวกสลัด หรือทำอาหารประเภทที่ต้องใช้ความเย็นเสมอ จำเป็นต้องใช้ห้องแกะสลัก พ่อครัวต้องมีความชำนาญอยู่หลายอย่าง รวมทั้งการแกะสลักผลไม้ ผัก เนยและแกะสลักน้ำแข็ง

ค. PANTRY KITCHEN คือแผนกที่รับผิดชอบในการทำของหวาน ขนมหวาน ตลอดจนไอศกรีมต่างๆ

- FOOD SERVICE ROOM เป็นบริเวณเตรียมอาหารก่อนที่จะทำไปยังส่วนต่างๆที่เป็นที่เก็บเหล่าและเครื่องดื่ม จะต้องมียูทิลิตี้ของ ชั้นวางของถัง ตู้เย็นที่เก็บอุณหภูมิต่างๆ แล้วแต่ชนิดของอาหาร

- WASHING AREA เป็นบริเวณที่ใช้ล้างถ้วย ช้อน ส้อมทุกชนิด มักใช้เครื่องล้างภาชนะแยกกันไปแต่ละชนิด โดยมีคนควบคุม และตรวจสอบความสะอาด ในส่วนนี้ยังรวมแผนกสจ๊วตอยู่ด้วย คือแผนกรักษาความสะอาดภายในครัวต่างๆ

- DISPENSER BAR เป็นส่วนหน้าสุดของครัว สำหรับตรวจเช็ค อาหารที่แยกไปเสิร์ฟพร้อมทั้งตรวจเช็คของที่ล้างเสร็จเรียบร้อยแล้วว่าครบหรือไม่

รายละเอียดของการใช้เนื้อที่ของครัวส่วนของห้องครัว แบ่งออกได้ดังนี้

1. ส่วนเนื้อสัตว์และการเตรียม (MEAT PREPARATION)
2. ส่วนผักสดและการเตรียม (VEGETABLE PREPARATION)
3. ส่วนปรุงอาหาร (COOKING)
4. ส่วนอาหารที่แช่แข็ง (COOL FOOD)
5. ส่วนทำขนมปัง (BAKERY)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ส่วนล้างจาน(DISH WASHING)

7. ส่วนเนื้อที่โล่ง(CIRCULATION)

บาร์เครื่องดื่ม (BEVERAGE BAR)

การบริการเครื่องดื่ม ควรสามารถบริการได้ทั้งบน COUNTER (COUNTER SERVICE) สำหรับแขกที่มาคนเดียว หรือแขกที่ไม่ต้องการใช้เวลาในการดื่มมากนัก และผู้คอยรับบริการที่โต๊ะ การจัดที่นั่งสำหรับแขกที่ต้องการนั่งดื่มที่COUNTER จะเป็นSTOOL และช่วงล่างควรมีที่เท้า

ตำแหน่งของ COUNTER BAR

ควรเห็นได้จากบริเวณที่นั่งอยู่ติดกับส่วน SERVICE PANTRY นอกจากนี้ควรวางตำแหน่งที่เหมาะสมไม่เกิดปัญหาในการสัญจร ไม่ปิดกั้นสายตาของผู้ใช้บริการซึ่งอาจทำให้รู้สึกอึดอัด

การออกแบบ COUNTER BAR

- ระดับสำหรับทำงานของพนักงานบริการ นั่งสำหรับทำงาน อย่างน้ำ เป็นต้น อยู่ในระดับที่ BARTENDER ทำงานได้
- ระดับสำหรับเสิร์ฟแขก จะอยู่สูงขึ้นไม่ไปจากระดับที่ใช้งาน

รูปร่างเคาน์เตอร์ สามารถจัดได้ 3 วิธี ขึ้นอยู่กับขนาดและเนื้อที่ของห้อง ดังต่อไปนี้

- แบบตรง
- แบบรูปตัว“U”
- แบบรูปตัว“U” หลายตัวประกอบกัน

บริเวณที่ใช้ทำงานหลัง COUNTER ควรจะสะดวกต่อการวางแก้วน้ำ การล้างและล้าง การไขว่ การผสมเครื่องดื่ม และการเก็บเงินช่องว่างระหว่าง COUNTER กับ BACKBAR ควรมีระยะไม่ต่ำกว่า 0.75 เมตร และควรสะดวกในการเสิร์ฟเครื่องดื่มด้วย

การจัดโต๊ะในส่วน BEVERAGE BAR

จัดโต๊ะกลมสำหรับ 2-4 ที่นั่ง เส้นผ่านศูนย์กลาง 60 ซม. เป็นโต๊ะขนาดเล็ก บริการเฉพาะเครื่องดื่มและอาหารว่างเท่านั้น

สตูล(STOOL) แบ่งออกเป็น

- สตูลชนิดติดตาย มีพนักหรือไม่มีก็ได้
- สตูลลอยตัวได้ ชนิดมีพนัก
- สตูลลอยตัวได้ ชนิดไม่มีพนัก

ถ้าหากเป็นสตูลติดตาย จะต้องมีความห่างของสตูลเพื่อทางเดิน 0.55-0.60

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 รายละเอียดโครงการส่วนจัดแสดงแฟชั่นในปัจจุบัน

การเข้าถึงแฟชั่นจำเป็นต้องมีองค์ประกอบพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับแฟชั่นพร้อมๆ กับต้องเข้าใจบริบท ช่วงเวลา รวมทั้งการอ่านหรือตีความเนื้อหาของแฟชั่น

ต้องทำความเข้าใจก่อนว่าแฟชั่นโชว์นั้นมีความแตกต่างกันหลากหลายระดับ ขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นดีไซเนอร์หรือเจ้าของแบรนด์ที่จะโชว์ เพราะผลผลิตจากการโชว์นั้นมีความเกี่ยวข้องกับธุรกิจที่ทำอยู่

การจัดแฟชั่นโชว์ปีละสองครั้งของห้องเสื้อชั้นสูง จึงเป็นเหมือนการสร้าง Image เพื่อรักษาชื่อไม่ให้ตกข่าว บรรยายการโชว์จึงสร้างภาพให้ดูหรูหราอลังการงานสร้าง โฟกัสไปที่ชุดราตรีที่ประดิษฐ์จากงานช่างฝีมือชั้นสูง ในอดีตดีไซเนอร์ของห้องเสื้อชั้นสูงเป็นผู้กำหนดเทรนด์ แต่ปัจจุบันถูกแย่งบทบาทโดยดีไซเนอร์ในกลุ่มถัดไป

Cutting Edge Designer หรือ Avant – Garde Designer หรือดีไซเนอร์สุดขอบ ผู้ริเริ่มแฟชั่น พวกเขาคือผู้นิยามคำว่า แฟชั่น แทนคำหรือวลีสื่อถึงการด้วยคำว่า Creative งานออกแบบของพวกเขาไม่ได้โฟกัสที่ความงามเลิศด้วยฝีมือช่างชั้นสูงแบบเดิมๆ แต่เป็น Conceptual หรือ Creative Design อย่างมีคอนเซ็ปต์สตอรี่ มีการสร้างนวัตกรรมแปลกใหม่บนองค์ประกอบสามสิ่งอย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งสามอย่างผสมกัน คือ Creative Pattern เพื่อสร้าง Silhouette (โครงสร้าง) แบบแปลกใหม่ Innovative material & Texture ทำให้เกิดเนื้อผ้าแปลกใหม่หรือผิวสัมผัสของวัสดุที่แปลกตา และ Symbolic Presentation คือการนำเสนอสัญลักษณ์ผ่านแฟชั่น เพื่อบอกเล่าเรื่องราวในเชิง Expressive

การชมโชว์ของดีไซเนอร์กลุ่มนี้จึงต้องตั้งใจปณานซึ่ง เพื่อค้นหาความหมายที่สอดแทรกอยู่ทุกอณูของการโชว์ ไม่ว่าจะเป็นตัวงานออกแบบเสื้อผ้า เมคอัพ ทรงผม ท่าเดิน แสงไฟ เสียงเพลง หรือแม้แต่วิธีการนำเสนอ ต้องใช้พลังสมองพอๆ กับการดูหนังอาร์ตที่มักได้รางวัลแต่ไม่ได้เงิน ดูแล้วปวดหัว ไม่รู้ว่าหนังดีหรือไม่ ฉันทดก็ฉันทัน ดูโชว์เหล่านี้จบแล้ว “ดีไซเนอร์มันบ้าดี” จึงเป็นคำพูดที่เรามักจะได้ยินบ่อยๆ

Ready to wear หรือเสื้อผ้าสำเร็จรูปที่มักจะไม่ค่อยเน้นผู้ออกแบบมากนัก เพราะมักเป็นแบรนด์เสื้อผ้าที่มีการทำงานกันเป็นทีมใหญ่ และด้วยความที่เน้นการขายปริมาณมากเป็นหลัก ดังนั้นความสำเร็จของภาพลักษณ์ที่สร้างขึ้นจึงไม่ได้อยู่ที่ดีไซเนอร์คนเดียว แต่เป็นที่ทีมงานผู้สร้างแบรนด์ นักการตลาด และเมอร์ชันทูเชอร์ ผู้เลือกสรรสินค้า แบบดีในระดับขั้นนำประเภท ready to wear จะมีการจัดโชว์ในงานแฟชั่นวีคเช่นเดียวกับกลุ่ม Cutting edge (ถ้าเป็นแบรนด์ระดับสูง) ในขณะที่อีกหลายแบรนด์ในระดับแมสมาร์เก็ตจะถูกแยกไปจัดในงานแฟชั่นวีคหรือเทร็ดแฟร์อีกระดับลดหลั่นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้ของ Ready to wear มักเป็นแบบ Commercial Catwalk คือการนำเสนอสินค้าแบบ ไม่เน้นความอลังการ แต่เน้นความชัดเจนเป็นหลัก แสงไฟจะจัดให้สว่างชัด ปลอญางแบบให้เดินเป็น รายบุคคลตามระยะห่างที่เหมาะสม ให้บรรดา Buyer ต่างๆ ซึ่งกำลังทำหน้าที่พิจารณาถึงภาพรวม ของแต่ละ Item ขายได้/ขายไม่ได้ ปริมาณมาก/น้อย สีสวยถูกใจ/อยากปรับเปลี่ยน ล้วนเป็นไอเดียที่ ผุดขึ้น ขณะที่นางแบบพาเสื้อผ้าสวยๆ ผ่านสายตาไป ถ้าถูกใจก็มีการนัดพบเพื่อชมเนื้อผ้าและมีมือ โกลั้ๆ อีกครั้งในออฟฟิศหรือที่บูธจัดงาน

การเดินโชว์ของนางแบบจึงออกแนวนิ่งเหมือนไม้แขวนเสื้อ ใส่อารมณ์ในการเดินได้ในระดับ หนึ่ง หยุดยืนให้ช่างภาพถ่ายอย่างตั้งใจ ไม่มีบิดพลิ้วมากความปรับแต่งเซชชอง 2-3 ครั้ง แล้วจึงสะบัด ตัวกลับอย่างมีชั้นเชิง เรียกว่า Hard Sale คือตั้งใจขายแบบเสื้อ เหมือนเวลาเราดูแฟชั่นแบบเสื้อจาก หนังสือแฟชั่นวีวของไทย นางแบบห้ามโพสท่าเปลือยไปมาเพราะจะทำให้เสื้อเสียทรง ดูแบบได้ไม่ถนัด ทำให้โพสอาจจะบดบังลายปักลวดหรือคัตติ้งได้ ซึ่งจะเป็นที่ไม่สบอารมณ์นักของบรรดาร้านตัดเสื้อริม ถนนทั่วไป ผู้เป็นลูกค้าหลักของหนังสือ

Very Mass Market Brand หรือเสื้อผ้าสำเร็จรูประดับตลาดทั่วไป เช่น ตามห้างสรรพสินค้า มักจะไม่ค่อยจัดแฟชั่นโชว์แบบมี Theme เป็นสตอรี่หรือคอลเลคชั่น เพราะงานออกแบบของแบรนด์ เหล่านี้เป็นประเภท Copy Cat หยิบลอกงานออกแบบของดีไซเนอร์ระดับบนมาโมดิฟายดีใหม่ ดดย มักจะก๊อปปี้งานจากหลายดีไซเนอร์เพื่อให้ได้แบบที่สวยงามที่สุดตามความนิยมในขณะนั้น ทำให้ได้เสื้อผ้า มาเป็นคอลเลคชั่นตามต้องการ เพราะมีเงื่อนไขการขายเป็นตัวบังคับ การจัดโชว์มักจะเป็นไปใน ลักษณะเปิดซึ่งซึ่ง เรียกร้องความสนใจให้มามุงๆ ดูกันตามห้างบ้าง ตามงานเลี้ยง หรือผสมโรงไปกับ งานแสดงสินค้าอื่นๆ เป็นการสร้างสีสันและเสียงอึกทึกให้กับงาน และเราๆ ท่านๆ ชาวไทยทั้งหลายก็ ชอบแฟชั่นโชว์ พวกเราที่ติดแฟชั่นโชว์เหมือนการแสดงชุดใหญ่ เราจึงเห็นนางแบบกิตติมศักดิ์มากมาย ผู้สามารถเดินแบบไม่ลงตรงบิทกับเพลง และยังถนัดการโพสท่าแบบท้าวสะเอว หรือท่ากลับตัวแบบ นับจังหวะก่อนพลิกตัว

จะเห็นว่าประเภทของดีไซเนอร์หรือแบรนด์มีผลต่อการนำเสนอแฟชั่นอย่างมากและแบรนด์ เมืองไทยก็ชอบเหลือเกินกับการจัดโชว์แบบ Dramatic แบบตื่นๆ เสียงเพลงไม่เข้ากัน สตรีเสื้อผ้าไม่ได้ นางแบบเข้าไม่ถึงอารมณ์ หรืออะไรสักอย่างที่มีกลดทอนความสวยงามของเสื้อผ้าไปหมด การชมโชว์ นั้นจึงควรมีความรู้พื้นฐานที่จะอ่านองค์ประกอบที่ถูกนำเสนอ ดังต่อไปนี้

ดนตรี-เพลงประกอบ เป็นสิ่งแรกที่ต้องแยกแยะจับอารมณ์ เพราะดนตรีหรือเพลงประกอบแต่ ละประเภทเป็นตัวแทนแสดงอารมณ์ที่แตกต่างกัน รวมทั้งเป็นตัวแทนของยุคเสื้อผ้าที่บอกที่มาที่ไปได้ดี เช่น ดนตรีแจ๊สให้ความรู้สึกหรูหรา ฟ่อนคลายแบบผู้ดี ดนตรีประกอบเครื่องเป่าและบิทแบบคิวบา มัก แสดงถึงยุค 20's และ 30's เสียงเปียโนเศร้าๆ หรือมาร์ชปลุกใจอาจหมายถึงยุคสงครามโลก ในขณะที่ เพลงจากยุค 70's มักนำมาใช้กับเนื้อหาแบบอิสระเสรีและปลดปล่อย ดนตรีร็อกให้ความรู้สึกดิบ หรือก็ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแนวต่อต้าน คนตรีแบบ Synthesizer ให้ความรู้สึกไฮเทคในโลยี หรือไม่ก็รู้สึกฝันๆ แบบคนกา
ล่องลอย เพลงคลาสสิกเปียโน เนื้อร้องฝรั่งเศส เหมาะกับชุดราตรีหรูหรา หรือดนตรีพื้นเมืองมักนำมา
Remix ให้มีบีททันสมัยเข้าใจเหมาะกับเสื้อผ้าแนว Ethnic Wear

แสงสี เป็นองค์ประกอบที่สามารถบ่งบอกอุณหภูมิความร้อนแรง ความเย็น กลางวัน กลางคืน
หรือแม้แต่ยามอาทิตย์อัสดง โดยปัจจุบันการใช้ลูกเล่นของการฉายแสง เป็นกราฟฟิค เป็นรูปภาพ ส่วน
เป็นลูกเล่นที่เพิ่มเติมอารมณ์ได้หลากหลายมากขึ้น

เมคอัพและทรงผม ทั้งสองสิ่งเป็นของคู่กัน สามารถบ่งบอกอารมณ์ เช่น อยากให้ใบหน้าและ
ทรงผมดูเป็นธรรมชาติ ดูเด็ก ใสๆ สุขภาพดี ดูเปรี๊ยะจัด หวานสุภาพ หรือเฉียวเก๋ หรืออาจจะเป็น
ลักษณะการเลียนแบบทรงผมและใบหน้าจากยุคต่างๆ เช่น ผมยี่ฟู เปิดคอรหะง มักถูกใช้กับเสื้อผ้ายุค
วิกตอเรียน ผมเกล้า แต่งคิ้วเข้ม ตาโต เป็นการเลียนแบบ Audrey Hepburn และถ้าผมเป็นบ๊อบสั้น
หรือชอยสั้นแบบเด็กๆแสดงถึงยุค 60's ถ้าผมสั้นตีโป่ง สวอมนปลายนิดๆ หรือมีที่คาดผม เป็นทรงนิยม
ของยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สอง แต่บ่อยครั้งที่นางแบบมีทรงผมและใบหน้าแนวแฟนตาซีหรือแนวครี
เอทีฟ เช่น การย้อมตัวเป็นสี การปั้นผมเป็นลูกบอล หรือย้อมผมเช็ดเป็นเปลวไฟก็ล้วนบอกเล่าเรื่องราว
ทั้งสิ้น

ที่กล่าวมาเป็นองค์ประกอบที่ต้องพิจารณา แต่ที่สำคัญคือรายละเอียดของเสื้อผ้าซึ่งมีจุดเด่นๆ
ที่ต้องอ่านใจดีไซเนอร์เพื่อทำความเข้าใจว่า ดีไซเนอร์ใช้แรงบันดาลใจจากยุคสมัยใด ทั้ง Silhouette,
Detail เชดสี และ Material

Silhouette หรือโครงเสื้อกรอบนอก เป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ชมแฟชั่นโชว์ควรมีความรู้เรื่อง
ประวัติศาสตร์แฟชั่นที่เพียงพอที่จะแยกแยะออกว่า โครงเสื้อแต่ละประเภทนั้นมาจากยุคใด เช่น Corset
ถึงแม้จะมีมาหลายยุคสมัย แต่มักถูกนำมาใช้กับยุควิกตอเรียน ซึ่งพบเห็นได้ในเสื้อผ้าซีซั่นปัจจุบันนี้
เดรสทรงตรงต่อปลายหนึ่งชั้นถึง 2-3 ชั้น ด้วยพลีทหรือย้วยหรือชายควยเป็นของยุค 20's ส่วนยุค 40's
เป็นอิทธิพลของสงครามโลก เสื้อผ้าออกมาแนวยูนิฟอร์มทหารเรือหรือทรงแฉผู้ขายเสียส่วนใหญ่

ยุค 50 's ได้อิทธิพลจากคอลเลกชั่น New Look ของคริสเตียน ดิออร์ ผู้หญิงมีเอวเล็ก ออกโต
แหลมด้วยชั้นในโบราณ กระโปรงบานครึ่งน่อง ในขณะยุค 60's ถูกปฏิวัติแฟชั่นด้วยกลุ่มประชากร
วัยรุ่น เสื้อผ้าจึงหยิบยืมโครงเสื้อของเด็กมาใช้ เป็นทรงเข้ารูปหลวมๆ ปลายบางทรง A-line พอถึง
ยุค 70's กลายเป็นยุคฮิปปี้ ทุกอย่างอิสระเสรี เสื้อผ้าถูกดึงยึดทั้งเสื้อ กระโปรงและกางเกง ด้วยการรูด
การต่อผ้าเป็นชั้น ยุค 80's เป็นยุคที่ไอเวอร์สุดๆ ไม่ว่าจะสั้น ยาว มันวาว ดิบเถื่อน โป๊เปลือย ทุกอย่าง
ถึงขีดสุด

Detail เป็นรายละเอียดของแบบเสื้อที่หยิบยืมมาจากยุคต่างๆ อีกเช่นกัน เพื่อตอกย้ำลงไปว่า
หยิบเอาอารมณ์ไหนของยุคนั้นๆ มาใช้ ตัวอย่างเช่น ยุค 70's มาแรงมากในสองซีซั่นที่แล้ว เริ่มด้วย
โครงเสื้อ Fit & Flare ต่อเนื่องด้วยดีเทลซาฟารีลุค และซีซั่นนี้เป็นฮิปปี้สไตล์ เรียกชื่อใหม่ให้เก๋ว่า
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Bohemian ในขณะที่อีกด้านหนึ่งของแฟชั่นกำลังชื่นชมกับการย้อนกลับมาใช้ยุควิกตอเรียน ที่เริ่มต้นที่
ชั้นนี้ด้วย Corset บวกกับการตัดต่อแนวหน้าอกแบบ Empire Line และได้รูปตัว U ดีเกสท์หรือต่อ
ระบายด้วยลูกไม้ ส่วนที่ชั้นหน้าจะเห็นคัตติ้งของวิกตอเรียนชัดเจนมากขึ้น ด้วยการระบายคอตั้งเชิด
ต่อขอบสูงด้วยระบายลูกไม้ขนยาวพองเป็นบอลลูนเชฟ เป็นต้น

เจดสี โทนสีของแฟชั่นยุโรปผูกติดกับอุณหภูมิและแสงสว่างของแดดตามฤดูกาล เช่น สีพาส
เทลอ่อนๆ มักถูกใช้ในซีซั่นสปริง ซัมเมอร์มักจะมีโทนแรงจัดจ้านด้วยกลุ่มสีโทนร้อน พอถึงฤดูใบไม้ร่วง
และฤดูหนาว เจดสีจะกลับมาใช้กลุ่มสีเย็นและมีน้ำหนักสีมากขึ้น แต่ก็อาจจะมีแอ็คเซนต์ด้วยสีสดได้ใน
บางครั้ง แต่ไม่ใช่โทนสีหลักส่วนเจดสีเดี่ยวโดดจะพบใน Cutting Edge Designer นั้นมักเป็นไปตาม
ทฤษฎีสี เช่น สีแดง ให้ความรู้สึกร้อนแรง กล้าหาญ สีดำ ลึกลับ เก๋ คลาสสิก สีพาสเทล อ่อนหวาน
สุภาพ

Material เสื้อผ้าและของตกแต่งบ่งบอกฤดูกาลและอารมณ์ได้ชัดเจนมากเช่นกัน เช่นปัจจุบัน
แฟชั่นเป็นแนวโรแมนติค เนื้อผ้าจึงวนๆ เวียนๆ อยู่กับผ้าบางๆ พลิ้วๆ น้ำหนักดี ลวดลายดอกไม้ สีเข้
หวานๆ

จะเห็นว่าองค์ประกอบในการดูแฟชั่นโชว์นั้นมีหลายชั้นซับซ้อน แต่ทั้งหมดคุณจะยังไม่เข้าถึง
อย่างถ่องแท้ ถ้ามีเพียงพื้นความรู้เรื่องประวัติศาสตร์แฟชั่นเท่านั้น ข้อมูลเรื่องความเคลื่อนไหวหรือ
แนวโน้มของแฟชั่นในภาพรวมเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้เราเข้าใจมากยิ่งขึ้น เช่นปัจจุบันเป็นช่วง
อารมณ์โรแมนติคในรูปแบบ Maximalism หรือเลิศหรูเอ็กซ์คิลูซีฟ ซึ่งเป็นยุคที่ผลัดเปลี่ยนมาจากยุค
Minimalism ของช่วง 90's ที่เคยเน้นความเรียบง่าย เน้นคุณภาพ ความบริสุทธิ์ และความปรานีดี

ยุคโรแมนติคปัจจุบันนี้มาพร้อมกับความโอเวอร์และการปลดปล่อยทางเพศ นำขบวนโดย
Tom Ford แห่ง Gucci ในอดีตความเหมาะสมเจาะของอารมณ์นี้ไม่มีเกินแฟชั่นยุค 80's ดังนั้นเราจึงเห็น
การหวนกลับไปใช้แฟชั่นยุค 80's อีกครั้งในหลายซีซั่นที่ผ่านมา อารมณ์ของแฟชั่นนั้นไม่ได้เคลื่อนไหว
สลับไปมาง่ายๆ ยังคงต่อเนื่องความโอเวอร์ในยุคนี้ด้วยการนำเอาแฟชั่นของชนชั้นสูงในยุค Edwardian
มาใช้ให้เห็นในซีซั่นก่อน และต่อด้วยความหรูหราอลังการของยุควิกตอเรียนในซีซั่นปัจจุบันและ
อนาคตจ่อติดด้วยอารมณ์ความเลื่อมล้ำทางชนชั้นของยุคล่าอาณานิคมหรือ Colonial Style ส่วนงาน
Interior ล่วงหน้าไปแล้วถึงยุค Baroque ถึงเวลานั้นแฟชั่นจะอลังการ มั่งมีเหลือสุดๆ ดังที่แซมเมอร์
เลียวีได้ทยอยเข้าจากแฟชั่นและตามร้านอาหาร รวมถึงที่พักอาศัย

สิ่งสุดท้ายที่ควรทราบเพราะอาจทำให้ผู้ชมแฟชั่นมุ่งงับกับแรงบันดาลใจที่มีมากกว่าหนึ่งในแต่
ละคอลเลคชั่น ด้านความที่ขณะนี้นางอาร์ตและดีไซเนอร์อยู่ในยุคโพสต์โมเดิร์น หรือยุคแห่งการหยิบเอาของ
เก่ามาเล่าใหม่ ศิลปะหลากหลายยุคมาปะติดปะต่อกันแบบ Collage จับยุคนั้นมาชนกับยุคนี้โดยไม่
ต้องมีพื้นฐานร่วมกันใดๆ ทั้งสิ้น และนี่แหละคือความสดใหม่ของแฟชั่นที่ไม่สามารถสรรคสร้างอะไร
ใหม่ภายใต้ดวงอาทิตย์ดวงนี้แล้ว เราจึงได้เห็นชุดลำลองแบบ Tribal-Sport Casual Wear คือชุด
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จำลองที่มีโครงเสื้อแบบชุดพื้นเมืองแต่ตกแต่งด้วยลายเส้นกราฟฟิกแบบชุดกีฬา ให้อารมณ์มันๆ คับๆ แปลกใหม่ เป็นต้น]

ความซับซ้อนของการเข้าถึงแฟชั่นเป็นสิ่งที่น่าสนใจและยอมรับโดยทั่วกัน เพราะธุรกิจแฟชั่นจับต้องยาก ละเอียดอ่อน ไม่ยึดติดกับอะไรเป็นสรณะ หาแก่นสารอะไรไม่ได้ การมีความรู้พื้นฐานดังที่ได้กล่าวมาทั้งหมดเป็นเพียงบรรทัดฐานในการอ่านหรือตีความของแฟชั่นโชว์ แต่ทุกคนต้องอ่านหรือตีความจากความรู้สึก การชมแฟชั่นคือการปลดปล่อยอารมณ์ คือการให้จินตนาการจากดีไซน์เนอร์ในมนต์จิตใจคนดู ความหวาน ความวาบหวี ความสดใส ความหดหู่ หรือก้าวร้าวที่กระทบจิตใจเรานั้นแหละคือสิ่งที่คุณเข้าถึงได้ง่ายที่สุด (ที่มา : ดร. อโนทัย ชลชาติภิญโญ , อาษา 08:48-09:48 หน้า 116)

2.2.3.1 ความเคลื่อนไหวของวงการแฟชั่นไทยในปัจจุบัน

ในประเทศไทยที่เป็นผู้นำด้านวงการแฟชั่นนั้น ปัจจุบันได้กลายเป็นกลุ่มธุรกิจที่สำคัญ ส่วนเมืองไทยนั้นเน้นการผลิตเพื่อส่งออกเป็นหลัก การออกแบบแฟชั่นจึงกลายเป็นเรื่องของคนกลุ่มหนึ่งเท่านั้น เนื่องจากยังไม่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลเท่าที่ควร และประเทศไทยยังมีข้อเสียเปรียบตรงที่ประเทศไทยมีเพียง 3 ฤดู ซึ่งแตกต่างจากเมืองแฟชั่นอื่นที่มี 4 ฤดูกาลอย่างชัดเจน คือ Spring Summer Autumn และ Winter ซึ่งส่งผลให้การทำเสื้อผ้ามีการเปลี่ยนแปลง

ในประเทศไทยมีบริษัทที่ผลิตเสื้อผ้า Brand Name อยู่ไม่มากนัก ชายเฉพาะในประเทศไทยได้แก่ JASPAL, FLY NOW, GREYHOUND, SENADA, CHAPS, NAGARA FOR JIM TOMSON ฯลฯ ซึ่งเป็นบริษัทคนไทยที่ออกแบบโดย DESIGNER เป็นคนไทยซึ่งมีการออกแบบอนุรักษ์เน้นผ้าไทย เช่น ผ้าไหมซึ่งมีราคาค่อนข้างสูงจึงมีกลุ่มลูกค้าจำนวนน้อยและยังไม่สามารถเจาะตลาดโลกได้

นอกจากนี้ยังมีกลุ่ม Young Designer ซึ่งเริ่มเข้ามามีบทบาทในวงการ คนกลุ่มนี้จะต้องการนำเสนอแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่คิดขึ้นโดยการเน้นการสร้างความปลอดภัยใหม่ มีการลงทุนตัดเย็บเองแล้วให้สื่อต่างๆ เช่น ดารา นักร้อง นิตยสาร เป็นสื่อช่วยนำเสนอ ซึ่งบางทีอาจได้รับผลตอบแทนเป็นที่น่าพอใจหรืออาจไม่ได้เลย

Bangkok Fashion Week เป็นการจัดแสดง Fashion Show ผลงานของนักออกแบบเมืองไทย ซึ่งนับเป็นปรากฏการณ์ที่น่าจับตามองเพราะถูกจัดขึ้นโดย ELLE โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างกระแสผลักดันวงการ Fashion Designer เมืองไทยให้ก้าวสู่มาตรฐานสากล

2.2.3.2 รูปแบบการนำเสนอแฟชั่น

การนำเสนอแฟชั่นนั้น ในปัจจุบันไม่มีรูปแบบที่ตายตัว มีการคิดวิธีการนำเสนอรูปแบบใหม่ๆ มากขึ้น โดยมีการประยุกต์ศิลปะเข้ามาใช้ในการนำเสนอด้วย ไม่ว่าจะเป็นด้าน เวที แสง เสียง Media Effect ต่างๆ หรือลักษณะการเดินของนางแบบ เช่น เดินคู่กัน หรือละครึ่งโชว์ ซึ่งขึ้นอยู่กับแนวความคิดของนักออกแบบที่ต้องการนำเสนออะไร การนำเสนอแฟชั่นในปัจจุบันในลักษณะดังกล่าวจึงเป็นรูปแบบและพัฒนาการใหม่ที่สามารดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี

2.2.3.3 รูปแบบการจัดแสดง Fashion Show และการใช้พื้นที่

รูปแบบการจัดแสดง Fashion Show สามารถแบ่งเป็น 4 ประเภทดังนี้

1.) House Show เป็นการจัดเดินแบบเป็นกลุ่มเล็กๆ เป้าหมายเพื่อการขายเป็นหลัก ซึ่งผู้ที่จะเข้ามาชมจะเป็นผู้ที่ต้องการซื้อส่วนตัวจนถึง Fashion Show Agency นายแบบและนางแบบจะเดินในลักษณะช้าๆ เนิบๆ เพื่อโชว์สินค้าโดยจะมีเบอร์ติดอยู่ที่ชุดพร้อมกับมีใบสั่งซื้อติดแจกให้ด้วย

2.) Seminar ลักษณะคล้ายๆ House Show แต่เป็นไปในด้านการศึกษามากกว่าการค้า โดยจะมี Designer คอยให้คำแนะนำแนวความคิดและเทคนิควิธี กลุ่มเป้าหมายจึงเป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษาผู้มีความสนใจ

3.) Collection Show เมื่อ Designer ออกแบบเสื้อผ้ามาในแต่ละ Collection ก็จะทำกรเดินแบบโชว์โดยเชิญผู้ที่สนใจเข้าร่วมชม

4.) Show ปัจจุบันนิยมมากในต่างประเทศ การแสดงมีลักษณะคล้ายๆ กับ Collection Show ในแต่ละครั้งจะมีการแสดงประกอบด้วย เพื่อสร้างสีสันให้กับกรเดินแบบและช่วยสะท้อนแนวความคิดของ Designer ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

(ที่มา : วิทยานิพนธ์ศุภยัฒนาพรศิลป์ 2541 มหาวิทยาลัยศิลปากร จากกาสัมภาษณ์คุณ สมชาย แก้วทอง จาก Kai Boutique)

ระยะการมองเห็นและการรับฟังที่ดี

ระยะในการมองเห็นเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการแสดง Fashion Show เพราะผู้ชมต้องการเห็นรายละเอียดของชุดที่แสดง โดยปกติระยะที่ไกลสุดสำหรับการมองเห็นคือ 75 ฟุต (22.85 เมตร) และระยะที่ไกลสุดในการรับฟังที่ดีโดยไม่ต้องใช้เครื่องขยายเสียง คือ 100-125 ฟุต (38.09 เมตร)

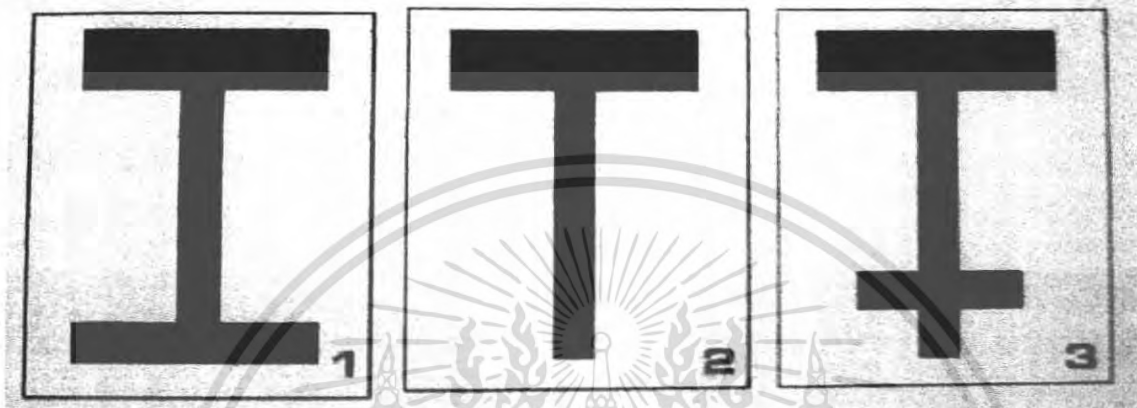
(ที่มา : วิทยานิพนธ์สถาบันสอนออกแบบแฟชั่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

รูปแบบเวที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบการจัดเวที Fashion Show นี้ไม่มีลักษณะตายตัวแน่นอน การออกแบบเวทีขึ้นอยู่กับรูปแบบและ Concept ของงานว่าต้องการให้งานออกมาในรูปแบบใด

ในส่วนของรูปแบบหลักของเวทีมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ



รูปที่ 2.16 ภาพรูปแบบเวที

ส่วนแบบอื่นๆ จะมีการดัดแปลงไปจาก 3 ลักษณะข้างต้น มีการตกแต่งเพิ่มเติมขึ้นอยู่กับความต้องการที่แตกต่างกันออกไป ในบางครั้งจะมีการใช้ media เข้าร่วมด้วย เช่น การฉายวิดีโอ การฉายสไลด์



รูปที่ 2.17 เวทีเดินแบบในรูปแบบต่างๆ ขึ้นอยู่กับ concept ของงาน

ในการจัดแสดงเสื้อผ้าจริงๆ เพียงอย่างเดียว ไม่เน้นการแสดงด้านอื่นๆ จึงทำให้รูปแบบเวทีจัดขึ้นในรูปแบบเรียบง่าย ไม่มีการตกแต่งประดับประดามากนัก เช่น การจัดแฟชันโชว์แบบ In House

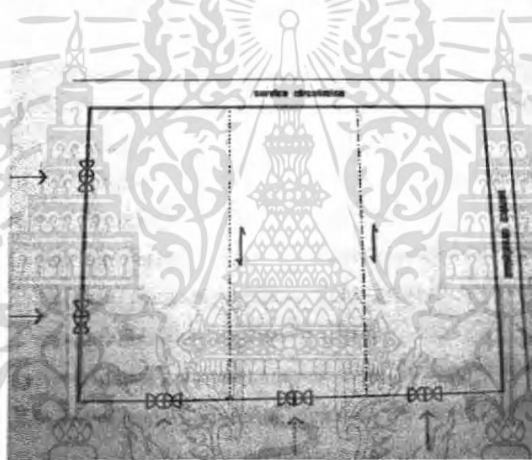
การกำหนดขนาดและปริมาตรของห้องแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในปัจจุบันการออกแบบห้องแสดง มักจะใช้วิธีการออกแบบ Space ให้สามารถยืดหยุ่นได้มาก ขนาดความสูงของห้องมีผลต่อสัดส่วนของห้องแสดงงานมาก ระดับของฝ้าเพดานและลักษณะของฝ้าเพดานยังเป็นกำหนดบรรยากาศของห้องแสดงงานด้วย แสงสว่างต่างๆ สำหรับห้องแสดง ทั้งระบบแสงธรรมชาติ และแสงประดิษฐ์ การให้แสงจากทางด้านหน้าในมุม 45 องศาและมีการใช้ไฟในทางอื่น ช่วยลบเงาที่เกิดขึ้นบริเวณคอ

Cat Walk ที่ใช้ในการเดินแฟชั่นโชว์ขนาดมาตรฐาน 2 ขนาดคือ 1.80 X 2.40 เมตร และ 1.20 X 2.40 เมตร โดยทั้งสองขนาดจะปรับระดับความสูงได้ในระดับต่าง คือ 0.6 0.8 1.00 และ 1.20 เมตร ส่วนที่นอกเหนือจากเวทีขนาดมาตรฐานนั้นมักจะเป็นการสั่งทำเวทีพิเศษตาม Concept งาน ซึ่งจะได้รูปแบบที่แปลกใหม่ออกไป แต่จะมีต้นทุนค่อนข้างสูง

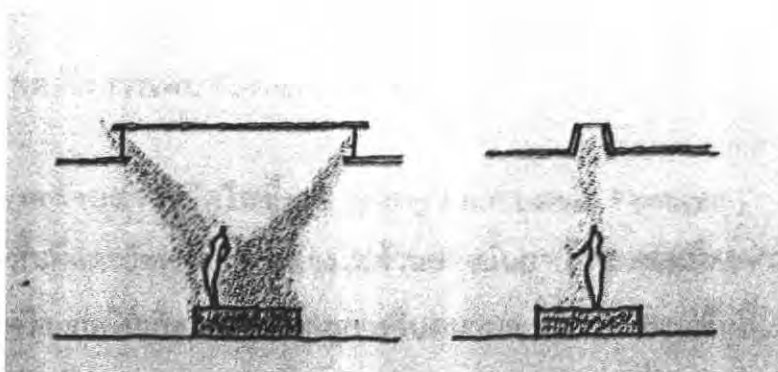
จากข้อมูลข้างต้น ทำให้สรุปความจุที่เหมาะสมกับโครงการศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น คือ 200 - 500 คน



รูปที่ 2.18 ห้องจัดแสดงมีการยืดหยุ่นตัวสูง

ห้องจัดแสดงแฟชั่นโชว์ในโครงการควรมีการยืดหยุ่นตัวสูงสามารถกันแบ่งเป็นห้องปรับเปลี่ยนขนาดได้หลากหลายไปตามความเหมาะสมกับรูปแบบและวัตถุประสงค์การจัดงานมีการเตรียมพื้นที่สำหรับการติดตั้งไฟเพดานและเทคนิคประกอบอื่นๆ เช่น Laser Projection ซึ่งมีจำนวนมาก มีทางเดินสามารถขึ้นไป Service ได้ มีการเตรียมพื้นที่สำหรับส่วนอื่นๆ เช่น การแสดงประกอบไม่ว่าจะเป็นละครหรือดนตรี ห้องพักนางแบบนายแบบ ห้องแต่งตัว ห้องหน้าเจ้าหน้าที่ ส่วนเก็บอุปกรณ์ ห้องเตรียมอาหาร ซึ่งจะต้องมีการเตรียมพื้นที่ประมาณ 30 % ของพื้นที่จัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.19 การใช้แสงในการแสดงแบบ

ระบบแสงสีที่มีผลกับการแสดง Fashion Show

โดยทั่วไปแสงมีอยู่ 2 ชนิด คือ

แสงธรรมชาติ

ซึ่งให้บรรยากาศตามธรรมชาติและมีชีวิตชีวา แต่ไม่สามารถควบคุมการส่องสว่างได้

แสงประดิษฐ์

เป็นแสงที่มีประโยชน์สามารถควบคุมการส่องสว่างได้ สามารถเปลี่ยนหรือแต่งบรรยากาศได้ตามความต้องการ แสงประเภทนี้แบ่งได้เป็น 2 ประเภทได้ดังนี้

Day Light มีอุณหภูมิสีอยู่ที่ประมาณ 6400 K แสงที่ได้จะเป็นแสงสีออกไปทางสีฟ้า

Tungstan มีอุณหภูมิสีอยู่ที่ประมาณ 3000 K แสงที่ออกมาจะเป็นสีขาวอมเหลืองและจะออกเป็นสีส้มเมื่อมีอุณหภูมิต่ำลงเรื่อยๆ

สำหรับการจัดแสงสีในการแสดง Fashion Show นั้นขึ้นอยู่กับชนิดของการจัดรูปแบบเวที เช่น การจัดแสดงเสื้อผ้าหรือเวทีที่มีสีสันสดใสควรใช้แสงสว่างของแสงที่ผ่านออกไปใกล้เคียงกับธรรมชาติมากที่สุดจะเห็นสีสันทนของเสื้อผ้าที่สมจริงและไม่หกรอกตา ส่วนการแสดง Fashion Show เครื่องประดับควรใช้มุมที่ส่อง เช่น เพชรควรให้เครื่องประดับแวววาวสะท้อนเข้าตาผู้ชมมากที่สุด จึงต้องคำนึงถึงระดับสายตาคนดูด้วย ส่วนทองนั้นนิยมใช้หลอดแบบ Tungstan เพราะถ้าใช้แบบ Day Light จะทำให้สีของทองหม่น ถ้าเป็นการแสดง Fashion Show เครื่องสำอางก็อาจมีการใช้แสงสีต่างๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

สำหรับในโครงการควรใช้แสงทั้ง 2 แบบร่วมกันโดยเลือกใช้ตามความต้องการทางประโยชน์ใช้สอยและความต้องการของบรรยากาศ บางส่วนจะใช้แสงประดิษฐ์ทั้งหมดเพื่อการควบคุมที่ง่ายและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีผลต่อการแสดง และมีการใช้แสงธรรมชาติตามส่วนทำงานและห้องสมุดเพื่อบรรยากาศและทราบ
สถานะของการทำงาน

แสงและเงาที่มีผลกับการเดิน Fashion Show

แสงจากด้านล่างหรือไฟขึ้น (Lighting form below, Footlight)

มุมไฟพื้นที่และวัตถุจากด้านล่างไฟด้านล่างนั้นยากที่จะส่องเนื่องจากดูไม่เป็นธรรมชาติและ
สร้างความไม่สมจริง ก่อให้เกิดอารมณ์จากการจินตนาการจากการมองเห็นที่ไม่สมจริง การส่องไฟ
Footlight เพื่อให้เห็นผู้ที่เดินแบบ จะต้องส่องไฟทำมุม 45 องศาจะดีที่สุด

แสงจากด้านหน้า (Front light)

ตำแหน่งไฟจะอยู่ข้างๆ หรือข้างหลังผู้ดูและส่องไปยังพื้นที่ด้านหน้า ซึ่งลดความแปลกแยก
ระหว่างวัตถุและพื้นที่ได้มากกว่าไฟอื่น ช่วยให้กลมกลืน ไฟหน้าเป็นชนิดที่แบนที่สุดตั้งจะเห็นจากเงา
ทั้งหมดหรือบางส่วนหลังวัตถุได้ยากจากด้านหน้า พื้นที่จะสูญเสียความลึก อย่างไรก็ตามข้อเสียของ
ไฟที่ส่องด้านหน้า คือมันไม่สามารถทิ้งไฟลงไปพร้อมกันได้ทั้งหมดโดยตรง ดังนั้นควรรักษาความเข้ม
ของแสงให้น้อยที่สุดคงไว้ซึ่งขอบเขตที่ผู้ชมยังคงต้องเห็น

แสงจากด้านหลัง (Back light)

ตำแหน่งไฟจะอยู่ด้านหลังนางแบบ แสงส่องจากด้านหลังทอดเงาไปยังผู้ดู แสงนี้ส่วนใหญ่ใช้
กับงานละครและบรรยากาศนี้ไม่สามารถเน้นแสงที่ตกกระทบได้

แสงจากด้านข้าง (Side lighting)

แสงส่องไปยังพื้นที่จากด้านข้างเป็นทิศทางที่ถูกใช้เป็นประจำ และมีประโยชน์ในการสร้าง
ความรู้สึกที่ชัดเจนต่อพื้นที่

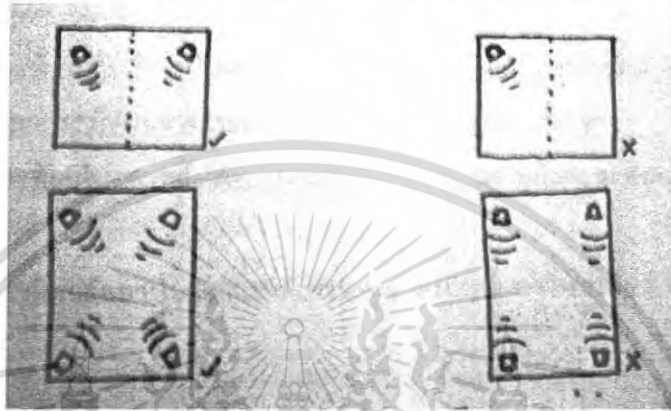
(ที่มา: หนังสือ Light Fantastic และวรรณสาร คอนกรีต. ศูนย์แพชชั่นครบวงจร วิทยาลัยนิพนธ์
ปริญญาบัณฑิต : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2544)

สรุปสำหรับการเลือกใช้แสงไฟในงาน Fashion Show โดยทั่วไปแล้วต้องการไฟที่ส่องสว่าง
เพื่อการมองเห็น Model และตัวสินค้าให้ชัดเจน นิยมใช้ไฟส่องด้านหน้าในมุม 45 องศาจากด้านบน
และมีการใช้ไฟแบบอื่นๆ ประกอบกันเพื่อให้ตรงแนวความคิดงาน ส่วนไฟ Foot Light นั้นไม่ควรใช้เลย
เพราะจะทำให้ดูน่ากลัว จะใช้เพียงแค่ช่วยลบเงาที่คอเท่านั้น

ระบบเสียงที่มีผลกับการแสดง Fashion Show

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจุบันนิยมใช้ลำโพง Full range peaker ซึ่งเป็นลำโพงที่ให้เสียงในระดับสูง กลาง ต่ำ ในตัวเดียวกัน โดยพื้นที่ห้องประมาณ 500 ตรม. จะใช้ลำโพงชนิดนี้ประมาณ 8 ตัวรวมกับใช้ Sub Base เสริมซึ่งจะให้เสียงเป็นจังหวะหนักๆ ช้างละประมาณ 2 ตัว ถ้ากรณีเป็นงาน Out Door จะต้องเผื่อลำโพงเพิ่มขึ้น อาจใช้ประมาณ 10-12 ตัว ส่วนปริมาณผู้ชมจะเป็นตัวกำหนดการวางตำแหน่งลำโพง อาจมีการวางหน้า กลาง และหลังของห้องเพื่อให้เสียงกระจายอย่างทั่วถึง แต่ลำโพงควรหลีกเลี่ยงการหันหน้าเข้าหากัน เพราะจะเกิดการกระแทกสอดของคลื่นเสียง ควรหันหน้าลำโพงเข้าสู่กลางห้อง



รูปที่ 2.20 การจัดระบบเสียง

ส่วนการเลือกใช้เสียงประกอบการแสดงนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะ Concept ของงานและกลุ่มเป้าหมาย เพลงจะแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ เพลงบรรยากาศ เปิดเพื่อให้ได้บรรยากาศของงาน ควรเป็นเพลงกลางๆ ที่ไม่โดดเด่นมาก เพลงส่งตัวจะเป็นเพลงที่เปิดในช่วงส่งตัวนางแบบออกมาบนเวที หรือส่งตัวพิธีกรซึ่งอาจจะมีหรือไม่ก็ได้ และสุดท้ายคือเพลงไฮไลต์ ซึ่งจะเปิดเป็นจุดเด่นของงานในตอนที่มีการแสดงสำคัญ

2.2.3.4 สถานที่จัดงาน Fashion Show ของไทยในปัจจุบัน

ประเทศไทยในสมัยก่อน สินค้านำเข้าเนอมาักจะเป็นสินค้า Brand Name จากต่างชาติซึ่งมีราคาสูง กลุ่มลูกค้าจึงเป็นกลุ่มไฮโซที่มีกำลังซื้อสูง ต้องการความหรูหราในสังคม จึงนิยมจัดงาน Fashion Show ตามโรงแรม แต่ในปัจจุบันนิยมจัดตามศูนย์การค้า เช่น Empoorium เซ็นทรัลพลาซ่า สยาม เกสพลาซ่า เป็นต้น เพราะมีจุดประสงค์เพื่อการค้า โดยการเลือกสถานที่จะขึ้นอยู่กับลักษณะสินค้า และกลุ่มเป้าหมายของผู้ซื้อเป็นหลัก ส่วนการจัดตามโรงแรมก็ยังคงมีอยู่โดยอาจมีจุดมุ่งหมายเพื่อธุรกิจหรือการกุศลเป็นส่วนใหญ่

แต่การจัดงานตามสถานที่ดังกล่าวค่อนข้างจะมีปัญหาเนื่องจากทางโรงแรมและศูนย์การค้า นั้นไม่ได้ออกแบบมาเพื่อรองรับงานระบบต่างๆ การติดตั้งระบบมีเดีย การติดตั้งไฟจึงทำงานได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตาราง 2.1 ความถี่ของสถานที่จัดงาน Fashion Show ตามสถานที่ดังกล่าว

สถานที่	จำนวนครั้ง
โรงแรมฮิลตัน	1
โรงแรมสยามอินเตอร์	1
โรงแรมแชงกรีล่า	2
โรงแรมแกรนด์ไฮแอทเอราวัณ	2
โรงแรมโอเรียนเต็ล	5
โรงแรมริเจนท์	10
โรงแรมดุสิต	10-15
ศูนย์การค้าเซ็นทรัลลาดพร้าว	10-15
ศูนย์การค้าเซ็นทรัลชิดลม	5-6
ศูนย์การค้า Empoonuim	30

ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามีการจัดงาน Fashion Show กันมากขึ้น โดยนิยมจัดงาน Fashion Show กันในศูนย์การค้ามากขึ้น แสดงให้เห็นการมุ่งใจทางการตลาดโดยใช้งาน Fashion Show เพื่อการค้า เป็นส่วนใหญ่เป็นการจัดงานเพื่อการค้ามากกว่าวัตถุประสงค์อื่น

ตาราง 2.2 ข้อมูลการจัดห้องแสดงแฟชั่นโชว์

	แลนด์มาร์ค	โอเรียนเต็ล	ฮิลตัน	ดุสิตธานี
ชื่อห้อง	Balloom	Grand Bolloom	เลิศวนาลัย	นภาลัย
ขนาด (ม.)	24.4×41×5.7	1.7.25×30.9×6.4	22.5×29×5	33×34×5.10
พื้นที่ (ตรม.)	1000.4	533	625	978
ความจุคน	300	250-300	300	300
ราคาบัตร	500-1,000	500-5,000	500-2,500	1,000-5,000
ราคาอาหาร/หิว	350	350-400	330	300-400
ราคาค่าห้อง	รวมในคารา อาหาร	72,000	100,000	-
Backstage	แคบมาก	ไม่มี	ไม่มี	แคบมาก

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสูงฝ้า เพดาน	5.70	6.40	5.00	5.10
พื้นที่ Foyer	250	250	300	365

ข้อมูลในการรับจัดงาน Fashion Show กรรมวิธีตั้งแต่รับงาน

- ส่ง account executive ไปหาลูกค้า
- คุยกับลูกค้าเรื่องแนวความคิดและงบประมาณการลงทุน
- คิดรูปแบบเวที และลักษณะการโชว์ให้เข้ากับสไตล์เสื้อ
- เลือกนายแบบนางแบบ สถานที่จัดงานไฟ แสง เสียง

จำนวนบุคลากรในบริษัท

- account executive 2 คน
- creative 3 คน
- นักบัญชี 2 คน
- ฝ่ายหัวหน้าบริหาร 2 คน

ในบริษัทจะไม่มีช่างต่าง ๆ อยู่เลย โดยจะจ้าง Freelance หมดไม่ว่าจะเป็นด้าน จัดไฟ เสียง

ฯลฯ

ขั้นตอนการโชว์

การเริ่มงานโดยมี Light Music เช่น วงดนตรี 3 ชิ้น หรือเดี่ยวเปียโน จนเริ่มเสิร์ฟอาหารเมื่อถึงอาหารชุดสุดท้าย จะเริ่มแสดงการโชว์เลยในช่วงนั้น

ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับห้องโชว์ (ที่ส่วนมากใช้ห้องจัดเลี้ยง)

การ Decorate ภายในเป็นรูปแบบเฉพาะตัวมากเกินไป ซึ่งเป็นภาระตกแต่งแบบหลุยส์ ทำให้ไม่เข้ากับแนวเสื้อผ้าบางแบบและส่วนมากห้องจัดเลี้ยงของทุกแห่งจะจัดในลักษณะเดียวกันนี้ทั้งหมด

ลักษณะการจัดห้องโชว์ที่ดี

เป็นห้องตกแต่งแบบเรียบๆ สามารถ Decorate เปลี่ยนไปมาได้ง่าย เพื่อให้เข้ากับอารมณ์ (Mood) ของเสื้อผ้าในแต่ละประเภท เพดานควรสูง และเป็นโครง Truss เพื่อประโยชน์ในการแขวนอุปกรณ์ต่างๆ(Prop)

แนวทางในการจัดพื้นที่ส่วนโถงกิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป้าหมายของการจัดพื้นที่ส่วนโถงกิจกรรม คือ การจัดเพื่อนันทนาการต่างๆประกอบกับการศึกษา และให้ประสบการณ์ทางด้านการออกแบบแฟชั่นของนักศึกษา และประชาชนทั่วไป ดังนี้

- การจัดงาน Promotion ต่างๆตลอดจน Exhibition ต่างๆ
- การจัดแสดงงาน Fashion Show ประจำปีของนักศึกษา
- การจัดแสดงงาน Fashion Show ของ Designer รับเชิญ งานแสดง Fashion Show ตามฤดูกาล

การเข้าพื้นที่จัดงานกิจกรรมต่างๆจากบุคคลภายนอก

ข้อจำกัด

เป็นพื้นที่โล่ง แสดงเอกลักษณ์ของตัวอาคาร การออกแบบต้องคำนึงถึงภาพพจน์ที่ส่งเสริมลักษณะการเดิน

1. การจัดงานเป็นลักษณะของงานชั่วคราว มีการปรับเปลี่ยนเสมอการใช้เฟอร์นิเจอร์ในลักษณะเบา เคลื่อนย้ายง่าย ใช้เนื้อที่ในการเก็บน้อย
2. การจัดเวทีแสดง มีการจัดเปลี่ยนรูปทรงได้หลากหลาย โดยใช้การนำกล่องเวทีที่มีมาตรฐาน(ตามขนาดไม้อัด)ต่อเข้ากันเป็นรูปทรงต่างๆ
3. การจัดระบบแสง สี เสียง มีลักษณะเฉพาะตัว

ข้อเสนอแนะ

การจัดบรรยากาศของงานแสดง Fashion Show ทำได้ต่างกัน ขึ้นอยู่กับ Concept ของการจัดงานในแต่ละครั้ง เพิ่มบรรยากาศด้วยระบบแสง สี เสียง ที่ทันสมัย เช่น การใช้ Computer Control การใช้งานในพื้นที่ส่วนโถงกิจกรรม

1. การเข้าพื้นที่เพื่อจัดงานเปิดตัว Promputer สินค้าต่างๆ
2. งานของโครงการ เช่นการจัด Exhibition
3. งานแสดง Fashion Show เพื่อ Promote โครงการยังสามารถแบ่งประเภทของการจัดงาน Fashion Show ออกเป็น
 - 3.1 การจัด Fashion Show แสดงผลงานของนักศึกษาตามหลักสูตรของกระทรวง
 - 3.2 การจัด Fashion Show เพื่อการศึกษาจาก Designer รับเชิญ
 - 3.3 การเข้าพื้นที่เพื่อจัดงานแสดง Fashion Show จากบุคคลภายนอก

รูปแบบการจัดเวที

1. Apena shape

- ผู้ชมจำนวนมากได้ใกล้ชิดกับการแสดง
- ลดค่าใช้จ่ายในการแสดง

2. Proscenium shape

- ผู้ชม ชมการแสดงได้ด้านเดียว
- ผู้ชมและผู้แสดงแยกจากกันเด็ดขาด

3. The apron shape

- ช่วยในการแสดงของ Proscenium ได้ผลดียิ่งขึ้น

4. Open Trust shape

- เป็นการนำรูปแบบ 1 และ 2 มาปรับปรุงใช้ร่วมกัน
- ลดปัญหาค่าใช้จ่าย
- ผู้ชมใกล้ชิดกับผู้แสดงมากขึ้น

ทางสถาบันใช้เลือกใช้เวทีแบบนี้ เนื่องจากผลดีของรูปแบบเวที ซึ่งทำให้ผู้ชม

ใกล้ชิดกับผู้แสดงแบบได้มากที่สุด และเหมาะสมกับการปรับเปลี่ยนใช้ในงานลักษณะอื่นๆได้ดี

เวทีการแสดง

เวทีแบ่งเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆ ตามการใช้สอย ดังนี้

1. Acting Area คือ ส่วนที่ใช้แสดงทั้งหมด
2. Scenery Space คือ ส่วนที่เป็นฉากประกอบการแสดง รวมทั้งส่วนเก็บหรือเตรียมฉาก เพื่อใช้ในการสับเปลี่ยน
3. Working & Storage Space คือ ส่วนที่ใช้ทำงานเพื่อเตรียมฉากและประกอบฉากเพื่อเตรียมแสดง รวมทั้งเตรียมอุปกรณ์ประกอบการแสดงอื่นๆด้วยลักษณะทั่วไปของเวที มักจะยกพื้นขึ้นจากระดับพื้นต่ำสุด การยกหรือกำหนดระดับของเวทีนี้จะมีผลต่อ Sight lines

การจัดแถวที่นั่ง การจัดแถวที่นั่งจำแนกได้ดังนี้

1. การจัดแบบมีทางเดินอยู่ตรงกลาง (Two bank row) จะเห็นว่าส่วนที่ดีที่สุดในการชม คือ แถวกึ่งกลาง การจัดแบบนี้ทำให้สูญเสียส่วนที่ดีที่สุดในการชมไป จึงควรหลีกเลี่ยงการจัดแถวที่นั่งแบบนี้ (ความกว้างของทางเดินประมาณ 1.50 เมตร)
2. Continental (Common bank row) เป็นแบบตอนเดียวตลอด มีทางเดินด้านข้างสองข้าง (ความกว้างไม่น้อยกว่า 1.50 เมตรตามเทศบัญญัติกรุงเทพ) ถ้าจำนวนที่นั่งมากเกินไป

การเข้าออกจะลำบาก จำนวนที่นั่งในแถวไม่เกิน 100 ที่นั่ง การหาพื้นที่จะใช้ 0.75 – 0.90 เมตร/ที่นั่ง ระยะห่างระหว่างแถว ควรห่างกันประมาณ 0.80 เมตร

3. Traditional (Three bank row) แบ่งที่นั่งออกเป็นสามตอน มีทางเดินสองทาง หรืออาจใช้ทางเดินด้านริมเดินด้วย (ถ้าจัดที่นั่งไม่ติดผนัง) การจัดแบบนี้เหมาะกับห้องขนาดใหญ่ จุคนจำนวนมาก และเหมาะกับการจัดแถวเป็นรูปโค้ง ที่นั่งในแต่ละช่วงควรเป็นประมาณ 14 – 20 ที่นั่ง การหาพื้นที่รวมทั้งทางเดินจะใช้ 0.65 – 0.80 เมตร/ที่นั่ง

ข้อเสนอแนะ

การจัดรูปแบบของที่นั่งจะแปรตามรูปแบบการจัดเวที และ Concept ของการจัดงานแต่ละงาน เช่น อาจไม่ใช้เวที (เป็นการเดินแฟชั่นบนพื้นราบ) หรือ การจัด Exhibition

- A: ระยะห่างระหว่างพนักกับพนักที่นั่งแต่ละแถว 0.76 เมตร
- B: ระยะห่างระหว่างหลังที่นั่งถึงหลังที่นั่งของแถวถัดไป(ที่นั่งไม่มีพนัก) 0.61 เมตร
- C: ความกว้างของที่นั่งที่มีวางแขน 0.51 เมตร
- D: ความกว้างของที่นั่งที่ไม่มีที่วางแขน 0.46 เมตร
- E: ที่ว่างระหว่างแถว (เมื่อพับเก้าอี้ขึ้นสำหรับที่นั่งพับได้) 0.35 เมตร
- F: สำหรับระยะที่มากที่สุด (ดูตารางที่ 1)
- G: ความกว้างของทางเดิน 1.07 เมตร

Novable Seats

การจัดที่นั่งแบบนี้มีพื้นฐานการออกแบบอยู่บน Sight Lines การมองของมนุษย์ เมื่อนำมาประกอบกับข้อมูลด้าน Dimension ของร่างกายมนุษย์จึงจัดเป็น "Modular Design" แบบหนึ่งซึ่งมีจุดประสงค์ที่มีความคล่องตัวมากที่สุด ในการจะจัดที่นั่งแต่ละที่มาประกอบรวมกันเข้าเป็นแถว และในขณะเดียวกันก็ให้นั่งสบายแบบทุกๆที่นั่ง ซึ่งมีการออกแบบหลายวิธีดังนี้ คือ

1. การใช้เก้าอี้แยกเดี่ยว ซึ่งทางโครงการเลือกใช้นั่งแบบนี้ เนื่องจากปรับเปลี่ยน โยกย้าย สะดวก การเก็บทำได้ง่าย
2. การใช้เก้าอี้ยึดติดกันเป็นแถว ให้เก้าอี้แต่ละตัวเป็น 1 Module มาติดตั้งเข้ากับ Multiple Module ของ Riser (ระดับที่นั่งที่ทำเป็นสำเร็จรูป) การจัดที่นั่งให้เป็นไปตามความต้องการในการจัด Auditorium ทำได้ง่ายแต่ต้องใช้ Modular ขนาดเล็กจำนวนมาก ชนิดที่นั่งควรเป็นที่นั่งที่เบา มีสปริง ทำด้วยวัสดุทนไฟ น้ำหนักเบา เคลื่อนย้ายง่าย เวลาใช้ไม่ควรเกิดเสียงรบกวน ขนาดของเก้าอี้ควรกว้างพอสมควร พนักพิงเอนพอควร เพื่อความสบายของสรีระมนุษย์

Back Drop แบ่งออกเป็นพื้นที่ต่างๆ ดังนี้

1. ห้องแต่งตัวนักแสดง เป็นห้องที่ต้องการความสะดวกรวดเร็ว มีการเคลื่อนไหวสูง การออกแบบต้องคำนึงถึงความสะดวก และปลอดภัย พื้นที่ใช้สอยจึงจัดเป็นห้องโล่ง ทางเข้า-ออกกว้างขวาง ปิดให้มิดชิดโดยการใช้ม่าน มีการใช้กระจกเงาบานใหญ่และชั้นแต่งตัวเพื่อการใช้งาที่เหมาะสม การเลือกใช้วัสดุมีความทนทานต่อการใช้งานที่มีการเคลื่อนไหวสูง ให้ความปลอดภัย มีการจัดห้องน้ำไว้เพื่อความสะดวก
2. ห้องรับรอง เป็นห้องที่ต้องการความสบาย ผ่อนคลาย เป็นที่เตรียมตัว และพักผ่อนของแขก เช่น Designer หรือวิทยากรพิเศษ ก่อนและหลังการเดินแบบ การออกแบบเลือกใช้วัสดุที่ให้ความรู้สึกของความสบาย ผ่อนคลาย
3. ห้องเก็บของและอุปกรณ์ต่างๆ

ลักษณะการจัด Fashion Show

ส่วนมากมักจะจัดในรูปการกุศล โดยสมาคมต่างๆ ร่วมกับห้องเสื้อออกค่าใช้จ่ายร่วมกัน การจำหน่ายบัตรทางสมาคมจะเป็นผู้รับผิดชอบ รายได้ที่ได้จะเข้าสมาคม ทางห้องเสื้อจะได้โปรโมทและขายหลังโชว์จบ

ราคาบัตร

ขึ้นอยู่กับการ Set เมนู อาหารและค่าเช่าสถานที่ ราคาเริ่มต้นที่ 500-5,000 บาท

ค่าตอบแทนในการรับจัดงานแต่ละครั้ง

คิด 15 % ของค่าใช้จ่ายทั้งหมด ตกประมาณ 200,000-500,000 บาท ขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ประกอบฉาก

ส่วนประกอบของห้องจัดงาน

ห้อง Back Stage ห้องแต่งหน้า ทำผม ห้องเปลี่ยนเสื้อผ้า ห้องพักผ่อนและห้องที่ใช้อธิบาย Concept ของงาน ลักษณะของห้องที่ดีควรเป็นห้องที่ตกแต่งไว้เรียบร้อยแล้วต่อการตกแต่งให้เข้ากับ Concept ของงานได้ง่าย มีเพดานสูงและมีทางเดินด้านบนเพื่อ Service งานระบบ

การวิเคราะห์จำนวนผู้เข้าชมส่วนแสดงแฟชั่นโชว์

รายละเอียดการวิเคราะห์จากผู้เข้าชมในแต่ละครั้งไม่เป็นที่แน่นอนเนื่องมาจากความต้องการของผู้จัดงาน ซึ่งสามารถจำแนกประเภทของงานในการแสดงแบบ ได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.3 จำนวนผู้เข้าชมส่วนแสดงแฟชั่นโชว์

1. เติมนแบบแฟชั่นของศูนย์ส่งเสริมการส่งออก	Model	ผู้เข้าชม
Bangkok weranaional fashion show 1995	38	600
Bangkok international fashion show 1996	38	600
Bangkok international fashion show 1996	40	600
Lussufeis rich : The Congest catwalk	81	10,000
2. เครื่องแต่งกายวัยรุ่น		
Anurak fashion show 1997	20	600
Colour 18 fashion show 1998	15	300
Topyy gpoop grand opening 1998	15	300
3. เครื่องแต่งกายผู้ใหญ่		
Torpent plack pearl fashion show 1996	12	300
Lycra dupont design fashion show 1995	20	300
Zen sommer collection 1997	10	200
Zen sommer collection 1998	12	200
Esquire magazine fashion show 1998	12	300
Celo magazine fashion show 1999	12	300
Ck clavin xline fashion show 1998	18	200
4. เครื่องแต่งกายผู้ใหญ่ High class		
De beer fashion show 1997	15	200
De beer fashion show 1998	10	150
Alta mode fashion show 1997	20	200
Versace 1997	6	300
Mark & spencer fashion show 1997	10	300
Alfred dunhill fashion show 1996	18	300
Gasom plaza fashion show 1996	20	200

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Jessica lepisode	16	300
Giorgio armani fashion show 1997	10	400

การวิเคราะห์ส่วนแสดงแฟชั่นโชว์ ในโครงการกำหนดให้โครงการสามารถรองรับผู้ชมได้โดยพิจารณาจาก case study ที่มีลักษณะผู้ชมใกล้เคียง ได้แก่ประเภท เครื่องแต่งกายผู้ใหญ่ High class และเครื่องแต่งกายวัยรุ่น ซึ่งสามารถสรุปจำนวนผู้ชมได้ประมาณ 300 - 400 คน จึงเลือกจำนวนที่มากที่สุด คือ 300 คน

2.2.4 สรุปรายละเอียดและพื้นที่ใช้สอยส่วนจัดแสดงนิทรรศการ

รูปแบบการจัดแสดงนิทรรศการ

ในการจัดพื้นที่ส่วนแสดงนิทรรศการนั้น จำเป็นจะต้องทราบถึงรูปแบบของการจัดแสดงนิทรรศการ, การใช้สื่อทัศนูปกรณ์ และอุปกรณ์ที่นำมาจัดแสดงแต่ละประเภทเสียก่อน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

รูปแบบการจัดแสดง

- 1) การใช้รูปแบบดั้งเดิม เป็นการจัดแสดงแบบรวบรวม, จำแนกประเภท และการจัดวางในลักษณะต่างๆ พร้อมคำบรรยาย ส่วนใหญ่จะเป็นเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการจัดแสดงแฟชั่นโชว์และชนิดของสินค้าที่นำเสนอ
- 2) การใช้เทคนิค Multimedia เพื่อช่วยในการนำเสนอ และกระตุ้นให้ผู้ชมสนใจติดตามโดยการใช้เทคนิคนี้ต้องคำนึงถึงความสามารถของผู้ชมเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์นั้นๆ ด้วย
- 3) การใช้เทคนิคที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมกับการจัดแสดง ผู้ชมสามารถทดลอง สัมผัส และค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง เทคนิคนี้ถ้ามีเจ้าหน้าที่ช่วยแนะนำจะสามารถทำให้การจัดแสดงมีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ถ้าผู้ชมไม่สามารถเข้าไปทดลองก็จะได้ไม่ได้รับความรู้
- 4) การใช้หุ่นจำลอง เพื่อให้ผู้ชมได้เกิดจินตนาการขณะเข้าชมทั้งขนาดเล็ก, เท่ากัน และใหญ่กว่าของจริง เพื่อได้สัมผัสกับบรรยากาศที่จำลองขึ้นมา ซึ่งผู้ชมไม่อาจเข้าไปได้จริงๆ
- 5) การใช้สถานการณ์จำลอง จะทำให้ผู้ชมได้สัมผัส และได้รับความรู้สึกมีส่วนร่วมมาก เป็นการจัดที่แสดงบรรยากาศได้อย่างสมจริงสมจัง และสามารถถ่ายทอดความรู้สึกต่างๆ ได้ดีมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับส่วนจัดแสดงของโครงการศูนย์แพชชั่นกรุงเทพนั้น เน้นการจัดแสดงกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวงานหรือตัวสินค้าเพื่อให้ผู้เข้าชมได้ทราบถึงวัตถุประสงค์รายละเอียดและข้อมูลต่างๆ เช่น การเปิดตัวสินค้า การแสดง การโฆษณา ฯลฯ มีลักษณะเป็น MULTI-PURPOSE HALL ซึ่งจะมีความพร้อมทางด้านอุปกรณ์ เครื่องเสียง ห้องแต่งตัว ห้องควบคุม และส่วนประกอบอื่นๆ ตามความสมบูรณ์ของกิจกรรม

ลักษณะการจัดแสดง

สำหรับการจัดแสดงโดยทั่วไปจะใช้โสตทัศนูปกรณ์ และอุปกรณ์ในการจัดแสดงประเภทต่างๆ ตามประเภทของวัตถุแสดง และวัตถุประสงค์ในการนำเสนอต่อผู้ชม เพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาในแต่ละหัวข้อ ได้แก่

1) ประเภท Board 2 มิติ

มักเป็นชุดตามหัวข้อเรื่อง โดยมีขนาดแตกต่างกันไม่มากนักในแต่ละแบบ เป็นการนำเอา Board ที่มีขนาดเท่าๆ กันมาจัดอย่างต่อเนื่อง ในลักษณะของ Module โดยลักษณะของ Board นี้อาจเป็นแบบลอยตัว หรือติดผนัง แบ่งออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้

- Well Board เป็น Board ที่ใช้ติดผนังแสดงงาน 2 มิติทั่วไป มีความหนาามาก
- Electric Board เป็น Board ที่ใช้อุปกรณ์ไฟฟ้าเข้าช่วยในการจัดแสดง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ สามารถตอบสนองประสาทสัมผัสได้ดีกว่า และมีความหนามากกว่า Well Board ทั่วไป เช่น ใช้วงจรไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์ไฟกระพริบ เป็นต้น
- Display Board เป็น Board ที่มีการจัดบรรยากาศให้เกิดมิติ จะประกอบด้วยวัตถุแสดงต่างๆ เช่น Object หรือ Model และมีคำอธิบายประกอบพร้อมทั้งมีการจัดแสดงไฟ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจยิ่งขึ้น

2) ประเภท Board กิ่ง 3 มิติ

เป็นการนำเอาวัตถุแสดง เช่น Object หรือ Model มาวางกับ Board ที่เป็นฉากหลัง เพื่อให้เกิดบรรยากาศ และธรรมชาติเนื้อเรื่องได้ใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น โดยมีขนาดเท่าของจริงหรือย่อส่วนลงมา เรียกว่า อัดทัศน (Diorama) ผู้ชมสามารถเข้าไปสัมผัสเป็นส่วนหนึ่งของการจัดแสดงได้ เช่น การถ่ายรูปในยุคเริ่มแรก เป็นต้น มีตั้งแต่จัดฉากเล็กๆ หรือจัดเป็นตู้ ไปจนถึงขนาดใหญ่เป็นห้อง

3) ประเภทวัตถุ 3 มิติ

ได้แก่ วัตถุซึ่งอาจเป็นตัวอย่างของจริง หรือวัตถุที่จำลองมา มีตั้งแต่ขนาดเล็กสุด การจัดแสดงอาจจัดเป็นวัตถุชิ้นเดียว หรืออาจนำมาประกอบกันเป็นสภาพจำลองในแบบต่างๆ เพื่อความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการจัดแสดงวัตถุที่มีขนาดเล็ก หรือวัตถุที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์จำเป็นต้องมีฐานรองรับ วัตถุ เช่น ชั้นวาง หรือกรอบแก้ว เป็นต้น

4) ประเภทอุปกรณ์ (Equipment)

เป็นอุปกรณ์ช่วยเสริมการจัดแสดง บางชนิดไม่สามารถทำได้ในลักษณะการจัดแสดงทั่วๆ ไป ได้แก่ การฉายภาพยนตร์ สไลด์ เพราะต้องการความมืดพอสมควร จำเป็นต้องมีการควบคุมแสงสว่าง ดังนั้นการจัดแสดงจึงต้องมีสัดส่วนเฉพาะที่เป็นห้องหรือส่วนที่ควบคุมแสงสว่าง

อุปกรณ์บางชนิด เช่น เครื่องเสียงที่ประกอบการแสดงต่างๆ เพื่อทำให้เกิดเสียงโดยจะมีการบรรยายแฝงอยู่ในส่วนของการจัดแสดงนั้นๆ เช่น ลำโพง หรืออุปกรณ์อื่นๆจึงต้องใช้พื้นที่พิเศษ สำหรับการจัดแสดง การใช้โทรทัศน์หรือสไลด์ใช้ในลักษณะคล้ายกับเป็น Object หรือ Model โดยติดตั้งกับ Board หรือตู้จัดแสดงเป็นแบบ Electronic Board

การจัดแสดงในลักษณะอื่นๆ

Computers

ปัจจุบันการใช้ Computer มีส่วนสำคัญมากขึ้นในการจัดแสดง เพราะมีความยืดหยุ่นเรื่องการบริหารข้อมูลสูง แต่มักจะมีราคาแพงและเสียหายง่าย เนื่องจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของผู้ชม ดังนั้นการใช้ Computer ต้องพิจารณาจำนวนผู้ใช้, การป้องกันการทำลายต่างๆ จากผู้ชม

Holograms

การใช้ Holograms จะให้ผลมาในรูปของการจัดแสดงแบบ 3 มิติ ซึ่งก็เป็นที่น่าสนใจของผู้ชม

Projections and Video walls

เป็นเทคนิคที่จะใช้การฉายภาพเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ต้องการแสดง โดยต้องมีการควบคุมแสงในพื้นที่นั้นๆ เป็นเทคนิคที่ใช้กันมากในปัจจุบัน เพราะสามารถเข้าใจได้ง่าย และสามารถดูได้หลายคน

เทคนิคการจัดแสดงนิทรรศการ

โดยหลักการพื้นฐาน ควรจัดแสดงให้แตกต่างกันออกไปตามประเภทของวัสดุ และจุดประสงค์ ในการนำเสนอต่อผู้เข้าชม

การจัดแสดงเพื่อความงาม (Aesthetic Presentation)

มักใช้ในการจัดแสดงวัตถุตามพิพิธภัณฑ์สถาน และหอศิลป์ สามารถนำมาใช้กับพิพิธภัณฑ์ เทคโนโลยีทางการถ่ายภาพได้ เน้นที่การจัดวางรูปห้อง, องค์ประกอบของสี, การให้แสงสว่าง, ฐานที่รองรับ และความประณีตในการจัดแสดง

การจัดเน้นความงามของวัตถุ องค์ประกอบต้องเป็นตัวช่วยในการส่งเสริมให้งามเด่นยิ่งขึ้น การเขียนคำบรรยาย และภาพประกอบ มักแยกไว้อีกส่วนหนึ่ง เพื่อให้ตัวงานเป็นสิ่งที่เด่นและดึงดูดความสนใจ

การให้สีของตัวงาน และฉากหลังก็เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เพราะวัตถุแต่ละชนิดมีคุณสมบัติต่างกัน แต่สีที่นิยมใช้มักเป็นสีกลางที่เข้าได้กับทุกสี เช่น สีขาวหม่น

แสงที่ใช้ก็มีความสำคัญต่อการจัดแสดง เพราะจะมีผลต่ออารมณ์และภาพลักษณ์ของงาน แสงที่ใช้นั้นมี 2 ชนิด คือ แสงธรรมชาติ และแสงประดิษฐ์ ซึ่งการเลือกใช้นั้นก็อยู่ที่ความเหมาะสม การจัดแสดงเพื่อให้ความรู้ (Instructional Presentation)

เป็นการจัดแสดงที่ใช้ทั้งวัตถุ, คำบรรยาย, ภาพถ่าย และสิ่งต่างๆ ที่จะให้รายละเอียดกับสิ่งที่จัดแสดง ซึ่งถ้าขาดส่วนประกอบเหล่านี้จะทำให้เป็นเพียงแต่การแสดงวัตถุเท่านั้น ไม่มีความหมายอะไรเลย ผู้ชมจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ตามคำบรรยายเหล่านั้น

การจัดแสดงตามสภาพทางธรรมชาติ (Natural Context Presentation)

เป็นการจัดแสดงวัตถุโดยจำลองสภาพจริงตามธรรมชาติ ใช้การสร้างฉากละคร (Diorama Technique) หลักสำคัญ คือ จัดแสดงให้เหมือนจริงที่สุด การใช้เทคนิคการจัดฉากมีทั้งขนาดจริงและขนาดย่อ โดยต้องแสดงข้อเท็จจริงที่ถูกต้องและละเอียดประณีตเหมือนจริงให้มากที่สุด

การจัดแสดงตามสภาพจริง (Authentic Setting Presentation)

เป็นการจัดแสดงโดยให้วัตถุอยู่ในสภาพที่ถูกต้องพบ มักใช้ในพิพิธภัณฑ์ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม จัดแสดงตามสภาพที่เป็นจริงตามสมัย (Period Room Technique) ทำให้ผู้ชมเข้าใจและเรียนรู้ได้ง่าย โดยไม่ต้องใช้คำบรรยาย

การจัดแสดงแบบมีส่วนร่วม (Participate Presentation)

เป็นการจัดแสดงให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการชมนิทรรศการ เช่น การทดลอง หรือการหมุนเพื่อให้เห็นตัวงานเคลื่อนที่ หรือแสดงบรรยากาศของห้องแสดง อาจมีการฉายสไลด์ หรือ Video Wall ในการจัดแสดง ซึ่งการแสดงแบบนี้จะช่วยให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการจัดแสดง ทำให้เกิดความเข้าใจในการเข้าชมมากขึ้น แต่มีข้อที่ระวัง คือ การใช้เทคนิคแบบนี้มากเกินไป อาจจะทำให้เกิดความตื่นเต้น แต่ไม่ได้เรียนรู้อะไรเลย

ในการจัดนิทรรศการประเภทใดก็ตาม สิ่งสำคัญที่จะต้องระมัดระวังเป็นอย่างยิ่งก็คือ บรรยากาศของห้องแสดง จะต้องสัมพันธ์กับความต้องการของประชาชน ซึ่งรสนิยมและจุดประสงค์ของคนที่เข้าชมนิทรรศการนั้น โดยทั่วไปมี 2 แบบ คือ คนที่เข้าชมเพื่อต้องการหาความเพลิดเพลิน และคนที่เข้าชมเพื่อต้องการศึกษา-ค้นคว้า ผู้เข้าชมทั้งสองประเภทนี้ มีความต้องการหลักไม่เหมือนกัน และเพื่อสนองความต้องการของคนทั้ง 2 กลุ่ม ห้องแสดงควรมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้

สร้างความสนใจในด้านความงาม (Aesthetic)

ความงามของวัตถุและการจัดแสดง เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นในการจัดแสดงวัตถุต่างๆ จะต้องถือว่าเรื่องนี้เป็นสิ่งสำคัญ ห้องแสดงใดที่แห้งแล้งไม่สร้างความสนใจแล้ว ห้องแสดงนั้นจะไม่น่าสนใจของคนมากนัก

เข้าใจให้ความเพลิดเพลิน (Romantic)

เนื้อหาสาระของนิทรรศการเป็นสิ่งสำคัญในการเลือกเนื้อหาเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเพลิดเพลินในห้องแสดงเป็นคุณสมบัติที่สำคัญอย่างยิ่งของห้องแสดงต่างๆ เพราะเพียงความงามของวัตถุและการจัดแสดงอย่างเดียว จะทำให้ประชาชนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่อยากเที่ยวเดินดูเดินชมนานเท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้ห้องแสดงจะต้องเร้าใจและให้ความเพลิดเพลินด้วย **เร้าใจให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น (Intellectual)**

ความอยากรู้อยากเห็นเป็นเรื่องที่สำคัญมาก เพราะเป้าหมายของห้องแสดงที่สำคัญที่สุดคือ การให้ความรู้เรื่องต่างๆ แก่ผู้เข้าชม หากห้องแสดงมีแต่ความงามและความเพลิดเพลินเท่านั้น ถือว่ายังไม่ประสบความสำเร็จในการจัดแสดง เพราะผู้ที่เข้าชมจะไม่ได้ความรู้เพิ่ม การกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น และอยากค้นคว้ามัน ทำได้หลายประการ เช่น

ออกแบบลักษณะของห้องแสดงให้เร้าใจ เป็นขั้นเป็นตอน เมื่อผู้ชมเดินเข้าสู่ห้องแสดงตอนหนึ่ง ก็เห็นลำดับที่ 2 และ 3 ตามลำดับ ทำให้ไม่สับสน และเกิดความอยากรู้ในการติดตามสิ่งที่อยู่ต่อไป การแบ่งออกเป็นส่วนๆ ทำให้การมองไม่ดูอ้ากว้าง หรือละลานตาจนเกินไป

คำอธิบายวัตถุในเชิงคำถาม เป็นส่วนสำคัญที่สุดที่เร้าความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชม การตั้งปัญหาเป็นคำถามผู้ชม เพื่อจะได้หยุดและค้นคว้าคำตอบจากแผ่นป้ายในห้องแสดง สัมพันธ์เช่นนี้อยู่ตลอดเวลา

ทั้งสามประการนี้ ล้วนแต่เป็นสิ่งที่สำคัญในการจัดแสดงไม่ว่าชนิดใดก็ตาม จำเป็นที่จะต้องมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความงาม ความเพลิดเพลินและเร้าความรู้สึก หากไม่เช่นนั้นแล้วจะทำให้การจัดแสดงประสบความสำเร็จได้อย่างไร

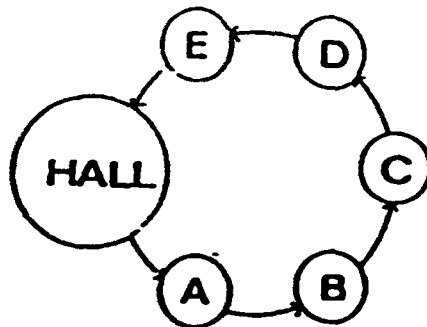
ระบบการจัดห้องแสดง

1. Room to Room Arrangement

เป็นการจัดห้องแสดงที่ให้ผู้ชมเดินจากห้องหนึ่งไปยังอีกห้องหนึ่งเรื่อยไปจนครบการแสดงโดยไม่ต้องย้อนกลับ ทำให้ชมได้ทั่วถึงตามลำดับ อาจจะใช้ห้องใหญ่ห้องหนึ่งแล้วกันเป็นส่วนๆ

ข้อดี จัดง่าย ประหยัดพื้นที่ในการแสดง และไม่มีปัญหาเรื่องการเคลื่อนตัวของผู้ชม

ข้อเสีย เมื่อเปิดห้องใดห้องหนึ่งแล้วจะกระทบกระเทือนห้องอื่นด้วย และผู้ชมไม่สามารถเลือกชมเฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่งได้



รูปที่ 2.21 แสดงแผนภูมิการจัดกลุ่มห้องลักษณะที่ 1

2. Corridor to Room Arrangement

เป็นการจัดกลุ่มห้องแสดงแบบมีทางเดินยาว และมีทางแยกออกไปยังส่วนห้องจัดแสดงต่างๆ แต่ละห้องมีทางออก ทางเข้าโดยตรงไม่ต้องผ่านห้องอื่น และส่วนทางเดินอาจจะใช้เป็นที่จัดแสดงได้อีกด้วย

ข้อดี ผู้ชมสามารถเลือกชมนิทรรศการเฉพาะส่วนได้ตามความพอใจ

ข้อเสีย การแสดงอาจไม่ต่อเนื่อง เป็นการขัดจังหวะการแสดงและเปลี่ยนเนื้อที่ส่วนที่เป็นทางเดิน



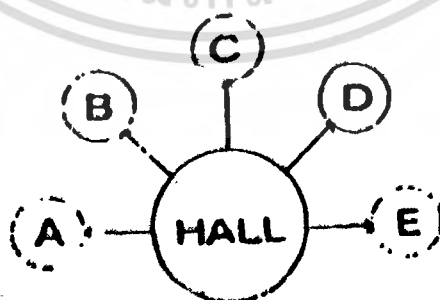
รูปที่ 2.22 แสดงแผนภูมิการจัดกลุ่มห้องลักษณะที่ 2

3. Nave to Room Arrangement

เป็นการจัดกลุ่มห้องแสดงที่มีห้องโถงเป็นจุดศูนย์กลาง และมีห้องแสดงงานอยู่โดยรอบ

ข้อดี ผู้ชมสามารถเลือกชมนิทรรศการเฉพาะส่วนได้ตามความพอใจ

ข้อเสีย กรณีที่ผู้ชมมาก อาจเกิดปัญหาการเคลื่อนตัวของคนได้



รูปที่ 2.23 แสดงแผนภูมิการจัดกลุ่มห้องลักษณะที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Central Arrangement

เป็นการรวมเอาการจัดห้องแสดงทั้ง 3 ระบบเข้าด้วยกัน โดยมี Court หรือห้องโถงเป็นตัวกลาง แยกเข้าสู่ห้องต่างๆ แต่ละห้องสามารถติดต่อถึงกันได้

ข้อดี สามารถปิดบางส่วนได้โดยไม่มีผลกระทบต่อห้องส่วนอื่นมากนัก และสามารถเลือกชมเฉพาะส่วนได้ โดยมากมักเลือกการจัดแบบนี้ เนื่องจากมีความยืดหยุ่นมาก



การจัดแนวทางการสัญจร (Circulation)

ในทุกๆ พื้นที่การดำเนินงาน จำเป็นต้องกำหนด Circulation ที่แน่นอนสำหรับเป็นแนวทางในการชมของผู้เข้าชมส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตามควรเปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกเส้นทางสำหรับเข้าชมงานได้บ้าง จะเป็นการยืดหยุ่นให้แก่ห้องแสดงนิทรรศการ และไม่เกิดการบังคับเส้นทางเกินไป

ระบบ Circulation ภายในห้องนิทรรศการนั้น เมื่อพิจารณาตามลักษณะแผนสัญจรหลัก (Access) สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ระบบ คือ

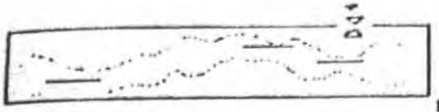
การจัดผังตามเส้นทางการเลื่อนไหลของผู้เข้าชม ผู้ชมจะเดินไปตามเส้นทางสถาปัตยกรรม ไปตามแบบแผนที่ตายตัวจากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสุดท้าย แต่อาจหยุดดูเป็นช่วงๆ ได้

ข้อได้เปรียบ คือ ความสะดวกในการควบคุมดูแล ผู้ชมจะถูกชักนำไปตามเส้นทาง

ข้อเสียเปรียบ คือ ถ้าสิ่งต่างๆ ที่จัดแสดงก่อนนั้นไม่ทำให้เกิดความประทับใจแก่ผู้ชม จะมีผลต่อสิ่งแสดงที่เขาต้องการชมโดยเฉพาะ

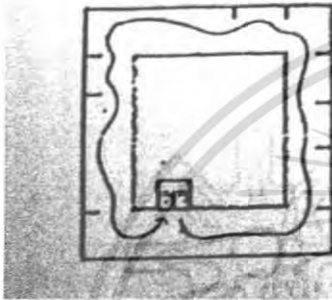
ระบบนี้สามารถแบ่งออกได้เป็นแบบย่อยๆ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



A Rectilinear Circuit

การเคลื่อนที่ชมเป็นแนวตรง มักพบในพิพิธภัณฑ์แบบเก่า



A Twisting Circuit

เส้นทางเดินเป็นวงจรแบบรอบใจกลาง เข้าจากบันไดกลางซึ่งเชื่อมต่อระหว่างชั้น



Weaving Freely Layout

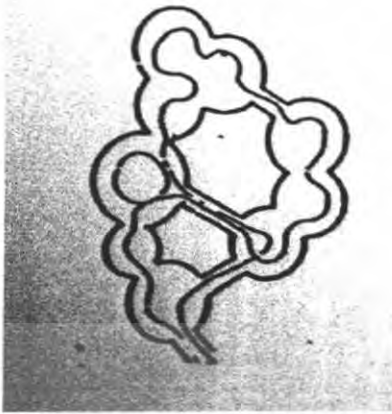
ผังรูปสแกนไปมาอย่างอิสระ ปกติมักใช้ทางลาดเข้าช่วยและใช้องค์ประกอบที่น่าสนใจในการเป็นตัวชี้หน้า ผังแบบนี้ผู้ชมอาจจะหลงทางได้ถ้าลักษณะรูปทางเรขาคณิตเป็นแบบต่อเนื่องกันทั้งหมด



Comb Type Layout

เป็นการวางผังที่มีทางเดินกลางเป็นหลัก มีส่วนให้เลือกชมในเวลาเดียวกัน ทางเข้าอาจจะมีทางด้านท้ายทางใดทางหนึ่ง หรือมีทางเข้าอยู่ตรงกลาง ซึ่งผู้ชมสามารถไปทางซ้ายหรือขวาได้ทันที เป็นการเพิ่มขอบเขตให้กับผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Chain Layout

การวางผังแบบต่อเนื่อง เป็นการจัดโดยการนำหน่วยที่แตกต่างกันเข้ามาต่อเชื่อมกัน



Fan Shape

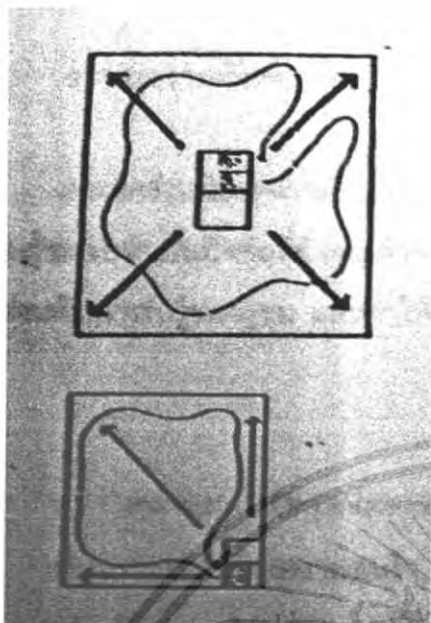
ทางเข้าจากกลางผังเป็นรูปพัด การจัดแบบนี้ทำให้มีโอกาสมากในการเลือกชม แต่ผู้ชมต้องตัดสินใจในการชมเร็ว และในทางจิตวิทยา ผู้ชมจะไม่ค่อยชอบนัก เพราะรู้สึกว่าเป็นการบังคับจนเกินไปและจุดที่รวมเป็นจุดที่มีความยุ่งวุ่นวาย



Star Shape

เป็นการเข้าจากจุดศูนย์กลางของผังรูปดาวมีลักษณะคล้ายหวี ซึ่งผู้ชมไม่สามารถเลื่อนไหลไปได้อย่างสะดวก และสามารถแยกออกต่างหากได้ ความสมดุลของการจัดแกนจะทำให้เกิดปัญหาได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Block Arrangement

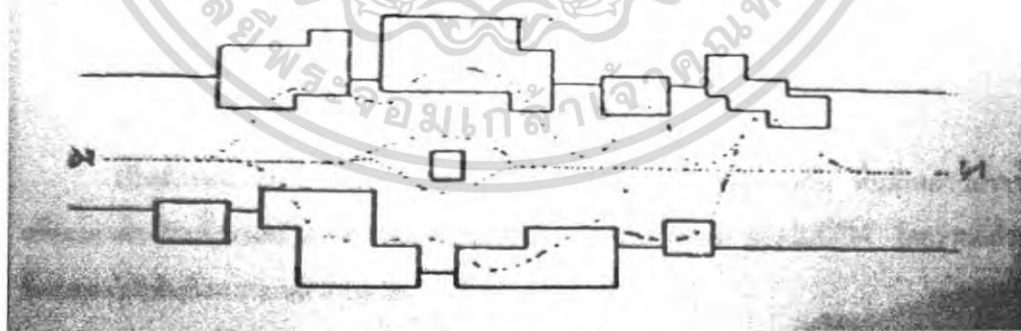
การเข้าสู่การจัดแสดงนิทรรศการในรูปแบบบล็อกสี่เหลี่ยม มีการเปลี่ยนแปลงได้ดังนี้

- บล็อกใหญ่ ให้ความสะดวกในการจัดแสดง จุดทางเข้าอยู่ตรงกลาง

- ในบล็อกเล็ก ทางเข้าจำเป็นต้องอยู่ริม เพื่อให้สามารถที่จะใช้พื้นที่ที่เหลือในการจัดแสดงได้อย่างเต็มที่

Decentralized System of Access

ระบบนี้มักจัดทางเข้า-ทางออก 2 ทางหรือมากกว่า ผู้ชมสามารถเดินชมได้อย่างอิสระ มีลักษณะเป็นทางเดินใจกลางเมือง ซึ่งตัวพิพิธภัณฑ์อาจเป็นส่วนหนึ่งของเมือง วิธีนี้อาจทำให้ผู้ชมไม่ได้ชมโดยครบถ้วน หรือไม่เป็นลำดับ ไม่เหมาะกับนิทรรศการที่มีเนื้อที่ของนิทรรศการต่อเนื่องกัน รวมทั้งการควบคุมด้านความปลอดภัยทำได้ยาก เนื่องจากมีทางเข้าออกมากเกินไป



รูปที่ 2.25 แสดงทางเข้า - ออก

ระบบความสัมพันธ์ของห้องจัดแสดง

การจัดส่วนนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ให้น่าสนใจนั้น การเรียงลำดับ หรือลำดับในการถ่ายทอดให้กับผู้ชมนับว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญด้วย และการวางระบบของพื้นที่จัดแสดงที่มีประสิทธิภาพย่อมเป็นการส่งเสริมการรับรู้ของผู้ชม และทำให้เกิดความสนใจชวนติดตามอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Centralized Organization Space

เป็นการวางผังที่มุ่งความสนใจ หรือให้ความสำคัญกับส่วนหนึ่งส่วนใดเป็นพิเศษ โดยมีพื้นที่จัดแสดงหลักเป็นจุดสนใจตรงกลาง โดยให้พื้นที่จัดแสดงรองอยู่ล้อมรอบ การวางระบบการจัดแสดงแบบนี้จะให้ภาพรวมที่ออกมาดูกระชับ

Linear Organization Space

เป็นการวางผังแบบเป็นลำดับที่ต่อเนื่องกันไป ซึ่งแต่ละส่วนอาจจะต่อเนื่องกันโดยตรง หรือมีพื้นที่อื่นๆ เป็นส่วนเชื่อมต่อก็ได้ การจัดแสดงแบบนี้จะทำให้ภาพรวมออกมาในลักษณะพื้นที่ที่ยาว มีระบบสัญจรชัดเจน เข้าใจได้ง่ายแต่ไม่เข้าใจ ซึ่งอาจทำให้การจัดแสดงโดยรวมไม่น่าสนใจเท่าที่ควร

Radial Organization Space

เป็นลักษณะร่วมกันระหว่าง Centralized และ Linear คือจะมีส่วนจัดแสดงหลักเป็นจุดศูนย์กลาง และมีส่วนจัดแสดงรองแยกออกจากศูนย์กลางนั้น ในลักษณะที่ต่อเนื่องกันเป็น Linear เป็นการจัดวางผังที่ต้องใช้พื้นที่ค่อนข้างมาก

Clustered Organization Space

เป็นลักษณะที่มีพื้นที่จัดแสดงหลายๆ ส่วนมาเกาะกลุ่มอยู่ด้วยกัน พื้นที่เหล่านี้อาจซ้ำๆ กัน หรือแตกต่างกันทั้งหมดก็ได้ อาจมีแกนคล้ายแบบ Centralized หรือไม่มีก็ได้ โดยรวมแล้วเป็นการจัดแสดงให้เห็นถึงความหลากหลาย

Grid Organization Space

เป็นลักษณะของพื้นที่ซ้ำๆ กันมาประกอบกัน เมื่อมองโดยรวมจะเป็นตาราง หรือส่วนของตาราง มีความเข้าใจค่อนข้างน้อย เหมาะกับการแสดงเรื่องราวที่ไม่เน้นความหวือหวา แต่ต้องการแสดงความรู้สึกสงบ

2.2.5 ลักษณะการจัดห้องเรียน

ห้องเรียนที่ดีควรมีการจัดทางเดินเข้าห้องเพียงด้านเดียว เพื่อสะดวกต่อการควบคุม ห้องเรียนเดี่ยวควรมีทางเดินกว้างไม่น้อยกว่า 2.0 เมตร ถ้ามีทางเดินทางเดี่ยวควรกว้างไม่ต่ำกว่า 2.5 เมตร และสูงไม่น้อยกว่า 2.3 เมตร

หมายเหตุ : ห้องเรียนที่มีทางเดินอ้อมนิยาม จะมีการถ่ายเทอากาศได้ดีกว่า ห้องเรียนที่มีการเดินอยู่กลางห้อง

ลักษณะการจัดห้องเรียนในโครงการ แบ่งเป็น

1. ห้องบรรยาย จำนวน 3 ห้อง

เพื่อการเรียนการสอนในลักษณะที่มีการบรรยายภาค การฟัง และการจัด

LECTURE

2. ห้อง PATTERN จำนวน 2 ห้อง

เพื่อการเรียนการสอนในลักษณะของสอนบน BOARD การนั่งฟัง และทำงานบนโต๊ะ ตัดแบบและใช้หุ่นจำลองเสื้อ

3. ห้อง WORKSHOP จำนวน 2 ห้อง

เพื่อการเรียนการสอน ในลักษณะปฏิบัติจริง ประเภทการตัดเย็บเนื้อผ้าสำเร็จรูปแบบต่างๆ

4. ห้อง THEATER CLASS จำนวน 1 ห้อง

เพื่อการเรียนการสอนที่ผ่านสื่อต่างๆ เช่น T.V., VDO. และสไลด์ภาพยนตร์ ประกอบการบรรยาย ให้ความรู้สึกและความเพลิดเพลิน

5. ห้อง DESIGN CLASS จำนวน 3 ห้อง

เพื่อการเรียนการสอนออกแบบ ที่เน้นการวาดรูปและลงสี เช่น วาดโครงร่างหุ่น, การจัดคู่ ฯลฯ

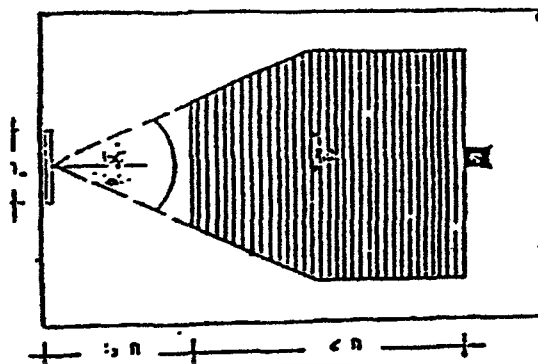
6. ห้อง COMPUTER CLASS จำนวน 1 ห้อง

เพื่อการเรียนการสอนผ่านสื่อ COMPUTER เป็นการเรียนรู้ในลักษณะ FASHION การใช้โปรแกรมต่างๆลักษณะการจัดห้องเรียน

ห้องบรรยายทั่วไป

ควรจัดให้ผู้บรรยายและผู้เข้าเรียน สามารถมองเห็นกันและกันได้อย่างทั่วถึง ผู้บรรยายควรนั่งบนยกพื้นที่สูงพอสมควร ส่วนผู้เรียนควรมีการตัดที่นั่งดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.26 การจัดห้องเรียนกับจอ

ก. เท่ากับความกว้างของจอ

- ควรจัดให้มีผู้เรียนแถวหน้า อยู่ห่างจากจอประมาณ 2 เท่า ของความกว้างจอ

- การกำหนดมุมของการดูที่ชัดเจน ขึ้นกับการสะท้อนแสงของจอแต่ละชนิดด้วย เช่น การใช้

จอแบบพื้นทรายแก้ว ซึ่งมีมุมสะท้อนประมาณ 25 องศา

ลักษณะการบรรยาย

ผู้เข้าเรียน 25 คน ใช้การเรียนลักษณะเป็นกลุ่ม ในสถานที่เดียวกัน โดยผู้บรรยายคนเดียว

ข้อจำกัดของการเรียนในระบบบรรยาย

การมองเห็น

1. ระยะห่างจากกระดานถึงแถวหน้าสุด ประมาณ 2.50-3.00 เมตร (ARCHITECT DATA)

2. มุมมองกระดานคนริมสุดจากแถวหน้า ควรทำมุมกับขอบกระดานไม่น้อยกว่า 40 องศา

3. มุมเงยจากระดับสายตาของคนนั่งแถวหน้า ที่ทำกับขอบกระดานไม่ควรเกิน 35 องศา

กระดาน

ปัจจุบันที่นิยมจะเป็นกระดาน WHITE BOARD เพราะสะดวกในการลบ ไม่เกิดฝุ่นที่กระจาย เหมือนการใช้กระดานดำแบบเดิม อาจทำเป็นกระดานที่เลื่อนได้ เพื่อความสะดวกเวลาใช้งาน ด้านล่างของกระดานควรมีรางวางปากกา และที่ลบกระดาน ขนาดของกระดานนั้นแล้วแต่ความเหมาะสมของห้องสมัยใหม่ควรกว้างและยาวมากๆ ความกว้างไม่ควรน้อยกว่า 36 นิ้ว (90 ซม.) ที่ตั้งที่ดีที่สุดคือด้านหน้าตรงกลางห้อง ระยะสูงจากพื้นห้องประมาณ 1.30 เมตร ไม่ควรติดกระดานตรงข้ามผนังที่เป็นช่องหน้าต่างหรือประตู เพราะแสงจะสะท้อนเข้าสู่ผู้เรียน โดยทั่วไปผู้ฟังแถวหน้าควรห่างจากกระดานไม่น้อยกว่า 2 เมตร แถวหลังไม่เกิน 10 เมตร

ชนิดของกระดานดำ

1. ชนิดติดภายในผนัง

2. ชนิดเลื่อนทางแนวทวน เหมาะกับการจัดห้องที่แถวที่นั่งกว้าง

3. ชนิดเลื่อนขึ้นลงตามแนวตั้ง เหมาะกับการจัดห้องบรรยายที่มีลักษณะแถวที่นั่งลึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การติดตั้ง

1. การติดตั้งขอบล่างของกระดานดำ สูงจากพื้นห้องเรียนอย่างน้อย 24 นิ้ว -3 นิ้ว
2. ไม่ควรติดตั้งกระดานไว้ติดประตู หรือหน้าต่าง เพราะแสงภายนอกอาจเข้าไป ทำให้เกิดแสงสะท้อนรบกวนสายตาผู้เรียน

แสงสว่าง

1. ควรเปิดรับแสงธรรมชาติ ไม่น้อยกว่า 20 % ของพื้นที่ห้อง
2. ควรจัดแสงเข้าด้านซ้ายมือผู้ฟัง
3. ปริมาณความสว่างห้องเรียนประมาณ 30 แสงเทียน
4. การให้แสงไฟฟ้า ควรเป็น INDIRECT LIGHT

เสียง

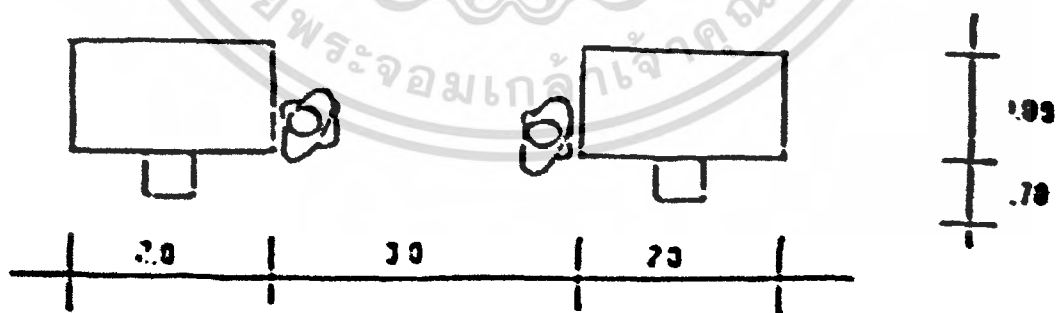
1. สัดส่วนห้องที่ดี ควรเป็น สูง : กว้าง : ยาว = 2 : 3 : 5
2. ห้องที่จะได้ยินเสียงชัดเจน คือ กว้าง : ยาว = 1 : 2
3. ระยะของเสียงจะลดลง ตามระยะห่างจากจุดกำเนิดเสียง
4. ระยะการฟังเสียงที่ชัดเจนไม่ควรเกิน 12.5 เมตร จากจุดกำเนิดเสียง

2. ห้องเรียน PATTERN

- ลักษณะการเรียนแบบโต๊ะแบบ และหุ่นลง

เป็นการเรียนในลักษณะการปฏิบัติงานแบบโต๊ะตัดแบบ มีผู้สอนเข้าควบคุมและอธิบายถึงโต๊ะ

เรียน

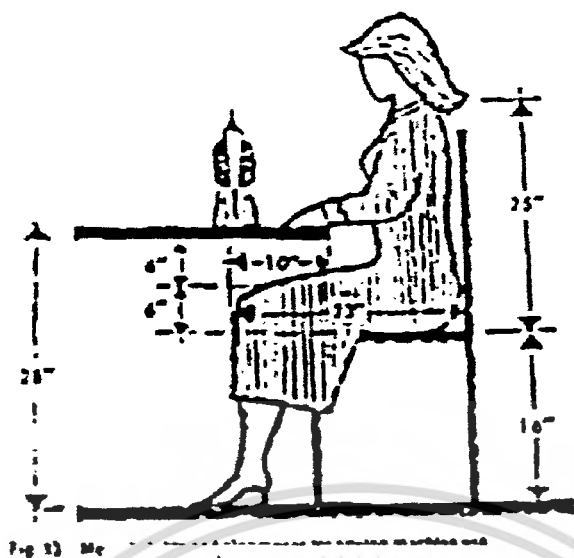


รูปที่ 2.27 การจัดโต๊ะเรียน

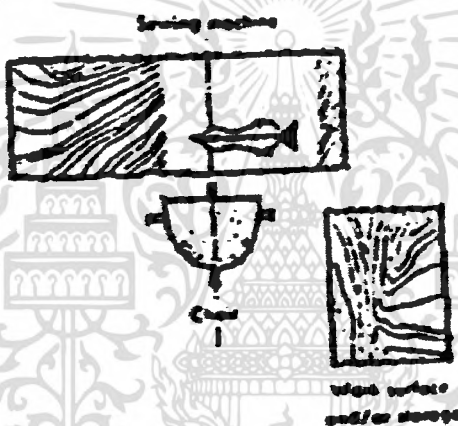
ความต้องการ

- พื้นที่สอนหน้าห้องและกระดานดำ
- โต๊ะทำแบบ PATTERN ขนาด 1.0 x 2.0 เมตร จำนวน 1 ตัว / นร. 1 คน
- หุ่นจำลองเสื้อ (หุ่นแดง) จำนวน 1 ตัว / นร. 1 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.28 ระยะการวางจักร



รูปที่ 2.29 ลักษณะการวางอุปกรณ์

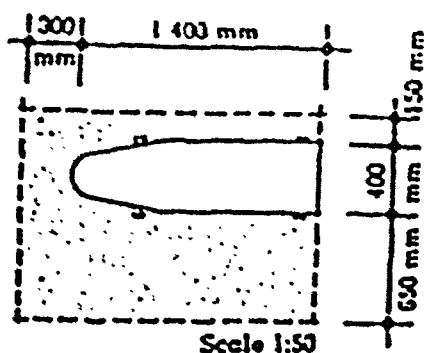
3. ห้องเรียน WORKSHOP (SEWING STUDIO)

เป็นการเรียนในลักษณะปฏิบัติจริง เน้นเรื่องการตัดเย็บเสื้อผ้าประเภทต่างๆ โดยใช้จักรเย็บผ้า รวมถึงการทดลองสวมใส่จริง

ความต้องการ

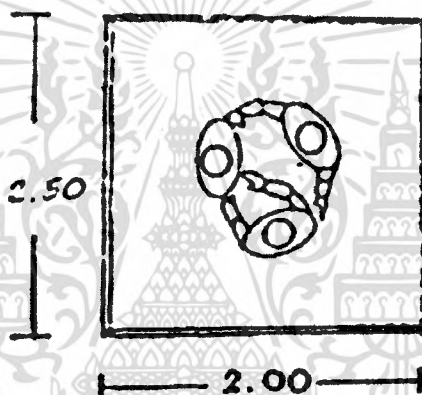
- พื้นที่สอนหน้าห้องและกระดานดำ
- โต๊ะวางจักรและใช้ตัดเย็บเสื้อผ้า
- กระดานรองรีดผ้า และเตารีด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



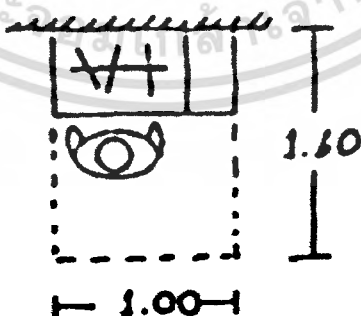
รูปที่ 2.30 ระยะการวางกระดานรองรีดผ้า และเตารีด

- ห้องลงเสื้อขนาดใหญ่ เพื่อการลงชุดขนาดใหญ่ เช่น ชุดราตรี



รูปที่ 2.31 Space ห้องลงเสื้อ

- ตู้เก็บของประจำตัวนักเรียน ใช้เก็บอุปกรณ์ และแบบ PATTERN



รูปที่ 2.32 Space ตู้เก็บของประจำตัวนักเรียน

- พื้นที่โล่ง และกระจกเงาบานใหญ่บริเวณหน้าห้อง เพื่อใช้ในการเดินแบบ และลงเสื้อผ้าจริง (เพื่อการศึกษา , ดิชม , แนะนำจากอาจารย์)

ฯพณฯ จ่าลองแบบเอ (หุ่นแดง) ใช้ลงเสื้อผ้ากระดัดเย็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

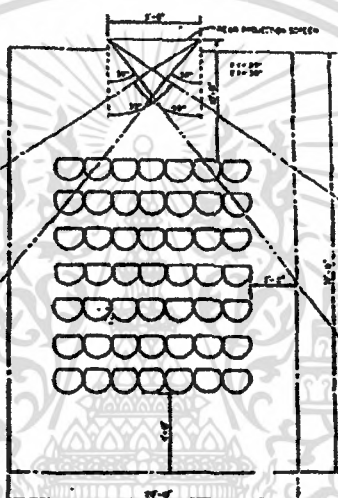
4. ห้อง THEATER CLASS

ใช้การเรียนการสอนผ่านสื่อ ทางโสตทัศนศึกษาต่างๆ เช่นเครื่องฉายและเครื่องเสียง ฯลฯ

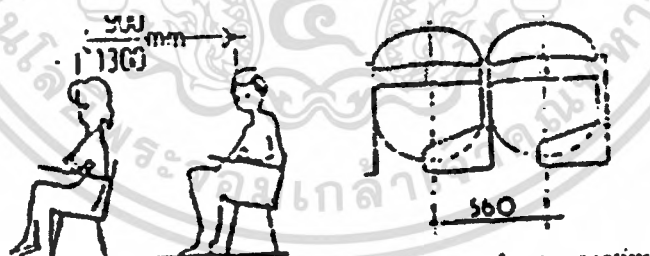
ความต้องการ

- มุมมอง
- ระบบฉาย เป็นระบบฉายด้านหลัง (REAR PROJECTION) ใช้เครื่องฉายภาพไปสะท้อนกับกระจกที่อยู่ด้านหลังจอ แล้วจึงสะท้อนมาบนจอ

1. ระยะการมองห่างจากจอ 2.25 เมตร (ถ้าจอขนาด 1.50 เมตร ระยะการมองไกลที่สุด คือ 11.25 เมตร)



รูปที่ 2.33 การจัดที่นั่งในห้องเรียน



รูปที่ 2.34 ลักษณะที่นั่ง

ข้อดี

- ขนาดภาพเล็กกว่า ระบบฉายด้านหน้า (FRONT PROJECTION) 20 % เหมาะกับห้องที่มีเพดานต่ำ
- สามารถใช้ได้ในสภาพที่มีแสงมากกว่า จึงหมดปัญหาเรื่องสภาพการมองของผู้ชม
- เนื่องจากฉายมาจากหลังจอ ผู้บรรยายสามารถชี้รายละเอียดที่จอได้ โดยไม่เกิดการบังหรือ

ตัดแสง

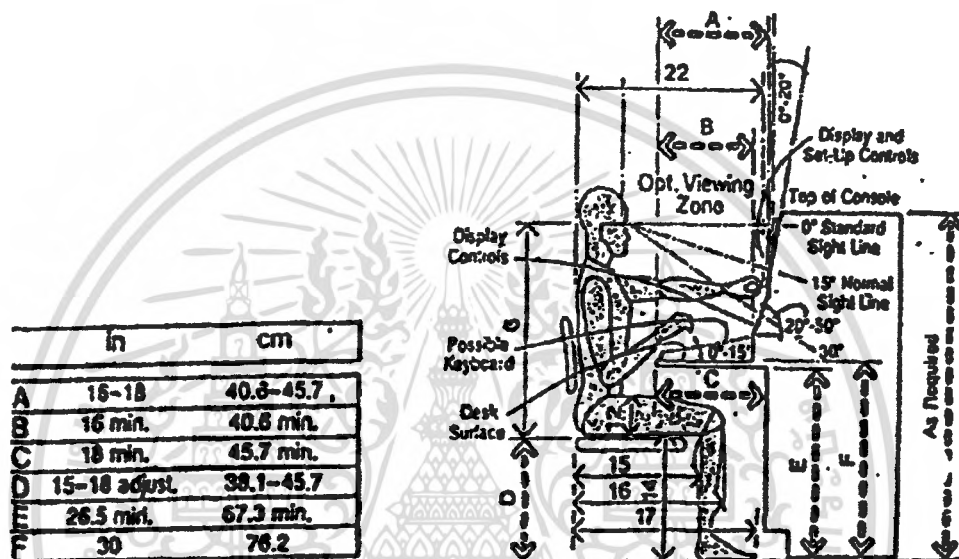
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ห้องเรียน COMPUTER CLASS

ควบคุมการสอน โดยอาจารย์ที่มีตำแหน่งอยู่หน้าห้อง โดยสอนผ่านจอฉายขนาดใหญ่ ที่ต่อเชื่อมกับ ของอาจารย์

ความต้องการ

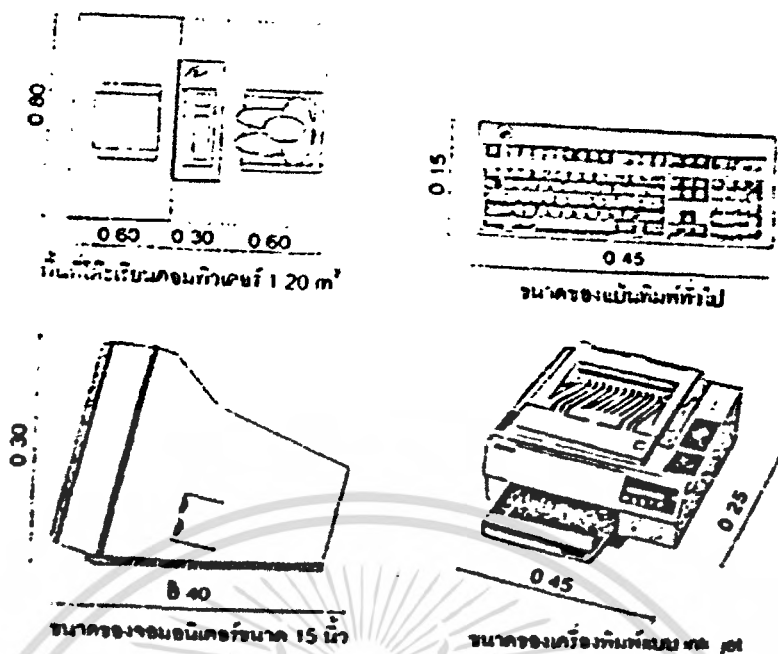
- มุมมองในการทำงาน
- โต๊ะ COMPUTER ขนาด 0.60 x 1.20 จำนวน 1 ตัว / นร. 1 คน



รูปที่ 2.35 ระยะเวลาโต๊ะคอมพิวเตอร์

อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ใช้เครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ เพื่อประกอบการเรียน โดยทำการต่อแบบเครือข่าย LAN เพื่อความสะดวกในการสื่อสารระหว่างผู้บรรยาย และผู้เรียน สามารถใช้ข้อมูลร่วมกัน และติดตามผลการเรียนของผู้เข้าอบรมได้โดยตลอด ซึ่งคอมพิวเตอร์ที่ใช้เป็นรุ่นที่ใช้ชิปเพนเทียมขึ้นไป และใช้อุปกรณ์เสริม เช่น CD-ROM drive table หรืออุปกรณ์ด้านมัลติมีเดียอื่นๆประกอบด้วย เพื่อประสิทธิภาพในการเรียนที่ดีที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.36 อุปกรณ์ต่างๆ

ข้อจำกัด

1. เป็นห้องที่มีการขนย้ายของตลอดเวลา ทั้งช่วงก่อนและหลังการแสดง ซึ่งควรจัดให้รถเข้ามาเทียบได้ เพื่อการขนย้ายสะดวก โดยทำทางรถขึ้นเป็นพื้นลาดเอียง
2. ทางเข้าออกควรกว้างขวาง สะดวกต่อการขนย้าย
3. ควรมีประตูปิดกันพื้นที่จากภายนอก เพื่อความปลอดภัยต่อทรัพย์สิน

2.2.6 การจัดส่วนห้องสมุด

ห้องสมุดของโครงการสถาบันส่งเสริมทักษะความรู้ด้านดนตรีคลาสสิก ถือเป็นห้องสมุดเฉพาะแห่งหนึ่งที่ให้บริการเกี่ยวกับศิลปะทางดนตรีและการแสดง ลักษณะของห้องสมุดเฉพาะมีดังนี้

1. สถานที่ตั้ง มักจะต้องอยู่ในวงการค้าธุรกิจและองค์การอุตสาหกรรมพวกรถนาคารบริษัทบางแห่งก็เป็นสมาคมหรือองค์การวิชาชีพ โดยมีนโยบายบริการสังคมด้วย บางแห่งจะเป็นหน่วยงานของรัฐบาล ของท้องถิ่นพิพิธภัณฑน์ ห้องสมุดคณะ หรือเป็นแผนกหนึ่งของห้องสมุดประชาชน
2. ขอบเขตวิชา และจำกัดของเขตวิชา ให้บริการวิชา และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องเท่านั้น
3. ผู้ใช้ มีวัตถุประสงค์เพื่อบริการเฉพาะกลุ่มบุคคลที่ต้องการใช้ห้องสมุดเพื่อค้นคว้าสาขาวิชา

นั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ขนาดของห้องสมุด มีขนาดต่าง ๆ กัน ส่วนมากจะเล็ก บางแห่งมีผู้ใช้จำนวนมาก และต่อเนื่องก็จะมีหนังสือบริหารเป็นหมื่นเล่ม ห้องสมุดขนาดเล็กและใหญ่สุดจะมีเอกสารสิ่งพิมพ์ 400 เล่ม - 2800 เล่ม เป็นต้น

5. หน้าที่การให้บริการ ห้องสมุดทั่วไปมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา สันทนาการสุนทรียภาพ วิจัยให้ความรู้ แต่วัตถุประสงค์สำคัญของห้องสมุดเฉพาะคือ ให้บริการความรู้และข้อมูลต่าง ๆ แก่ผู้ใช้ อย่างตรงจุดประสงค์และรวดเร็ว

วัตถุประสงค์ของห้องสมุดเฉพาะ มี 3 ประการ คือ

1. เพื่อบริการด้านความรู้ ส่วนใหญ่จะให้บริการน้อย เป็นข้อมูลเฉพาะเรื่อง ซึ่งแหล่งค้นคว้าได้มาจากบทความในวารสาร งานวิจัยสิ่งพิมพ์ และเอกสารอื่น ๆ การบริการเป็นการรวบรวมสิ่งเหล่านี้ จัดเก็บเป็นระเบียบ อำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้บริการ

2. เพื่อให้บริการ ห้องสมุดเฉพาะมีในเรื่องบริการ จึงมีการให้บริการถึงตัวผู้ใช้ค่านึงถึงเรื่องช่วยผู้ใช่มากที่สุด ตรงตามวัตถุประสงค์และประหยัดเวลาที่สุด ให้บริการด้วยข้อมูลและเอกสารที่ทันต่อเหตุการณ์

3. เพื่อให้เจ้าหน้าที่ของหน่วยราชการ หรือสถาบันองค์การต่าง ๆ ได้ศึกษาหาความรู้ด้านวิชาที่เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ เพิ่มเติมเสมอ ซึ่งจะทำการทำงานของเขามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ความต้องการของบุคลากรห้องสมุด

โดยทั่วไป บุคลากรห้องสมุดใช้เวลาอยู่ในห้องสมุดมากกว่าบุคคลภายนอกการจัดสถานที่ห้องสมุดจึงต้องคำนึงถึงความต้องการเกี่ยวกับการใช้สถานที่ของบุคคลกลุ่มนี้ด้วยเช่นกัน

ความต้องการของบุคลากรห้องสมุด ใกล้เคียงกับของผู้ใช้ห้องสมุด แต่ลำดับความสำคัญต่างกัน โดยธรรมชาติขึ้น ย่อมต้องการที่ทำงานที่ตนสามารถไปมาได้สะดวกอยู่แล้วและโดยหน้าที่ก็จะต้องเป็นผู้มีส่วนร่วมสร้างบรรยากาศ จัดสภาพแวดล้อมและเครื่องอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ให้แก่ผู้ใช้ห้องสมุดเพื่อเป็นการเชิญชวนหรือดึงดูดให้มาใช้บริการ

อย่างไรก็ดี สิ่งที่บุคลากรต้องในเรื่องของอาคารสถานที่นี้ ก็คือ ต้องการห้องสมุดที่มีสภาพแวดล้อมที่ดีเช่นเดียวกับผู้ใช้ห้องสมุด และต้องการเครื่องอำนวยความสะดวกทั้งในเวลาทำงาน เช่นมีที่นั่งทำงานเป็นสัดส่วน อยู่ในตำแหน่งพเหมาะสมกับขั้นตอนการทำงานของตนและการประสานงานกับผู้ร่วมงาน เป็นต้น และเครื่องอำนวยความสะดวกในเวลาพัก เช่น มีที่เก็บของใช้ส่วนตัว ที่รับประทานอาหาร ที่พักผ่อนไม่สบาย ที่รับรองสำหรับการติดต่อกิจธุระส่วนตัว เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความต้องการของผู้ใช้ห้องสมุด

1. สถานที่ตั้ง ต้องการไปมายังห้องสมุดได้สะดวก ถ้าห้องสมุดอยู่ไกลมากเกินไป (เช่น ใกล้อาคารเรียน ห้องบรรยาย ที่ทำงาน หอพัก ที่พัก บ้ายรถเมล์หรือที่จอดรถ) ความตั้งใจหรือโอกาสที่จะไปใช้ห้องสมุดก็อาจลดลงได้

2. ทางเข้าไปสู่ห้องสมุด ต้องการที่ง่าย ๆ ถ้าต้องขึ้นบันไดหลายสิบขั้นหรือต้องเดินผ่านบริเวณอื่น ๆ ไม่เป็นระยะทางไกล มีทางเข้าออกคับแคบ ใช้ร่วมกันหลายหน่วยงานหรือหลายกิจกรรม หรือมีระบบการรักษาความปลอดภัยที่ซับซ้อน ก็สามารถทำให้ผู้ใช้ห้องสมุดเกิดความรู้สึกท้อถอยหรือไม่อยากเข้าใช้สถานที่ได้เหมือนกัน

3. บรรยากาศแรกเข้าไปถึง ต้องการทราบได้เองว่าห้องสมุดมีบริการอะไรอยู่ที่ไหนบ้าง ไม่ว่าห้องสมุดที่เข้าไปใช้บริการจะมีขนาดเล็กหรือใหญ่เพียงไร เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่าตนเองไม่ใช่คนแปลกหน้าของสถานที่นั้น และมีอิสระที่จะใช้บริการต่าง ๆ เอง

4. สภาพแวดล้อม ต้องการสภาพแวดล้อมที่ดี เงียบ สงบ สีสันทั่วไปสบายตาแสงสว่างพอเหมาะสำหรับอ่านหรือเขียน การถ่ายเทอากาศดี การเคลื่อนไหวทั่วไปทำได้สะดวกไม่ก่อความรำคาญให้ผู้อื่น ทั้งไม่รู้สึกวุ่นวายหรือคับแคบ

5. เครื่องอำนวยความสะดวก ซึ่งเหมาะสมกับความต้องการของแต่ละคนที่จะใช้ในสถานที่ห้องสมุดมากน้อยต่างกัน เช่นมีโต๊ะเก้าอี้ที่มีขนาดพอเหมาะสำหรับเด็กคนละชุดกับของผู้ใหญ่ มีที่นั่งเฉพาะสำหรับผู้ที่ต้องการความเงียบสงบเป็นพิเศษ มีบริการสาธารณะที่จัดให้เปล่า เช่น น้ำดื่ม ห้องน้ำที่รับฝากของ หรือบริการที่คิดค่าบริการ เช่น โทรศัพท์ บริการถ่ายเอกสาร เครื่องเขียน อาหารและเครื่องดื่ม

การจัดวางตำแหน่งของห้องสมุด จะต้องคำนึงถึงความสะดวกแก่ประชาชนที่เข้ามาใช้รวมทั้งพิจารณาถึงความสะดวกในการเข้าออก และทางที่ใช้ติดต่อภายใน เพื่อความสะดวกแก่ผู้ใช้ห้องสมุด

ข้อควรคำนึงในการออกแบบห้องสมุด

1. การให้แสงสว่างอย่างสม่ำเสมอ
2. มีการควบคุมอุณหภูมิเพื่อรักษาสภาพหนังสือโดยใช้ระบบปรับอากาศในอย่างสม่ำเสมอตลอดเวลา ซึ่งนอกจากจะรักษาสภาพหนังสือแล้ว ยังเป็นส่วนให้ความสบายแก่ผู้ใช้บริการของห้องสมุดอีกด้วย
3. ตำแหน่งที่ตั้งควรให้มีเสียงรบกวนจากภายนอกน้อยที่สุดหรือไม่มีเลย
4. สามารถขยายได้เมื่อมีหนังสือเพิ่ม
5. มีการควบคุมดูแลการเข้าออกห้องสมุด โดยเจ้าหน้าที่ผู้รับผิดชอบ

การจัดวางตำแหน่งส่วนต่าง ๆ ภายในห้องสมุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ส่วนชั้นหนังสือ โดยมากมักเรียงไปตามฝาห้อง ทั้งนี้เพื่อไม่ให้กินเนื้อที่สำหรับอ่าน นอกจากนี้ยังทำให้บรรณารักษ์ หรือเจ้าหน้าที่ได้มีโอกาสควบคุมดูแลห้องสมุดโดยทั่วถึง แต่ปัจจุบันเนื่องจากแวดล้อมของการศึกษาแผนใหม่ มุ่งส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าโดยตนเองมากขึ้น การจัดวางชั้นอาจจัดวางตรงกลางห้องหรือข้าง ๆ มีที่ว่างสำหรับอ่านหนังสือให้เป็นสัดส่วนมากขึ้น การวางหนังสือกลางห้อง ควรวางระยะห่างกันระหว่าง 1.50 ม. ผู้ใช้จะได้หยิบหนังสือได้โดยสะดวก

2. ส่วนชั้นวารสาร วารสารเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจและเชิญชวนให้คนเข้าไปใช้ห้องสมุดได้มาก เพราะมีปกสวยงามดูมีชีวิตชีวาว่าหนังสือทั่วไป ดังนั้นชั้นวางจึงควรอยู่ใกล้ทางเข้าหรือเป็นที่ที่คนเข้าถึงได้ง่าย และไม่ไกลจากการควบคุมมากนัก

3. โต๊ะรับ-จ่ายหนังสือ เป็นโต๊ะที่จะมีผู้มาติดต่อยืม และคืนหนังสือเสมอ มักจะวางอยู่ใกล้ทางเข้าออกเพราะเป็นการสะดวกแก่ผู้ใช้ในการยืมและส่งหนังสือ ทั้งยังเป็นการช่วยให้เจ้าหน้าที่ควบคุมดูแลการยืมได้ดียิ่งขึ้น เพราะเมื่อผู้ใช้ได้ยืมหนังสือไปแล้วเจ้าหน้าที่จะได้ตรวจดูเป็นครั้งสุดท้ายก่อนออกจากห้องสมุด

4. โต๊ะบัตรรายการ ควรอยู่ในที่เห็นได้ง่ายจากทางเข้า อยู่ตรงกลางระหว่างหนังสือทั่วไปกับหนังสืออ้างอิง หรือให้ใกล้กับเจ้าหน้าที่บริการตอบคำถาม และโต๊ะรับจ่าย ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถค้นหาหนังสือของห้องสมุดโดยสะดวก

5. ส่วนชั้นหนังสืออ้างอิง ควรอยู่ใกล้บรรณารักษ์ เพื่อจะได้คำอธิบายหรือคำแนะนำแก่ผู้ใช้ ควรจัดให้มีที่นั่งอ่านด้วยในกรณีที่มีเนื้อที่มากพอ

6. โต๊ะเจ้าหน้าที่บริการตอบคำถาม ควรอยู่ในที่ที่มองเห็นได้ง่าย ใกล้กับหนังสือทั่วไปสะดวกในการติดต่อสอบถาม

7. ส่วนแสดงหนังสือใหม่ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ควรอยู่ตรงทางเข้าออกให้ผู้ใช้ได้เห็นทันทีเมื่อเข้ามาใช้ห้องสมุด

8. โต๊ะอ่านหนังสือ ควรจัดให้มีไม่แน่นจนเกินไป เพื่อความสะดวกในการเดินไม่เกะกะควรจัดให้มีที่นั่งสอดแทรกตามบริเวณชั้นหนังสือบ้าง เพื่อให้ผู้ช่วยไม่ต้องเดินไปและสามารถหยิบหนังสืออ่านได้อย่างรวดเร็วเป็นการผ่อนแรงอีกด้วย ระยะห่างระหว่างโต๊ะควรห่างกันประมาณ 1.50 - 1.80 ม. ระหว่างเก้าอี้ตัวหนึ่งถึงอีกตัวหนึ่ง จัดจากกึ่งกลางเก้าอี้ประมาณ 0.75 - 0.90 ม.

9. เครื่องอัดสำเนา ควรอยู่ในที่บริเวณหนังสืออ้างอิง เพื่อความสะดวกในการให้บริการ

ตำแหน่งการวางเฟอร์นิเจอร์ในห้องสมุดนั้น การจะจัดให้ได้ถูกต้องตามหลักในเกณฑ์ที่วางไว้ั้น ก็ต้องดูตามสภาพของพื้นที่อาคารและสิ่งแวดล้อมด้วย ทั้งยังจะต้องคำนึงถึงประโยชน์การใช้สอยเป็นสำคัญ ในปัจจุบันการจัดวางเฟอร์นิเจอร์จะเป็นไปแบบสมัยใหม่ที่ไม่วางตายตัว ซึ่งจะทำให้เกิดความเบื่อบ่อย จำเจ จึงได้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดวางในลักษณะต่าง ๆ ได้ การจัดเฟอร์นิเจอร์ควรอยู่ในตำแหน่งที่ควรเป็นทั้งยังต้องคำนึงถึงในอนาคตข้างหน้าด้วยว่า ต่อไปจะมีหนังสือและผู้ใช้เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพิ่มขึ้นอีกมากน้อยเท่าใด สภาพห้องสมุดจะได้รับเต็มที่ ควรจัดเนื้อได้ด้วยฉะนั้นการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ก็ควรไปในลักษณะที่เปลี่ยนแปลงได้เสมอ เพื่อให้ทันต่อสภาพแวดล้อมและความก้าวหน้าที่จะเกิดขึ้น

ขนาดมาตรฐานเนื้อที่ใช้สอยในห้องสมุด คิดเป็นพื้นที่/คน

1. ห้องอ่านหนังสืออ้างอิง	2.25 m ² /คน
2. หนังสือวารสาร	3.60 m ² /คน
3. เย็บเล่ม	2.25 m ² /คน
4. ห้องอ่านหนังสือทั่วไป	2.25 m ² /คน
5. ห้องอ่านไมโครฟิล์ม	3.60 m ² /คน
6. ที่ทำงานเสมียนพิมพ์ติด	0.90 m ² /คน
7. นิทรรศการ	4.00 m ² /คน
8. ที่ทำงานของเจ้าหน้าที่	12.00 m ² /คน
9. ที่ทำงานบรรณารักษ์	02.00 m ² /คน
10. ที่เก็บหนังสือ	100เล่ม/m ²

ขนาดของครุภัณฑ์ห้องสมุด

1. ชั้นวางหนังสือทั่ว ๆ ไป

การวางอาจวางติดผนังห้อง หรือวางแบบหันหลังชนกันเป็น 2 แถว มีทั้งชนิดที่ทำด้วย

ไม้และทำด้วยเหล็ก

ขนาด ลึก	0.30	เมตร
กว้าง	0.90 - 1.00	เมตร
สูง	2.05	เมตร (ค่ามาตรฐานสูงสุด)

2. โต๊ะอ่านหนังสือ

โต๊ะนั่งอ่านสำหรับ 4 คน

ขนาด กว้าง	0.90 - 1.00	เมตร
ยาว	1.80	เมตร
สูง	0.75	เมตร

โต๊ะนั่งอ่านสำหรับ 6 คน

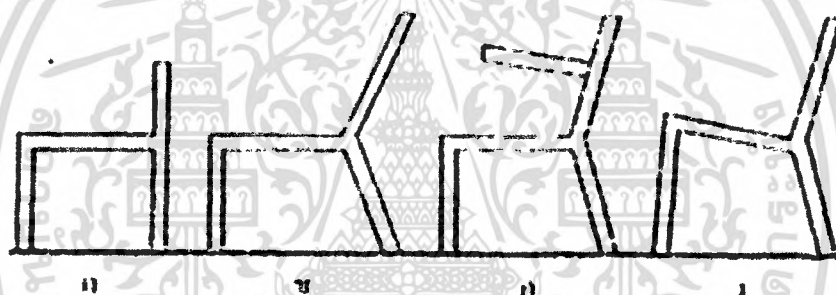
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขนาด กว้าง	0.90 - 1.00	เมตร
ยาว	2.70	เมตร
สูง	0.75	เมตร

3. เก้าอี้อ่านหนังสือ

ขนาด กว้าง	0.50 - 0.55	เมตร
	0.50 - 0.55	เมตร
สูง	0.75 - 0.85	เมตร

เก้าอี้ดีสำหรับการนั่งอ่านหนังสือ ควรมีลักษณะที่ช่วยให้สามารถนั่งตัวตรงได้ตลอดเวลา และเปลี่ยนอิริยาบถได้สะดวก ดังนั้นเก้าอี้ที่มีพนักพิงโดยไม่มีที่วางแขน จึงเหมาะสมที่สุด แต่ถ้าจะให้ให้มีที่วางแขนก็ควรจะให้ที่วางแขนสูงจากเบาะนั่งประมาณ 0.20 เมตร การที่มีที่วางแขน อาจจะทำให้มีปัญหาในการเก็บเก้าอี้เข้าชิดโต๊ะเพราะที่วางแขนจะติดขอบโต๊ะเสมอ เป็นทางให้ขำรุ้งง่ายทั้งโต๊ะและเก้าอี้



รูปที่ 2.37 ลักษณะเก้าอี้ภายในห้องสมุด

- ก - พนักพิงเตี้ย ไม่รับน้ำหนักหลัง แต่กดหลัง เป็นนั่งลึก พิงไม่ถนัด
- ข - พนักพิงเอนมาก ไม่ใช้เก้าอี้นั่งอ่านหนังสือ
- ค - ที่วางแขนสูงเกินไป นั่งนานไม่ได้ ทำให้ปวดเมื่อยแขนและไหล่
- ง - เบาะนั่งสูงเกินไป เก้าอี้ไม่ถึงพื้น

ทั้ง 4 แบบ เป็นลักษณะของเก้าอี้ที่มีขนาดไม่เหมาะสมสำหรับใช้ในบริเวณนั่งอ่านหนังสือของห้องสมุด

4. รถเข็นหนังสือ

มีลักษณะเดียวกับชั้นวางหนังสือ แต่ติดตั้งล้อใช้ใส่หนังสือเพื่อเข็นไป รถเข็นนี้ควรมีเพียง 3 ล้อ คือ ตอนหลัง 2 ล้อ และตอนหน้า 1 ล้อ เพื่อสะดวกในการเข็น เลี้ยวไปตามมุมต่าง ๆ ได้สะดวก

ขนาดของมาตรฐานรถเข็นคือ

กว้าง	0.37 - 0.40	เมตร
ยาว	0.75	เมตร
สูง	0.90	เมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ในเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับขนาดใหญ่

กว้าง	0.35 - 0.36	เมตร
ยาว	1.00	เมตร
สูง	1.08 - 1.10	เมตร

ชนิดที่เก็บเข้าได้โต๊ะรับ-จ่ายหนังสือได้

กว้าง	0.55	เมตร
ยาว	0.65	เมตร
สูง	0.65 - 0.75	เมตร

5. ตู้บัตรรายการ

เป็นตู้ซึ่งประกอบด้วยลิ้นชักมาตรฐาน สำหรับใส่บัตรรายการหนังสือ วางซ้อนเป็นชั้น ๆ ตู้บัตรรายการมีหลายขนาด แล้วแต่จำนวนลิ้นชัก มีทั้งแบบแถวละ 5 และ 6 ช่อง

ขนาด กว้าง	0.85 เมตร	(แถวละ 5 ช่อง)
	1.15 เมตร	(แถวละ 6 ช่อง)
สูง	1.35 - 1.80 เมตร	(ค่ามาตรฐานสูงสุด)

สำหรับความลึกของลิ้นชักแต่ละช่องนั้น ตามค่ามาตรฐาน

ถ้าลิ้นชักลึก 17 นิ้ว จุบัตรได้ประมาณ 1,000 ใบ

ถ้าลิ้นชักลึก 19 นิ้ว จุบัตรได้ประมาณ 1,150 ใบ

และในบริเวณใกล้เคียงกับตู้บัตรรายการ ควรมีโต๊ะสำหรับวางลิ้นชักบัตรรายการเพื่อ

ความสะดวกในการค้นหาด้วย

5. ชั้นวางวารสาร

ความสูง	1.50	เมตร
ความกว้าง	0.90 - 0.95	เมตร
ความลึก	0.40 - 0.45	เมตร

ชั้นวางวารสารมี 2 แบบ คือ แบบวางติดฝาและแบบที่อยู่ลอยตัว คือวางที่ใดที่หนึ่งก็ได้ จะเลือกใช้แบบใดก็ได้แล้วแต่เนื้อที่ใส่หนังสือของห้องหากห้องมีเนื้อที่สำหรับวางหนังสือทั่วไปจำกัด ก็ควรมีตู้ติดฝาเพื่อให้หนังสือทั้งหมด หากห้องสมุดรับวารสารมาก ๆ รายชื่อก็อาจต้องให้แบบติดกับฝาห้องสูงและลึกเป็นอย่างเดียวกับตู้หนังสือทั่วไป แต่ควรวางชั้นเท่านั้น ชั้นวางเอนลาดลงมา มีคิวสำหรับกันวารสารไม่ให้ไหลลงมา

ขนาดและเนื้อที่ของหนังสือทั่วไป

หนังสือโดยทั่วไปจะมีขนาด 8" - 10" ความหนาแน่นขึ้นอยู่กับเนื้อหาภายในหนังสือเกี่ยวกับด้านสังคมศาสตร์โดยทั่วไปและหนังสืออ้างอิงจะมีขนาดใกล้เคียงกัน ความหนาแน่นมีตั้งแต่ 2-3 ซม. หนังสือหนา 4 ซม. มีมากที่สุด หนังสือวารสารเย็บเล่ม หนาประมาณ 8 ซม

สำหรับหนังสือดรรชนีอาจหนากว่านี้ แต่ไม่มากซึ่งสามารถคำนวณคิดเนื้อที่ของชั้นว่าชั้นขนาดมาตรฐานชั้นหนึ่ง ๆ จะจุหนังสือได้เท่าไร

ตู้มาตรฐานที่มีความยาว 3 ฟุต มีชั้นแบ่ง 6 ชั้น

- หนังสืออ้างอิง 6 - 7 เล่ม ต่อความยาว 1 ฟุต 1 ตู้ มี 108 - 126 เล่ม
- หนังสือทั่วไป 7-8 เล่ม ต่อความยาว 1 ฟุต 1 ตู้ มี 126 - 144 เล่ม
- หนังสือกฎหมาย 4-5 เล่ม ต่อความยาว 1 ฟุต 1 ตู้ มี 72-90 เล่ม
- วารสารเย็บเล่ม 5 เล่ม ต่อความยาว 1 ฟุต 1 ตู้ มี 90 เล่ม

เนื่องจากความยืดหยุ่นในการจัดหนังสือและการยืมหนังสือออกและเข้าอยู่เสมอจึงสามารถจะมีหนังสือเพิ่มเติมชั้นได้โดยกำเนิดพื้นที่ที่เหลือไว้ตามโครงการ

ควรหลีกเลี่ยงจากมองหานหนังสือจากโต๊ะอ่านหนังสือ และหลีกเลี่ยงจากการสัญจรไปมาระหว่างผู้อ่านกับชั้นหนังสือ ควรจัดให้เป็นกลุ่ม แถวหนังสือที่มีคนชอบอ่านทั่วไป ควรจะจัดตั้งให้เห็นหรือโชว์ให้เห็นชัด ใกล้ทางผ่านจะได้ผลดี

การจัดชั้นหนังสือควรจัดตาม

- การยืมหนังสือด้วยระยะเวลาสั้น
- การยืมหนังสือด้วยระยะเวลายาว
- ความกว้างของชั้นที่เหลือจากวางหนังสือ 1/3 และ 1/2
- ตามลักษณะของห้องสมุดที่ได้กระทำมาแล้ว

เนื้อที่เก็บหนังสือ 50 เล่มต่อ 1 ตารางฟุตของชั้นหนังสือติดฝา 6 ชั้น

เนื้อที่เก็บหนังสือ 100 เล่มต่อ 1 ตารางฟุต วางหนังสือได้ 2 แถว

เนื้อที่เก็บหนังสือ 160 เล่มต่อ 1 ตารางเมตรของชั้นติดฝา

เนื้อที่เก็บหนังสือ 328 เล่มต่อ 1 ตารางเมตรของชั้นวางกลางห้อง

การป้องกันหนังสือหาย

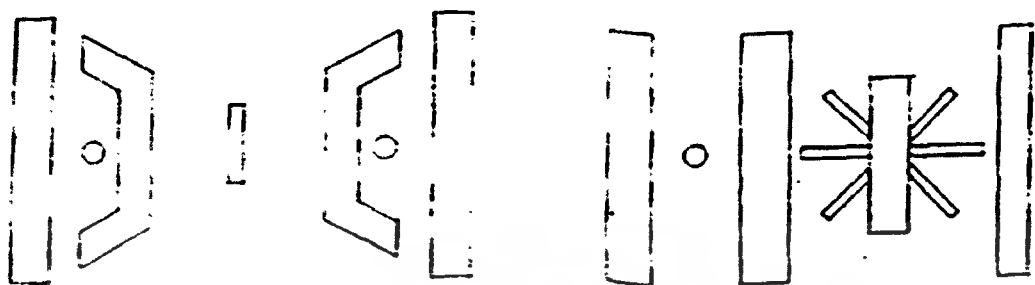
การป้องกันหนังสือหายนั้น เพื่อป้องกันการขโมยหนังสือเป็นเล่ม มีวิธีป้องกันดังนี้ คือ

1. ป้องกันบริเวณทางเข้า
2. ป้องกันบริเวณที่เก็บหนังสือ

การป้องกันบริเวณเข้าออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำได้โดยควบคุมการเข้าออกโดยจัดทางเข้าออกทางเดียวกัน เพื่อให้ผู้ดูแลสามารถควบคุมการเข้าออกและนำสิ่งของซึ่งใช้วิธีเก็บสิ่งของต่าง ๆ ซึ่งผู้ที่จะนำเข้าห้องสมุดได้ที่บริเวณทางเข้า โดยให้เลขหมายสิ่งของที่น่าฝากไว้



รูปที่ 2.38 การควบคุมโดยจัดเคาร์เตอร์ป้องกัน 2 ด้าน รูปที่ 2.39 การควบคุมการเข้าออกโดยใช้ที่กัน



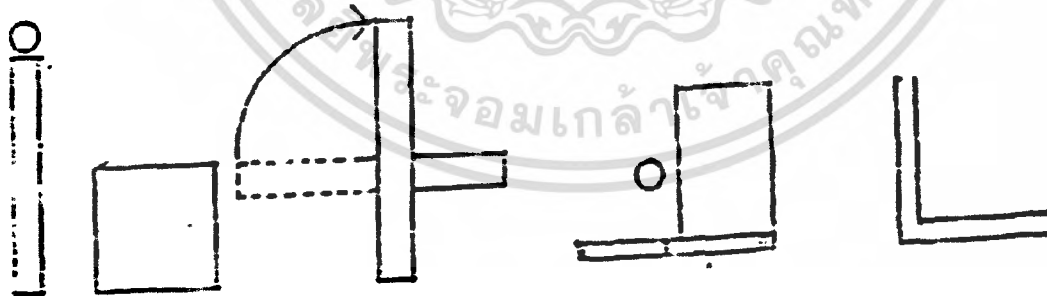
แกนเหล็กหมุน

การควบคุมการเข้าออก โดยใช้พื้นที่กัน

การควบคุมการเข้าออกแบบที่กันยก

สูง

บานเปิดที่ใช้ผลึกเข้าออก



การควบคุมการเข้าออกโดยบีบทางเข้าให้แคบ

การควบคุมการเข้าออกโดยใช้ที่กัน

เลื่อน

นอกจากการควบคุมบริเวณทางเข้าด้วยที่กันแบบต่าง ๆ เป็นการป้องกันชั้นหนึ่งแล้วยังมีการป้องกันการนำหนังสือออกโดยทำเครื่องหมายที่หนังสือ ซึ่งถ้ามีการหยิบยืมที่ถูกต้องเครื่องหมายก็จะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถูกลบออกด้วยเครื่องมือเฉพาะ ถ้าหากว่าไม่มีการหยิบยืมที่ถูกต้องเมื่อถูกตรวจสอบก็สามารถรู้ได้ว่าของที่นำไปนั้นไม่ถูกต้อง

ในสหรัฐอเมริกา มีระบบควบคุมหนังสือโดยคอมพิวเตอร์ โดยจะเคลือบสารชนิดหนึ่งไว้ที่ปกหนังสือ ถ้าหนังสือนั้นถูกยืมอย่างถูกต้อง สารนี้จะถูกนำไปลบด้วยเครื่องลบ ถ้าหากไม่ได้ถูกยืมมาอย่างถูกต้อง ถ้านำหนังสือออกนอกอย่างไม่ถูกต้องเมื่อถึงช่องกั้นก่อนจะออกจะถูกตรวจด้วยเครื่องอีกชนิดหนึ่ง ถ้าสารนี้ยังไม่ถูกลบออก เครื่องนี้จะส่งสัญญาณให้คนเฝ้าทราบทันทีซึ่งเป็นการป้องกันการขโมยอย่างดี

ผลเสียของระบบนี้ คือ บางครั้งสัญญาณจะดังขึ้นเอง เพราะมีสารดังกล่าวอยู่ในตัวของผู้ใช้ห้องสมุด แต่ข้อดีเป็นการประหยัดเงินที่จะต้องจ้างคนเฝ้าประตูเข้าออก วิธีนี้เป็นวิธีที่ทันสมัยมาก ในประเทศไทยยังไม่มีผู้นำวิธีนี้มาใช้

การป้องกันบริเวณเก็บหนังสือ

1. ป้องกันโดยใช้คนเฝ้าบริเวณที่เก็บหนังสือ ซึ่งจะทำหน้าที่คอยดูแลมิให้ผู้ใดแอบหยิบทุกซอนหรือตัดหนังสือ
2. เฝ้าโดยใช้เครื่อง ที่วี.วี.จ.จ.ร.ปิด ระบบนี้ใช้ในต่างประเทศ สามารถป้องกันการหยิบขยได้โดยไม่ต้องใช้คนเฝ้าบริเวณที่เก็บหนังสือ
3. ป้องกันโดยการหยิบยืม ต้องผ่านเมื่อพนักงานคือ พนักงานจะทำหน้าที่หยิบหนังสือให้ผู้ต้องการยืมเอง โดยที่ผู้ที่จะยืมต้องเป็นสมาชิกของห้องสมุดแห่งนั้น
4. ป้องกันโดยใช้ชั้นหรือตู้เก็บหนังสือชนิดชั้นปิด มีกุญแจล็อก ผู้ที่จะใช้ต้องไปขอเจ้าหน้าที่ จึงจะไปเปิดออกมาใช้ได้

การให้บริการในส่วนโสตทัศนศึกษา แบ่งออกเป็น

1. การให้บริการฟังเทป, แผ่นเสียง

การให้บริการสามารถแบ่งระบบการควบคุมได้ 4 ระบบ ซึ่งมีข้อดี-ข้อเสียต่างกันไปคือระบบ 1 ประกอบด้วย

1. CHECK OUT COUNTER สำหรับจ่ายเทป และแผ่นเสียง
2. LISTENING STATION ประกอบด้วยเครื่องเล่นเทป งานเสียง EAROPHONES

ประจำทุกโต๊ะ

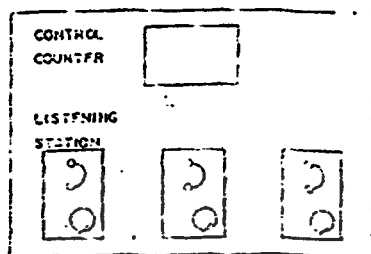
ข้อดี

1. ค่าใช้จ่ายในการติดตั้งอุปกรณ์ประหยัดกว่าแบบ CONTROL SYSTEM
2. ผู้ฟังสามารถควบคุมเครื่องเล่นได้ด้วยตนเองเพื่อการศึกษาเพลงอย่างจริงจัง

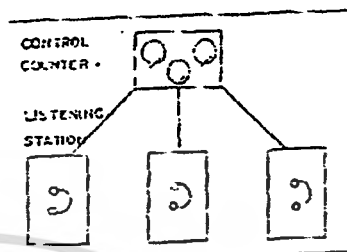
ข้อเสีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. การใช้แผ่นเสียง เทป อย่างอิสระจะทำให้เกิดการเสียหายได้ง่าย
2. แผ่นเสียง เทปหนึ่ง ๆ สามารถใช้ได้กับผู้ใช้คนเดียว ทำให้ต้องมีชุด ฟังหลายชุด การใช้หูฟัง ไม่ทำให้เกิดความสะดวกในการอัดเสียงและความสบายของผู้ใช้



ระบบ 1



ระบบ 2

ระบบ 2 ประกอบด้วย

1. CONTROL STATION ทำหน้าที่ควบคุมการส่งรายการ ไม่มีการนำแผ่นเสียง หรือเทป ออกจาก CONTROL AREA
2. LISTENING STATION ประกอบด้วยหูฟังอย่างเดียว

ข้อดี

1. การใช้สถานีควบคุมโดยพนักงาน ทำให้สามารถจ่ายเพลงหนึ่ง ๆ ไปยังผู้ฟังได้ ครั้ง ละหลาย ๆ ชุดทำให้ใช้ประโยชน์ได้มากกว่า
2. แผ่นเสียง เทปไม่เสียหายง่าย เพราะเจ้าหน้าที่เป็นผู้ควบคุมดูแล

ข้อเสีย

1. ค่าใช้จ่ายในการติดตั้งอุปกรณ์สูงกว่าเล็กน้อย
2. การใช้หูฟังไม่สะดวก เช่นเดียวกับในระบบ 1
3. ผู้ฟังต้องฟังไปเรื่อย ๆ เพราะการควบคุมโดยเจ้าหน้าที่ ไม่เหมาะกับผู้ที่สนใจศึกษา

ดนตรีอย่างจริงจัง

ระบบ 3 ประกอบด้วย

1. CHECK-OUT COUNTER สำหรับจ่ายเทป แผ่นเสียง
2. LISTENING ROOM ประกอบด้วยเครื่องเล่นจานเสียง และลำโพงประจำทุกชุด

ข้อดี

1. ผู้ฟังสามารถควบคุมการฟังได้ด้วยตนเอง
2. ผู้ฟังสามารถอัดเพลงได้โดยสะดวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

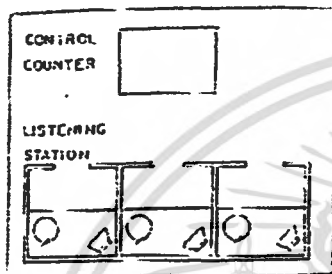
3. ไม่ต้องใช้หูฟังเพราะจะทำให้เกิดอาการล้าได้
4. สามารถฟังได้ครั้งละหลายคนพร้อมกัน

ข้อเสีย

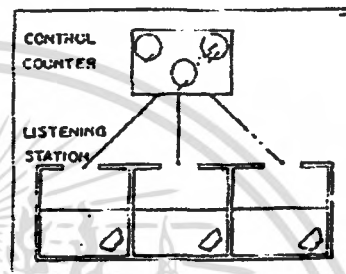
สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายสำหรับระบบ ACOUSTIC UNIT มาก

การใช้แผ่นเสียง เทป อย่างอิสระจะทำให้เกิดการเสียหายได้

แผ่นเสียง เทปหนึ่งๆสามารถใช้ได้กับผู้ใช้คนเดียว ทำให้ต้องมีชุดฟังหลายชุด



ระบบ 3



ระบบ 4

ระบบ 4 ประกอบด้วย

1. CONTROL STATION ทำหน้าที่ควบคุมการส่งรายการ
2. LISTENING ROOM ประกอบด้วยลำโพงห้องละ 1 ตัว

ข้อดี

1. การควบคุมทำให้การส่งรายการของเจ้าหน้าที่สะดวก
2. สามารถฟังได้ครั้งละหลายคน เป็นกลุ่มได้พร้อม ๆ กัน
3. สามารถอัดเสียงได้
4. มีความสะดวกสบายในการฟัง ไม่ต้องใช้หูฟังเพราะจะทำให้เกิดอาการล้าได้

ข้อเสีย

1. ผู้ฟังไม่สามารถควบคุมเครื่องเล่นได้

สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายสำหรับระบบ ACCOUSTICAL UNIT มาก

จากระบบทั้ง 4 นำมาเปรียบเทียบในข้อดี - ข้อเสีย และในแง่ทางเศรษฐกิจ ความสะดวกของการทำงานของเจ้าหน้าที่ ความสะดวกสบายและความต้องการของผู้ใช้ สามารถสรุปได้ว่าระบบ 2 เป็นแบบประหยัดและมีประสิทธิภาพที่สุด สามารถรักษาสภาพของอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้มีการเสียหายได้น้อยที่สุด แต่ผู้ใช้ไม่สามารถควบคุมด้วยตนเองได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การให้บริการวีดีโอและเลเซอร์ดิสก์ ระบบการให้บริการเหมือนกับการฟังเพลงหรือแผ่นเสียง คือ

2.1 แบบให้ควบคุมด้วยตนเอง

- CHECK OUT COUNTER สำหรับจ่ายม้วนวีดีโอและแผ่นเลเซอร์ดิสก์
- LOOKING STATION ประกอบด้วย เครื่องเล่นเครื่องเล่นวีดีโอ และเครื่องเล่นเลเซอร์ดิสก์ และ EARPHONES

2.2 แบบควบคุมโดย CONTROL STATION

- CONTROL STATION หัวหน้าที่ควบคุมการส่งรายการ ไม่มีการนำม้วนวีดีโอหรือแผ่นเลเซอร์ดิสก์ออกจาก CONTROL AREA

การให้บริการก็จะแบ่งออกเป็น

1. ให้บริการแบบเดี่ยว
2. ให้บริการแบบเป็นห้องรวม
3. การให้บริการหาข้อมูลใน INTERNET และ CD-ROM

INTERNET บริการหลักที่มีอยู่ ได้แก่

1. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail)

บริการที่ได้รับความนิยมและใช้แพร่หลายมากที่สุด คือ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือที่นิยมเรียกสั้น ๆ ว่าอีเมล (e-mail) โดยเป็นบริการรับส่งข้อความหรือข่าวสารในรูปแบบของแฟ้มข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ จากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งผ่านตามระบบเครือข่ายไปยังคอมพิวเตอร์ของผู้รับภายในเครือข่าย ซึ่งอาจจะเป็นคนเดียวหรือหมู่คณะก็ได้ ในการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์จะเป็นการใช้ผ่านทางโปรแกรมเขียนจดหมาย เช่น pine mail หรือ elm ทั้งนี้ผู้ใช้จะต้องมีรหัสผ่านซึ่งผู้บริหารเครือข่ายเป็นผู้กำหนดให้ สำหรับผู้รับก็จะต้องมีที่อยู่และตู้จดหมาย (mail box) ของตนอยู่ในเครือข่าย นอกจากนี้เพื่อความจดหมายแล้ว ผู้ส่งยังสามารถส่งภาพ เสียงหรือโปรแกรม คอมพิวเตอร์ แนบไปกับเนื้อหาของจดหมายได้ นับเป็นบริการที่สะดวกรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพสูง คุณสมบัติดังกล่าวทำให้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารระหว่างกันในปัจจุบัน

2. USENET

นอกเหนือจากการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตยังมีวิธีการแพร่ข่าวสารไปทั่วทั้งเครือข่ายอีกวิธีหนึ่ง บริการข่าวในลักษณะนี้เรียกว่า USENET News หรือเรียกสั้น ๆ ว่า USENET วิธีการแพร่หลายข่าวของ USENET ทำได้ด้วยการจัดตั้งศูนย์ข่าว (server) ขึ้นตามจุดต่าง ๆ ในเครือข่าย โดยทำหน้าที่กระจายข่าวสารไปยังเครือข่ายอื่น ๆ ที่เชื่อมโยงกันอยู่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ โดยศูนย์ข่าวของแต่ละเครือข่ายจะมีผู้ดูแลข่าวทำหน้าที่จัดการข่าวในเครือข่ายของตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อข่าวใน USENET เรียกว่า กลุ่มข่าว (News groups) ซึ่งจัดแบ่งเป็น 7 หัวข้อ ใหญ่ ๆ คือ เรื่องเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ การค้นคว้าวิจัยทางวิทยาศาสตร์ การพักผ่อนหย่อนใจหรือนันทนาการ สังคมและวัฒนธรรม เรื่องที่เกี่ยวข้องกับข่าวสารบนเครือข่าย เรื่องทั่ว ๆ ไป และเรื่องที่เป็นข้อโต้แย้ง ถกเถียงกันในประเด็นต่าง ๆ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทุกคนสามารถใช้บริการดังกล่าวได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย เพียงแต่ใช้โปรแกรมอ่านข่าวและคำสั่งที่ถูกต้อง (ระบบปฏิบัติการ UNIX ที่ใช้กันในประเทศไทย ส่วนใหญ่จะใช้ rtk กันเป็นหลัก) ก็จะได้ข่าวสารต่าง ๆ มาให้เลือกอ่านในหัวข้อที่ต้องการ นอกจากนี้ยังสามารถใช้คุณสมบัติของโปรแกรมอ่านข่าวแสดงความคิดเห็นหรือโต้ตอบกับผู้อื่นได้ ควบคู่กันไป

3. การถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (File Transfer)

ผู้ใช้งานสามารถโอนแฟ้มข้อมูลระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองกับเครื่องคอมพิวเตอร์ของคนอื่นที่อยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ไม่ว่าจะเป็นการโอนจากเครื่องอื่นเข้าเครื่องของตน (download) หรือโอนจากเครื่องของตนเข้าเครื่องอื่น (upload) วิธีการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูลนี้เรียกว่า ftp ซึ่งย่อมาจาก File Transfer Protocol ด้วยเหตุที่ข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ตเป็นข่าวสารข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่จัดเก็บอยู่ในแฟ้มข้อมูล ผู้ที่ต้องการคัดลอกเอาแฟ้มข้อมูลเหล่านั้นมาเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเพื่อความสะดวกในการทำงาน จึงจำเป็นต้องใช้ ftp ซึ่งเป็นทั้งชื่อของวิธีการและคำสั่งที่ใช้ในการโอน ข้อจำกัดของวิธีการนี้อยู่ที่ผู้ใช้จะต้องมีสิทธิในการโอนข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ทั้งสองแห่ง เพราะศูนย์ถ่ายโอนข้อมูล (ftp server) หลายแห่ง ไม่ได้เปิดเป็นสาธารณะให้ทำการถ่ายโอนข้อมูลได้โดยเสรี ระบบที่เปิดให้บุคคลทั่วไปเชื่อมต่อเข้าไปถ่ายโอนข้อมูลได้เรียกว่า anonymous ftp โดยผู้ต่อเข้าไปสามารถใช้คำ anonymous แทนชื่อที่ใช้ login และใช้ที่อยู่ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ของตนแทนรหัสผ่านได้

4. Telnet

ในระบบเครือข่าย ผู้ใช้สามารถใช้โปรแกรม Telnet เชื่อมต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างไกลได้ และใช้งานเครื่องนั้นได้โดยไม่ต้องไปอยู่ที่ตรงนั้นจริง หลักการของ Telnet คือ การต่อเชื่อมเครื่องคอมพิวเตอร์ของเรากับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ซึ่งอาจอยู่ไกลถึงอีกซีกโลกหนึ่งหรืออยู่ใกล้เพียงแค่วัดใต้เท้าก็ได้ เมื่อเชื่อมต่อแล้วคำสั่งที่เราพิมพ์จะถูกถ่ายทอดไปยังคอมพิวเตอร์ที่ถูกเชื่อมต่ออยู่ด้วยโปรแกรม Telnet การแสดงผลจะถูกส่งกลับมาปรากฏบนเทอร์มินัลของเรา เสมือนหนึ่งว่าเรากำลังทำงานอยู่กับเครื่องที่เราต่อเชื่อมอยู่ โดยใช้เครื่องของเราเป็นตัวจำลอง หรืออาจกล่าวได้ว่าโปรแกรม Telnet นั้นเป็นเครื่องมือในการ login เข้าคอมพิวเตอร์อื่นผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยวิธีการที่เรียกกันว่า remote login นั่นเอง นอกจากนี้แล้วเรายังสามารถใช้ประโยชน์จาก Telnet ในการต่อไปยัง server บางแห่ง เพื่อใช้บริการพิเศษในการสืบค้นข้อมูล เช่น Archie, WAIS, Gopher และ World-Wide Web ได้ แม้ว่าเครื่องมือเหล่านั้นจะไม่มีอยู่ในคอมพิวเตอร์ของเราก็ตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. Hytelnet

ชื่อ Hytelnet มาจากคำว่า hypertextnet มีโครงสร้างเหมือน Telnet แต่พัฒนาให้ใช้งานง่ายและสะดวกขึ้น มีเมนูให้เลือก และใช้งานโดยเลื่อนลูกศรไปยังตำแหน่งที่ต้องการ หรือเลือกเพื่อเข้าลึกไปอีกระดับหนึ่งในหัวข้อนั้น ๆ หรือย้อนกลับออกมาในระดับเดิม นอกเหนือจากเมนูคำสั่งที่มีให้เลือกเข้าค้นข้อมูลจากห้องสมุดต่าง ๆ แล้ว ยังมีฐานข้อมูลของ server ที่สามารถเข้าถึงได้โดยผ่านทางอินเทอร์เน็ต อยู่ในตัว และสามารถเชื่อมต่อกับโปรแกรมอื่นที่ใช้ในการสืบค้นข้อมูลได้เช่นเดียวกับ Telnet

6. Gopher

Gopher หรือ Internet Gopher เป็นโปรแกรมประยุกต์สำหรับใช้เปิดค้นหาข้อมูลและเข้าใช้บริการด้วยระบบเมนู ที่มีให้เลือกค้นไปที่ละหัวข้อ ซึ่งอาจมีเมนูย่อยให้เลือกต่อไปอีกข้อดีของ Gopher มีได้จำกัดอยู่เพียงประเด็นที่ไม่ต้องค้นหาชื่อที่อยู่หรือต้องพิมพ์คำสั่งกันหลายต่อเท่านั้น หากยังเปิดโอกาสให้เรามองเห็นทรัพยากรที่มีอยู่ได้หลายประเภท เมื่อพบเห็นหัวข้อที่ต้องการเรายังสามารถเรียกดูหรือดึงกลับมาที่เครื่องของเราได้ โดย Gopher จะดำเนินการให้ขึ้นอยู่กับว่าเพิ่มข้อมูลที่เรากำลังต้องการนั้นต้องอาศัยโปรแกรมประเภทใด เช่น Telnet หรือ ftp เป็นต้น ลักษณะพิเศษอีกอย่างของ Gopher ก็คือ การเชื่อมต่อมิได้เป็นออนไลน์อยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้ที่ server ส่งเมนูมาที่เครื่องของเรา การเชื่อมต่อก็จะสิ้นสุดลงต่อเมื่อเราเลือกเมนูที่จะเปิดเข้าต่อไป การเชื่อมต่อจึงจะเริ่มขึ้นใหม่ แต่การเชื่อมต่อแบบนี้จะเป็นไปโดยที่เราไม่รู้ตัวว่ามีการสะดุดหรือขาดหายแต่อย่างใด เป็นการใช้เครือข่ายอย่างมีประสิทธิภาพ และไม่สร้างความแออัดให้กับการจราจรของข้อมูลในเครือข่ายเกินกว่าที่จำเป็น

Krol (1993 : 190-191) ได้เปรียบ Gopher server เหมือนห้องสมุดที่มีบรรณารักษ์คอยจัดการทำบัตรรายการและคู่มือช่วยค้นคว้าต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านใช้หาหนังสือที่ต้องการได้เร็วขึ้น แต่่าเสียค่าที่ server เหล่านั้นไม่มีมาตรฐานเดียวกันในการทำตรรกะนี้ ฉะนั้นผู้ใช้บริการจะต้องคุ้นเคยและรู้จักใช้คำสั่งที่แต่ละ server ใช้อยู่ จึงจะค้นข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. World - Wide Wep

World - Wide Web หรือ WWW หรือ W3 เป็นบริการข่าวสารข้อมูลแนวใหม่ล่าสุดของอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมมาก เนื่องจากใช้งานง่ายและได้รวมบริการข้อมูลลักษณะอื่นไว้ในตัว เช่น การถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (ftp) Gopher เป็นต้น นอกจากนี้ยังบริการข้อมูลได้ทั้งที่เป็นข้อความ เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว

แนวคิดของ WWW คือ การรวบรวมข่าวสารข้อมูลที่มีอยู่มากมายในอินเทอร์เน็ตให้เป็นกลุ่มและเชื่อมโยงถึงกันได้โดยอาศัยข้อกำหนดที่เรียกว่า Hyper Text Transfer Protocol (HTTP) องค์ประกอบสำคัญของ Web server คือเอกสารที่กำหนดรูปแบบโดยใช้ Hyper Text Markup Language (HTML) เรียกว่า web page ทั้งนี้ web page ที่เป็นจุดเข้าออกของเอกสาร จะเรียกกันว่า home page เอกสาร HTML เหล่านี้จะมีเป็นหน้า ๆ ประกอบด้วยข้อความ และคำสำคัญ หัวข้อ หรือเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งงานไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ ที่เป็นจุดเชื่อมต่อกับ web page อื่น ๆ การเข้าถึงทำได้โดยใช้โปรแกรมในกลุ่มของ World - Wide Web ที่เรียกโดยรวมว่า browser เช่น Lynx (สำหรับ text mode) Netscape และ Mosaic (สำหรับ graphic mode)

ในปัจจุบัน World - Wide Web ได้รับความนิยมสูงยิ่ง และมีอัตราการเติบโตมากกว่า เครื่องมือหรือบริการอื่นใดในอินเทอร์เน็ต เพราะผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรู้ทางด้านเทคนิคมากนัก ประกอบกับการสร้าง web server ก็เป็นเรื่องง่ายยิ่งกว่าการสร้าง server ประเภทอื่น จึงปรากฏ web site เพิ่มขึ้นในอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก ซึ่งก็หมายความว่า ทรัพยากรต่าง ๆ ที่เราจะค้นหาได้ กำลังมี แนวโน้มที่จะเคลื่อนย้ายไปอยู่ใน World - Wide Web กันมากขึ้น

เครื่องมือสำหรับการสืบค้นข้อมูล

เครื่องมือสำหรับการสืบค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ตมีหลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทก็มี วัตถุประสงค์ในการใช้งานที่แตกต่างกัน แต่ถ้าจะกล่าวโดยรวม เครื่องมือทุกประเภทล้วนถูกสร้างขึ้น เพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าถึงหรือเคลื่อนย้ายข่าวสารข้อมูลทั้งสิ้น เพราะถ้าหากเราไม่ทราบแหล่งข้อมูลที่เราต้องการเข้าถึงมันอยู่ที่ใดบ้าง สิ่งนี้ก็อาจเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ ดังนั้นเราควรที่จะรู้จักเครื่องมือสำหรับใช้ในการสืบค้นข้อมูลเหล่านี้เอาไว้บ้างเพื่อสามารถใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตได้เต็มเม็ดเต็มหน่วย

1. WAIS

WAIS ย่อมาจากคำว่า Wide Area Information Server ประวัติความเป็นมาของ WAIS นั้น เริ่มขึ้นจากความร่วมมือระหว่างองค์การธุรกิจที่ต้องการสร้างระบบข้อมูลต้นแบบ ซึ่งเมื่ออำนวยความสะดวกให้ นักบริหารเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้ โดยไม่จำเป็นต้องรู้ภาษาที่ใช้ในการสืบค้นฐานข้อมูลที่ค่อนข้าง สลับซับซ้อน

ข้อดีของ WAIS อยู่ที่ว่า เราสามารถสืบค้นทรัพยากรได้โดยไม่จำกัดว่าสิ่งที่ต้องการสืบค้นจะ อยู่ใน server ประเภทใด อีกทั้งยังใช้ภาษาอังกฤษธรรมดาในการป้อนใส่ข้อความที่ต้องการสืบค้น ทั้งนี้เพราะฐานข้อมูลของ WAIS เป็นฐานข้อมูลแบบ full text WAIS มีลักษณะคล้ายกับ Gopher ตรงที่เก็บดัชนีของทรัพยากรแต่ละรายการเอาไว้ การสืบค้นจึงไม่จำกัดอยู่ที่ host เครื่องใดเครื่อง หนึ่งเท่านั้น

โดยเหตุที่ฐานข้อมูลของ WAIS เป็นแบบ full text เมื่อเราใส่คำหรือข้อความใน แบบฟอร์ม สืบค้น โปรแกรม client ของ WAIS จะติดต่อไปตามฐานข้อมูลต่าง ๆ ที่เราระบุ โดยโปรแกรมจะส่งให้ แต่ละ server หากคำหรือกลุ่มคำเหล่านั้นจากในดัชนี ไต่ไปถึง server ตามลำดับ ต่อจากนั้น

server จะส่งรายชื่อเอกสารที่เกี่ยวข้องมาให้ พร้อมกับจัดอันดับคะแนนที่แต่ละรายชื่อได้รับว่าใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่เราตั้งไว้เพียงไร เป็นลักษณะที่เรียกกันว่า ranking

การสืบค้นใน WAIS เป็นการสืบค้นชนิดไม่มีรูปแบบโครงสร้าง (unstructured) เหมือนกับการสืบค้นแบบตรรกะบูลีน (Boolean search) จึงยากที่เราจะได้รายชื่อเอกสารซึ่งมีค่าเหล่านั้นอยู่บริบทที่ถูกต้อง แต่ WAIS ก็มีวิธีการจำกัดขอบเขตของการสืบค้นให้แคบลงด้วยวิธีการที่เรียกว่า relevance feedback โดยดึงคำที่เหมาะสมจากในเอกสารที่ WAIS ค้นได้มาใช้ในการสืบค้นลำดับต่อไป Kroi (1993 : 211) กล่าวถึงฐานข้อมูลของ WAIS ว่า เปรียบเสมือนห้องสมุดส่วนตัวที่เน้นเนื้อหาเฉพาะเรื่อง เช่น ห้องสมุดด้านสถาปัตยกรรมที่เน้นเฉพาะเรื่องมาตรฐานและรหัสต่าง ๆ ทางสถาปัตยกรรม เป็นต้น

2. Archie

Archie คือโปรแกรมที่ใช้ค้นหาข้อมูลจาก anonymous FTP โดย Archie จะสร้างรายชื่อแฟ้มข้อมูลนั้นจาก anonymous FTP ทุกแห่งที่มีทั่วโลก จากนั้นจะรวบรวมเข้าเป็นไดเรกทอรีเพียงอันเดียว ผู้ใช้สามารถค้นข้อมูลได้ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลตัวหนังสือ หรือแฟ้มข้อมูลต่าง ๆ โดยใช้คำค้นได้ทั้งเต็มคำและไม่เต็มคำ Archie จะค้นและแสดงผลให้เป็นชื่อแฟ้มข้อมูลพร้อมที่อยู่ของ server ของแฟ้มข้อมูลนั้น ในการใช้งาน ถ้าหากไม่มี Archie client เราสามารถ telnet ไปยัง Archie server หรือใช้ Hytelnet เปิดไปที่เมนูชื่อ Other resources ก็ได้เช่นกัน

3. Veronica

Archie เป็นเครื่องมือสืบค้นสำหรับ FTP server อันใด Veronica ก็จัดเป็นเครื่องมือสืบค้นสำหรับ Gopher server ฉะนั้น โดยปกติเราจะพบเมนู Veronica อยู่ในหัวข้อ Other Gopher and Information Servers หรือในบางครั้งในหัวข้อ World

การสืบค้นด้วย Veronica ต้องใช้คำสำคัญเป็นหลัก เพราะ Veronica ไม่ได้ค้นจากเนื้อหาข้อมูล แต่จะค้นจากดรรชนีชื่อเรื่องของ Gopher site ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตดังนั้นหาไม่มีการควบคุมการใช้ศัพท์ต่าง ๆ จะทำให้ผลการสืบค้นโดยคุณภาพลงได้

4. World-Wide Web Search Engines

ด้วยเหตุที่ใน World - Wide Web ยังไม่มีการจัดทำดรรชนีรวมในลักษณะเดียวกับ Gopher การจะค้นหาทรัพยากรใน World-Wide Web จึงต้องอาศัยจุดเริ่มต้นจาก Web page ที่เป็นศูนย์รวมของแหล่งทรัพยากร อย่างเช่น Yahoo (ซึ่งย่อมาจากคำว่า Yet Another Hiearchically Odoriferous Oracle Chttp://yahoo.com) หรือซอฟต์แวร์เพื่อการสืบค้นที่เรียกว่า Search engine

CD-ROM

เป็นพัฒนาการอีกด้านหนึ่ง คือ การเก็บข้อมูลจำนวนมาก ตัวกลางที่เก็บข้อมูลจำนวนมากที่มีราคาถูก คือ ซีดีรอม ซีดีรอมแผ่นหนึ่งสามารถเก็บข้อมูลตัวอักษรได้ถึงกว่า 600 ล้านตัวอักษร และหากเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เก็บสองหน้าจะมีความจุได้มากถึง 1,200 ล้านตัวอักษร ดังนั้นซีดีรอมหนึ่งแผ่นเก็บข้อมูลหนังสือหรือเอกสารได้มากกว่าหนังสือหนึ่งเล่ม และที่สำคัญคือ เมื่อใช้กับคอมพิวเตอร์ทำให้สามารถเรียกค้นหาข้อมูลภายในได้รวดเร็ว ซีดีรอมเป็นสื่อที่มีบทบาทต่อการศึกษาอย่างยิ่ง และในอนาคตหนังสือต่าง ๆ จะเก็บในรูปซีดีรอม และเรียกอ่านด้วยเครื่องที่เรียกว่า อิเล็กทรอนิกส์บุค ซีดีรอมสามารถเก็บรูปแบบข้อมูลแบบมัลติมีเดีย อีกทั้งยังนำซีดีรอมหลาย ๆ แผ่นมารวบรวมไว้ในเครื่องอ่านชุดเดียว ให้ผู้ใช้เลือกใช้ได้ หรือที่เรียกว่า juke box

ลักษณะของห้องเก็บโสตทัศนูปกรณ์

- ควรอยู่ในบริเวณใกล้กับแผนกจ่ายและรับโสตทัศนูปกรณ์

- มีระบบควบคุมอุณหภูมิในห้องให้อยู่ระหว่าง 12 - 24 องศาเซลเซียสและมีความชื้นระหว่าง 40 - 60 เปอร์เซ็นต์ นอกจากนี้ยังต้องอยู่ห่างจากบริเวณที่มีสนามแม่เหล็ก (หม้อแปลงไฟฟ้า ลำโพง เครื่องขยายเสียง พัดลม) และมีความปลอดภัยจากอัคคีภัย)

- มีระบบติดต่อกายในจากห้องนี้ไปยังเจ้าหน้าที่แผนกต่าง ๆ ในฝ่ายโสตทัศนศึกษา

การให้แสงสว่างสำหรับห้องสมุด

การให้แสงสว่างเป็นปัญหาสำคัญในการออกแบบ การกำหนดความเข้มของแสงการสะท้อน แสง การตัดแสง การควบคุมการเกิดเงา จะต้องคิดอย่างรอบคอบ การใช้แสงธรรมชาติ ควรหลีกเลี่ยง การใช้แสงตรง (DIRECT SUNLIGHT)

การเปรียบเทียบระหว่างหลอดไฟฟ้าธรรมดา กับหลอดเรืองแสง สิ่งที่ต้องพิจารณาที่สุดคือ ค่าใช้จ่าย ในความเข้มของแสงที่เท่ากัน การใช้หลอดธรรมดาจะสูญเสียมากกว่าที่ใช้หลอดเรืองแสง ดังนั้นคุณภาพและปริมาณของแสงสว่างเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะเมื่อมีสีเข้ามามีส่วนร่วมสัมพันธ์อยู่ด้วย ถึงแม้ว่าเราจะเปลี่ยนสีให้เข้ากับแสงได้ก็ตาม

เงาและแสงสะท้อนทำให้เกิดการรบกวนประสาทตา ซึ่งการเลือกใช้วัสดุผนัง พื้นเพดานที่ดีสามารถช่วยได้เป็นอย่างดี การเลือกใช้สี ควรเป็นสีสว่างแต่มีความเข้มของแสงน้อยกว่า บริเวณที่จัดไว้ให้อ่านหนังสือ หากเกิดการตัดกันของแสงขึ้น (สามารถดูได้จากอัตราเปรียบเทียบของ ความสว่าง) จะเป็นการเลวร้ายยิ่ง เพราะจะทำให้เกิดการเพ่งและล้าในการใช้สายตาอ่านหนังสือ (อัตราเปรียบเทียบ ประมาณ 3 ต่อ 1 ในห้องถัดไป) ความเข้มของแสงบริเวณที่อ่านหนังสือประมาณ 75 - 85 ฟุตกำลังเทียน

ในการเลือกให้แสงสว่างที่เหมาะสมสำหรับห้องสมุดนั้น ก็เพื่อความสบายตา และเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะอย่าง จากการพิจารณาในด้านประสิทธิภาพในการใช้สอย การใช้แสงจากไฟฟ้า จะมีประโยชน์มากกว่าจากแสงธรรมชาติ เพราะสามารถควบคุมได้ดี และเป็นที่ยอมรับนิยมใช้กันทั่วไป การให้แสงมีอยู่ 5 วิธีคือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. การให้แสงโดยตรง เป็นการส่องสว่างโดยตรงจากแหล่งกำเนิดแสง ให้ความเข้มสูง
2. การให้แสงทางอ้อม ให้คุณภาพดีที่สุดในแสงที่ได้จากการสะท้อนจากเพดาน ตกลงบนพื้นที่ที่ต้องการ ได้แสงที่นุ่มนวลปราศจากเงา
3. การให้แสงทางตรงผสมทางอ้อม ให้แสงสม่ำเสมอที่สุด เป็นการรวมเอา 2 วิธี มาใช้ร่วมกัน
4. การให้แสงแบบกึ่งโดยตรง แบบนี้จะให้แสงน้อยกว่าแบบแรก
5. การให้แสงแบบกึ่งทางอ้อม แบบนี้จะให้แสงที่ดีกว่าแบบที่ 2

ในการออกแบบไฟฟ้าเพื่อแสงในอาคาร ควรให้แสงสว่างสม่ำเสมอในอาคารแตกต่างกัน 2: 1 เป็นอย่างต่ำ แสงแบบที่ให้โดยทางอ้อม ถือว่าให้แสงสม่ำเสมอเพราะถือว่าเพดานเป็นตัวให้กำเนิดแสง บริเวณสำคัญที่ต้องคำนึงถึงเรื่องแสงสว่างเป็นพิเศษ คือบริเวณที่นั่งอ่านหนังสือ บริเวณที่ทำงาน และบริเวณที่เก็บหนังสือ การจัดต้องพิจารณาถึงความสะดวกสบาย และเลือกตำแหน่งได้พอเหมาะ ความสวยงามมาเป็นอันดับสุดท้ายในเรื่องนี้

การให้ความเข้มของการส่องสว่าง ณ จุดต่าง ๆ ในห้องสมุด

ห้องสมุด ส่วนอ่านหนังสือ คำนคว้า บันทึก	70 ฟุต-กำลังเทียน
บริเวณชั้นหนังสือ	30 ฟุต-กำลังเทียน
บริเวณซ่อมหนังสือ เย็บเล่ม	50 ฟุต-กำลังเทียน
ส่วนจัดหมู่หนังสือและทำบัตรรายการ	70 ฟุต-กำลังเทียน
ที่รับ-จ่ายหนังสือ	70 ฟุต-กำลังเทียน
โต๊ะนั่งค้นคว้า	70 ฟุต-กำลังเทียน
บริเวณอ่านวารสาร, หนังสือพิมพ์	30 ฟุต-กำลังเทียน
บริเวณแสดงนิทรรศการหนังสือ	30 ฟุต-กำลังเทียน
ห้องเก็บของที่ต้องใช้สายตา	10 ฟุต-กำลังเทียน
ห้องเก็บของที่ไม่ต้องใช้สายตา	5 ฟุต-กำลังเทียน

บริเวณที่จัดไว้สำหรับเป็นที่นั่งอ่านหนังสือ ส่วนมากเนื้อที่มากกว่าบริเวณอื่น ๆ เป็นส่วนที่ให้บริการแก่คนหมู่มากตลอดเวลาที่ห้องสมุดเปิดทำการ จึงต้องให้ความสนใจมากเป็นพิเศษในเรื่องแสงสว่าง หลักการกว้าง ๆ ก็คือ ให้ผู้อ่านหนังสือรู้สึกสบายตา และแสงสว่างกระจายได้ทั่วถึง การสะท้อนของแสงต้องมีน้อยที่สุด ความสูงต่ำของเพดาน สีผนังและพื้นและเพดานการจัดวางครุภัณฑ์ ตลอดจนคุณภาพของดวงไฟ ล้วนมีส่วนให้การจัดและควบคุมแสงสว่างในห้องสมุดมีประสิทธิภาพมากหรือน้อยได้

บริเวณที่เก็บหนังสือ ส่วนมากกว้างชั้นติด ๆ กันมากกว่าบริเวณที่อ่านหนังสือและมีดีกว่า
ธรรมดา ต้องการแสงสว่างเพียงพอที่จะช่วยให้สามารถอ่านหนังสือซึ่งวางอยู่บนล่างสุดของที่เก็บ
หนังสือชั้นนั้น

การกำหนดตำแหน่งของดวงไฟต่าง ๆ ต้องทำไปพร้อม ๆ กับการออกแบบอาคาร ด้านที่ได้รับ
แสงสว่างตามธรรมชาติเหมาะสำหรับเป็นที่นั่งอ่านหนังสือมากกว่าวางชั้นหนังสือ ชั้นหนังสือหรือลิ้น
ลิ้นชักเก็บวัสดุต่าง ๆ ถ้าตั้งรับแสงแดดย่อมเสื่อมสภาพเร็ว

การใช้สีภายในห้องสมุด

ในทางจิตวิทยา สีทุกสีมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในด้านอารมณ์เป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในห้องสมุด
ซึ่งเฉลี่ยผู้มาใช้บริการแล้วจะอยู่ในห้องสมุดประมาณ 3 ชั่วโมงสูงสุด ดังนั้นสีที่ใช้ควรเป็นสีที่ดูแล้วไม่
เบื่อกง่าย สามารถดึงดูดใจคน เมื่อเข้าไปแล้วรู้สึกสบายตา นิยมสีเขียวตาเรียบ ๆ

ข้อพิจารณาในการให้สี

1. ไม่ควรเป็นสีที่มีเงาสระทอน เมื่อใช้แล้วจะเกิดการสะท้อนดูไม่มีคุณค่า
2. การไล่ลงจรัส ควรใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงกันจะดูดีกว่าสีที่ตัดกัน
3. ไม่ควรใช้สีที่จัดชิดหม่นหมองเกินไป เพราะจะทำให้เกิดความรู้สึกงมมิ่งงมมิ่ง และเฉื่อย
ชา
4. มีหลักอยู่ว่าเพดานควรใช้สีอ่อนที่สุด, พื้นใช้สีเข้มที่สุด ส่วนผนังใช้สีที่มีความเข้มปานกลาง

การป้องกันเสียงรบกวนภายในห้องสมุด

ไม่ว่าสถานที่ใด ย่อมต้องการความเงียบโดยเฉพาะอย่างยิ่งในห้องสมุด เพื่อสมาธิในการอ่าน
หนังสือ การใช้วัสดุภายในห้องสมุด จึงควรเลือกใช้วัสดุที่สามารถดูดกลืนเสียงได้ เช่น การใช้วัสดุปูพื้น
เพดาน ฝ้าฉี ติลลดจนผ้าม่านต่าง ๆ ในการเลือกใช้วัสดุมีข้อพิจารณาดังนี้คือ

- ก. สะดวกในการติดตั้ง
- ข. ทนไฟ ทนต่อการขีดข่วน เชื้อราต่าง ๆ
- ค. สะท้อนแสงน้อย
- ง. เคลื่อนย้าย ได้สะดวก และบำรุงทำความสะอาดได้ง่าย

การใช้กระจกเป็นแผ่นกั้นระหว่างห้องทำงานและห้องอ่านหนังสือ เป็นสิ่งดีมากเพราะสามารถ
ทำให้คนในห้องทำงานมองเห็นบรรยากาศในห้องสมุด ได้โดยตลอด การใช้หน้าต่าง หนังสือดำ ๆ เป็น
เครื่องกั้นบริเวณอ่านหนังสือ จะเป็นการลดความดังของเสียงลงได้บ้าง

รูปทรงของห้อง พื้น ผนัง และเพดานห้อง มีอิทธิพลต่อเสียงทั้งสิ้น พื้นปูกระเบื้อง ยางเก็บ
เสียงดีกว่าพื้นซีเมนต์ พื้นไม้ให้เสียงก้องเวลาเคลื่อนไหว พื้นหน้าประตูเก็บเสียงได้ก็จริง แต่ราคาก็สูง
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพดานใช้กระเบื้องกรองเสียง ช่วยแก้ปัญหาเรื่องเสียงดังในห้องสมุดได้ดี ห้องกระจกโดยรอบสะท้อนเสียงมากกว่าธรรมดา

การปรับอากาศในห้องสมุด

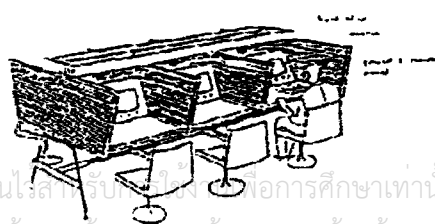
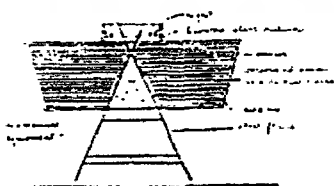
การระบายอากาศในห้องสมุด เป็นสิ่งที่จะละเลยเสียมิได้ เพราะหากอากาศในห้องสมุดมีความอบอ้าวหรือหนาวเย็นเกินไป จะเป็นการรบกวนผู้ใช้ห้องห้องสมุดเป็นอันมากการระบายอากาศทำได้ 2 วิธี คือ

1. วิธีธรรมชาติ เป็นวิธีที่ยุงยาก และไม่นิยมกระทำ
2. เครื่องปรับอากาศ เป็นวิธีที่สิ้นเปลืองอยู่มาก แต่ก็ได้ผลคุ้ม

อุณหภูมิที่ดีที่สุดสำหรับหนังสือคือ 65-70 องศาฟาเรนไฮต์ (ประมาณ 18-21 องศาเซลเซียส) ซึ่งเป็นลักษณะอากาศในช่วงเช้าประมาณเดือนพฤศจิกายน-กุมภาพันธ์ ในภาคกลางของประเทศไทย อย่างไรก็ตามถึงอุณหภูมิจะสูงขึ้นไปจนถึงระหว่าง 75-80 องศาฟาเรนไฮต์ (ประมาณ 24-26.5 องศาเซลเซียส) ก็ยังไม่ถึงกับทำลายอายุของหนังสือ ความชื้นสัมพัทธ์ที่ดีที่สุดสำหรับสมุดคือร้อยละ 45 ความชื้นต่ำกว่าร้อยละ 45 กระดาษจะเริ่มหดตัว ถ้าต่ำกว่าร้อยละ 30 ฟิล์มเริ่มกรอบ แต่ถ้าความชื้นสูงเกินร้อยละ 60 ฟิล์มเริ่มมีม กระดาษเริ่มขึ้นรา ห้องสมุดที่ใช้ระบบปรับอากาศสามารถควบคุมความชื้นได้ด้วย อย่างไรก็ตามอากาศแห้งซึ่งอยู่ในระดับพอดี สำหรับการรักษาทรัพยากร อาจแห้งเกินไปสำหรับคนทำงานที่อยู่ในบริเวณนั้น ห้องสมุดจึงอาจจัดห้องเฉพาะสำหรับเก็บสิ่งพิมพ์และวัสดุที่มีความไวต่อการเปลี่ยนอุณหภูมิ ความชื้นและความแห้งในอากาศ

นอกจากการควบคุมอุณหภูมิ ต้องคำนึงถึงระบบการถ่ายเทอากาศด้วย

ห้องสมุดที่ติดตั้งเครื่องปรับอากาศ เท่ากับสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีของบริเวณภายในห้องสมุด นอกจากช่วยรักษาทรัพยากรของห้องสมุดแล้ว ยังเป็นเครื่องดึงดูดให้บุคคลทั่วไปเข้ามาในห้องสมุด และช่วยให้บุคคลกรของห้องสมุดทำงานได้อย่างสบายด้วย ส่วนห้องสมุดที่ไม่ติดตั้งเครื่องปรับอากาศ การใช้พัดลมก็เป็นทางแก้ปัญหาเรื่องอากาศร้อน ปัจจุบันพัดลมพัฒนาารูปแบบขึ้นจนกลายเป็นเครื่องเครื่องเรือนที่น่าดู พัดลมเพดาน ช่วยการหมุนเวียนของอากาศในบริเวณได้ดีกว่าพัดลมตั้ง และไม่เปลืองเนื้อที่ของพื้นห้องด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงหรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7 โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ

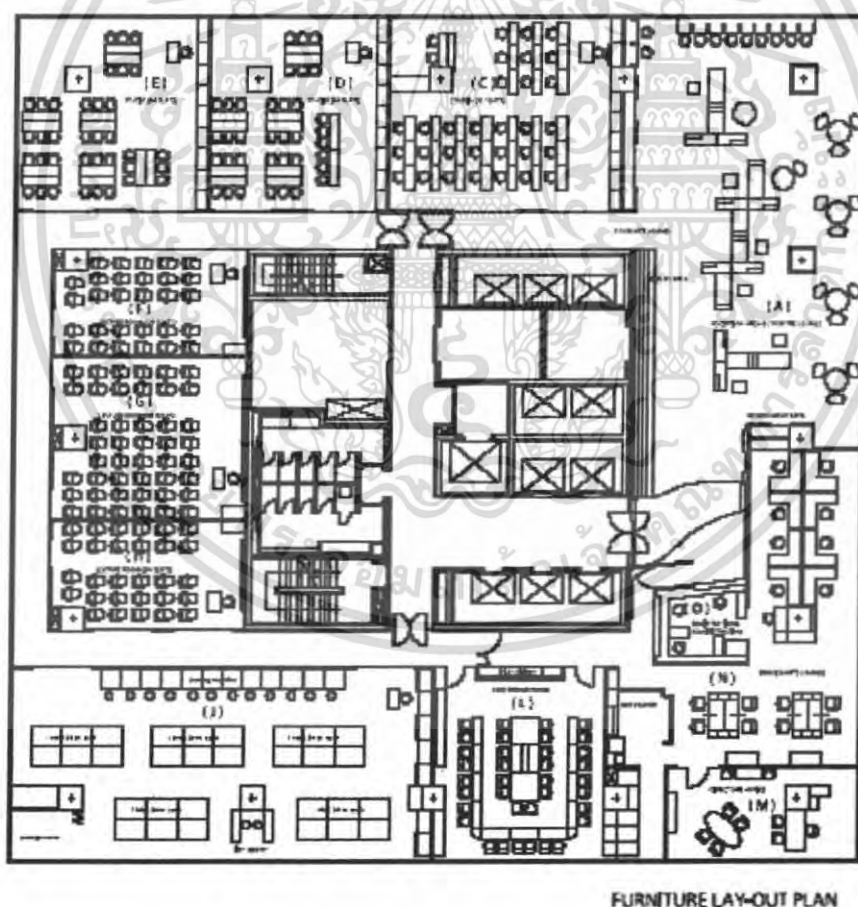
2.2.7.1 โครงการศูนย์พัฒนาบุคลากรด้านแฟชั่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ที่ตั้ง : ชั้น 20 อาคารสยามทาวเวอร์ 989 ถนนพระราม 1 เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ

การดำเนินการ : เป็นหนึ่งในโครงการกรุงเทพมหานครเมืองแฟชั่น การดำเนินงานพัฒนาบุคลากร และให้ความรู้กับสถาบันการศึกษาต่างๆทำให้องค์กรศึกษาตื่นตัว

องค์ประกอบ

- ห้อง Lecture
- ห้อง Computer
- ห้องตัดเย็บ
- ห้องประชุม
- สำนักงาน
- ส่วนจัดแสดงผลงานนักเรียน



รูปที่ 2.40 แพลนเฟอร์นิเจอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะการเรียนการสอน

การเรียนการสอนมีทั้งหลักสูตรระยะสั้น และระยะยาว ซึ่งเป็นหลักสูตรที่ร่างจากอาจารย์ทั้ง 5 สถาบันจากต่างประเทศ

ลักษณะการตกแต่ง

แนวคิดในการออกแบบ : การตกแต่งใช้การออกแบบเป็นตัวส่งเสริมกิจกรรม คุณค่า และพฤติกรรมที่ ต้องการ เช่น

- Interaction (การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้เรียนด้วยตนเอง)
- Creativity (เกิดความคิดสร้างสรรค์)
- Flexible Display(การจัดแสดงในพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนได้ง่าย)
- Celebrity (การทำให้รู้สึกมีชื่อเสียง)
- Red carpet (ใช้พรมแดงเข้ามาทำให้เกิดความรู้สึกถึงความโดดเด่น)
- Feminine (ความอ่อนโยน ละเอียดย่อน)



รูปที่ 2.41 บริเวณจัดแสดงผลงานของนักเรียน



รูปที่ 2.42 บริเวณทางเข้าด้านหน้า

แนวคิด Celebrity บริเวณทางเข้าด้านหน้า ให้ความรู้สึกการเป็นดารา



รูปที่ 2.43 โถงทางเดิน



รูปที่ 2.44 ห้องเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างสภาพแวดล้อมที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ ก่อให้เกิดจินตนาการ



รูปที่ 2.45 ห้องตัดเย็บ



รูปที่ 2.46 พื้นที่โล่งสำหรับทำกิจกรรม

การใช้เส้นสายในการในลักษณะ Feminine ผู้สึกอ่อนโยน ละเอียดย่อน

ข้อดี : การตกแต่งภายในเป็นรูปแบบที่ทันสมัย ใช้สีสันทึบให้เกิดจินตนาการ การจัดพื้นที่ใช้สอยได้อย่างเหมาะสม มีแนวคิดในการออกแบบในแต่ละส่วนได้อย่างน่าสนใจ

ข้อเสีย : การเข้าถึงโครงการ ยังไม่ค่อยเป็นที่รู้จักในหมู่บุคคลทั่วไป เนื่องจากเป็นความร่วมมือจากสถาบันชั้นนำจากต่างประเทศ คอร์สเรียนแต่ละวิชาของ BIFA จึงมีราคาค่อนข้างสูง เมื่อเทียบกับสถาบันอื่น จึงเป็นที่รู้จักเฉพาะผู้ที่สนใจเรียน ซึ่งมีกำลังเงินค่อนข้างสูง

สิ่งที่นำมาใช้ : แนวคิดในการตกแต่ง การใช้สีสันทึบช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การจัดพื้นที่ใช้สอยในแต่ละส่วน รูปแบบการเรียน การสอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7 โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ

2.2.7.2 สถาบันออกแบบนานาชาติชนาพัฒน์

ที่ตั้ง : 132 ซอยปทุมวันวิถี 20 ถนนสุขุมวิท 101 เขตพระโขนง กรุงเทพฯ

การดำเนินการ

สถาบันออกแบบนานาชาติชนาพัฒน์ ก่อตั้งโดยหลวงพ่อวิริยงค์ สิริธนโร มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเป็นสถาบันนานาชาติด้านการออกแบบ โดยได้รับความร่วมมือทางวิชาการจากสถาบันอคาเดเมีย อิตาลีเลียนา (Accademia Italiana) สถาบันออกแบบชั้นนำ ตั้งอยู่ ณ เมืองฟลอเรนซ์ ประเทศอิตาลี

องค์ประกอบ

- ส่วนลงทะเบียน
- ห้องบรรยาย
- ห้องตัดเย็บ
- ห้องแพทเทิร์นส์
- ห้องเขียนแบบ
- ห้องคอมพิวเตอร์
- ห้องแสดงนิทรรศการ
- ส่วนสำนักงาน

ลักษณะการเรียนการสอน : หลักสูตรที่เปิดสอน ได้แก่

1. หลักสูตรการออกแบบตกแต่งภายในและการออกแบบผลิตภัณฑ์
2. หลักสูตรออกแบบแฟชั่น

ลักษณะการตกแต่ง

พื้นที่ของสถาบันเป็นส่วนหนึ่งของวัดธรรมมงคล ทำให้การใช้พื้นที่อาจยังไม่เต็มที่ ทั้งนี้เนื่องมาจากมีข้อจำกัดเกี่ยวกับสถานที่ คือ สถาบันตั้งอยู่ในส่วนหนึ่งของมหาเจดีย์สถาน ดังนั้นการเรียนตัดเย็บจากหุ่นอาจไม่เหมาะสม จึงย้ายส่วนตัดเย็บเสื้อผ้าจากหุ่นไปไว้นอกบริเวณเจดีย์ ทำให้ขาดความต่อเนื่องในการเรียน

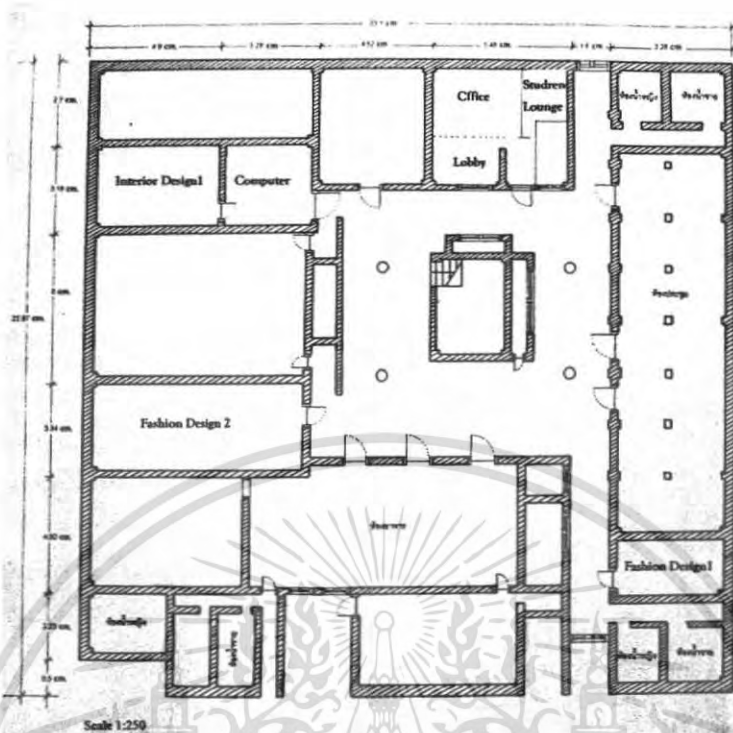
ข้อดี

- สามารถนำมาเป็นกรณีศึกษาเปรียบเทียบในส่วนขององค์ประกอบของโรงเรียนและขนาดของห้องเรียน

ข้อเสีย

- ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่สามารถเข้าถึงได้ค่อนข้างลำบาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.47 แสดง Lay-Out ของสถาบัน



รูปที่ 2.48 ห้องจัดแสดงผลงานของนักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.49 ห้องคอมพิวเตอร์



รูปที่ 2.50 ห้องเรียนแบบ



รูปที่ 2.51 ห้องเย็บจักร



รูปที่ 2.52 ห้องแพทเทิร์นส์



รูปที่ 2.56 ส่วนลงทะเบียนและสำนักงาน

สิ่งที่นำมาใช้

- องค์ประกอบโครงการ
- ขนาดห้องเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7 โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ

2.2.7.3 สถาบันสอนออกแบบนานาชาติราฟเฟิลส์

ที่ตั้ง : ชั้น 5 สยามเซ็นเตอร์ สุริยวงศ์ บางรัก กรุงเทพฯ

องค์ประกอบ

- | | |
|-------------------|-------------------------------|
| - ส่วนต้อนรับ | - ห้องสมุด |
| - พื้นที่พักคอย | - ห้องประชุม |
| - Pantry | - ห้องจัดแสดงผลงานของนักเรียน |
| - ห้องตัดเย็บ | - ส่วนสำนักงาน |
| - ห้องแพทเทิร์นส์ | - Auditorium |
| - ห้องบรรยาย | - ตู้ใส่ของ |
| - ห้องคอมพิวเตอร์ | - ห้องควบคุม |
| - ห้องเขียนแบบ | - ห้องน้ำ |

ข้อดี

- มีการจัดแบ่งพื้นที่เป็นส่วนชัดเจน
- ส่วนของสำนักงานแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ Open Office สำหรับงานที่มีการติดต่อกับบุคคลภายนอก และส่วน Office หลักสำหรับบริหารงานภายใน
- มีมุม Pantry และ Internet ให้บริการให้นักเรียนใช้พักผ่อน
- มีห้อง Work Shop ขนาดเล็กสำหรับนักเรียนที่ทำโปรเจคแล้วต้องการทำงานหรือเรียนเพิ่มเติมเป็นการส่วนตัวกับอาจารย์
- มีล็อกเกอร์ให้นักเรียนไว้สำหรับเก็บของส่วนตัว

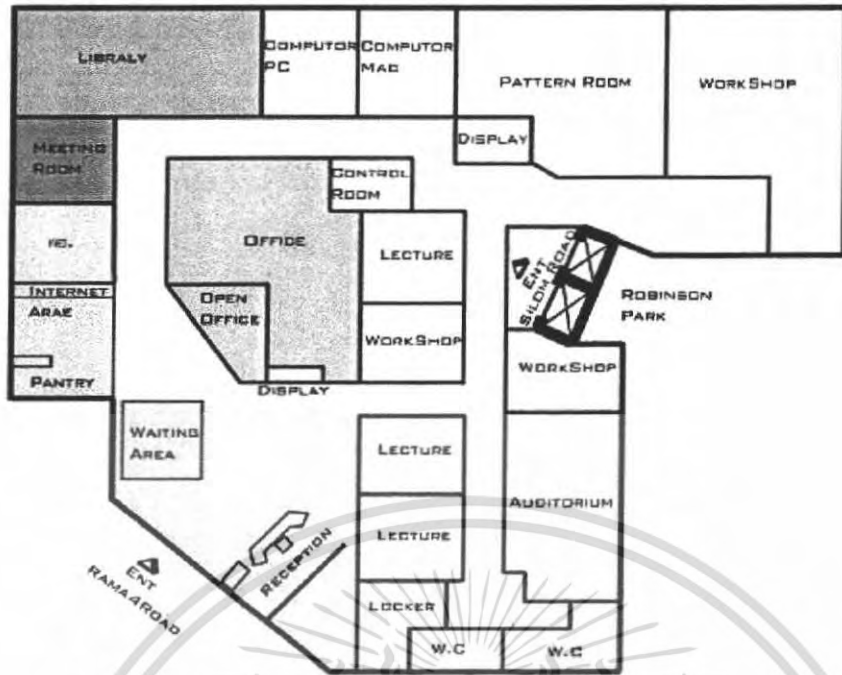
ข้อเสีย

- ทางเข้าจากถนนสีลมยากต่อการติดต่อสอบถาม เนื่องจากไม่มีป้ายบอก

สิ่งที่นำมาใช้

- องค์ประกอบโครงการ
- ห้องย่อยสำหรับทำโปรเจค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.57 แสดง Lay-Out ของสถาบัน



รูปที่ 2.58 ส่วนต้อนรับ



รูปที่ 2.59 พื้นที่พักผ่อน



รูปที่ 2.60 Pantry



รูปที่ 2.61 Open Office

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.62 ห้องสมุด



รูปที่ 2.63 ห้อง Work Shop



รูปที่ 2.64 ห้อง Interior



รูปที่ 2.65 ห้องแพทเทิร์นส์



รูปที่ 2.65 ห้องคอมพิวเตอร์



รูปที่ 2.66 ห้องจัดแสดงผลงานของนักเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7 โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ

2.2.7.4 สถาบันดักส์ศิลา แฟชั่น

ที่ตั้ง : 1111/44 ถนนลาดพร้าว (บ้านกลางเมืองรัชดา – ลาดพร้าว) แขวงลาดยาว
เขตจตุจักร กรุงเทพฯ

การดำเนินการ

เป็นสถาบันสอนศิลปศาสตร์แฟชั่นที่ก่อตั้งโดยคนไทยเป็นแห่งแรกของประเทศไทยก่อตั้งและบริหารงานโดย อาจารย์แดง ชาวโรจนารุจิ มุ่งเน้นการสร้างผลงานด้วยภาพรวมที่เป็นสากลอย่างมีเอกลักษณ์ ต้องการสร้างความเป็นตัวตนของดีไซเนอร์ไทยหรือผลงานของคนไทยให้เป็นที่ยอมรับในระดับโลก

องค์ประกอบ

- ส่วนต้อนรับ
- พื้นที่พักคอย
- ห้องเรียน
- ห้องตัดเย็บ
- ห้องแพทเทิร์นส์
- ส่วนสำนักงาน

ลักษณะการเรียนการสอน

ระดับที่ 1. General Fashion Foundation

ระดับที่ 2. Pattern Making-To-Design 1

ระดับที่ 3. Style / Concept Design 1

ระดับที่ 4. Style / Concept Design 2

ระดับที่ 5. Fashion Merchandising

ระดับที่ 6. Fashion Presentation Concept

ลักษณะการตกแต่ง

โครงการตั้งอยู่ในหมู่บ้านกลางเมืองรัชดา – ลาดพร้าว เป็นบ้านจัดสรรค์ การทำงานจะใช้พื้นที่โล่ง ตั้งโต๊ะเป็นกลุ่มๆ ไม่มีห้องเฉพาะ อาจารย์แดงบอกว่า “ห้องเรียนของที่นี่ไม่จำกัดแค่ห้องสี่เหลี่ยม เน้นตรงการทำงานและการสร้างผลงานมากกว่า” เวลามีการจัดแสดงก็จะใช้จัดตามห้างสรรพสินค้า หรือ โรงแรม

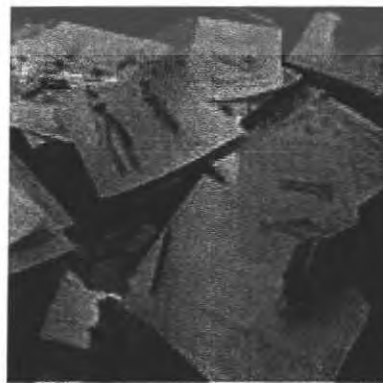
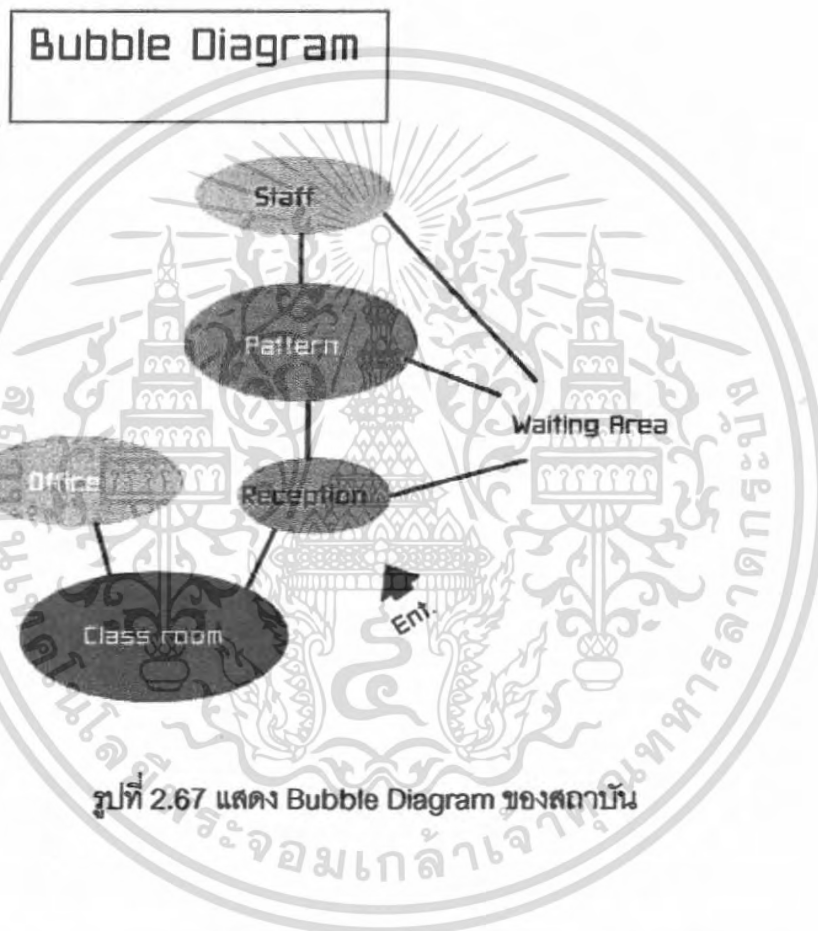
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสีย

- ไม่มีห้องเฉพาะ
- พื้นที่ไม่เพียงพอกับการใช้งาน

สิ่งที่นำมาใช้

- หลักสูตรการเรียน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.68 การเรียนการสอนภายในสถาบัน



รูปที่ 2.69 การจัดแสดงผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.7 โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ

2.2.7.5 ภาควิชาออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รังสิต

ที่ตั้ง : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รังสิต คณะศิลปกรรมศาสตร์

การดำเนินการ

เป็นการใช้พื้นที่ของโรงยิมส์บาสเก็ตบอลเก่ามาดัดแปลงเป็นภาควิชาศิลปะและการละคร ที่มีสาขา
ภาควิชาออกแบบทัศนศิลป์และการออกแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาษ

องค์ประกอบ

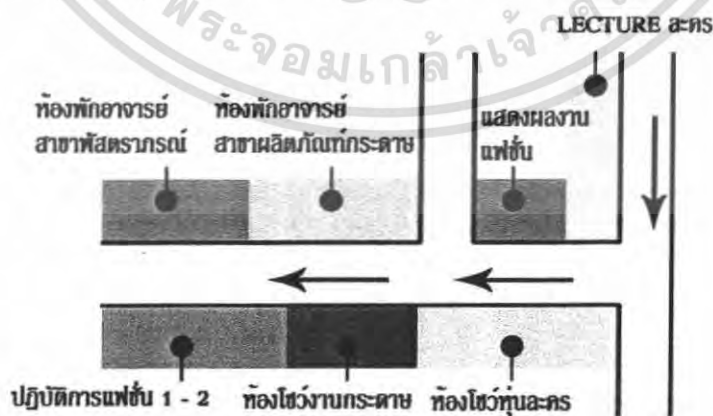
- ห้องแพทเทิร์นส์และตัดเย็บ
- ห้องทอผ้า
- ห้องเก็บแสดงผลงาน
- ห้องพักอาจารย์ประจำ
- ห้องพักอาจารย์พิเศษ

ลักษณะการเรียนการสอน

มีลักษณะคล้ายคลึงกับการเรียนแบบโรงเรียนสอนออกแบบแฟชั่นที่มหาวิทยาลัยรังสิตคือมีช่วงเวลา
ตามระเบียบกระทรวงศึกษาธิการ

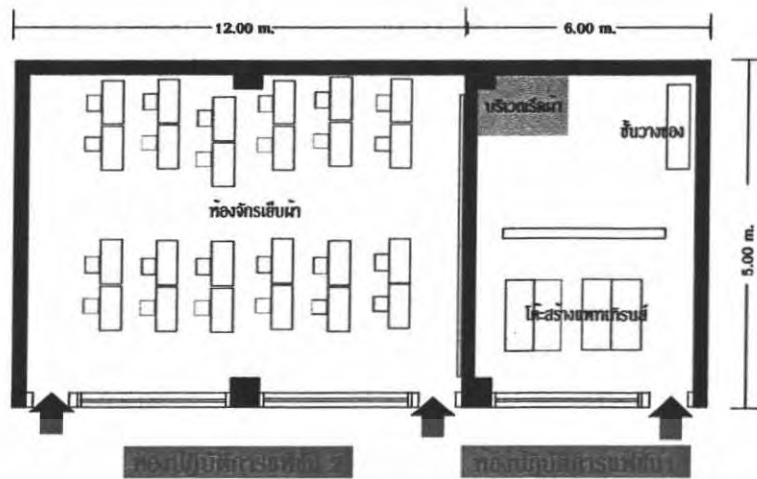
ลักษณะการตกแต่ง

ไม่ได้มีการตกแต่ง มีแต่เพียงการจัด Function ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน Zoning อาจยังไม่ดี
นักแต่บรรยากาศโดยรวมช่วยเอื้ออำนวยแก่การเรียนรู้ได้เพราะอยู่ใกล้กับภาควิชาอื่นซึ่งจะทำให้
นักศึกษามีแรงบันดาลใจในการทำงาน



รูปที่ 2.70 การวาง Zoning ของภาควิชา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.71 Sketch Plan ห้องปฏิบัติการ



รูปที่ 2.72 ส่วนพักอาจารย์ประจำ



รูปที่ 2.73 บริเวณโต๊ะสร้างแพทเทิร์นส์



รูปที่ 2.74 ห้องเย็บจักร



รูปที่ 2.75 บริเวณส่วนพักของอาจารย์พิเศษ

ข้อดี : บรรยากาศการเรียนเป็นแบบการเรียนรู้ที่เต็มรูปแบบในมหาวิทยาลัย ก่อให้เกิดบรรยากาศในการเรียนอย่างเต็มที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสีย : การใช้โรงยิมส์เก่ามาดัดแปลงทำให้การวาง Zoning ของภาควิชายังไม่เหมาะสม
ยังมีการซ้อนทับ Circulation กันอยู่

สิ่งที่นำมาใช้

นำมาศึกษาในส่วนการจัดพื้นที่ด้านองค์ประกอบภายในส่วนของสถาบันสอนออกแบบในโครงการ
ศูนย์กรุงเทพฯเมืองแฟชั่น

2.2.7 โครงการเปรียบเทียบประเภทโรงเรียนสอนออกแบบ

2.2.7.6 ภาควิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยรังสิต

ที่ตั้ง : รังสิต ปทุมธานี เนื้อที่ 350 ตารางเมตร (เฉพาะส่วนของภาควิชา) ซึ่งที่ตั้งของมหาวิทยาลัย
ตั้งอยู่ที่เมืองเอก รังสิต ปทุมธานีเป็นมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงในสายการออกแบบระดับหนึ่ง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ตั้งอยู่ติด 6 ร่วมกับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์การที่ ที่ตั้งอยู่ห่างไกลจาก
ศูนย์กลางเมืองหลวงซึ่งมีข้อดีและข้อเสียคือ

การดำเนินการ : ก่อสร้างปี ค.ศ.1999 โดยคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบภายใน

องค์ประกอบ

- ห้องพักอาจารย์
- ห้องประชุม
- ห้องเรียน
- ห้องทำแพทเทิร์นส์และตัดเย็บ
- ห้องสำหรับเย็บและการทอผ้า
- โถงสำหรับแสดงงาน
- ห้องคอมพิวเตอร์

ลักษณะการเรียนการสอน

การเรียนการสอนจัดแบ่งระบบแบบมหาวิทยาลัยมีการเรียนการสอนไม่เพียงแต่วิชาชีพด้านเดียว แต่มี
การเรียนด้านสาขาวิชาอื่นประกอบด้วยซึ่งเป็นข้อได้เปรียบกว่าโรงเรียนสอนแฟชั่นอื่นๆที่จะสอนเพียง
วิชาชีพเดียว เนื่องจากการเรียนวิชาอื่นประกอบนั้นก่อให้เกิดแนวทางในการออกแบบที่น่าสนใจ

ลักษณะการตกแต่ง

การใช้พื้นที่ใช้สอยค่อนข้างลำบากเนื่องจากการปรับปรุงพื้นที่ของอาคารเดิมเป็นภาควิชา
การตกแต่งเน้นบรรยากาศที่เรียบง่ายแต่ก็มีการเน้นบรรยากาศของพื้นที่ในบางเพื่อเป็นการสร้าง

บรรยากาศในการเรียนและการสร้างผลงานของนักศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.76 ส่วนบริเวณภาควิชา



รูปที่ 2.77 บริเวณทางเดิน



รูปที่ 2.78 ส่วนของห้องเย็บจักร



รูปที่ 2.79 ส่วนของห้องเรียน



รูปที่ 2.80 แสดงการตัดเย็บจากหุ่น



รูปที่ 2.81 ส่วนของห้องตัดเย็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดี : ตั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี มีมลพิษน้อย

ข้อเสีย : ขาดการเชื่อมต่อกับสถานที่ต่างๆ ต่อการเรียนรู้การสอนทำได้ยากเนื่องจากห่างไกล ศูนย์กลางกรุงเทพมหานคร

สิ่งที่นำมาใช้

นำมาศึกษาในส่วนการจัดพื้นที่ด้านองค์ประกอบภายในส่วนของสถาบันสอนออกแบบในโครงการ ศูนย์กรุงเทพฯเมืองแฟชั่น

2.2.8 โครงการเปรียบเทียบประเภทศูนย์การค้า

2.2.8.1 เกสร พลาซ่า

ที่ตั้ง : 999 ถนน เพลินจิต แขวงราชประสงค์ ปทุมวัน กรุงเทพมหานคร

ลักษณะ : ศูนย์การค้าที่มีพื้นที่การขายเป็น Retail Shop ส่วน Tower เป็น Office Area

MAGNET

- Fashion ซึ่งเกสร พลาซ่าเป็นศูนย์การค้าที่เป็นแหล่งรวมของ Fashion ชั้นนำ Brand ต่างๆ
- ร้านอาหาร
- ของตกแต่งบ้าน

การตกแต่ง

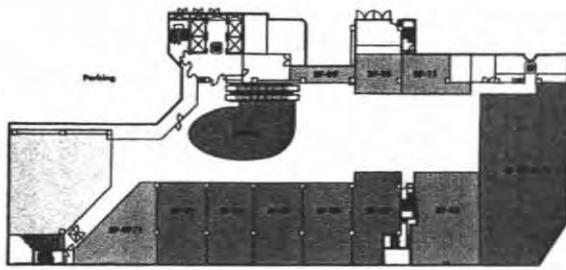
ลักษณะการตกแต่งภายในได้ แนวความคิดคือ The luxury retail business for consumers of the Cosmopolitan lifestyle การใช้โครงสร้างภายในอาคารเน้นโครงสร้าง สีขาวและมีการเลือกใช้วัสดุในการ Finishing ด้วยวัสดุคุณภาพชั้นนำ บรรยากาศภายในดูค่อนข้างหรูหรา มีระดับ

ข้อดี : ลักษณะทำเลที่ตั้งอยู่ในย่านศูนย์การค้าซึ่งคล้ายกับโครงการที่ทำ

ข้อเสีย : การเน้นกลุ่มเป้าหมายจะเน้นเฉพาะกลุ่มนักธุรกิจและสังคมชั้นสูงเกินไป แต่โครงการศูนย์ กรุงเทพฯเมืองแฟชั่นจะเน้นตั้งแต่กลุ่มชนชั้นกลางเป็นต้นไป

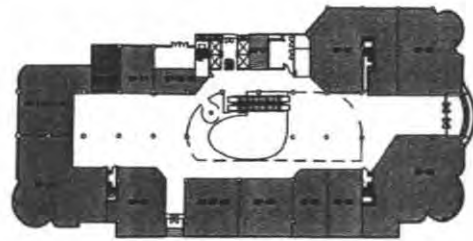
สิ่งที่นำมาใช้

ลักษณะการจัด Window Display ในร้านค้าประเภท Fashion Retail Shop สามารถนำมาเป็น แนวทางในการจัดส่วน Fashion Mall ภายในโครงการ



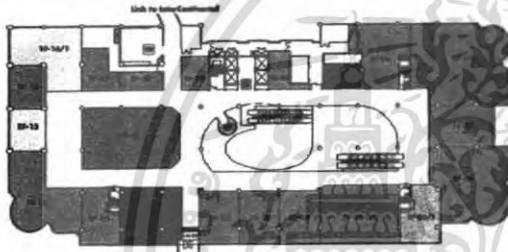
International Global Fashion
Restaurants & Cafes

รูปที่ 2.82 LOBBY LEVEL



International Global Fashion
Fire Watches

รูปที่ 2.83 GROUND FLOOR



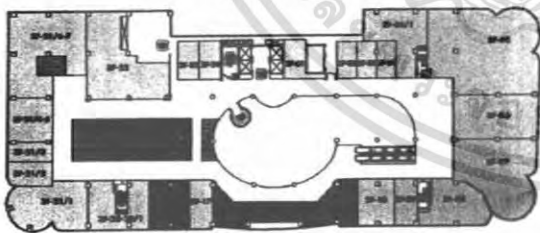
International Global Fashion
Casual Designer
Restaurants & Cafes

รูปที่ 2.84 FIRST FLOOR



International Global Fashion
Casual Designer & Free Fashion
Restaurants & Cafes
Lifestyle & Accessories
Fire Watches
ATM & Exchange etc.

รูปที่ 2.85 SECOND FLOOR



Designer Home Decor & Collectible Arts
Design Sanctuary
Restaurants & Cafes
Jewelry

รูปที่ 2.86 THIRD FLOOR



รูปที่ 2.87 รูปบรรยากาศภายในบริเวณหน้าร้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.88 บรรยากาศภายในบริเวณโถง

รูปที่ 2.89 บรรยากาศภายในโดยรวม

2.2.8 โครงการเปรียบเทียบประเภทศูนย์การค้า

2.2.8.2 สยามเซ็นเตอร์

ที่ตั้ง : สีแยกปทุมวัน ถนนพระราม1 ปทุมวัน กรุงเทพมหานคร

ลักษณะ : ส่วน Tower เป็น Office for rent

MAGNET

- Retail Shop
- Restaurant
- Grand EGV Theatre

ข้อดี : ที่ตั้งอยู่ในย่านธุรกิจและศูนย์การค้าคล้ายคลึงกับที่ตั้งของโครงการ

ข้อเสีย : การใช้พื้นที่บริเวณ Promotion Way ยังไม่ชัดเจนพอจะเป็นแนวทางของโครงการ

สิ่งที่นำมาใช้

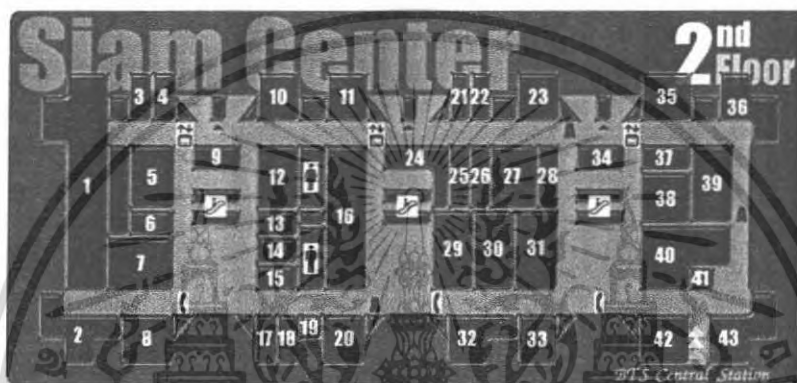
การตกแต่งที่ทันสมัยและการตกแต่ง Window Display ของ Fashion Retail shop ลักษณะการจัด

สามารถนำมาเป็นแนวทางในการจัดส่วน Fashion Mall ภายในโครงการ

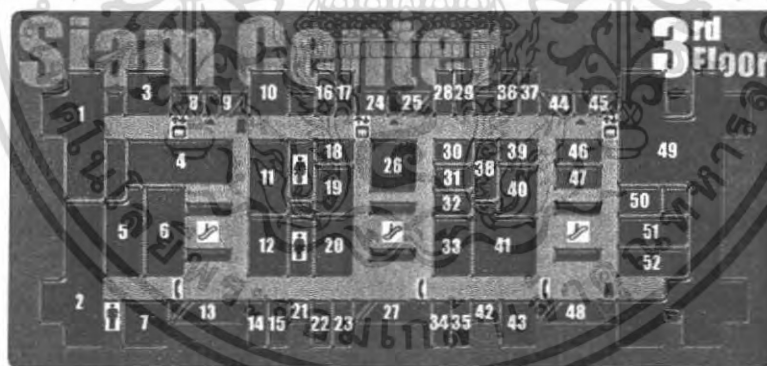
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



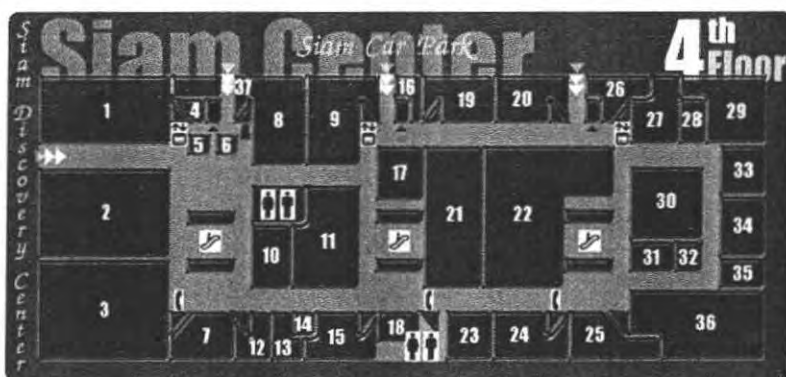
รูปที่ 2.90 FIRST FLOOR PLAN



รูปที่ 2.91 SECOND FLOOR PLAN



รูปที่ 2.92 THIRD FLOOR PLAN



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 2.93 FOURTH FLOOR PLAN



รูปที่ 2.94 บรรยากาศบริเวณโถง



รูปที่ 2.95 การใช้พื้นที่จัด EVENT



รูปที่ 2.96 การจัดบริเวณที่นั่งโถง



รูปที่ 2.97 ตัวอย่างการจัดหน้าร้าน

2.2.9 โครงการเปรียบเทียบประเภทห้องสมุด

2.2.9.1 ห้องสมุดประชาชนแสงอรุณ

ห้องสมุดประชาชนแสงอรุณ ตั้งอยู่ที่อาคารแปลน 1 เลขที่ 64 สาทรซอย 10 (ศึกษาวิทยา) ถนนสาทรเหนือ แขวงสีลม เขตบางรัก กทม. เดิมเป็นห้องสมุดเฉพาะทางด้านศิลปวัฒนธรรมและสถาปัตยกรรม เปิดให้บริการมาตั้งแต่เดือนกรกฎาคม 2530 แต่เป็นการให้บริการสาธารณะที่อยู่ในวงแคบ เมื่อเดือนตุลาคม 2542 ได้เปิดบริการเป็นห้องสมุดประชาชนแสงอรุณ โดยอยู่ในความดูแลของมูลนิธิสถานแสงอรุณและได้รับการสนับสนุนทางด้านงบประมาณส่วนหนึ่งจากกลุ่มบริษัทแปลน

ห้องสมุดประชาชนแสงอรุณมีวัตถุประสงค์เพื่อการบริการสาธารณะในวงกว้าง เปิดให้บริการแก่บุคคลทั่วไป โดยคาดหวังว่าจะมีส่วนในการส่งเสริมการเรียนรู้ และเสริมสร้างโลกทัศน์ ทรัพยากรในห้องสมุดเน้นเนื้อหาทางด้านวรรณกรรม ปรัชญา ศาสนา สุขภาพกายใจ

ห้องสมุดประชาชนแสงอรุณ ยังจัดให้มีกิจกรรมเพื่อแลกเปลี่ยนและส่งเสริมความคิดที่มีคุณค่าต่อคุณภาพชีวิต ทั้งตนเองและสังคม โดยจะจัดให้มีกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปิดเป็นห้องสมุดประชาชน เป็นแหล่งบริการความรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้ และเสริมสร้างโลกทัศน์
2. เพื่อให้ห้องสมุดเป็นสถานที่จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยน และส่งเสริมความคิดที่มีคุณค่าต่อคุณภาพชีวิต ทั้งตนเองและสังคม
3. เพื่อเป็นแหล่งรวบรวมวรรณกรรมที่มีคุณค่าทั้งไทยและต่างประเทศ และหนังสือสุขภาพกายใจ ปรัชญา ศาสนา
4. ส่งเสริมวัฒนธรรมการเรียนรู้ด้วยการอ่าน

การบริการ

1. บริการการอ่าน
2. บริการยืม-คืน
3. บริการวารสารฉบับปัจจุบัน และฉบับย้อนหลัง
4. บริการหนังสือพิมพ์ฉบับปัจจุบัน
5. บริการวีดีโอ
6. บริการกิจกรรมส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจและโลกทัศน์
7. บริการตอบคำถามและช่วยการค้นคว้า
8. โครงการแบ่งปันกันอ่าน
9. โครงการรับบริจาคสื่อการอ่าน

เวลาทำการ เปิดบริการทุกวัน เวลา 10.00 – 18.00 น.

กลุ่มเป้าหมาย พนักงานบริษัทเอกชน และประชาชนทั่วไป อายุ 25-40 ปี ผู้ใช้วันละ40คน

CONCEPT ของห้องสมุด

ต้องการให้ห้องสมุดเป็นห้องสมุดที่ไม่น่าเบื่อ ให้ความรู้สึกเป็นกันเอง สบายๆ สามารถพูดคุยปรึกษากันได้ในห้องสมุด จึงมีการจัดกิจกรรมในห้องสมุด มีการเปิดเพลงคลอในห้องสมุดเพื่อให้เกิดการผ่อนคลาย ต้องการให้แสงธรรมชาติเข้ามาในห้องสมุด เพื่อลดการใช้ไฟฟ้า ทั้งนี้ส่งผลถึงการวางผังด้วย

กิจกรรมของห้องสมุด

จาก Concept ที่ต้องการให้ห้องสมุดไม่น่าเบื่อ สามารถเป็นสถานที่จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนได้ (กิจกรรมส่งเสริมความรู้ ความคิด ฯลฯ) มีกิจกรรมดังนี้

1. การจัดเสวนาพูดคุยในหัวข้อต่างๆ จะจัดในห้องสมุด นั่งพูดคุยกันบนพนัก เบาะอากาศสบายๆ ลักษณะเหมือนพูดคุยในบ้าน จะจัดเดือนละครั้ง จำนวน60-70คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การจัดมูลนิธิ “มูลนิธิสถานแสงอรุณ” เพื่อเผยแพร่และสนับสนุนสร้างสรรค์กิจกรรมด้านธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม การศึกษาและศิลปวัฒนธรรม
3. จัดการฉายภาพยนตร์ และเสวนาแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับภาพยนตร์นั้น การวางผังของห้องสมุด

จากConceptและกิจกรรม ส่งผลให้การวางแปลนมีลักษณะกระจาย มีการนั่งอ่านที่โซฟาบ้าง เพื่อความรู้สึกสบาย โต๊ะหนังสือมีขนาดไม่ใหญ่ มีลักษณะเป็นที่เหลี่ยมจัดรูป เพื่อให้เกิดการพูดคุยกัน ง่ายกว่าโต๊ะสี่เหลี่ยมผืนผ้า เปิดVoidโล่งถึงชั้นสอง มีการเปิดช่องแสงโล่งถึงเพดานชั้นสองบริเวณบันได เพื่อให้แสงธรรมชาติเข้ามาในห้องสมุด ลดการใช้ไฟฟ้า

การแบ่งโซนชั้นหนึ่ง ส่วนนั่งอ่านหนังสือ , เคา์นเตอร์ยืม-คืน , มีการจัดสัมมนาพูดคุยใน ส่วนนี้

การแบ่งโซนชั้นสอง ส่วนค้นคว้าทำงาน , บริการพึ่งเทป

ข้อเสีย

1. แสงสว่างไม่เพียงพอ (ขณะฝนตก) และแสงแดดจ้าเกินไป เพราะใช้ผนังกระจกมาก
2. การจัดสัมมนาเดือนละครั้ง มีการใช้พื้นที่ชั้นล่าง ซึ่งไม่เพียงพอถ้ามีคนมาก ในบางครั้งต้องขยาย ไปจัดที่สวนหน้าอาคาร
3. ไม่มีการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆในการบริการ

ข้อดี

1. การจัดบรรยากาศสบายๆ Space และการตกแต่งน่าสนใจ
2. จัดพื้นที่ใช้สอยแบ่งได้ชัดเจน ทำให้การใช้งานไม่ซ้ำซ้อน
3. Circulation มีความต่อเนื่องกันไม่สับสน
4. การจัดกลุ่มFurniture มีความหลากหลาย

2.1.3.3.2 สิ่งที่ศึกษาเพื่อนำไปใช้

1. Concept ของห้องสมุด
2. กิจกรรมที่เกิดขึ้น
3. ลักษณะการวางผัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.98 ทักษะภาพภายในห้องสมุดแสงอรุณ



การเปิดVoidและช่องแสงถึงชั้นสอง
เพื่อเชื่อมspace และนำแสงธรรมชาติ
เข้ามาในห้องสมุดด้วย การจัดที่นั่ง
หลากหลาย เพื่อความสบายในการใช้

ลักษณะของชั้นหนังสือและที่นั่ง

2.2.9 โครงการเปรียบเทียบประเภทห้องสมุด

2.2.9.2 Thailand Creative Design Center

ที่ตั้ง : ชั้น 6 ดิเอ็มโพเรียม ซีโอปิ้ง คอมเพล็กซ์ 622 สุขุมวิท 24 กรุงเทพฯ

ลักษณะการดำเนินการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศูนย์การสร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative Design Center) ก่อตั้งโดยรัฐบาลเพื่อเป็น ศูนย์กลางความรู้ด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ให้กับสังคมไทย โดยผ่านกระบวนการ ความรู้ ความเข้าใจแบบสากล

องค์ประกอบ

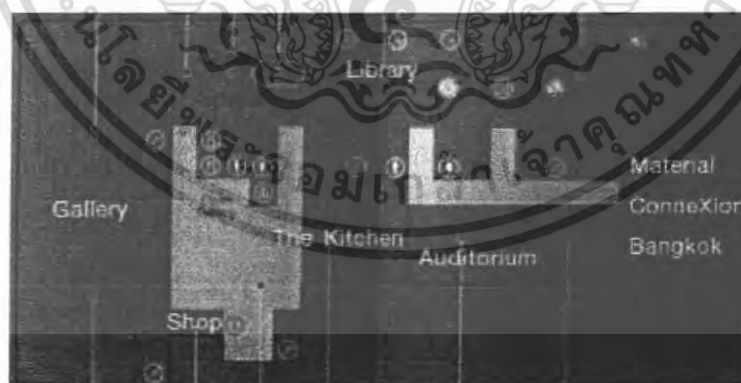
- Gallery
- ห้องสมุด
- ห้องอบรมสัมมนาทางการออกแบบ
- ร้านอาหาร
- ร้านจำหน่ายสินค้าดีไซน์
- ห้องสมุดวัสดุเพื่อการออกแบบ

ข้อดี

- เป็นแหล่งข้อมูลทางการออกแบบที่มีประสิทธิภาพสูงและมีข้อมูลที่หลากหลาย

ข้อเสีย

- ในส่วนที่เป็นห้องสมุด และห้อง Material เข้าได้เฉพาะสมาชิก



รูปที่ 2.99 แสดง Lay-Out ของสถาบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.100 ร้านอาหาร



รูปที่ 2.101 ห้องอบรมสัมนาทางด้านการออกแบบ



รูปที่ 2.102 ห้องสมุดวัสดุเพื่อการออกแบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.103 ห้องสมุด

2.2.10 โครงการเปรียบเทียบประเภทห้องจัดนิทรรศการ

2.2.10.1 Thailand Creative Design Center

ที่ตั้ง : ชั้น 6 ดิเอ็มโพเรียม ซอยปิ่น คอมเพล็กซ์ 622 สุขุมวิท 24 กรุงเทพฯ

ลักษณะการดำเนินการ

ศูนย์การสร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative Design Center) ก่อตั้งโดยรัฐบาลเพื่อเป็นศูนย์กลางความรู้ด้านการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ให้กับสังคมไทย โดยผ่านกระบวนการความรู้ ความเข้าใจแบบสากล

องค์ประกอบ

- Gallery
- ห้องสมุด
- ห้องอบรมสัมมนาทางการออกแบบ
- ร้านอาหาร
- ร้านจำหน่ายสินค้าดีไซด์
- ห้องสมุดวัสดุเพื่อการออกแบบ

ข้อดี

- พื้นที่ Exhibition ออกแบบให้มีระบบที่สามารถรองรับการจัดนิทรรศการได้หลากหลายรูปแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่นำมาใช้

รูปแบบการจัดวาง เส้นทางสัญจร

Exhibition Area



พื้นที่ Exhibition ออกแบบ
ให้มีระบบที่สามารถ
รองรับการจัดนิทรรศการ
การได้หลายรูปแบบ

พื้นที่จัดแสดงนิทรรศการชั่วคราวทั้งหมด

ศิลปินชาวไทยและชาวต่างชาติเป็นส่วนที่เปิดให้เข้าชมฟรี

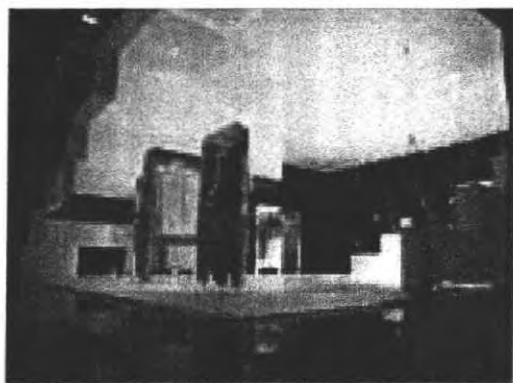
พื้นที่โดยประมาณ 1,200 ตร.ม.

รูปที่ 2.104 แสดง Lay-Out ของสถาบัน



รูปที่ 2.105 บริเวณโถงทางเข้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.106 ส่วนพื้นที่จัดนิทรรศการถาวร



รูปที่ 2.107 พื้นที่จัดนิทรรศการชั่วคราว



รูปที่ 2.108 ร้านจำหน่ายสินค้าดีไซด์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับก้าวเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.11 โครงการเปรียบเทียบประเภท Coffee Shop และศูนย์อาหาร

2.2.11.1 STARBUCKS

ที่ตั้ง : Sunset Street ถนนข้าวสาร กรุงเทพฯ

องค์ประกอบ

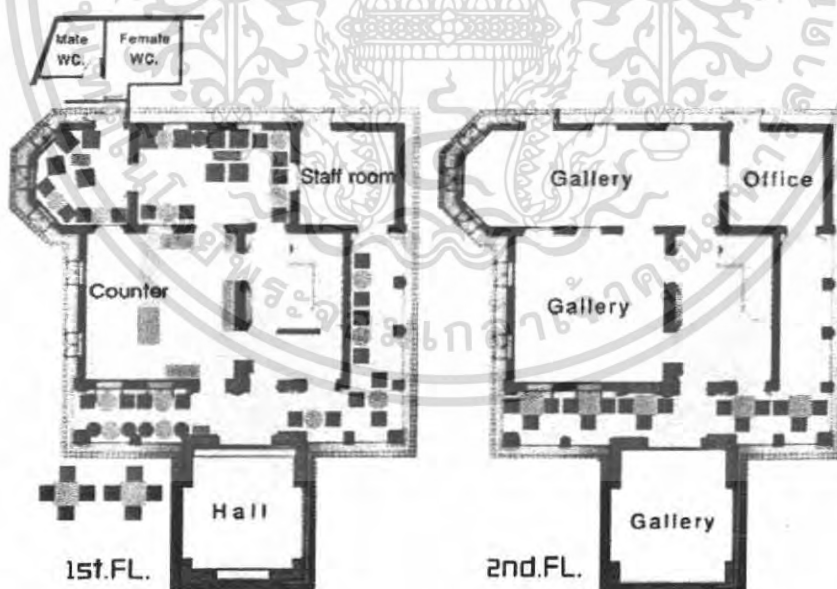
- Coffee Shop
- Krichitti Gallery

ลักษณะการตกแต่ง

บรรยากาศสบายๆ น่านั่งชิลล์ด้วยหน้าต่างอาคารที่สร้างในปลายสมัยรัชกาลที่ 5 และได้รับการดูแลรักษาอย่างดี ด้านบนชั้น 2 เป็น Art Gallery

สิ่งที่นำมาใช้

- การจัดพื้นที่
- การตกแต่งร้าน
- จำนวนพนักงาน



รูปที่ 2.109 แสดง Lay-Out ของร้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.111 การตกแต่งภายในร้าน

2.2.11 โครงการเปรียบเทียบประเภท Coffee Shop และศูนย์อาหาร

2.2.11.2 Circle of Friends

ที่ตั้ง : อาคารแพลน 1 เลขที่ 64 ซาทร 10 ถนนสาทรเหนือ บางรัก กรุงเทพฯ

ลักษณะการดำเนินการ

ร้านกาแฟสำหรับผู้มาใช้ห้องสมุดแสงอรุณและพนักงานบริษัทแพลน

สิ่งที่นำมาใช้

- จำนวนที่นั่ง
- การตกแต่งร้าน
- จำนวนพนักงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.112 ลักษณะการตกแต่งภายใน

2.2.12 โครงการเปรียบเทียบประเภทเวทีเดินแบบ

2.2.12.1 การจัดแสดงแฟชั่น ที่ Central World

ข้อดี

- มีพื้นที่จุคนได้มาก
- การจัดผังงานเข้าใจได้ง่ายและแยกสัดส่วนชัดเจน
- การแต่งเวทีเรียบง่ายทำให้เสื้อผ้าดูโดดเด่น

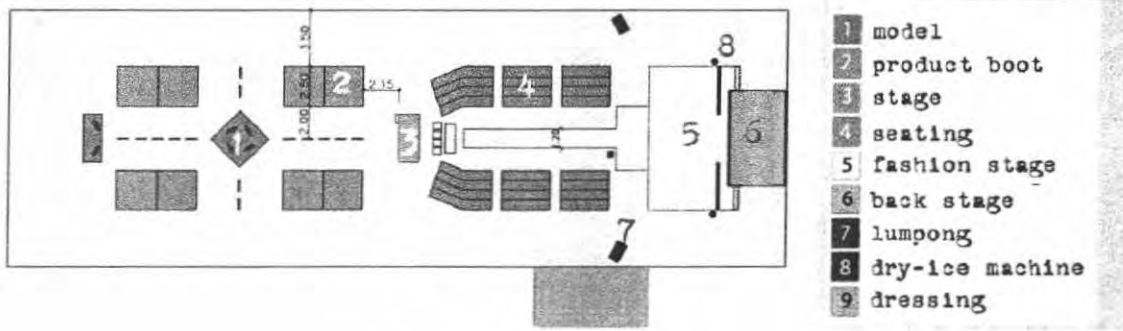
ข้อเสีย

- พื้นที่ด้านหลังเล็กเกินไป
- ห้องแต่งตัวไม่เชื่อมต่อกับเวทีทำให้ต้องเผื่อเวลาในการเดินขึ้นเวที

การนำมาใช้กับโครงการ

รูปแบบการจัดเวที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.113 รูปแบบการจัดเวที



รูปที่ 2.114 ทางเดินเข้างาน



รูปที่ 2.115 การจัด DISPLAY เสื้อผ้า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.116 โถงจัดแสดง

2.2.13 สรุปลักษณะการดำเนินงานของโครงการศูนย์การเรียนรู้การ ออกแบบแฟชั่น

โดยลักษณะการดำเนินงานภายในโครงการมีส่วนประกอบดังนี้

1. ส่วนสถาบันการศึกษาด้านแฟชั่น(FASHION INSTITUTE OF DESIGN)

เป็นสถาบันที่สอนเกี่ยวกับการออกแบบแฟชั่นโดยเฉพาะ โดยเปิดสอนในหลักสูตร FASHION DESIGN และ FASHION MARKETING AND MANAGEMENT โดยเปิดสอนในวันธรรมดา ช่วงเช้า-เย็น และ เสาร์-อาทิตย์ เปิดสอนเต็มวัน แต่ละหลักสูตรจะมีการสอบวัดผลและสำหรับนักเรียนที่จบหลักสูตรจะได้รับประกาศนียบัตรจากทางสถาบัน ตามมาตรฐานของกระทรวงศึกษาธิการ ส่วนประกอบของสถาบันการศึกษารออกแบบประกอบด้วย ห้องเลคเชอร์, ห้องแพทเทิร์น, ห้องตัดเย็บ, ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์และสำนักงาน

2. ห้องสมุด (LIBRARY)

เป็นห้องสมุดเฉพาะทางด้านการออกแบบแฟชั่น จะมีหนังสือและสื่อมัลติมีเดียเกี่ยวกับแฟชั่น มีบริการอินเทอร์เน็ต และภายในมีบริการห้อง MATERAIL ที่เกี่ยวกับงานออกแบบแฟชั่นทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นตัวอย่างผ้าแต่ละชนิด, กระจุมรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

เปิดบริการทุกวัน ตั้งแต่เวลา 9.30 - 20.00 น. ให้บริการทั้งนักเรียน และบุคคลทั่วไป

3. ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ(EXHIBITION)

เป็นส่วนจัดแสดงผลงานแบบชั่วคราว ของนักเรียนภายในโครงการ และจัดแสดงผลงานดีไซเนอร์จากต่างประเทศ เป็นส่วนเผยแพร่ผลงานและข้อมูลข่าวสารด้านแฟชั่น

4. ส่วนจัดแสดงแฟชั่นโชว์ (FASHION HALL)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นจุดเด่นของโครงการ โดยเป็นสถานที่จัดแสดง FASHION SHOW ทั้งของนักเรียนในโครงการ และของดีไซเนอร์ชื่อดัง และกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับแฟชั่น ตลอดจนงานเปิดตัวสินค้าต่างๆ

5. ศูนย์อาหาร (FOOD COURT)

เป็นส่วนบริการคนภายในโครงการ และบุคคลทั่วไปย่านสยามสแควร์ สามารถเข้ามาใช้ได้ โดยจะเปิดบริการตั้งแต่ 11.00 – 20.00 น.

6. COFFEE SHOP

เป็นส่วนให้บริการลูกค้าและผู้ที่มาในโครงการ โดยจะมีเวลาเปิดปิดเวลาเดียวกับศูนย์แฟชั่น

7. ร้านค้า (RETAIL SHOP)

เป็นส่วนร้านค้าที่จำหน่ายเสื้อผ้า และสินค้าด้านแฟชั่น ซึ่งเป็นผลงานของนักเรียนในโครงการ

8. ร้านขายอุปกรณ์ (CONVENIENT STORE)

จะจำหน่ายอุปกรณ์ที่เกี่ยวกับการตัดเย็บทั้งหมด

9. สำนักงาน (OFFICE)

เป็นส่วนบริหารงานของโครงการ โดยจะแบ่งเป็น 2 ส่วนหลัก คือ ส่วนสำนักงานที่ควบคุมบริหาร ในส่วนของศูนย์แฟชั่น อีกส่วนคือ สำนักงานฝ่ายการศึกษาที่ดูแลควบคุมสถาบันการออกแบบ

1.2 ฝ่ายธุรการ ประกอบด้วย

หัวหน้าฝ่าย	หน้าที่ควบคุมการทำงาน	1	อัตรา
แผนกบัญชี	หน้าที่ตรวจสอบการเงิน จัดรายรับ-รายจ่าย จัดทำงานประมาณ	3	อัตรา
แผนกทะเบียนสถิติ	หน้าที่ดูแลด้านทะเบียน และสถิติต่างๆ	2	อัตรา

แผนกสารบรรณ	หน้าที่รับส่งหนังสือ อำนวยความสะดวก แก่ผู้มาติดต่อ	1	อัตรา
รวม		7	อัตรา

1.3 ฝ่ายอาคารและบริหาร ประกอบด้วย

หัวหน้าฝ่าย	หน้าที่ดูแลควบคุมการทำงาน	1	อัตรา
แผนกซ่อมบำรุง	ทำหน้าที่ควบคุมอุปกรณ์ระบบต่างๆ และงานซ่อมบำรุง	3	อัตรา
แผนกยานพาหนะ	หน้าที่ดูแลและบริการด้านยานพาหนะ	2	อัตรา
แผนกพัสดุ	หน้าที่ควบคุมการเบิกจ่าย ตลอดจนการสั่งซื้อวัสดุ อุปกรณ์ในการทำงานบำรุงซ่อมแซมทุกอย่าง ในห้างสรรพสินค้า	2	อัตรา
แผนกรักษาความปลอดภัย	หน้าที่ดูแลความปลอดภัยและป้องกัน เหตุร้ายต่างๆ	1	อัตรา
รวม		9	อัตรา

2. ฝ่ายการตลาด มีรองผู้จัดการฝ่ายการตลาดเป็นผู้ดูแลควบคุมแผนกและฝ่ายต่างๆที่อยู่ใน ความ รับผิดชอบ

รองผู้จัดการฝ่ายการตลาด		1	อัตรา
2.1 ประชาสัมพันธ์ประกอบด้วย			
หัวหน้าฝ่าย	หน้าที่ดูแลควบคุมการทำงาน	1	อัตรา
แผนกกิจกรรม	หน้าที่ควบคุมดูแลส่วนกิจกรรมและ การบริการต่างๆ	2	อัตรา
แผนกติดต่องานนอก	หน้าที่ติดต่อประสานงานกับหน่วยงาน บริษัทภายนอก	1	อัตรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนกศิลปกรรม	หน้าที่ออกแบบงานศิลปกรรม ทั้งหมดในโครงการ	6	อัตรา
	รวม	11	อัตรา

2.2 ฝ่ายขาย ประกอบด้วย

หัวหน้าฝ่าย	หน้าที่ดูแล และควบคุมการทำงาน	1	อัตรา
แผนกขายพื้นที่	หน้าที่ขายพื้นที่เช่าชื่อภายในโครงการ	1	อัตรา
แผนกควบคุมและตรวจสอบสินค้า	หน้าที่ตรวจเช็คคุณภาพสินค้า แต่ละประเภท	2	อัตรา
แผนกอาหาร	หน้าที่ดูแลส่วนของอาหารของโครงการ	1	อัตรา
แผนกจัดซื้อ	หน้าที่ติดต่อกับซัพพลายเออร์ และทำการสั่งซื้อสินค้า	1	อัตรา
	รวม	6	อัตรา

3. ฝ่ายวิชาการ มีรองผู้จัดการฝ่ายวิชาการซึ่งเป็นผู้อำนวยการสถาบันการศึกษา ทำหน้าที่ ควบคุมการทำงานของฝ่ายต่างๆ ภายในสถาบันการศึกษา

รองผู้จัดการฝ่ายวิชาการ		1	อัตรา
-------------------------	--	---	-------

3.1 ฝ่ายการเงิน ประกอบด้วย

เจ้าหน้าที่ฝ่ายบัญชีและการเงิน	หน้าที่จัดทำงบประมาณ บัญชีตรวจสอบการเงิน	1	อัตรา
--------------------------------	---	---	-------

3.2 ฝ่ายบริหารการศึกษา ประกอบด้วย

หัวหน้าฝ่าย	หน้าที่ควบคุมดูแลการทำงาน	1	อัตรา
แผนกห้องสมุด	หน้าที่ควบคุมงานและดูแลห้องสมุด	2	อัตรา
แผนกกิจกรรม (นิทรรศการและแฟนโซน) หน้าที่ดูแล และกำหนดกิจกรรมต่างๆ ของสถาบัน		2	อัตรา
แผนกแนะแนว	หน้าที่แนะแนวให้ความรู้ความเข้าใจ ด้านสาขาอาชีพ	2	อัตรา
แผนกเอกสารการพิมพ์	หน้าที่จัดพิมพ์เอกสารประกอบ การเรียนการสอน	2	อัตรา
	รวม	11	อัตรา

3.3 ฝ่ายการศึกษา ประกอบด้วย

แผนกทะเบียน	หน้าที่ดูแลด้านทะเบียนและสถิติของสถาบัน	1	อัตรา
อาจารย์ประจำ	หน้าที่ทำการสอนวิชาต่างๆ ภายในสถาบัน	15	อัตรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หมายเหตุ มีการเชิญอาจารย์และวิทยากรมาร่วมสอนเป็นครั้งคราว

รวม

16 อัตรา

สรุป

1. ฝ่ายบริหารระดับสูง	2 คน
2. ฝ่ายบริหาร	23 คน
3. ฝ่ายการตลาด	17 คน
4. ฝ่ายวิชาการ	27 คน
รวม	71 คน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 ประเภทผู้ใช้โครงการ

แบ่งผู้ใช้โครงการออกเป็น

ผู้รับบริการ

1. ผู้มาติดต่อธุรกิจกับทางโครงการ (CONTACT OFFICE)
2. ลูกค้าโครงการส่วนแพชั่น (COSTOMER)
3. นักเรียน นักศึกษาของสถาบันออกแบบ (STUDENT)
4. บุคคลที่มีความสนใจด้านแพชั่น

ผู้ให้บริการ

1. ครู อาจารย์ส่วนสถาบันการออกแบบ (TEACHER)
2. พนักงานและเจ้าหน้าที่ส่วนสำนักงาน (STAFF)
3. เจ้าหน้าที่ส่วนบริการต่างๆ เช่น รมก. พนักงานทำความสะอาด (SERVICE)
4. อาจารย์และวิทยากรพิเศษของสถาบันการออกแบบ
5. พนักงานร้านค้าเช่าซื้อ (RETAIL STAFF)

ผู้เข้ามาใช้บริการชั่วคราว

ได้แก่ ผู้ที่เข้ามาจัดงาน FASHION SHOW และผู้ที่เกี่ยวข้องต่างๆ หรือบุคคลที่เข้ามาจัดงานประเภทอื่นๆ

3.2.1 การคาดคะเนปริมาณของผู้เข้าใช้โครงการ

เนื่องจากโครงการศูนย์แฟชั่นกรุงเทพ เป็นโครงการที่กำลังจัดตั้งขึ้น การคาดคะเนจำนวนผู้เข้าใช้โครงการ จะพิจารณาจากองค์ประกอบหลักต่างๆ ที่จะทำให้เกิดโครงการขึ้น แล้วจึงคาดการณ์ดูแนวโน้มของผู้ใช้บริการในอนาคต รวมทั้งศึกษาข้อมูลจากโครงการที่มีลักษณะใกล้เคียงกันเพื่อนำมาทำการเปรียบเทียบ และอ้างอิงจากสถิติการจัดงานต่างๆ

การคาดคะเนปริมาณผู้ใช้งานส่วนบริการการศึกษา และค้นคว้าวิจัย

เนื่องจากส่วนนี้เป็นส่วนที่ให้บริการการศึกษาเฉพาะด้านการออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ดังนั้นผู้ที่มาใช้บริการของส่วนบริการการศึกษา และค้นคว้าวิจัยนั้น เราจะคาดคะเนปริมาณผู้ใช้บริการจากส่วนหนึ่งของนักศึกษาที่เรียนเกี่ยวข้องกับการเรียนในเรื่องของด้านการออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกาย ในสถาบันต่างๆ ในกรุงเทพฯ และปริมณฑล (กรณีศึกษาเฉพาะระดับอุดมศึกษาของรัฐบาล) เราจะสามารถแบ่งได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- คณะศิลปกรรม สาขาวิชาแฟชั่นดีไซน์ มหาวิทยาลัยรังสิต	ปี 1 – ปี 4 =	200	คน
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์ ธรรมศาสตร์	ปี 1 – ปี 4 =	40	คน
- คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ปี 1 – ปี 4 =	280	คน
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ปี 1 – ปี 4 =	104	คน
- คณะอุตสาหกรรม ภาควิชาวิทยาการสิ่งทอ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	ปี 1 – ปี 4 =	140	คน
- คณะประติมากรรมออกแบบสิ่งทอ ภาควิชาเทคโนโลยีวัสดุออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ มหาวิทยาลัยศิลปากร	ปี 1 – ปี 4 =	80	คน
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชาออกแบบ ทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสาน มิตร	ปี 1 – ปี 4 =	120	คน
- จำนวนผู้ใช้ห้องสมุด คิดจาก 60 % ของจำนวนนักเรียนในโครงการ ดังนั้นจะได้จำนวนผู้ใช้ 4 ห้อง ห้องละ 40 คน			
		$160/0.6 =$	96
		รวม	
		ทั้งหมด	= 1,060 คน

คิดปริมาณผู้ใช้บริการประมาณ 10 % ของจำนวนนักศึกษาที่เรียนเกี่ยวกับการ
ออกแบบแฟชั่นโชว์

ดังนั้นนักศึกษาที่มาใช้บริการส่วนการศึกษาประมาณ 160 คน

*หมายเหตุ Architects' Data กำหนดมาตรฐานผู้ใช้ห้องสมุดประชาชนใน
ประเทศอังกฤษ โดยจะคิด 20 % ของจำนวนประชากรในเขตที่ห้องสมุดนั้นตั้งอยู่ แต่เนื่องจาก
โครงการนี้คิดจากจำนวนนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยที่ทำการศึกษาโดยตรงซึ่งเป็นการศึกษา
เฉพาะทางจึงปรับเหลือเพียง 10 %

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคาดคะเนปริมาณผู้ใช้งานส่วนการประชุมและสัมมนา หน่วยงานหลักที่ทำหน้าที่ดูแลรับผิดชอบในโครงการ

กระทรวงอุตสาหกรรม

- สำนักปลัดกระทรวงอุตสาหกรรม
- สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ

กระทรวงพาณิชย์

- กรมส่งเสริมการส่งออก

สมาคมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอยู่ในกระทรวง

อุตสาหกรรมสิ่งทอ

- สมาคมอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ไทยสังเคราะห์
- สมาคมอุตสาหกรรมสิ่งทอไทย
- สมาคมอุตสาหกรรมทอผ้าไทย
- สมาคมอุตสาหกรรมฟอยล์อ้อม พิมพ์ และตกแต่งสิ่งทอไทย
- สมาคมอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มไทย

สมาคมไหมไทย

สมาคมสหพ่อค้าผ้า

สมาคมชาวบีบี

สมาคมนักออกแบบไทย

มูลนิธิพัฒนาอุตสาหกรรมเครื่องนุ่งห่มไทย

และกลุ่มที่กำลังอยู่ในระหว่างจดทะเบียนสมาคม คือ

- สมาคมตราสินค้าแฟชั่นแห่งประเทศไทย

โครงการศูนย์แฟชั่นกรุงเทพจะจัดให้สมาคมต่างๆ ได้ใช้พื้นที่ในการจัดกิจกรรมและการประชุมสัมมนา ดังนั้นในแต่ละสมาคม จะมีการสัมมนา 7 – 8 ครั้งใน 1 ปี และมีผู้ใช้ส่วนห้องประชุมประมาณ 150 – 200 คน / ครั้ง / วัน

สรุปจำนวนผู้ใช้บริการโครงการศูนย์แฟชั่นกรุงเทพต่อวัน

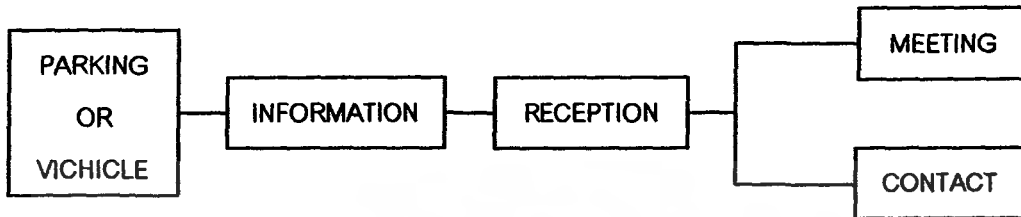
1.) กลุ่มผู้เข้าชมส่วนแสดงแฟชั่นโชว์	400	คน
2.) กลุ่มผู้ใช้งานส่วนบริการการศึกษา และค้นคว้าวิจัย	106	คน
3.) กลุ่มผู้ใช้งานส่วนการประชุมและสัมมนา	200	คน
4.) กลุ่มเจ้าหน้าที่ต่าง ๆ ของโครงการ	70	คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 พฤติกรรมผู้ใช้โครงการ

3.3.1 ผู้รับบริการ

3.3.1.1 ผู้มาติดต่อธุรกิจกับทางโครงการ (CONTACT OFFICE)

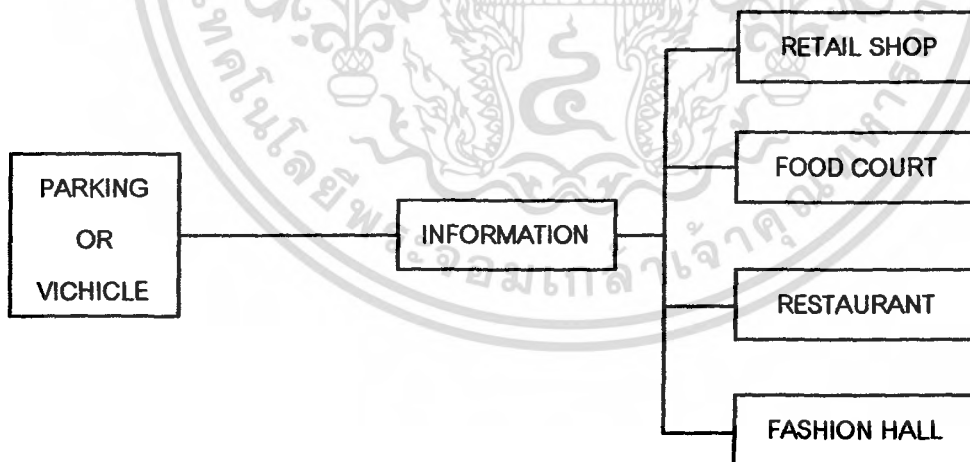


แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.1 แสดงความสัมพันธ์ของผู้มาติดต่อธุรกิจกับทางโครงการ

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางเข้ามาในโครงการจะทำการติดต่อกับส่วน INFORMATION COUNTER ก่อน จากนั้นก็ขึ้นไปลิฟท์ไปยังส่วนสำนักงาน เมื่อขึ้นไปถึงก็ทำการติดต่อกับ RECEPTION แล้วทำการติดต่อกับส่วนต่างๆ ต่อไป

3.3.1.2 ลูกค้าโครงการส่วนแฟชั่น (CUSTOMER)



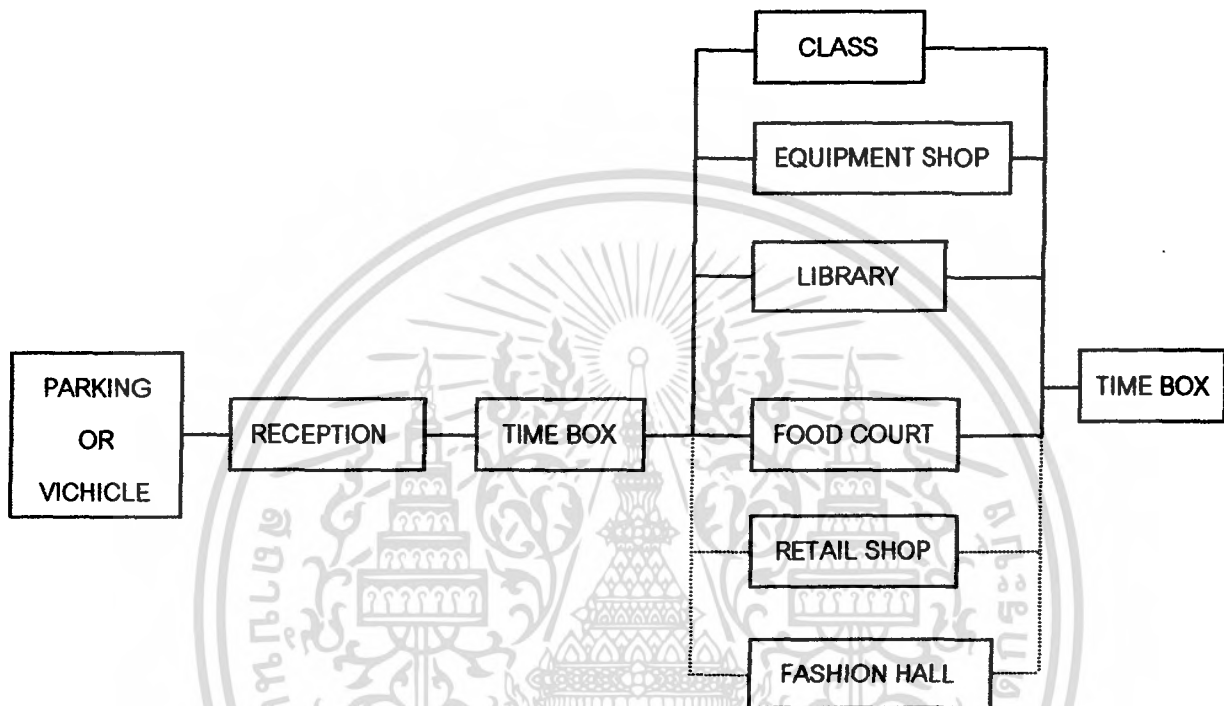
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.2 แสดงความสัมพันธ์ของลูกค้าโครงการส่วนแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พฤติกรรม

เมื่อเข้ามาถึงโครงการจะสามารถใช้บริการในส่วนของแฟชั่นได้ทั้งหมด เช่น ชื้อของ รับประทานอาหาร ตลอดจนดู FASHION SHOW หรือ EXHIBITION ต่างๆ ที่ทางโครงการจัดขึ้น

3.3.1.3 นักเรียน นักศึกษาของสถาบันการออกแบบ (STUDENT)

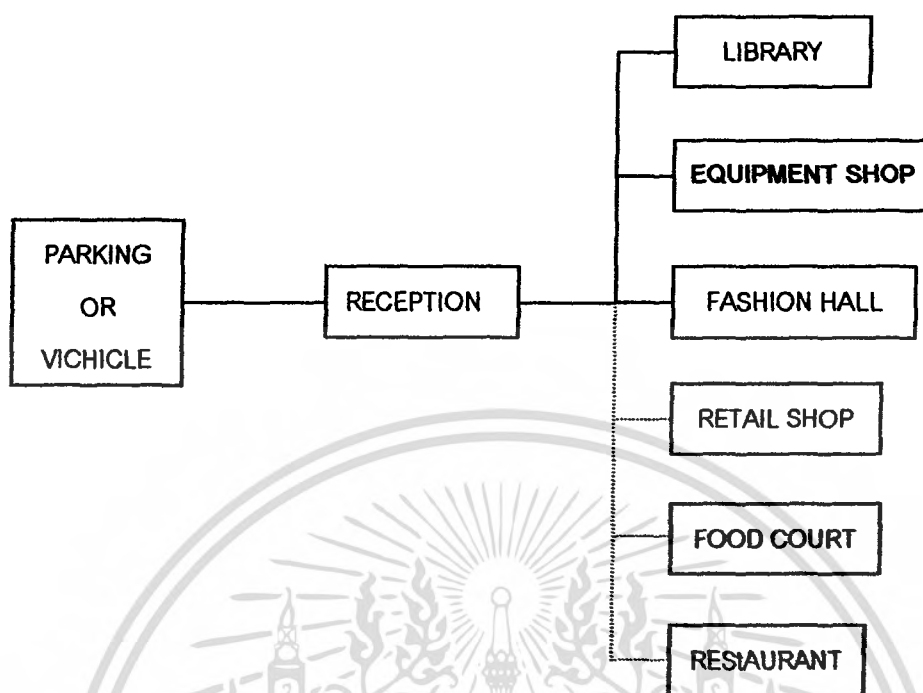


แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.3 แสดงความสัมพันธ์ของนักเรียน นักศึกษาของสถาบันการออกแบบ

พฤติกรรม

ก่อนเข้าเรียนจะต้องลงทะเบียนและสมัครเรียนที่บริเวณ RECEPTION ก่อน จากนั้นจะได้บัตรประจำตัวเพื่อใช้ในการเช็คเวลาเรียน (ระดับเดียวกับพนักงาน) ก่อนเข้าเรียนวิชาต่างๆ นอกจากนี้ยังสามารถใช้บริการต่างๆ ในโครงการได้

3.3.1.2 บุคคลทั่วไปที่มีความสนใจด้านแฟชั่น



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.4 แสดงความสัมพันธ์ของบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจด้านแฟชั่น

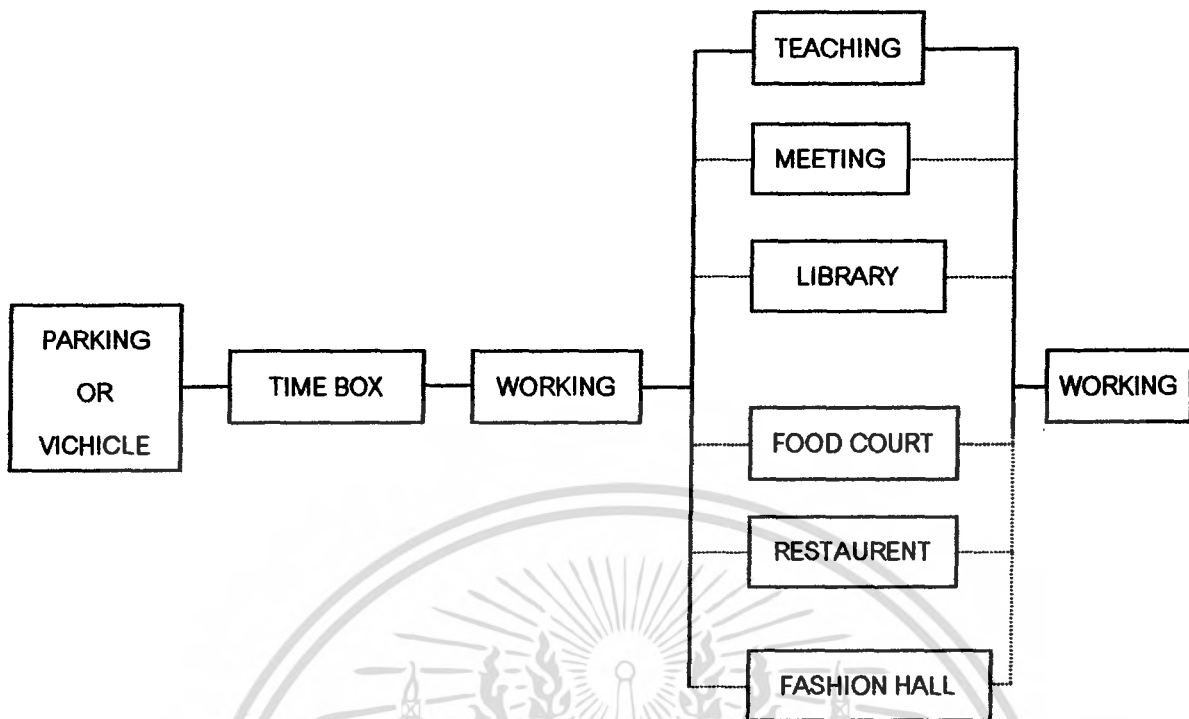
พฤติกรรม

เมื่อเข้ามาถึงโครงการและทำการติดต่อกับส่วน INFORMATION แล้วก็ขึ้นลิฟท์มายังสถาบันการศึกษาโดยสามารถเข้าใช้บริการในส่วน LIBRARY, EQUIPMENT SHOP ตลอดจนเข้าชมการเรียนการสอนได้ และนอกจากนี้ยังสามารถใช้บริการของศูนย์แฟชั่นได้

3.3.2 ผู้ให้บริการ

3.3.2.1 อาจารย์ประจำสถาบันการออกแบบ (TEACHER)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



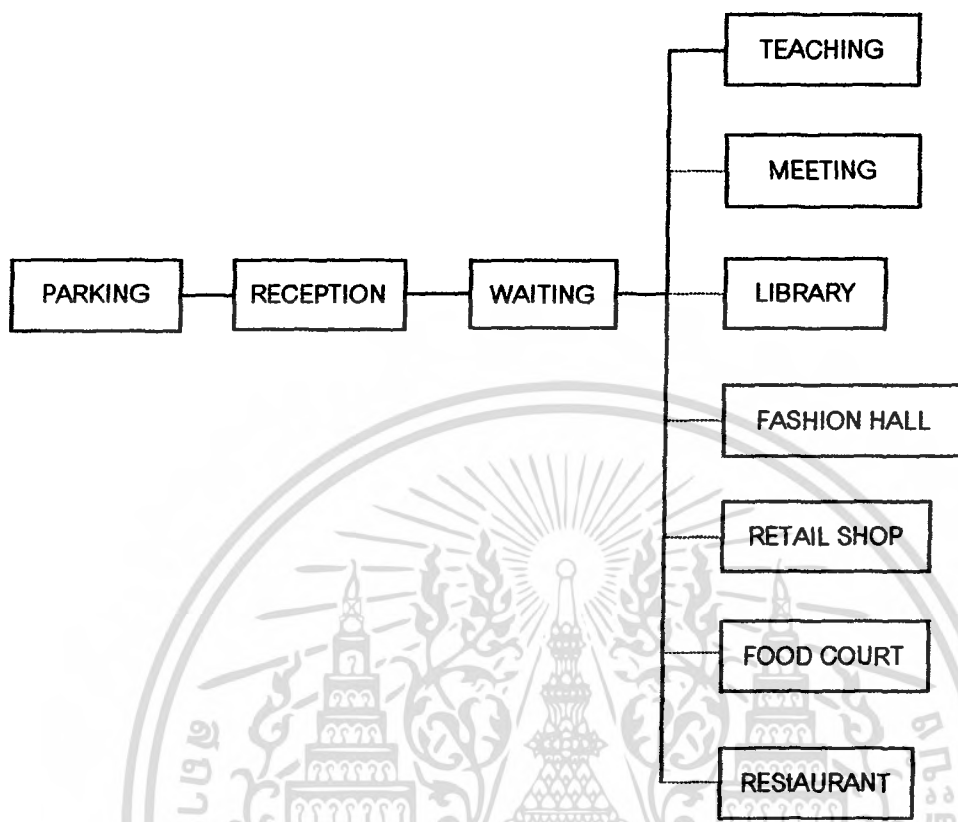
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.5 แสดงความสัมพันธ์ของอาจารย์ประจำสถาบันการออกแบบ

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึงสถาบันเข้าสู่ส่วนสำนักงาน เมื่อทำการเช็คเวลาแล้วก็จะแยกย้ายไปทำงานต่างๆ ของตน เช่น การสอนที่โต๊ะทำงาน หรืออาจเข้าห้องสมุดทำการค้นคว้า เมื่อถึงเวลาพักก็ออกไปรับประทานอาหารที่ศูนย์อาหารหรือร้าน COFFEE SHOP จากนั้นก็กลับมาทำงานต่อจนเลิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.2 อาจารย์และวิทยากรพิเศษ

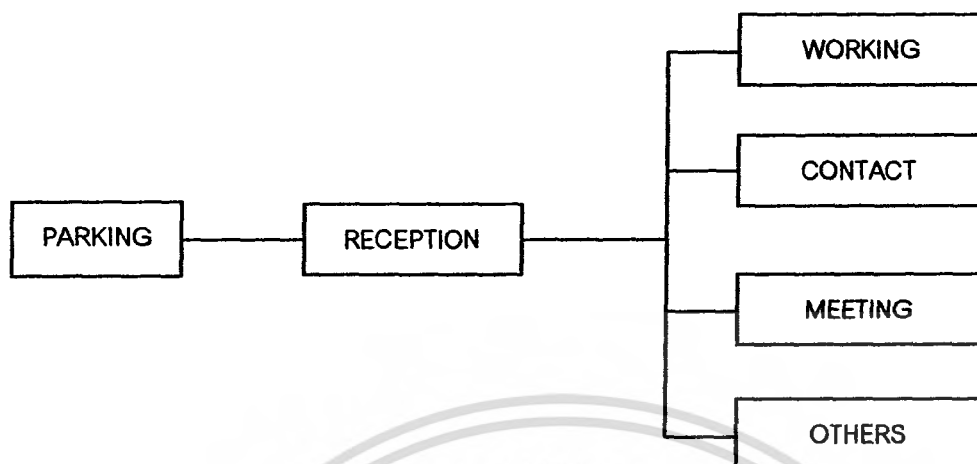


แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.6 แสดงความสัมพันธ์ของอาจารย์และวิทยากรพิเศษ

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึงสถาบันเข้าทำการติดต่อกับ RECEPTION จากนั้นไปยังห้องรับรองเพื่อรอทำการสอนหรือการประชุม นอกจากนี้อาจเข้าใช้บริการในโครงการอีกด้วย ส่วนอาจารย์และวิทยากรพิเศษที่ไม่ใช่พนักงานประจำ ทางสถาบันจะเชิญมาเป็นกรณีพิเศษในวันเสาร์-อาทิตย์ อาจเป็นดีไซเนอร์และบุคคลพิเศษต่างๆ

3.3.2.3 รองผู้จัดการฝ่ายวิชาการ (อาจารย์ใหญ่สถาบันการศึกษา)

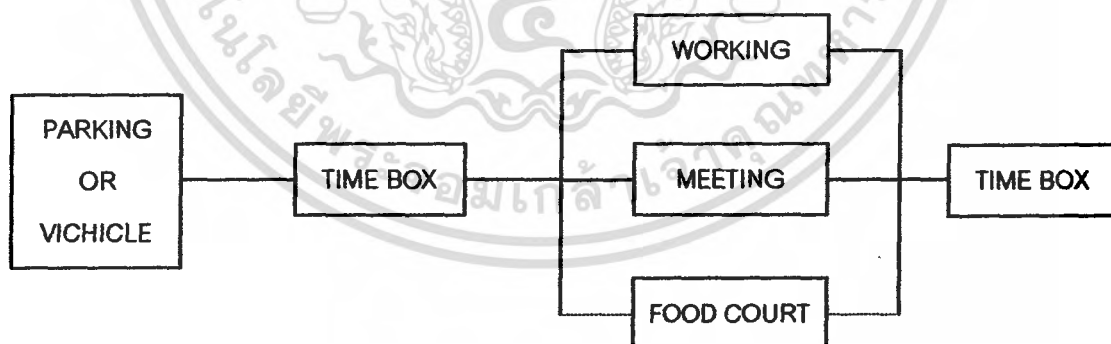


แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.7 แสดงความสัมพันธ์ของผู้จัดการฝ่ายบริหาร

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึงสถาบันเข้าทำการติดต่อกับ RECEPTION เรื่องงานแล้วก็ทำงานในห้อง เช่น เขียนเอกสาร ติดต่องานต่างๆ หรือเข้าประชุม นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมอื่นๆ เช่น ดู FASHION SHOW ฯลฯ

3.3.2.4 พนักงานและเจ้าหน้าที่ส่วนสำนักงาน (OFFICE STAFF)



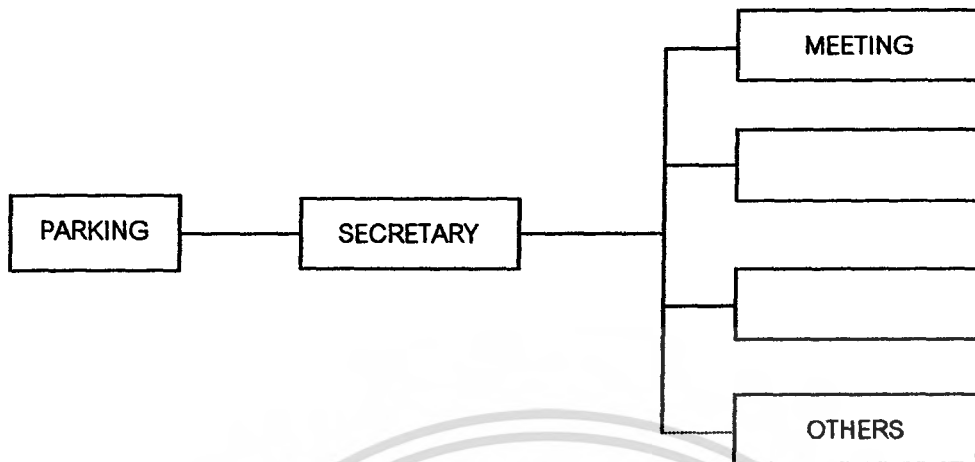
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.8 แสดงความสัมพันธ์ของพนักงานและเจ้าหน้าที่ส่วนสำนักงาน

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึงสถาบันเข้าเช็คเวลา จากนั้นแยกย้ายไปทำงานตามส่วนต่างๆ เมื่อถึงเวลาพักจึงออกไปรับประทานอาหาร จากนั้นจึงกลับมาทำงานต่อจนเลิกงานจึงกลับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.5 กรรมการผู้จัดการ

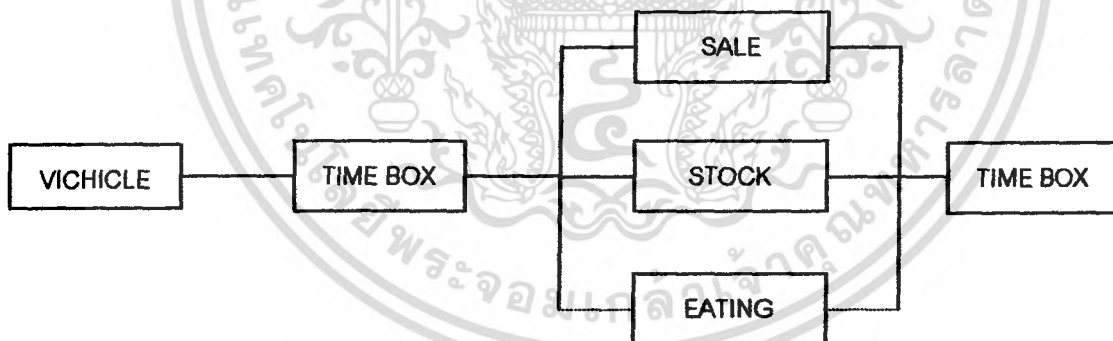


แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.9 แสดงความสัมพันธ์ของกรรมการผู้จัดการ

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึงสถาบันเข้าจะติดต่อกับเลขานุการแล้วจึงเข้าทำงานที่ห้อง เช่น เขียนเอกสาร หรือทำการประชุมรวมทั้งการติดต่อกับงานต่างๆ และอาจมีกิจกรรมอื่นนอกเหนือจากนี้ด้วย

3.3.2.6 พนักงานร้านค้า เซ้าซื้อ (RETAIL STAFF)



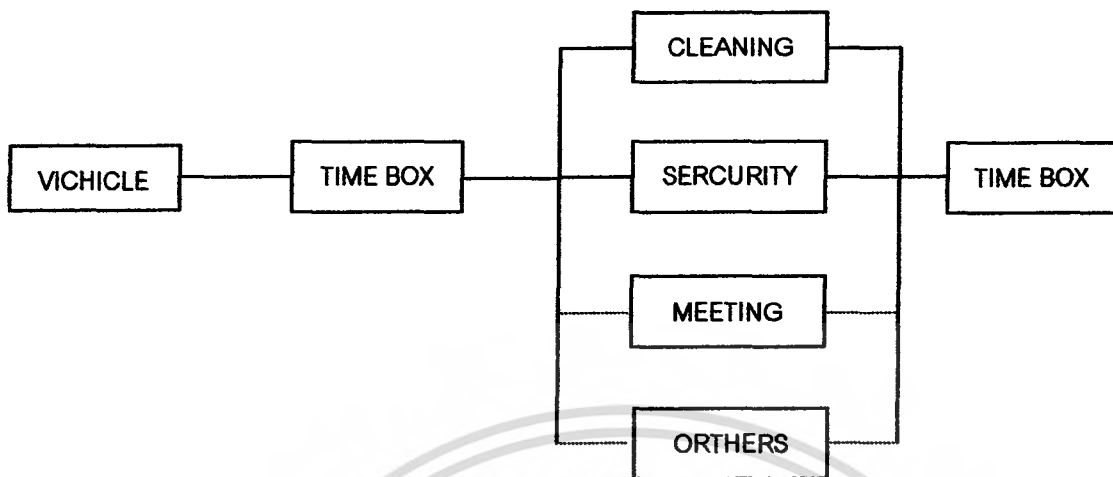
แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.10 แสดงความสัมพันธ์ของพนักงานร้านค้า เซ้าซื้อ

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึงจะเข้าสู่โครงการโดย SERVICE ENT ด้านหลัง จากนั้นทำการเช็คเวลาแล้วจึงทำงานในหน้าที่ เช่น ขายของ ทำสต็อก ฯลฯ เมื่อเลิกงานจึงเช็คเวลากลับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2.7 พนักงานบริการ (SERVICE STAFF)



แผนผังความสัมพันธ์ที่ 3.10 แสดงความสัมพันธ์ของพนักงานบริการ

พฤติกรรม

เมื่อเดินทางมาถึงจะเข้าสู่โครงการโดย SERVICE ENT ด้านหลัง จากนั้นจึงเช็คเวลาทำงานแล้ว แยกย้ายทำงานตามหน้าที่ เช่น ปลูก, รักษาความสะอาด ฯลฯ เมื่อเลิกงานจึงเช็คเวลากลับ

3.3.3 ผู้ใช้อาคารชั่วคราว

ส่วน ACTIVITY HALL มีการเข้าใช้ของกลุ่มผู้จัดงาน FASHION SHOW และผู้แสดงแบบอาจจะ มาโดยรถส่วนตัวหรือรถประจำทาง และพฤติกรรมตามลำดับดังนี้

1. การนำอุปกรณ์ประกอบการเข้ามา โดยทางเข้าด้านหลังของอาคารทางด้านห้องเก็บเสื้อผ้า ได้แก่ กระเป๋า สัมภาระเครื่องแต่งกาย เครื่องดนตรี ฯลฯ
2. ผู้แสดงแบบเข้าห้องพักนักแสดง แต่งหน้า ทำผมโดยช่างและนั่งพักผ่อน
3. BACK STAGE และเจ้าหน้าที่ SET เสื้อผ้า เครื่องประดับ จัดคิวการแสดงแบบ
4. ผู้แสดงแบบเช็ครูขลุ่ยของตนเอง ทำการซ่อมใหญ่ในบริเวณการแสดง
5. ผู้แสดงแบบเข้าห้องแต่งตัว เตรียมพร้อมสำหรับการแสดง
6. ระหว่างการแสดงแบบ มีการผลัดเปลี่ยนชุดในห้องแต่งตัวซึ่งจะมี BACK STAGE คอยช่วย แต่งตัวและคุมคิวการแสดง ซึ่งต้องกระทำด้วยความรวดเร็วเพียงประมาณ 1-2 นาที ต่อการ เปลี่ยนชุด 1 ชุด
7. BACK STAGE เช็ครูขลุ่ย เครื่องประดับ นำชุดไปยังห้องเก็บเสื้อผ้า เพื่อเตรียมส่งคืนดีไซเนอร์

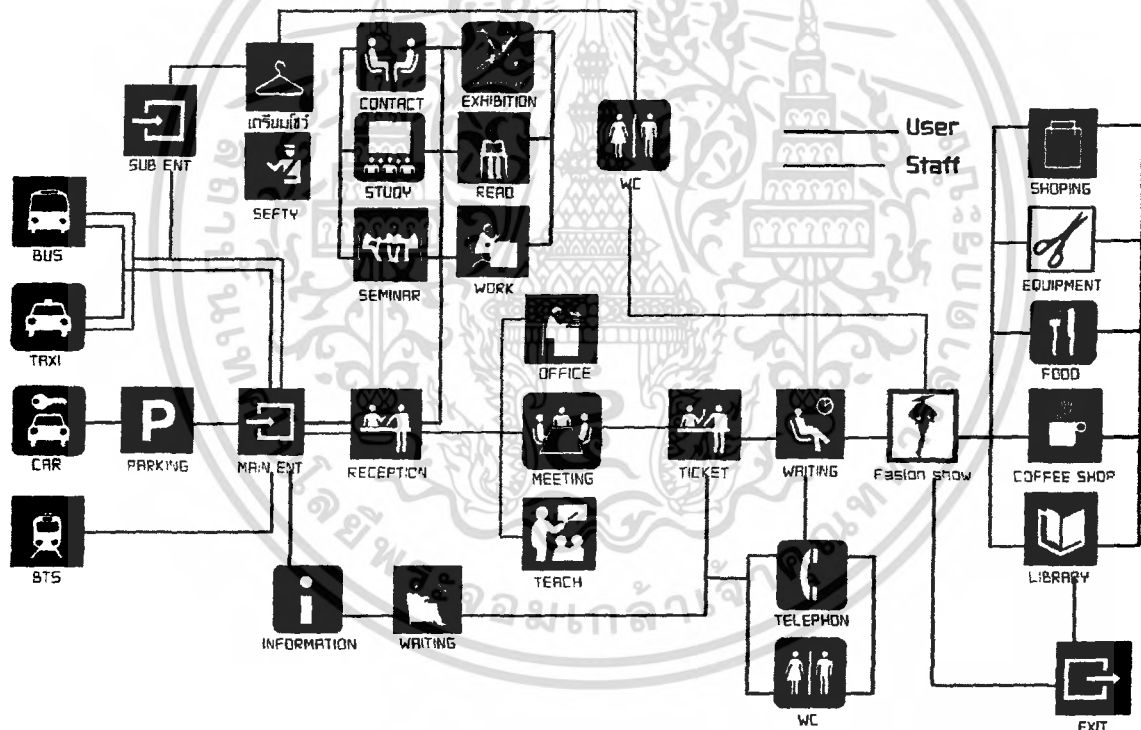
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ผู้แสดงแบบกลับมารวมกันอีกที่ห้องพักนักแสดง เพื่อสรุปผลการแสดง และรับค่าจ้างก่อนเดินทางกลับ

การเตรียมสถานที่ จาก

ต้องมีการเตรียมสถานที่และฉากก่อนการแสดงแบบ การเข้าติดต่อเสร็จเรียบร้อยก่อนการแสดงแบบจริง 1 วัน มีการนัดชื่อผู้แสดงแบบ 1 ครั้ง เพื่อเตรียมคิว จัดคิว และรายละเอียดต่างๆ ให้ลงตัว โดย BACK STAGE ที่ทำหน้าที่คุมการแสดงทั้งหมด การจัดแสดงงาน FASHION SHOW แต่ละครั้งกำหนดให้มีงานในช่วงเวลา 14.00-22.00 เพื่อสะดวกต่อการควบคุมและการบริการโดยเจ้าหน้าที่สถาบัน

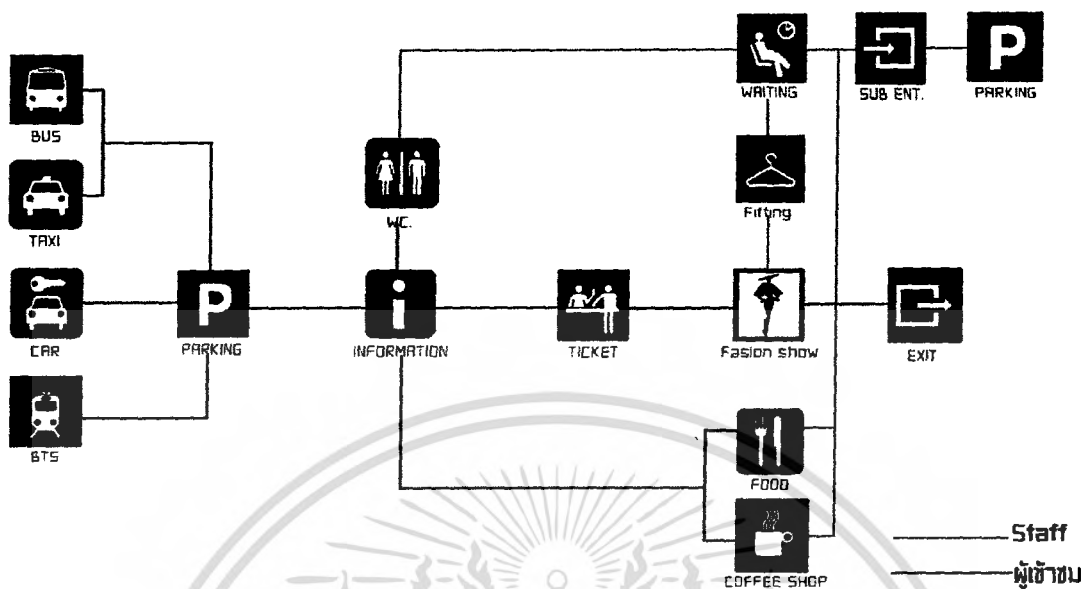
3.4 ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่



ผังแสดงความสัมพันธ์ที่ 3.12 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่ภายในโครงการ

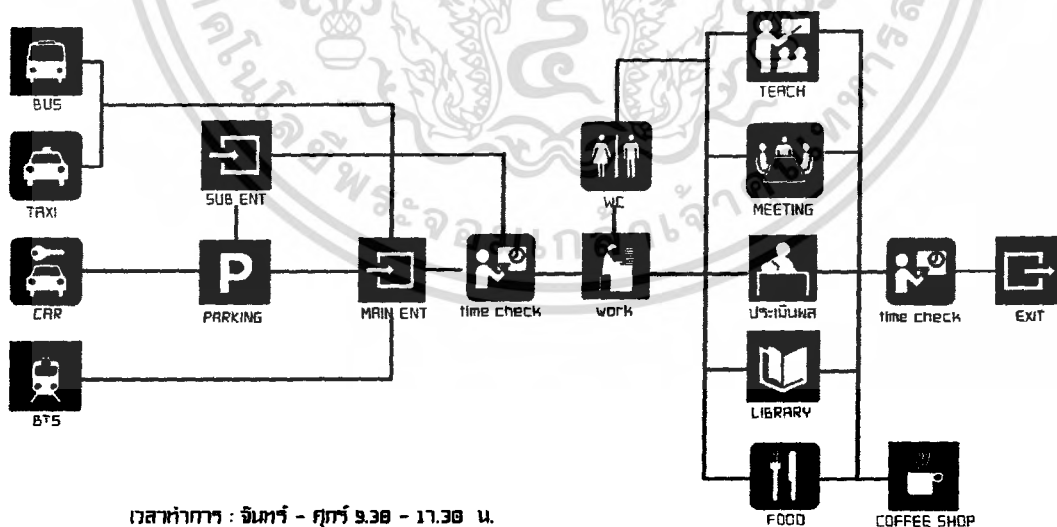
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

FASHION HALL



ผังแสดงความสัมพันธ์ที่ 3.13 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณแฟชั่นโชว์

INSTRUCTOR

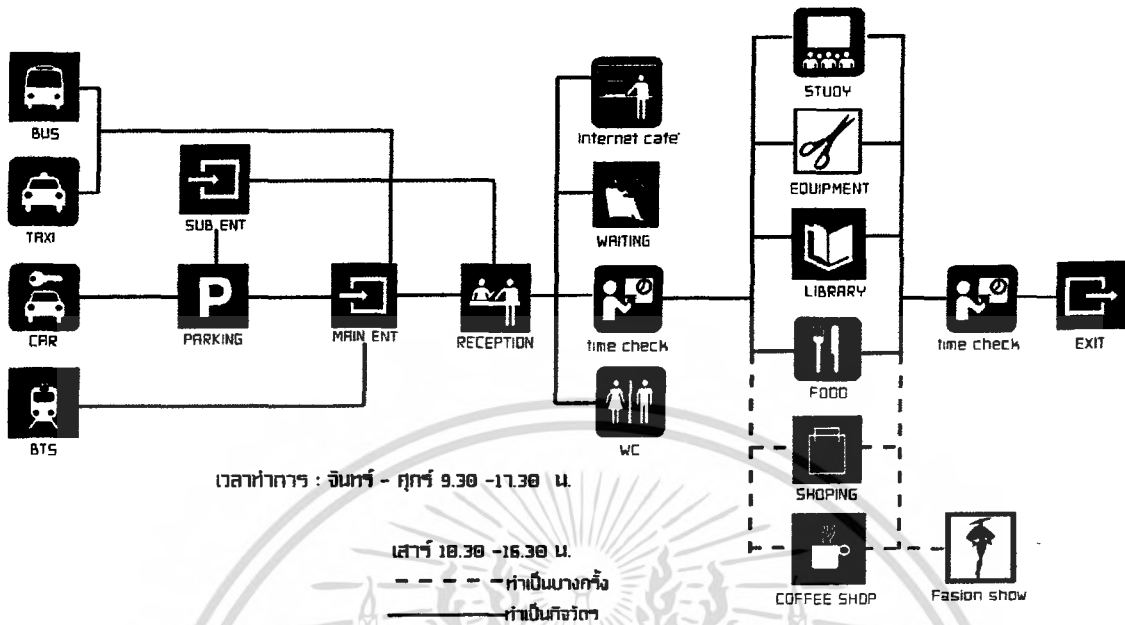


เวลาทำการ : จันทร์ - ศุกร์ 9.30 - 17.30 น.
เสาร์ 10.30 - 16.30 น.

ผังแสดงความสัมพันธ์ที่ 3.14 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณสถาบันแฟชั่น

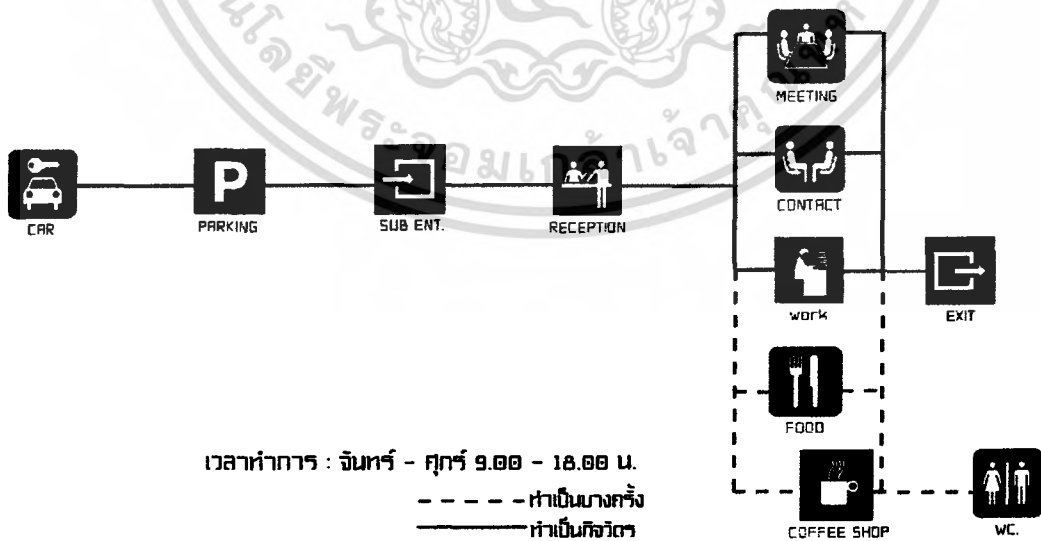
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STUDENT



ผังแสดงความสัมพันธ์ที่ 3.15 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณสถาบันแฟชั่น

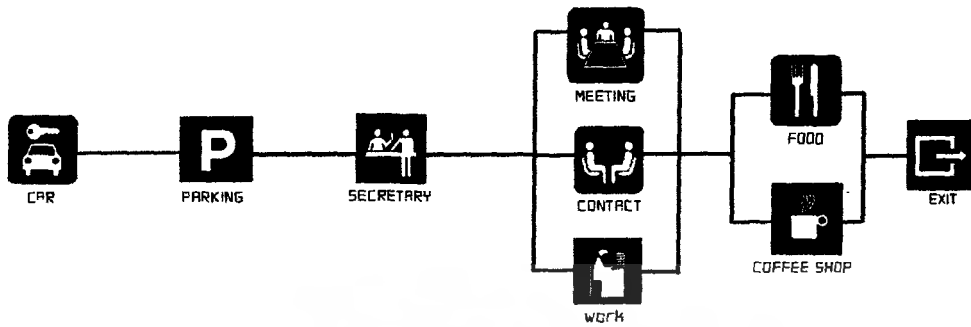
EDUCATION ADMINISTRATION



ผังแสดงความสัมพันธ์ที่ 3.16 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณสถาบันแฟชั่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใช้เห็นประโยชน์ประการใด
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

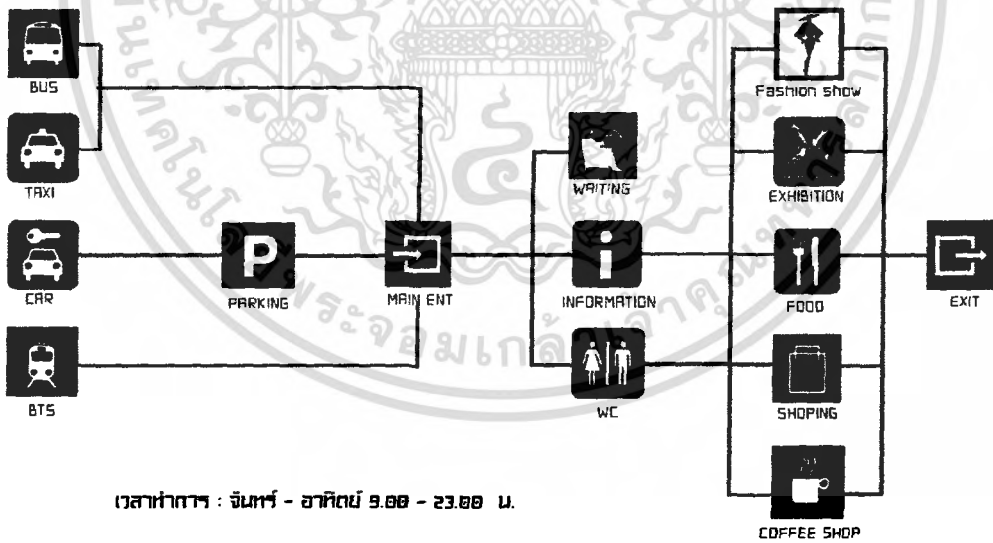
EXECUTIVE DIRECTOR



เวลาทำการ : จันทร์ - ศุกร์ 9.00 - 18.00 น.

ผังแสดงความสัมพันธ์ที่ 3.17 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณสถาบันแฟชั่น

GARMENT BUSINESS CUSTOMER

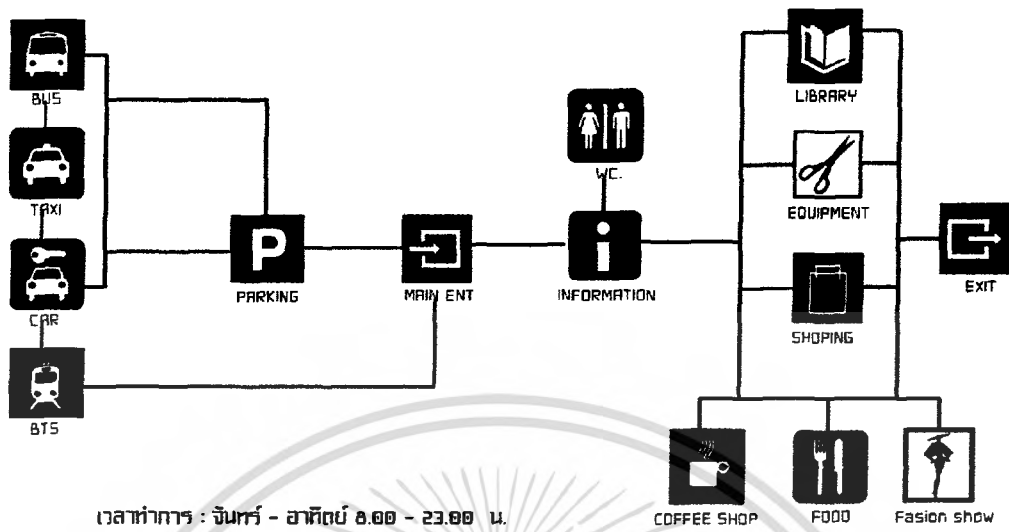


เวลาทำการ : จันทร์ - อาทิตย์ 9.00 - 23.00 น.

ผังแสดงความสัมพันธ์ที่ 3.18 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ SHOPPING MALL

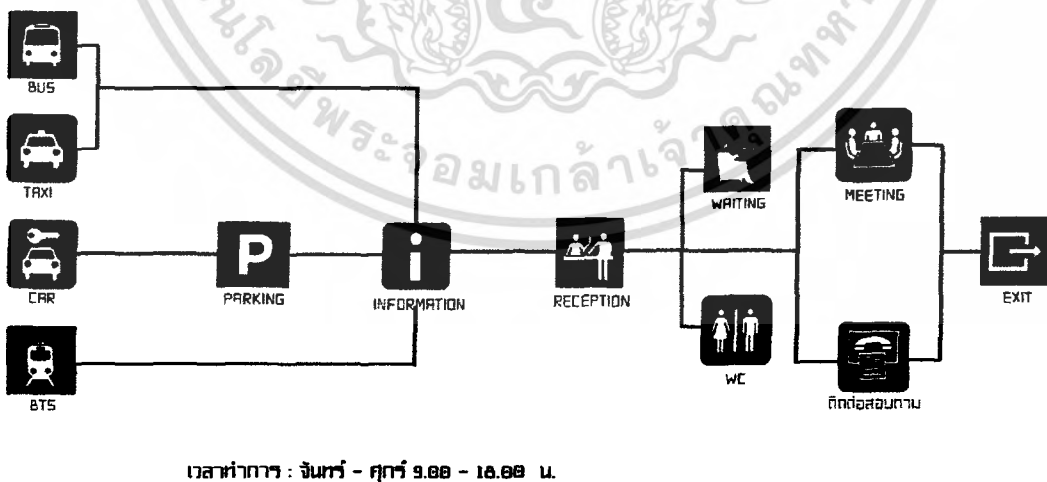
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

GENERAL PEOPLE



ผังแสดงความสัมพันธ์ที่ 3.19 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ SHOPPING MALL

BUSINESS VISITOR



ผังแสดงความสัมพันธ์ที่ 3.19 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและพื้นที่บริเวณ OFFICE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 วิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยของโครงการ

จากการศึกษาองค์ประกอบและการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น นำมาวิเคราะห์หาขนาดของพื้นที่ใช้สอยขององค์ประกอบ สามารถคำนวณได้ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณแฟชั่นโชว์

FASHION SHOW HALL							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
ที่นั่งชมแฟชั่นโชว์		300	0.43	130.0		130.0	An
STAGE&CATWALK				288.0	1	288.0	C
CIRCULATION 30 %				83.6	1	83.6	An
BACK STAGE AREA							
1. ห้องพักนักแสดง		30	1.50	45.00	1	45.00	An
2. บริเวณแต่งหน้า		30	1.50	45.00	1	45.00	C
3. ห้องเก็บอุปกรณ์				25.00	1	25.00	C
4. ห้องแต่งตัว	5	30	1.5	52.5	1	52.5	C
5. W.C. ชาย				2.00	5	10.00	B
6. W.C. หญิง				2.00	5	10.00	B
7. CONTROL ROOM				20	1	20	C
8. CRICURATION 20%				65.19	1	65.19	An
TOTAL AREA						783.79	

REFER

A = Architecture Data

B = กฎหมายอาคาร

C = Case Study

An = การวิเคราะห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.2 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณศูนย์อาหาร

FOOD COURT							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
EATING AREA		200		2.25	50	112.50	C
FOOD SHOP	2			12.50	5	62.50	C
KITCHEN & SERVICE 50 % ของส่วน BOOTH อาหาร						31.00	An
CRICURATION 20 %						62.00	An
BOOTH COUPON				3.60	1	3.60	C
TOTAL AREA						272.00	

ตารางที่ 3.3 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณร้านคอฟฟี่ช็อป

COFFEE SHOP							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
DINGING AREA		150	1.2	180	1	180	A
SERVICE STATION				3.0	1	3.0	C
CASHIER	1			2.1	1	2.1	C
BACKING SHOW				3.2	1	3.2	C
CRICURATION 20 %						37.66	A
KITCHEN 30 %						67.78	A
TOTAL AREA						293.74	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.4 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณพักคอย

WAITING HALL							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
WAITING AREA		30	1.8		9	45.00	C
CRICURATION 20 %						9.00	C
TOTAL AREA						54.00	

ตารางที่ 3.5 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณส่วนต้อนรับ (สถาบันแพชชั่น)

RECEPTION							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
LOW COUNTER	1	2		6.72	1	6.72	H
HIGH COUNTER	1			3.60	1	3.60	H
WAITING AREA			1.8		6	10.8	C
CRICURATION 20 %						4.00	An
TOTAL AREA						24.00	

ตารางที่ 3.6 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณส่วนสำนักงานและห้องพักครู (สถาบันแพชชั่น)

ฝ่ายการศึกษา							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
ผู้อำนวยการสถาบัน	1			16.5	1	16.50	C
แผนกทะเบียน	1			5.85	1	5.85	C
อาจารย์ประจำ	10			5.85	1	58.50	C
อาจารย์พิเศษ	5			5.85	5	29.25	C
CRICURATION 20 %						22.02	C
W.C.				2.00	4	8.00	C
TOTAL AREA						140.12	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.7 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณส่วนห้องสมุด (สถาบันแพททิน)

LIBRARY							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หนังสือทั่วไป		30	1.125	6.75	5	33.75	D
หนังสืออ้างอิง		10	0.80	0.60	5	8.00	C
ส่วนคอมพิวเตอร์		5	1.2	1.2	1	6.0	C
ส่วนเก็บหนังสือ ทั่วไป 80 %	คิดจาก 30 เล่ม / ผู้ใช้ 1 คน มีผู้ใช้ 44 คน ดังนั้นมีหนังสือ 1320 เล่ม						
หนังสืออ้างอิง 20 %	คิดเป็น 1056 เล่ม		150/ตร.ม.	7.04	1	7.04	T
นิตยสาร วารสาร	คิดเป็น 246 เล่ม		110/ตร.ม.	2.40	1	2.40	T
วารสารเย็บเล่ม 10 ปี	เดือน 30 รายการ		15 เล่ม/ตร.ม.	2.00	1	2.00	T
	คิดเป็น 300 เล่ม		110เล่ม/ตร.ม.	2.75	1	2.75	T
ส่วนพนักงาน	ประกอบด้วย บรรณารักษ์ 1 ตำแหน่ง เจ้าหน้าที่ 2 ตำแหน่ง						
พื้นที่บรรณารักษ์	1		9.00	9.00	1	9.00	An
พื้นที่เจ้าหน้าที่ยืมคืน	2		6.00	12.00	1	12.00	An
ส่วนย่อยอื่นๆ							
ถ่ายเอกสาร	2	6.00	12.00	12.00	1	12.00	C
ตู้บัตรรายการ					1	2.5	C
CRICURATION 20 %						28.00	A
TOTAL AREA	5	45				128.00	

REFER

A = Architecture Data

B = กฎหมายอาคาร

C = Case Study

An = การวิเคราะห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.8 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณห้องบรรยาย (สถาบันแพชั่น)

LECTURE CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
TEACHER AREA	1		1.70		1	1.70	A
LACTURE AREA		25		1.30	25	32.50	C
TEACHING AREA	1			7.50	1	7.50	C
CRICURATION 30%						12.51	An
TOTAL AREA						54.21	
ตามหลักสูตรกำหนดให้มีห้องบรรยาย LACTURE CLASS จำนวน 2 ห้อง							
สาขาการออกแบบแฟชั่น				54.21	1	54.21	
สาขาการบริหารจัดการสินค้าแฟชั่น				54.21	1	54.21	
TOTAL AREA						108.3	

ตารางที่ 3.9 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนออกแบบ (สถาบันแพชั่น)

DESIGN CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
DRAWING AREA		25	0.86	5.20	5	26.00	C
TEACHING AREA	1			10.00	1	10.00	C
CRICURATION 20%							C
TOTAL AREA							

REFER

A = Architecture Data

B = กฎหมายอาคาร

C = Case Study

An = การวิเคราะห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.10 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนโสตทัศนศึกษา (สถาบันแพชั่น)

THEATRE CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
ส่วนที่นั่ง		25	0.75	18.75	1	18.75	H
จอภาพ/อุปกรณ์สื่อ				6.00	1	6.00	An
ห้องควบคุม 30 %	1			7.42	1	7.42	C
CRICURATION 20%						6.44	
TOTAL AREA						38.61	

ตารางที่ 3.11 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนคอมพิวเตอร์ (สถาบันแพชั่น)

COMPUTER CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
COMPUTER SET		25		1.2	25	30.00	C
CRICURATION 20%						6.00	An
TOTAL AREA						36.00	

ตารางที่ 3.12 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนออกแบบตัดเย็บ (สถาบันแพชั่น)

PATTERN CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
PATTERN AREA		25		2.25	25	56.25	C
ชั้นวางแพทเทิร์นส์				1.5	4	6.00	C
TEACHING AREA	1			7.50	1	7.50	C
CRICURATION 30%						21.00	C
TOTAL AREA						90.75	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.13 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณห้องเรียนปฏิบัติการ (สถาบันแฟชั่น)

SEWING CLASS							
AREA	TEACHER	STUDENT	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
SEWING AREA	1	25	1.80		30	54.00	C
FITTING AREA		2-3		5.40	3	16.20	C
STORAGE AREA		25		1.60	10	16.00	An
CRICURATION20%						17.25	An
TOTAL AREA						103.5	

ตารางที่ 3.14 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณร้านขายอุปกรณ์ (สถาบันแฟชั่น)

THEATRE CLASS							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFE R
DISPLAY				20.00	2	40.00	H
CASHIER COUNTER	1			8	1	8.00	H
STOCK				40.00	1	40.00	H
FITTING ROOM				1.5	1	1.5	C
COSTUMER MERCHANDISE				48	1	48.00	H
CASE				3.6	3	10.80	H
CRICURATION20%						30.00	
TOTAL AREA						180.00	

REFER

A_r = Architecture Data

B = กฎหมายอาคาร

C = Case Study

An = การวิเคราะห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.15 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

THEATRE CLASS							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หัวหน้า FINANCE &ACCOUNT	1			16.50	1	16.5	C
FINANCE&ACCOU NT	2			5.85	2	11.70	An
สารบรรณ	1			5.85	1	5.85	An
STATISTIC				5.85	1	11.70	An
CRICURATION20%						9.19	An
TOTAL AREA						55.14	

ตารางที่ 3.16 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

ฝ่ายประชาสัมพันธ์							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หัวหน้าฝ่าย ประชาสัมพันธ์	1			10.75	1	10.75	An
แผนกเผยแพร่ โฆษณา	2			5.85	2	11.70	An
แผนกกิจกรรม	2			5.85	2	11.70	An
แผนกติดต่องานนอก	1			5.85	1	5.85	An
แผนกศิลปกรรม	6			3.60	6	21.60	An
CRICURATION20%						12.33	An
TOTAL AREA						74.00	

REFER

A = Architecture Data

B = กฎหมายอาคาร

C = Case Study

An = การวิเคราะห์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.17 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

ADMINISTRATION SECTION							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
CHAIRMAN RM.	1			16.50	1	16.50	C
SECRETARY	1			10.75	1	10.75	C
ASS.DIRECTOR RM.	1			16.50	1	16.50	An
CONFERENCE RM.	20		2.50	50.00	1	50.00	H
HALL & WAITING AREA		6	1.80		1	10.80	An
W.C.				2.00	2	4.00	A
CRICURATION20%						21.71	An
TOTAL AREA						130.3	

ตารางที่ 3.18 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

MANAGEMENT SECTION							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFE R
หัวหน้าฝ่าย MANAGEMENT	1			16.50	1	16.50	C
PERSONAL DEPARTMENT	2			5.85	2	11.70	An
DEVELOPMENT DEPARTMENT	2			5.85	2	11.70	An
สวัสดิการ DEPARTMENT	2			5.85	2	11.70	An
CRICURATION20%						10.32	An
TOTAL AREA						61.92	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.19 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

ฝ่ายการขายสินค้า							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หัวหน้าฝ่ายการขาย	1			10.75	1	10.75	An
แผนกขายพื้นที่	1			5.85	1	5.85	T
แผนกตรวจสอบสินค้า	2			5.85	2	11.70	An
แผนกจัดซื้อ	2			5.85	2	11.70	An
แผนกศูนย์อาหาร	2			5.85	2	11.70	An
CRICURATION20%						10.34	An
TOTAL AREA						62.04	

ตารางที่ 3.20 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

ฝ่ายอาคารและบริการ							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หัวหน้าฝ่ายอาคาร และบริการ	1			10.75	1	10.75	An
แผนกยาม & รักษา ความปลอดภัย	1			3.60	1	3.60	An
แผนกซ่อมบำรุง	3			3.60	3	10.80	An
แผนกทำความสะอาด	2			5.85	2	11.70	An
แผนกยานพาหนะ	2			5.85	2	11.70	An
แผนกพัสดุ ครุภัณฑ์	2			5.85	2	11.70	An
CRICURATION20%						14.21	An
TOTAL AREA						85.26	

REFER

A = Architecture Data B = กฎหมายอาคาร

C = Case Study An = การวิเคราะห์ T = Thesis

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการเชิงวิชาการเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.21 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยบริเวณสำนักงานของโครงการ (OFFICE)

ฝ่ายบริการการศึกษา							
AREA	STAFF	VISITOR	AREA/ PERSON	AREA/ UNIT	UNIT	TOTAL AREA	REFER
หัวหน้าฝ่ายบริการ การศึกษา	1			10.75	1	10.75	An
แผนกห้องสมุดแยกอยู่ในส่วนบริการห้องสมุด							
แผนกนิทรรศการ	2			5.85	2	11.70	An
แผนกเอกสาร & การ พิมพ์	2			6.00	1	6.00	An
แผนกแนะแนว	2			5.85	1	11.70	An
CRICURATION20%						8.03	An
TOTAL AREA						48.18	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ระบบสภาพแวดล้อมภายใน

4.1 ระบบไฟฟ้าและการให้แสงสว่างภายในอาคาร

การให้แสงในศูนย์การค้าควรคำนึงถึง

1. ให้ทัศนวิสัยที่ดี
2. ให้บรรยากาศที่ดี
3. จุดกำเนิดของแสงเด่นน้อยกว่าสินค้าและส่วนโชว์อื่นๆ หลักฐานสำคัญ คือ การให้แสงเน้นตัวสินค้า

การให้แสงภายในศูนย์การค้า เป็นปัญหาที่ต้องพิจารณาหลายด้าน เช่น การให้แสงที่พอเหมาะกับการสายตาในทัศนวิสัยที่กำลังสบายบวกกับความน่าสนใจของแสงจ้าที่ส่องบนสินค้า ไม่ก่อให้เกิดเงาที่ตัดกันจนเข้มเกิน

บรรยากาศ

1. ทำให้เกิดความประทับใจเมื่อพบครั้งแรก
2. สร้างบรรยากาศให้น่าซื้อ
3. ช่วยให้ลูกค้าสะดวกในการติราคา

ในการให้แสงมีข้อแตกต่างกันแล้วแต่ละชนิดของสินค้า

แสงที่เลือกใช้ควรถูกควบคุมให้อยู่ในบริเวณที่พอเหมาะ ซึ่งแสงวิทยาศาสตร์สามารถควบคุมได้เหมาะสมกว่าแสงธรรมชาติอยู่แล้ว ดังนั้นทัศนะของการให้แสงสว่างภายในศูนย์การค้า คือ “คุณภาพของการกระจายออก เพื่อให้เกิดความนุ่มนวล ซึ่งสำคัญกว่าปริมาณแสงที่ได้” ทัศนะของการให้แสงแบบนี้จึงไม่ควรให้แสงอุปกรณ์ที่มีได้ปิดก่อนและติดอยู่กับบริเวณจำหน่ายสินค้า ทัศนวิสัยที่ดีขึ้นอยู่กับความเข้มที่ตัดกัน (ความสว่างที่ตัดกันของสินค้า) มากกว่าเพราะถ้าบริเวณจำหน่ายมีแสงสว่างเท่ากันหมด จะทำให้วัตถุสินค้าหรือแม้แต่ DISPLAY จนหายไม่มีการเน้นสินค้า ซึ่งยังเกี่ยวข้องกับสีและ TEXTURE ของสินค้า DISPLAY อีกด้วย

การติดตั้งอุปกรณ์ไฟฟ้าเพื่อเน้นสินค้า

1. อุปกรณ์ติดตั้งซ่อนอยู่ในตู้โชว์
2. ส่องตรงจากเพดาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้แสงควรใช้ควบคู่ไปทั้ง 2 วิธี ทั้งนี้เพื่อป้องกันการมองเห็นไม่ชัดเจนในขณะที่ตัวสินค้าอยู่ในตู้และนอกตู้ ในการให้แสงในข้อ 2 ควรมิโคมหรือกระบอกส่องตรงในแนวตั้งเท่านั้น ทั้งนี้เพื่อป้องกันการเกิดแสงและเงา

ความเข้ม สี และทิศทางการให้แสงสว่างในห้างสรรพสินค้า

ขึ้นอยู่กับเนื้อที่ความจำเป็นบริเวณจัดจำหน่าย

ทางเดินทั่วไป	3-5 ฟุต	กำลังเทียน
เขตที่ตั้งสินค้า	20-30 ฟุต	กำลังเทียน
จุดที่ตั้ง	50-200 ฟุต	กำลังเทียน
พื้น เพดาน ผ้าม่าน	3-10 ฟุต	กำลังเทียน

แสงทุกจุดควรมาจากแหล่งกำเนิดแสงที่มีกระบอกกันแสง และมีตัวกลางกระจายแสงอยู่

ชนิดของหลอด

1. หลอดฟลูออเรสเซนต์
2. หลอดไส้ร้อน

หลอดไส้ร้อน เป็นที่นิยมเพราะสามารถประหยัดกว่าหลอดฟลูออเรสเซนต์ 1/2 - 1/3 เท่า และอายุการใช้งานนานกว่า 2-4 เท่าตัว แต่อุปกรณ์ของหลอดฟลูออเรสเซนต์ นั้นมีราคาแพงกว่า ดังนั้นเมื่อเปรียบเทียบความสิ้นเปลืองในระยะแรก ค่าอุปกรณ์ ทั้งสองชนิดจะเท่ากัน ผลดีของหลอดฟลูออเรสเซนต์ คือ ให้แสงที่เกิดเงา น้อย คัดสายแสงธรรมชาติสามารถซ่อนในตู้โชว์ได้แต่ให้แสงที่ไม่จริงตามธรรมชาติ สำหรับหลอดไส้ร้อน ให้บรรยากาศที่อบอุ่น แสงไฟส่งเสริมสินค้ามีสีสัน และบรรยากาศที่มีค่า แต่มีข้อเสียที่ทำให้เกิดความร้อน

ลักษณะการให้แสงในลักษณะต่างๆในห้างสรรพสินค้า 7 แบบ คือ

1. DIRECT GENERAL ILLUMINATION

- เป็นการให้แสงโดยตรง
- ออกแบบให้มีความจําหน่ายที่พื้นผิวของหลอด
- ติดตั้งสูงจากระดับสายตาอย่างน้อย 45 องศา
- ต้องไม่เป็นจุดเด่นมากเกินไปเพราะจะดึงดูดความสนใจ
- ภาพที่ได้เป็นภาพ 2 มิติ
- ประโยชน์ติดตั้งง่ายและประหยัด เช่น โคมระย้า โคมทางกลมฟลูออเรสเซนต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. INDIRECT ILLUMINATION

- เป็นโคมไฟแบบซ่อนไว้หรือเป็นราวรอบเพดานห้องมีครอบกระจกฝ้าซ่อนไว้
- แสงที่ได้นุ่มนวล เพราะเป็นแสงสะท้อนจากแหล่งกำเนิดแสง
- ไม่ทำให้เกิดแสงรบกวนสายตา
- มีข้อเสีย คือ ความสว่างที่ผนังและเพดานมากกว่าตัวสินค้า
- สิ้นเปลือง ลำบากต่อการดูแลรักษาราคาแพง

3. POINT TO POINT SOURCES

- เป็นการให้แสงสว่างโดยเน้นสินค้าโดยตรง
- แสงที่ได้มีความเข้มติดกันมาก

4. EXTENDED SOURCES

- ให้แสงคล้ายธรรมชาติ
- อุปกรณ์ การติดตั้งราคาแพง

5. DOWNLIGHTING

- ให้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงบนเพดาน
- สาดตรงทางเดิน
- เป็นแบบเรียบง่ายและประหยัด
- ติดตั้งเหนือระดับสายตา

6. DIRECT DOWNLIGHT AND INDIRECT UPLIGHT

- เป็นแบบผสมโดยรวมรวมวิธีการติดตั้งของแบบ DIRECT ILLUMINATION และ DIRECT DOWNLIGHT เข้าด้วยกัน ทำให้เกิดผลดี คือ ได้บรรยากาศแสงที่นุ่มนวลและไม่รบกวนสายตาผู้ชมสินค้า

7. OVERALL CEILING GRID

- เป็นการปรับปรุง DOWNLIGHT ผสมกันระหว่าง CEILING พวงแผ่นพลาสติกหรือไม้ระแนงแขวนเพื่อทำหน้าที่กระจายแสงบนเพดานใช้เฉพาะแผ่นที่ไม่มีตู้กระจก เฉพาะตู้กระจกอาจทำแสงเกิดแสงสะท้อนได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 แสดงความสัมพันธ์ความสูงและกำลังไฟ

ความสูงของการติดตั้งห่างจากพื้นเป็นฟุต	ขนาดของดวงไฟเป็น WAT
7-10	40
8-12	60
10-14	75
12-16	100
19-20	150
17-27	250
25-35	400
30-40	500

สูตรที่ใช้ในการคำนวณ

$$D = W/w$$

D = ระยะห่างระหว่างดวงไฟที่ติดตั้ง

N = กำลังเทียบเป็น WATT

W = WATT ต่อตารางฟุต

w = ความเข้มของการส่องสว่าง X ส.ป.ส. ของความเข้มกำลังส่องสว่าง

จำนวนการแผ่กระจายของแสงสว่างของหลอดไฟที่หา (F) นี้จะหาได้จากตาราง แล้วแต่ชนิดของหลอดไฟที่จะเลือกใช้

ตารางที่ 4.2 แสดงความเข้มของแสงสว่าง

ตารางความเข้มของแสงสว่าง				
โคมไฟใช้ติดตั้ง	ห้องขนาด 30" X 30" หรือใหญ่กว่า		พื้นที่น้อยกว่า 30" X 30"	
	เพดานสีอ่อน		เพดานสีอ่อน	
	ผนังอ่อน	ผนังสีแก่	ผนังอ่อน	ผนังสีแก่
1. โคมไฟแก้ว	0.40	0.27	0.30	0.53
2. โคมไฟสี (เข้ม)	0.40	0.21	0.26	0.29
3. โคมไฟสี (อ่อน)	0.24	0.27	0.34	0.37
4. กิ่งส่องสว่างทางอ้อม	0.29	0.35	0.43	0.53
5. ส่องสว่างโดยทางอ้อมทั้งหมด	0.32	0.37	0.50	0.62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อสรุปเกี่ยวกับการใช้แสง

คำนึงถึง

1. จุดประสงค์ของการใช้แสง
2. เพดานโครงสร้างของเพดาน ขนาดช่องเสา
3. การจัดตู้โชว์แนก และอุปกรณ์การจัดจำหน่าย
4. วิธีการป้องกันเสียงสะท้อน

สรุปฝ้าเพดานต่างๆ ต้องสามารถถอดออก เพื่อการซ่อมแซมปรับปรุงข้อคำนึงถึงอีกอย่างหนึ่ง คือ อุปกรณ์ไฟฟ้า โคมไฟ เป็นเพียงสิ่งตกแต่งให้แสงสว่างแก่สินค้า เป็นเครื่องช่วยเสริมสินค้าให้เด่นเท่านั้น ไม่ควรเป็นตัวเด่นชมสินค้า อีกประการหนึ่ง อุปกรณ์ไฟฟ้าบางจุดควรปรับให้มีความอ่อนตัวสามารถปรับปรุงเป็นไปตามเทศกาล

การออกแบบแสงสว่างส่วนโถงกิจกรรม

จะเห็นว่าการใช้พื้นที่ในส่วนนี้มีความต้องการพื้นที่ 2 ส่วน คือ

1. ส่วนเวที
2. ส่วนผู้ชม

และหลักการให้แสงสว่างบริเวณนี้ มีลักษณะใกล้เคียงกับการให้แสงสว่างภายในห้อง AUDITORIUM ซึ่งพอสรุปหลักการได้ดังนี้

การออกแบบแสงสว่างภายในแบ่งพื้นที่ออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. บริเวณที่นั่งผู้ชม ปกติจะเป็นที่นั่งจำนวนมาก ลักษณะเป็นชั้นบันได การให้แสงในลักษณะกระจายทั่วไป(DIFFUSE LIGHT) โดยส่องมาจากเพดานด้านบน อาจมีการให้ไฟเป็นจุดเพื่อการตกแต่ง หรือเป็นการหลบเงาที่เกิดขึ้นจากลักษณะอาคาร

ปริมาณความส่องสว่างต้องการ 100 LUX โดยวัดที่ความสูงที่ให้นั่งผู้ชม แต่การออกแบบต้องกำหนดให้มีปริมาณความสว่าง 200 LUX เพื่อความยืดหยุ่นในการใช้งาน เพื่อสภาพการณ์ดังนี้

- เพื่อสภาพการใช้งาน ที่ต้องการใช้สายตามาก เช่นการจดข้อความจากการบรรยาย
- ในกรณีหลอดไฟบางดวงเกิดชำรุด จึงต้องมีการเผื่อไว้ 2 เท่า เพื่อเพิ่มกำลังความสว่างแก่

หลอดไฟ

2. ส่วนเวที และด้านหลังเวที ปกติจะอยู่ในระดับสูงกว่าที่นั่งของผู้ชม เป็นจุดรวมสายตา มีการให้แสงที่พิเศษออกไป เพื่อผลทางด้านบรรยากาศของการแสดงส่วนนี้ต้องการความยืดหยุ่นในการให้แสงมากโดยจำแนกได้ดังนี้

2.1 ปริมาณความสว่าง

- พื้นที่บริเวณด้านเวที มีความต้องการแสงอยู่ในช่วง 0-200 LUX ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของบรรยากาศการแสดง

- พื้นที่บริเวณด้านหลังเวที มีความต้องการแสง 150 LUX เพื่อการเตรียมการแต่งตัว

2.2 สีของแสง

มีได้มากมาย ได้แก่ แดง เขียว เหลือง น้ำเงิน ชมพู เป็นการใช้หลอดไฟแบบ INCANDESCENT LAMP ประเภท SPOT LIGHT โดยลักษณะการติดตั้งชั่วคราว บริเวณเพดานหรือเวทีและบริเวณขอบเวที สามารถถอดประกอบชิ้นใหม่ได้ดัดแปลงไปตามสภาพการใช้งาน

2.3 ทิศทางแสง แบ่งเป็น 2 ทิศทางหลัก ได้แก่

- ไฟจากห้อง COMPUTER CONTROL จัดเป็นไฟประธานเป็นไฟจุดสว่าง 7,500 - 10,000

LUMEN สองเป็นลำแสงมายังจุดที่ต้องการเน้นบนเวที

- ไฟจากเจดียงเหนือที่นั่งของผู้ชมทั้งสองข้างช่วยเสริมการแสดงให้มีบรรยากาศน่าตื่นตื้น ช่วยในการลบเงาที่เกิดจากไฟประธาน ไฟประเภทนี้มีสีส้มสีส้มต่างๆ มากมาย โดยการใส่แผ่น FILTER สีด้านหน้าดวงไฟ ผู้ควบคุมไฟจะทำหน้าที่สลับแผ่น FILTER ให้เป็นไปตามคิวการแสดง

การจัดดวงไฟด้านหน้าเวที

1. ดวงไฟบนฝ้าเพดานหน้าเวที จุดประสงค์เพื่อส่องให้ความสว่างบนพื้นที่เวทีเป็นแสงสีขาวต้องการความเข้มแสงประมาณ 350 – 500 LUX (35-50 แรงเทียน) ซึ่งสามารถปรับแต่งได้ ได้แก่ หลอดไฟประเภทกระจกสะท้อนรูปวงรี (ELLIPSODIAL REFLECTOR SPOTLIGHT) ซึ่งจะมีแผ่นรีดเตอร์อยู่ด้านหน้า

การวางตำแหน่งหลอดไฟที่ดีที่สุด คือช่องบนฝ้าเพดานซึ่งออกแบบเตรียมไว้เพื่อช่องหลอดไฟการติดตั้งเรียงเป็นแถวฝ้าเพดาน เป็นไฟก้มลงเป็นมุม 30° - 60° เป็นมุมเข้าหาเวทีประมาณ 45°

2. ดวงไฟข้างฝ้าผนังหน้าเวที

จุดประสงค์เพื่อส่องไปที่เวที เป็นหลอดไฟชนิดคล้ายคลึงกับด้านหน้าเวที ตำแหน่งการติดตั้งอยู่ภายในผนังด้านข้างเวที มุมก้มของหลอดไฟน้อยกว่าที่ติดบนฝ้าเพดาน

3. ดวงไฟด้านหน้าชั้นลอย

จุดประสงค์เพื่อช่วยลบเงาที่เกิดขึ้นบนใบหน้าของผู้แสดง เนื่องจากแสงจากหลอดที่ติดบนฝ้าเพดาน ชนิดของหลอดไฟแบบเดียวกันคือ ELLIPSODIAL REFLECTOR SPOTLIGHT ขนาด 500-3,000 Watt

ตำแหน่งการติดตั้งอยู่ที่ชั้นลอยในระดับต่ำกว่าการติดตั้งไฟ 2 แบบแรก ทิศทางพุ่งเข้าหาเวที เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ดวงไฟส่องเป็นจุด

จุดประสงค์เพื่อการให้แสงในจุดที่ต้องการเน้นบนเวที ในลักษณะ FOLLOW SPOT บังคับการเคลื่อนไหวด้วยคน ต้องการความสว่างมาก โดยระดับความสว่างต่ำสุดประมาณ 2,000 LUX (200 แรงเทียน) โดยมีรัศมีการส่องสว่าง 2.5 เมตร ปรับขนาดลำแสงได้โดยใช้ไดอะเฟรมร่วมกับการใช้เลนส์รวมแสง และอาจใช้ร่วมกับอุปกรณ์เพิ่มเติมได้ด้วย เช่น ใช้ FILTER สีลักษณะเป็นวงล้อช่วยให้แสงออกมาเป็นสี

หลอดไฟที่ใช้ในการ FOLLOW SPOT อาจใช้ชนิด INCANDESCENT , ARC หรือ COMPACT SOURCE METAL HALIDE

การจัดวางดวงไฟด้านหลังแนวเวที

1. ตำแหน่งดวงไฟเหนือศีรษะ

แขวนลอยอยู่บนแนวเวที ลักษณะเป็นหลอดไฟหลายดวงติดบนสะพานไฟ อาจเป็นหลอดแบบ SPOT LIGHT หรือแบบให้แสงเป็นอาณาเขต PERSONNEL LENS SPOT ลักษณะแสงพุ่งม้วนขึ้น เนื่องจากมีเลนส์กระจายแสง ติดตั้งไปตามความลึกของเวที

2. ดวงไฟให้แสงกระจายทั่วเวที (BORDERLIGHT)

แสงเหนือเวที ส่องตรงลงบนพื้นเวที ความสว่างไม่น้อยกว่า 250 LUX (29 แรงเทียน) เมื่อติดตั้งให้สูงจากพื้นเวที 1.8 เมตร

3. ดวงไฟส่องจากเวที (GLYCORAMA FOOTLIGHT) เป็นแถวเรียงกันตามความกว้าง

ของเวที เป็นดวงไฟส่องลงบนฉากที่เวทีให้เห็นความลึกของเวที อาจเป็นหลอดไฟสีที่ให้โทนสีในความรู้สึก ลึก เช่น แดง เขียว น้ำเงิน

เทคนิคการให้แสงสว่าง

บริเวณของการให้แสงสว่าง แบ่งเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ

1. ส่วนเวที ตำแหน่งการติดตั้งดวงไฟขึ้นอยู่กับกิจกรรมต่างๆที่เปลี่ยนไป การใช้อุปกรณ์และความสว่างของเวทีจึงควรมีการปรับแต่งได้เสมอ

การออกแบบต้องกำหนดบริเวณติดตั้งดวงไฟให้ครอบคลุมเนื้อหาที่การแสดงมากที่สุด ซึ่งสามารถรวดยกย้ายให้แสงได้ตามต้องการ เพื่อให้จัดได้ตามความต้องการของฝ่ายออกแบบ กำกับการแสดง การให้แสงอาจมาจากดวงไฟเพียงตำแหน่งเดียวหรือหลายตำแหน่งก็ได้ รวมทั้งต้องคำนึงถึงมุมของแสงที่ตกกระทบด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้การให้แสงส่องมายังนักแสดง ทำมุมกับแนวสายตามากกว่า 45° มักทำให้เกิดเงาบนใบหน้านักแสดง แก้ไขโดยใช้แสงจกจุดอื่นช่วยลบเงา อาจเป็นแสงจากด้านข้างผนังเวที

ถ้าแสงส่องมาทำมุมน้อยเกินไป ก็จะมีรบกวนสายตาของนักแสดง ทั้งทำให้ภาพกระด้างไม่นุ่มนวลด้วย

2. ส่วนที่นั้งชม การออกแบบแสงสว่าง ควรให้มีความสว่างเพียงพอต่ออาการมองเห็นและการจดบันทึก โดยการกระจายแสงทั่วถึง ความเข้มแสงเท่ากันทุกจุด อาจมีการเพิ่มดวงไฟเป็นจุดๆซึ่งสามารถปรับความสว่างได้ (DIMMER) ใช้ในกรณีการจัดการแสดงละคร ดนตรี ที่ต้องการความสว่างเพียงเล็กน้อยในส่วนที่นั้งชม

ชนิดของหลอดไฟที่ใช้ในการแสดง

FLOODLIGHT	- มุมของแสงกว้างฉายภาพวาดได้มากกว่า 100° บางทีอาจถึง 180°
SPECIAL FLOODLIGHT	- มุมของแสงน้อยกว่าแบบแรกใช้ฉายแสงหรือความสว่างทั่วไป
REFLECTING SPOTLIGHT	- ใช้สะท้อนแสงจากโคมที่ครอบไว้ ปรับมุมของแสงได้โดยการปรับโคมที่ครอบไว้
SEALED BEAM LAMP	- ให้แสงพุ่งเป็นแนวไม่กระจายออกควบคุมจุดสว่างเฉพาะจุด
LENS SPOTLIGHTS	- เป็นดวงไฟที่มีเลนส์ปิดด้านหน้า มุมและลักษณะแสงที่เกิดจะขึ้นกับเลนส์ที่ปิดอยู่
PERSONNEL SPOTLIGHTS	- เลนส์ปิดด้านหน้าเป็นหยักให้แสงมีขอบนิ่มนวล
PROFILE SPOTLIGHTS	- เป็นดวงไฟที่ฉายออกมาเป็นรูปภาพหรือลวดลายต่างๆได้โดยใช้แผ่นฟิล์ม
BIFOCAL SPOTLIGHTS	- ดวงโคมที่ใส่ FILTER, DIAPHRAM หรือ FILM ได้หลายช่องไว้สับเปลี่ยน หรือเคลื่อนไหว

อุปกรณ์พิเศษอื่นๆ

1. LIGHTING BRIDGE

เป็นอุปกรณ์สำหรับเป็นที่ติดตั้งดวงไฟ ลักษณะเป็นแนวหรือรางและมีช่องทางเดิน (CATWAY) อยู่ด้านหลังสำหรับใช้ยึดควบคุมดวงไฟ และการขึ้นไปเปลี่ยนดวงไฟ ทางเดินนี้จะต้องปูด้วยวัสดุที่ไม่เกิดเสียงรบกวนเวลาเดิน ซึ่งรบกวนการแสดงได้

2. WALL SLOTS

เป็นอุปกรณ์สำหรับติดตั้งดวงไฟ มีบริเวณสำหรับยึดควบคุมดวงไฟ มีช่องสำหรับเปิดด้านหน้าเพื่อส่องมายังเวที ตำแหน่งการติดตั้งจะอยู่บริเวณผนัง ลักษณะเป็นกล่องสำหรับติดตั้ง เสาหรือรางเหล็กสำหรับติดตั้ง มี PLAT FORM สำหรับยึดควบคุมดวงไฟเป็นระยะๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ห้องควบคุมแสงสว่าง

ตำแหน่งห้องควบคุมแสงควรควบคุมแสงได้โดยสะดวก โดยรับสายจากผู้ควบคุมแสงต้องทันสมัยระ ของผู้ชมที่ยืนขึ้น เนื่องจากห้องควบคุมแสงควรมีขนาดอย่างน้อย กว้าง 3 เมตร ลึก 2.40 เมตร ทั้งนี้ ขึ้นกับขนาดของอุปกรณ์ที่ติดตั้ง

นอกจากนี้ทางเข้าห้องควบคุม แสงควรเป็นสัดส่วนแยกออกจากห้อง AUDITORIUM ของผู้เข้า ชมกันบริเวณ โดยไม่ให้มีแสงหรือการรบกวนใดๆไปรบกวนพนักงานปรับแสง

4. DIMMER

เป็นอุปกรณ์ที่กำหนดความเข้มแสง ได้หลายระดับ ควบคุมแสงไฟ โดยมีการควบคุมการปิดเปิด ซึ่งอาจใช้ระบบ MEMORY SYSTEM บันทึกการปิดเปิดความเข้มระดับต่างๆได้

อุปกรณ์การให้แสงสว่าง

การให้แสงภายในโรงกิจกรรมเป็นการใช้แสงประดิษฐ์ จำแนกอุปกรณ์หลักๆได้ 2 ประเภท คือ

1. ดวงไฟ
2. อุปกรณ์ระบบควบคุม

ดวงไฟ การเลือกให้ดวงไฟขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

- รูปร่าง ขนาดดวงไฟ
- อายุการใช้งาน
- ลักษณะแสงสว่างที่ได้รับ
- การกันกระแสไฟฟ้า

จากองค์ประกอบดังกล่าว พบว่า หลอดไฟนิยมนำมาใช้ในงานกิจกรรมบนเวทีมี 2 ลักษณะ

1. การทำงานเกิดจากความร้อนที่ได้หลอดทำให้เกิดแสงสว่างได้แก่ หลอด

INCANDESCENT นิยมใช้กันมาก เนื่องจากอายุการใช้งานนานประมาณ 1,000 ชั่วโมง ติดตั้งง่าย ราคาถูกให้แสงสว่าง 10-35 LUMEN/WATT ให้แสงสีส้มเหลือง มี 2 ชนิด คือ

1.1 TUNGSTEN FILAMENT LAMP

ได้หลอดเป็น TUNGSTEN ภายในบรรจุก๊าซเฉื่อยไว้ มีขนาดทั่วไปที่ใช้กันในงาน AUDITORIUM 20 , 40 , 60 , 100 WATT

1.2 TUNGSTEN GYLOGENT LAMP

มีขนาดตั้งแต่ 100 , 500 , 1,000 WATT มีการใช้เน้นในจุดสำคัญต่างๆ เช่น บริเวณเวทีให้แสงสีได้หลายสี มีความสว่างมากกว่าและใช้งานได้นานกว่าแบบแรก แต่หลอดไฟมีความร้อนมากและราคาแพงกว่า

สรุป ลักษณะการใช้งานของ INCANDESCENT LAMP

1. ราคาอุปกรณ์รวมค่าติดตั้งแรกต่ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เหมาะกับการใช้งานที่มีชั่วโมงใช้งานน้อย/เปิดเปิดบ่อย
 3. ส่วนประกอบง่าย ๆ ไม่ยุ่งยาก
 4. ให้แสงสว่างน้อยเมื่อเทียบกับจำนวนWATT ไม่ประหยัดกระแสไฟฟ้า
 5. ขนาดหลอดเล็ก สามารถซ่อนตามเพดาน ผนังได้ง่าย การตรวจซ่อมทำได้ง่าย
 6. หลอดมีความร้อนมาก ทำให้สิ้นเปลืองระบบปรับอากาศ
2. การเกิดแสง ซึ่งเกิดจากก๊าซเปล่งแสงโดยการใช้ความต่างศักย์ หลอดประเภทนี้ให้แสงสว่าง

สูง มีความร้อนน้อย อายุการใช้งาน 1,500-15,000 ชม. ได้แก่ หลอดฟลูออเรสเซนต์ และหลอด GAS DISCHARGE

2.1 FLUORESCENT

ให้แสงสีขาว เป็นหลอดที่มี COLOUR RENDERING ดีมาก คือใกล้เคียงกับแสงธรรมชาติ ลักษณะหลอดยาวๆ มีอายุการใช้งาน 1,000 – 2,000 ชั่วโมง นิยมใช้กันทั่วไป

นำไปใช้ในส่วนผู้ชม ให้แสงแบบกระจายทั่วไป นิยมติดตั้งบังแสงหรือซ่อนในหลืบเพดานให้แสงนุ่มนวลขึ้น มี 2 แบบ คือ แบบยาว มีขนาด 20 , 30 (แบบกลม) 40 , 60 , 100 WATT

หลอดแบบนี้ต้องอาศัยอุปกรณ์อื่นร่วมด้วย คือ บาลาสต์ และสตาร์ทเตอร์ ขนาดบาลาสต์มีจำนวนวัตต์เท่ากับหลอดไฟ

สรุป ลักษณะการใช้งานของหลอด FLUORESCENT

1. ราคาอุปกรณ์รวมติดตั้งแพงสูง
2. ใช้กับงานที่มีชั่วโมงการทำงานนานๆหรือมีการเปิดเปิดน้อยครั้ง
3. ส่วนประกอบต้องมีอุปกรณ์
4. ให้แสงสว่างมาก สีของแสงดี ประหยัดกระแสไฟ
5. อายุการใช้งาน ประมาณ 1,000 ชั่วโมง
6. ขนาดหลอดใหญ่เกะกะ การตรวจซ่อมลำบาก
7. ความร้อนจากหลอดมีน้อย ไม่สิ้นเปลืองระบบปรับอากาศ

ตัวอย่างของหลอดไฟประเภทนี้ ได้แก่

- หลอดเมอคิวรี ซึ่งมีมากมายสรุปได้ดังนี้

1. หลอดเมอคิวรีกระเปาะใส (CLEAR MERCURY) สีของแสงออกน้ำเงิน ใช้ในโรงงาน เหล็กกล้า ถนนไฟกลางแจ้ง

2. หลอดฟลูออเรสเซนต์-เมอคิวรี (FLUORESCENT MERCURY LAMP) สีของแสงสีขาวอมฟ้า อายุการใช้งานนานมีประสิทธิภาพสูง ใช้ใน ยิมเนเซียม ธนาคาร ร้านค้า ห้องที่มีเพดานสูงๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. หลอดเมอคิวรี-รีเฟลคเตอร์ (MERCURY REFLECTOR LAMP) ใช้ในโรงงานอุตสาหกรรม

4. หลอดใช้งานตามวัตถุประสงค์ (SPECIAL PURPOSE LAMP) ใช้ในการเตือนภัย บางครั้งใช้ในการตกแต่ง ตัวอย่างเช่น BACK LIGHT

5. หลอดเมอคิวรีชนิดใช้กับบัลลาสต์ในตัว (SELF-BALLAST LAMP) ติดตั้งสะดวก ต่อเข้ากับแหล่งจ่ายไฟโดยตรงได้

- หลอดโซเดียมความดันต่ำ (LOW PRESSURE SODIUM) สีของแสงเหลืองเข้ม ให้ ความสว่าง 200 LUMEN/WATT อายุการใช้งาน 6,000 ชม. ใช้กับงานภายนอก เช่น สนามบิน ไฟถนน

สรุป หลักการเลือกอุปกรณ์ดวงไฟ

- ไฟน้อยลง
ดังนี้
มาก
1. ความสว่าง (LUMINATION) หน่วยเป็น LUX ดวงไฟที่มีความสว่างมากจะใช้จำนวนดวง
 2. สีของแสง (COLOUR RENDERANCE) สีของแสงที่แสดงออกเมื่อกระทบวัตถุสีขาว มี
 - DAY LIGHT ขาวจ้า คล้ายแสงอาทิตย์ใช้งานในห้องห้องที่ต้องใช้สายตา
 - UNIVERSAL WHITE ขาวเหลือง เช่น ไฟตามถนน
 - WARM WHITE เหลืองส้มใช้ในการตกแต่ง
 - DELUXE WARM WHITE คล้าย WARM WHITE แต่สว่างกว่าใช้กับงานภายในอาคาร
 - COOL WHITE ขาวออกชมพูอมฟ้า ให้ความรู้สึกเย็นตา ใช้งานมากใน AUDITORIUM เมืองร้อน
 3. COLOUR RENDERING สีที่แสดงออกเมื่อวัตถุโดยแสง
แสงที่มี COLOUR RENDERING ไม่ดีสีจะเปลี่ยนไปจากความจริงมาก
จุดประสงค์การใช้งานในโครงการต้องการบรรยายกาศสบาย จึงไม่จำเป็นต้องมี
COLOUR

RENDERING ที่ดีมาก

4. อายุการใช้งานเลือกให้เหมาะกับงาน เช่น บริเวณเพดาน การตรวจซ่อม ติดตั้งทำ
ลำบาก เลือกใช้หลอดที่มีอายุการใช้งานสูง

5. การประหยัดพลังงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบควบคุมแสงสว่าง (CONTROL SYSTEM)

มี 3 วิธีใหญ่ๆ ดังนี้

1. DIMMER-PER-OUTLET SYSTEM คือระบบ DIMMER กับดวงไฟทุกดวง
2. POWER PROGRAMMING SYSTEM คือระบบ DIMMER เฉพาะส่วนสำคัญและควบคุมความสว่างของดวงอื่น โดยการติดไฟและปิดเปิดสลับดวงเว้นดวง แบบนี้นิยมกันมากเนื่องจากเสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า การควบคุมทำให้ง่ายกว่า แต่มีความยืดหยุ่นน้อยกว่าระบบแรก

4.2 ระบบเสียง

เสียงประกอบไปด้วย เสียงที่ฟังปรารถนา และเสียงที่ไม่ฟังปรารถนา เราจะพูดถึงเสียงที่ไม่ฟังปรารถนาและสร้างสรรค์เสียงที่ฟังปรารถนา เสียงรบกวนจากภายนอกเมื่อผ่านเข้ามาภายในจะเกิดการสะท้อน เพื่อกระทบกับข้างฝา เสียงสะท้อนจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับเนื้อที่ผิวของห้อง ปริมาณของเสียงและระยะเวลาที่เสียงเดินทางมาเมื่อเกิดการสะท้อนเช่นนี้ ย่อมเท่ากับการเพิ่มปริมาณของเสียงนั่นเอง การวัดสตูดิโอกลืนเสียงที่ผิวของห้อง การติดผ้าม่านที่ประตูหน้าต่าง ทำประตูหน้าต่าง กระจกกันเสียงเหล่านี้เป็นวิธีป้องกันเสียงรบกวนจากภายนอกได้ดี

เสียงดนตรีภายในศูนย์การค้า ถ้าหากจัดให้มีชั้นได้ย่อมเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดให้กับพนักงาน ตลอดจนลูกค้าที่มาซื้อของในศูนย์การค้าได้ด้วย จะเห็นได้ว่าในบางประเทศ มีการทดลองค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ โดยการเปิดดนตรีเบาๆ เป็น BACK GROUND ในขณะที่คนงานกำลังทำงาน ปรากฏว่าประสิทธิภาพการทำงานของคนงานเพิ่มขึ้นทั้งด้านคุณภาพและปริมาณ

การควบคุมเสียงรบกวน

ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเสียงในอาคารส่วนใหญ่จะหมายถึง เสียงสะท้อน การป้องกันเสียงสะท้อนมีความสำคัญต่อการควบคุมสภาพแวดล้อมภายในอาคาร และจำเป็นมากกับห้องบางประเภท เช่น ห้องบรรยาย ห้องเรียน แต่ถึงอย่างไรก็ไม่ได้หมายความว่า เสียงสะท้อนจะเป็นเสียงที่ต้องขจัดออกเสมอไป ในบางโอกาสและบางสถานที่ การเกิดเสียงสะท้อนอย่างเหมาะสม ก็มีมีส่วนช่วยให้เกิดสภาวะแวดล้อมทางเสียงที่ดีได้

การจัดระบบป้องกันเสียงรบกวน

การป้องกันเสียงสะท้อนทางสถาปัตยกรรมนั้น มีความต้องการที่สำคัญ 2 ประการ คือ

- ก. เพื่อที่วัตถุประสงค์ในสิ่งแวดล้อม ให้การป้องกันเสียงสะท้อนได้ผลเป็นที่น่าพอใจมากที่สุด
- ข. เพื่อให้สภาวะการรับฟังชัดเจนยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก. สิ่งแวดล้อมในการป้องกันเสียงสะท้อน

1. ความเข้มและลักษณะของเสียงต่างๆที่เกิดขึ้นภายนอกห้อง
2. วิธีเสียงต่างๆจะกระจายไปยังจุดต่างๆมาถึงห้องสิ่งแวดล้อมต่างๆที่เกี่ยวกันเป็นระบบเสียงสะท้อน ขึ้นอยู่กับความมุ่งหมายของการใช้ห้องหรืออาคารนั้นๆเป็นสำคัญ

ข. ภาวะการฟังเสียง

ภาวะการฟังเสียงในห้องจะได้รับผลเป็นที่น่าพอใจมันต้องการส่วนต่างๆเหล่านี้

1. เสียงเบื้องหลัง(BACKGROUND NOISE) จะต้องมียกระดับต่ำพอ
2. การขจัดเสียงสะท้อนกลับ ซึ่งต่อเนื่องกันหลายครั้งหลายหน
3. จัดการกระจายเสียงไปในที่ว่างในห้องเหมาะสม
4. ให้เสียงไปยังผู้ฟังชัดเจน

มาตรฐานการป้องกันเสียงสะท้อน

มาตรฐานการป้องกันเสียงสะท้อน ขึ้นตรงต่อภาวะการฟังเสียงทั้ง 4 ข้อ ซึ่งเป็นสูตร และกฎเกณฑ์ต่างๆ เพื่อประโยชน์ในการออกแบบให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

ปัญหาแรกซึ่งเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและภาวะการฟังเสียงก็คือ การควบคุมเสียงเบื้องหลัง ระดับเสียงนี้เราอนุญาตให้มีห้องต่างๆได้ไม่เท่ากัน

การควบคุมเสียงสะท้อนเบื้องหลังมีปัญหาต่อไปนี้คือ

การควบคุมเสียงต่อเนื่อง ได้แก่ การกั้นเสียงให้จางไป แม้ว่าจุดที่เปล่งเสียงจะหยุดแล้วก็ตาม ก็ยังมีเสียงสะท้อนต่อเนื่องอีกชั่วระยะหนึ่ง เรียกว่า " เวลาของเสียงสะท้อนต่อเนื่อง" ได้แก่ เวลาเป็นวินาที ซึ่งเสียงสะท้อนต่อเนื่องจะจางลงถึงหนึ่งในล้านของความเข้มของเสียงเดิม

สิ่งแวดล้อมของการป้องกันเสียงสะท้อนนั้น ต้องประกอบไปด้วยเวลาของเสียงสะท้อนต่อเนื่อง โดยให้เวลาของเสียงสะท้อนต่อเนื่องอยู่ในเขตจำกัด ซึ่งอาจน้อยกว่าเสียงพูด ห้องนี้จะมีสภาพที่เหมาะสมที่สุด

การดูดเสียง

พลังงานของเสียงประกอบด้วย AIR PRESSURE ซึ่งเกิดจากการไหวตัวของมัชฌิมในรูปและขนาดที่คลื่นเสียงที่ประสาทหูรับได้ถ้ามีพลังงานของคลื่นเสียงมากพอ การทำให้มัชฌิมที่คลื่นเสียงไปกระทบกันได้ เช่น นุ่น วัสดุที่มีผิวขรุขระ เมื่อเวลามีคลื่นเสียงมากกระทบ แรงอัดในอากาศจะขยับเส้นใยของวัสดุนั้น พลังงานของมันจะหมดไป แต่ถ้าคลื่นเสียงกระทบกับวัสดุแข็ง ผิวหน้าเรียบ (SOUND ABSORBING MATERIALS) เช่นไม้หนาๆกำแพงคอนกรีต คลื่นเสียงจะสะท้อนกลับเป็นส่วนใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุดูดเสียง

ชนิดของวัสดุดูดเสียง

1. PREFABRICATED ACOUSTIC UNITS เป็นวัสดุดูดเสียงที่สำเร็จรูปรวมทั้ง ACOUSTIC ITEMS มักทำเป็นแผ่นๆและเจาะรูพรุน

2. ACOUSTIC PLASTER AND SPRAYED ON MATERIAL เป็นวัสดุที่ประกอบด้วยรูพรุน (POROUS) และพวกพลาสติกหรือวัสดุที่มีใยผสมกัน (BINDER AGENTS) ไล้พื้นด้วยกระบอกรีดหรือฉาบ

3. COUSTICAL BLANKETS เป็นวัสดุพวก BLANKET ส่วนใหญ่ทำด้วยขน MINERAL , WOOD , WOOL , GLASS , FIBER

PREFABRICATED ACOUSTIC UNITS แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ

ประเภทที่ 1 เป็นแผ่นสำเร็จรูป รูพรุน หรือผิวขรุขระ แบ่งเป็น

- ก. ALL MATERIAL UNIT เป็นเม็ดเล็กๆและใช้ยิบซั่มหรือ LIMES เป็นตัวยึด
- ข. ALL MATERIAL UNIT เป็นเม็ดเล็กๆและใช้PORTLAND CEMENT เป็นตัวยึด
- ค. MINERAL หรือไส้ไม้อ่อนๆ ผสมกับ MINERAL BINDER ซึ่งไม่ติดไฟ เช่น แผ่น SOFTENS

ประเภทที่ 2 เป็นแผ่นไม้สำเร็จรูปที่เจาะรูพรุนด้วยเครื่องจักร และมีรูปเป็น PATTERN มีระเอียดแบ่งเป็น

- ก. เป็นแผ่นที่มีผิวหึงแข็งและแกร่ง เจาะรูพรุนใช้สำหรับแผ่นปิดหน้า หรือเป็นตัวยึดให้กับ วัสดุดูดเสียงที่อ่อนตัว เช่นพวก BLANKET เป็นต้น
- ข. เป็นแผ่นวัสดุที่มีผิวหน้าอ่อนนุ่มกว่าแบบแรก และเจาะรูพรุนสามารถที่จะทาสีได้โดยทำให้ คุณสมบัติดูดเสียงลดลง

ค. เป็นวัสดุแบบเดียวกันแต่จะเจาะทะลุเป็นทางยาวหรือทำเป็นร่อง ซึ่งสามารถดูดเสียงได้ดี

ประเภทที่ 3 เป็นแผ่นที่มีผิวหน้าหยาบ (FISSURED SURFACE) อาจทำได้จากวัสดุหลายชนิด เช่นพวก MINEPAL UNIT ที่เป็นเมล็ด หรือพวก COCK มีคุณสมบัติดูดเสียงได้ดีเหมือนประเภทที่

2

วัสดุนี้มีหน้าหยาบและหลุมเป็นบ่อมาก ทาสีได้

ประเภทที่ 4 เป็นแผ่นผิวหน้าเป็นใย POLTED FIBER SURFACE แบ่งเป็น

- ก. เป็นแผ่นที่ทำด้วยไม้ต่างๆ เช่น ชีบกบผสมกับ MINERAL BINDER ผิวหน้าที่ตั้งเรียบปาน กลางและเรียบ
- ข. ทำด้วยไส้ไม้ชนิดอ่อน เช่น ไส้ไม้สน หนุ่ยปัสอง ฯลฯ วัสดุประเภทนี้ติดได้แต่ราคาถูก ดูดเสียงได้ดี มักทำเป็นแผ่นสำเร็จรูปขนาดกว้าง 4 ฟุต ยาว 4 , 10 , 12 ฟุต ทาสีไม่ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ค. ทำด้วยพวก MINERAL FIBERS นำมาตัด ซึ่งทำเช่นเดียวกับจำพวก ACOUSTIC PLASTIC คุณสมบัติขึ้นอยู่กับวัสดุที่ใช้โดยเฉพาะเมื่อต้องการให้ดูดเสียงที่มีความถี่ต่างๆ จะมีความหนาพอเหมาะ และประหยัดควรหนา $\frac{1}{2}$ นิ้ว
- ง. คุณสมบัติของ ACOUSTIC PLASTER จะดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับความแห้ง หรือ SET ตัวของวัสดุที่ใช้ปูนฉาบ จะต้องมึคุณสมบัติในการดูดซึ่มไม่มากนัก และต้องมีความชื้นพอดี ไม่เปียกมากหรือแห้งมากเพราะถ้าเปียกมากการเกาะกันระหว่างผิวหน้ากับปูนหรือวัสดุที่ฉาบจะไม่เกาะกันดี แต่ถ้าแห้งเกินไปมันจะดูดเอาความชื้นจากปูนทำให้เสื่อมคุณสมบัติและร่วน

การออกแบบห้องเพื่อป้องกันเสียงรบกวน

การได้ยินเสียงมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ

1. เสียงจากแหล่งกำเนิดเสียงโดยตรง
2. เสียงสะท้อนจากเพดาน
3. เสียงสะท้อนจากฝาผนัง

ห้องที่มีการควบคุมเสียงที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ให้เสียงกระจายได้ทั่วไปและสม่ำเสมอ
2. ให้ระดับเสียงดังเพิ่มขึ้นสำหรับผู้ที่นั่งไกลออกไปจากต้นเสียง
3. ให้ระดับเสียงที่ถึงผู้ฟังโดยตรงกับระดับเสียงที่สะท้อนจากผนังต่างๆถึงผู้ฟังเป็นอัตราที่พอเหมาะ
4. ให้วัสดุที่สะท้อนเสียงได้มาก ให้สะท้อนเข้าสู่หูของผู้ฟังต้องสั้นที่อยู่ข้างหลัง
5. ระยะทางของเสียงที่มาจากต้นเสียงโดยตรงถึงหูผู้ฟังต้องสั้นและตรงที่สุด
6. หากทางเพิ่มระดับเสียงให้ทั่วถึงกัน ห้องเล็กไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องขยายเสียง
7. รูปปร่างและขนาดของห้อง
 - ก. พยายามหลีกเลี่ยงห้องสี่เหลี่ยมและกำแพงเว้า
 - ข. อัตราส่วนของความสูง กว้าง ยาว ชอบห้องเท่ากับ 2/3/5
 - ค. กำแพงหนา และเพดานโค้งเว้าทำให้ระบบเสียงไม่ดี
 - ง. พื้นที่เป็นวงกลมหรือรี ควรจะใช้วัสดุผิวโค้งนูน กระจายผนังเพื่อให้เสียงแผ่กระจายไปทั่วถึง
 - จ. กำแพงนูนช่วยทำให้การกระจายเสียงดีขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- จ. ระดับน้ำอึ ตามปกติคนมีสัมประสิทธิ์ของการดูดกลืนเสียงอยู่แล้ว ฉะนั้นระดับของพื้นน้ำอึ ควรให้สูงขึ้น ตามระดับและระยะห่างจากเวที เพื่อคนนั่งข้างหลังจะได้รับเสียงโดยตรงและมองเห็นได้ชัดเจน น้ำอึแถวหน้า 2-3 แถวอาจอยู่ในแนวระดับแต่ระยะที่จะวางน้ำอึในแนวระดับไม่ควรเกิน 35 ฟุต ห้องประชุมมุมที่สูงกว่าแนวระดับไม่ควรน้อยกว่า 8 องศา
- ข. เพดานไม่ควรให้สูงเกินไป คนที่อยู่แถวหลังควรจะได้รับเสียงสะท้อนเป็นพิเศษ
- ข. กำแพงด้านข้างอย่าให้มีเสียงสะท้อนไปมา (SOURND FLUTTEN) ควรจะมีเสียงกระจายออกไปทั่วถึง คือ กรูโดยพื้นหยาบ
- ฉ. อากาศและความชื้น สามารถดูดเสียงได้

หลักการจัดระบบเสียงภายในห้อง นอกจากจะออกแบบรูปร่างของห้องและการจัดวางเฟอร์นิเจอร์

และการเลือกใช้วัสดุก็มีส่วนสำคัญด้วย

การทาสีบนแผ่นวัสดุดูดเสียง

การพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนทาสีบนแผ่นวัสดุดูดเสียง เป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะวัสดุบางส่วนเมื่อถูกทาสี คุณสมบัติก็จะเปลี่ยนไปเช่น

- วัสดุที่เป็นแผ่นบางๆดูดเสียงด้วยการสั่นไหว และวัสดุที่รูปทรงแฉกเป็นรู ขรุขระ ถ้าการทาสี ไม่ไปอุดรูบนผิว อาจใช้สีทุกชนิดทาได้
- วัสดุพวก ACOUSTIC PLASTER หรือ FIBER BOARD เมื่อทาสีแล้วสีจะไปเคลือบผิวให้คุณภาพดูดเสียงลดลงมาก จึงควรให้เสียงพวก AMILINE DAYS อย่างน้อย GASOLINE หรือ VERSENE หรือพ่นแลคเกอร์ ควรตรวจการพ่นสี ประเภทสีน้ำมันวานิช และCALCIMINE DISTEMPER

การกั้นเสียงของพื้นและเพดาน

เสียงรบกวนที่ผ่านตามพื้นและเพดานหลายชนิด เช่น คลื่นเสียงต่างๆ ที่มีอากาศเป็นสื่อไม่ค่อยจะมีปัญหามากนัก เพราะส่วนมากพื้นจะกั้นเสียงได้ดีพอสมควร ช่วยกั้นเสียง AIR BORNED นี้ได้ ในโครงสร้างมักจะมีช่องอากาศช่วยกั้นเสียงได้ดี เสียงที่ผ่านไปตามโครงเป็นสื่อ STRUCTURE – BORNED SOUND เช่น เสียงที่ผ่านพื้นไปยังเบื้องล่าง เสียงเดิน ของตก เสียงเครื่องดนตรี เสียงเหล่านี้จะผ่านไปตามโครงสร้างที่ทำด้วยวัสดุแข็งๆได้ดี

การแก้ไข ใช้วัสดุที่กั้นเสียงได้เป็นผิวหน้าของพื้น เช่น กระเบื้อง ยาง พรม หรือวัสดุพวก FELT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุเหล่านี้จะช่วยดูดกลืนเสียงกระทบต่างๆไว้ก่อนจะผ่านลงไปยังพื้นโดยตรง การรับผิวน้ำควรจะให้แน่นหนาพอ ส่วนเพดานที่มีช่องอากาศคั่นระหว่างพื้นนั้น จะช่วยการผ่านเสียงได้อย่างดี

การป้องกันเสียงก้อง

1. หลีกเลี่ยงการออกแบบผนังที่ขนานกันหรือผนังโค้ง เพราะเสียงจะสะท้อนไปกลับมา
2. จัดหาวัสดุดูดซับเสียงมาใช้
3. จัดทำให้ผนังคู่ขนานนั้นมีการเจาะทะลุ หรือเปลี่ยนลักษณะผิวของผนังได้ มีความลึกต่างกัน

ในระนาบ

การควบคุมเสียง

คุณลักษณะเนื่องจากประสิทธิภาพของผนังและกำแพง ในการดูดกลืน เสียงประเภทที่เคลื่อนมาพบอากาศ (AIR BORNE SOUND) เรียกว่าการสูญเสียการถ่ายน้ำแข็ง (TRANSMISSION LOSS) ซึ่งต่างกันไปแล้วแต่ขนาดความถี่ของเสียง กำแพงควรมีคุณลักษณะเสียสภาวะถ่ายน้ำเสียงราวๆ 35

การสูญเสียการถ่ายน้ำเสียง ขึ้นอยู่กับน้ำหนักของกำแพงต่อเนื้อที่กำแพง คือ มีความหนักมาก ๆ ยิ่งดี กำแพงชนิดใช้วัสดุโปร่งพูน มีคุณลักษณะการสูญเสียการถ่ายน้ำเสียงดี ควรใช้ความแข็งแรงของวัสดุก่อสร้างร่วมกับวิธีก่อสร้าง เช่น ทำให้มีช่องว่างไม่ชิดกัน เมื่อนำกำแพง 2 ชั้น จะเพิ่มคุณสมบัติการสูญเสียการถ่ายน้ำเสียงดี

การควบคุมการถ่ายน้ำเสียงมาทางพื้นเนื่องจากเสียงกระทบ (IMPACT SOUND) หรือเสียงเคลื่อนมาทางอากาศ (AIR BORNE SOUND) ทำได้โดยทำพื้นตันหนักขนาด 40-60 หรือนำฝ้าเพดานคอยแขวน จะเป็นฉนวนควบคุมเสียงได้ดีมาก ถ้ายังยึดหยุ่นตัวมากยิ่งดี ทำพื้นลอยตัวอยู่เหนือโครงพื้นเดิมอีกชั้นหรือติดตั้งสปริงเด็ง (STEEL SPRING) ก็ได้ ควรทำการแยกโครงชั้นและโครงฝ้าเพดานออกจากกันหรือมีแผ่นฉนวน (INSULATING BOARD) รองเสียงชั้นหนึ่งกำแพงภายนอก ถ้าไม่มีหน้าต่างเปิดแล้ว กำแพงหนา 0.22 เมตร เป็นฉนวนกันเสียงได้ 0 - 55 %

การควบคุมเสียงในห้องโสตทัศนศึกษา

ECHOES เกิดจากคลื่นเสียงโดยตรงกับเสียงสะท้อนที่เกิดจุดต้นเสียงเดียวกันมายังหูของผู้ฟัง ในระยะเวลาต่างกัน 0.06 วินาที หรือเป็นระยะทางประมาณ 60 ฟุต การสะท้อนเสียงที่ช้าไปนี้ (DELAYED REFRACTION) จะทำให้เกิด ECHOES ระยะที่ต่างกันอยู่ในระหว่าง 50-65 ฟุต จะทำให้เกิดเสียงซ้อนหรือเสียงพร่า (BLUR)

SOUND FOCI ห้องซึ่งมีผิวโค้งจะมี FOCUSING EFFECT หลายแห่ง เมื่อเสียงกระทบผนังหลังผนังที่เป็น CONJUGATE FOCI ทำให้เสียงสะท้อนไปรวมที่จุดๆเดียวกัน และที่จุดๆนี้จะไม่มีความเสียงเลย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DEAD SPOT เป็นผลเนื่องจาก SOUND FOCI เสียงที่ไปรวมกันที่จุดๆหนึ่งไม่กระจายออกไปทั่วถึงภายในห้อง ทำให้ส่วนอื่นๆ ได้ยินเสียงไม่ชัดเจนพอเท่าที่ควร บริเวณเหล่านี้เรียกว่า DEAD SPOT และอาจเกิดขึ้นได้โดยเสียงรบกวนกันเอง เช่น เสียงที่รวมกันเป็นคลื่น จากต้นเสียงรวมกัน หรือปะทะกับคลื่นเสียงสะท้อนกลับ ทำให้เสียงจางไป ขาดความชัดเจน

ROOM FLUTTER เกิดจากผนังด้านข้างชนกัน จะเห็นได้ชัดจากรูปสี่เหลี่ยมที่ผนังด้านตรงข้ามคู่หนึ่ง กับผนังเรียบ ใช้กับวัสดุสะท้อนเสียงไปมาระหว่างผนังที่สะท้อนเสียง ถ้าผนังคู่นี้ห่างกันตั้งแต่ 50 ฟุตขึ้นไป การ FLUTTER จะเป็นไปอย่างช้าๆ (LOW FREQUENCY) แล้วค่อยๆจางหายไป แต่ถ้าผนังทั้งคู่อยู่ใกล้กัน การสะท้อนเสียงไปมาจะดีขึ้น ถ้าผนังห่างกัน 8-10 ฟุต เสียงจะหายไปโดยเร็ว

4.3 ระบบปรับอากาศ

ระบบนี้มีหลายระบบ แต่ที่นิยมใช้ทั่วไปมีดังนี้

1. ระบบทำความเย็นโดยตรง (DIRECT REFRIGERATION SYSTEM) เป็นระบบที่ให้อากาศที่จะถูกนำไปใช้ในการทำความเย็น พัดผ่านหน่วยทำความเย็น (AIR COOLING UNIT) ของเครื่องปรับอากาศโดยตรง เช่น เครื่องปรับอากาศที่ติดตั้งในห้องที่มีขนาดเล็ก ซึ่งเรียกว่า "แบบหน้าต่าง"
2. ระบบทำความเย็นโดยทางอ้อม (INDIRECT REFRIGERATION SYSTEM) เป็นระบบมีหน่วยทำความเย็นดูดความร้อนจากตัวกลาง ซึ่งอาจจะเป็นน้ำหรือน้ำเกลือ ทำให้ตัวกลางเย็นลงเสียก่อน แล้วจึงนำตัวกลางนี้ไปหมุนเวียนทำความเย็นให้อากาศที่ถูกนำไปใช้อีกทีหนึ่ง

ชนิดของเครื่องปรับอากาศ

เครื่องปรับอากาศที่นิยมใช้ในปัจจุบันมี 3 แบบ

1. แบบหน้าต่าง (WINDOW TYPE)
2. แบบแยกส่วน (SPLIT TYPE)
3. แบบศูนย์รวม (CENTRAL SYSTEM)

เครื่องปรับอากาศแบบหน้าต่าง

เป็นที่นิยมกันมากในปัจจุบัน สำหรับห้องหรือสถานที่ที่มีขนาดเล็กเช่นบ้านพักอาศัยส่วนบุคคลของเครื่องปรับอากาศจะรวมอยู่ในกล่องเดียว สะดวกมากในการติดตั้ง

เครื่องปรับอากาศแบบแยกส่วน

มีขนาดใกล้เคียงกับแบบหน้าต่าง แบบนี้จะมีหน่วยทำความเย็นแยกต่างหากจากหน่วยทำความร้อน การติดตั้งสะดวกเช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องปรับอากาศแบบศูนย์รวม

เครื่องปรับอากาศแบบนี้มีขนาดใหญ่มากใช้สำหรับสำนักงานหรืออาคารใหญ่ๆ ส่วนประกอบต่างๆ แต่ละอย่างตั้งอยู่โดด และมีท่อต่อถึงบ้าน และอากาศที่ใช้ในการนำความเย็นขึ้น จะถูกส่งออกทางท่อไปยังส่วนต่างๆ ของสถานที่ตามระบบส่งจ่าย

อุปกรณ์ ระบบการทำงาน และความรู้เกี่ยวกับเครื่องปรับอากาศ

ก่อนที่จะทำความเข้าใจถึงหลักการของการทำงานความเย็นนั้น ก็ต้องทราบถึงคุณสมบัติทางธรรมชาติบางประการของของเหลวว่า ของเหลวนั้นมีความดันและจุดเดือดสูง เช่นเดียวกับที่จะมีความดันต่ำที่จุดเดือดต่ำ (จุดเดือดคือ อุณหภูมิที่ของเหลวจะเปลี่ยนสถานะกลายเป็นไอ) เราย่นำคุณสมบัติของเหลวนั้นไปใช้การทำเครื่องปรับอากาศ ของเหลวที่ถูกนำไปใช้ในเครื่องปรับอากาศนี้เรียกว่า REFRIGERANT ส่วนของเหลวซึ่งในปัจจุบันนิยมใช้ในสารที่มีไอไม่เป็นพิษไม่ติดๆ คือ FREON เป็นส่วนมาก

ระบบการทำงานของเครื่องปรับอากาศ

คือ การทำให้น้ำยาที่มีความดันต่ำลงมากๆซึ่งความดันต่ำมากนั้นก็จะมีจุดเดือดต่ำมากด้วยทำให้ของเหลวกลายเป็นไอที่อุณหภูมิโดยรอบ กลายเป็นไอของเหลวนั้นจะดูดความร้อนจากบริเวณรอบๆทำให้ส่วนของบริเวณนั้นเย็นลง

ต่อไปนี้จะแสดงวงจรรายๆ และลักษณะของเครื่องปรับอากาศ

อุปกรณ์สำคัญในเครื่องปรับอากาศ

- วาล์วลดความดัน (EXPANSION VALVE)
- ขดท่อทำความเย็น (EVAPORATOR)
- เครื่องอัดความร้อน (COMPRESSOR)
- ขดท่อระบายความร้อน (CONDENSOR)

จะเริ่มที่จุด

1. น้ำยาจะถูกส่งผ่านวาล์วลดความดันให้ต่ำลงมาก

2. ซึ่งเป็นส่วนของขดท่อทำความเย็นที่ขดท่อนี้ น้ำยาที่มีความดันต่ำจะกลายเป็นไอ ดูดความร้อนจากตัวท่อและบริเวณข้างเคียง ทำให้ขดท่อทำความเย็นเย็นลง ด้านหลังของขดท่อเหล่านี้จะมีพัดลมเป่าให้ลมผ่าน อากาศที่ผ่านออกมา ก็จะเย็น และถูกนำไปใช้งานต่อไป จากนั้นน้ำยาที่กลายเป็นไอก็จะผ่านจุด

3. เข้าเครื่องวัดความดัน เพื่ออัดให้ความดันให้มีความสูงมาก ไอก็จะเกิดการกลั่นตัว กลายเป็นของเหลวที่ขดท่อระบายความร้อน (จุด 1- 4) การกลั่นตัวจะคายความร้อนออกมา ซึ่งจะมีพัดลมเป่าระบายความร้อนให้ออกไปข้างนอก จากขดท่อระบายความร้อน น้ำยาที่กลั่นตัวแล้วก็จะผ่านไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เข้าวาล์วลดความดัน เพื่อลดความดันต่อไป วงจรของการทำงานของเครื่องปรับอากาศก็จะหมุนเวียนอยู่ อย่างนี้ตลอดเวลา

สำหรับการเลือกอุปกรณ์ที่ใช้ในเครื่องปรับอากาศ เช่น วาล์วลดความดัน ชุดท่อระบายความร้อนและอื่นๆนั้นจะต้องมีการคำนวณหาข้อมูลเพื่อกำหนดขนาดและความสามารถอีก ซึ่งเรื่องนี้เป็นหน้าที่ของวิศวกรที่จะต้องคำนวณและกำหนดการใช้อุปกรณ์ต่างๆออกมา

การเลือกใช้เครื่องปรับอากาศ

โดยทั่วไปต้องคำนึงถึงเรื่องราคา คุณภาพ อายุการใช้งาน ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษา และความเหมาะสมสำหรับสภาพของสถานที่ที่จะใช้ต่อไปนี้จะแสดงข้อดี ข้อเสีย ของเครื่องปรับอากาศทั้ง 3 แบบ

แบบศูนย์รวม

ข้อดี

1. มีท่ออากาศต่ออย่างทั่วถึงไปทั้งอาคาร ทำให้การกระจายอากาศเป็นไปอย่างสม่ำเสมอสามารถควบคุมความเย็นได้ตลอดทั่วทั้งอาคาร
2. มีขนาดใหญ่เหมาะสำหรับอาคารที่มีขนาดใหญ่
3. ไม่มีเสียงดัง

ข้อเสีย

1. ต้นทุนและค่าใช้จ่ายในการติดตั้งสูง
2. มีความร้อนแทรกซึมเข้าไปตามท่อส่งอากาศได้ทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง
3. อาคารที่ติดตั้งเครื่องปรับอากาศแบบนี้จะต้องมีการออกแบบเป็นพิเศษสำหรับการเดินท่อต่างๆ
4. ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาสูงมาก

แบบหน้าต่าง

ข้อดี

1. มีขนาดเล็กติดตั้งง่าย
2. มีราคาถูก เหมาะสมที่จะนำมาใช้ตามบ้านเรือนหรือสำนักงานที่มีขนาดเล็ก
3. การบำรุงรักษาทำได้ง่าย โดยการถอดเครื่องปรับอากาศลงมาทั้งเครื่อง

ข้อเสีย

1. ถูกจำกัดให้ใช้กับห้องที่มีขนาดเล็กเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การติดตั้งเครื่องปรับอากาศจำเป็นต้องเจาะผนังเพื่อการติดตั้งทำให้อาคารขาดความสวยงามไป และถ้าติดเป็นจำนวนมากก็จะทำให้อาคารขาดลักษณะเด่นของความสวยงาม
3. มีเสียงดังกล่าวแบบอื่น เพราะอุปกรณ์ทุกอย่างรวมอยู่ในกล่องเดียวกันหมด

แบบแยกส่วน

ข้อดี

1. เครื่องเดินเงียบ เพราะอุปกรณ์บางส่วนอยู่นอกอาคาร
2. มีหลายขนาดตั้งแต่เล็กจนถึงใหญ่มาก
3. หน่วยที่ทำความเย็นสามารถออกแบบให้สวยงาม เป็นอุปกรณ์ตกแต่งภายในได้

ข้อเสีย

1. มีที่ระบายระหว่างหน่วยทำความเย็นกับระบายความร้อนทำให้ต้องเจาะผนังอาคาร
2. ความร้อนสามารถแทรกซึมเข้าไปตามท่อต่างๆได้ ทำให้ประสิทธิภาพลดลง
3. กระจายอากาศไม่ทั่วถึง

การเลือกใช้ระบบเครื่องปรับอากาศ

องค์ประกอบต่างๆในโครงการ จะมีลักษณะแตกต่างกันออกไปบางส่วนสามารถใช้การระบายอากาศตามธรรมชาติได้ แต่บางส่วนจำเป็นต้องมีการปรับอากาศ เนื่องจากลักษณะเฉพาะขององค์ประกอบนั้นๆ ที่จะต้องมีการควบคุมอุณหภูมิ ความชื้น และการระบายอากาศ จึงต้องมีระบบปรับอากาศที่เหมาะสมสำหรับองค์ประกอบเหล่านี้

การพิจารณาเลือกใช้เครื่องปรับอากาศ จะต้องคำนึง

1. จุดมุ่งหมายในการใช้งาน เช่น ต้องการความเย็นเป็นพิเศษ หรือต้องการความเย็นมากกว่าปกติ
2. ลักษณะอาคาร เช่น
 - อาคารขนาดเล็ก อาจใช้แบบWINDOW TYPE
 - ห้องขนาดใหญ่หลายๆถ้าใช้แบบ WINDOW TYPE อาจกระจายลมได้ไม่ทั่วถึง อาจกระจายลมได้ไม่ทั่วถึง ดังนั้นทำให้อาจพิจารณาใช้แบบ SPLIT TYPE แต่แบบ SPLIT TYPE ก็มีกำลังจำกัด 8-25 ตัน หรือถ้าห้องน้ำยาเกินไปก็ไม่เหมาะสม
 - อาคารหลายๆชั้นควรใช้แบบ CENTRAL ถ้าใช้แบบ WINDOW TYPE หรือ SPLIT TYPE จะทำให้จำนวนเครื่องมาก ดูแลรักษายาก และทำลายความสวยงามของอาคาร
 - อาคารมีห้องหลายๆห้องอาจใช้แบบ CENTRAL ซึ่งประหยัดและอายุการใช้งานยาวนานกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เงื่อนไขเฉพาะของอาคาร เช่น อาคารบางแห่งเดินท่อยาก จึงต้องใช้แบบ WINDOW TYPE หรือ SPLIT TYPE แทนแบบ CENTRAL

ดังนั้น จึงสามารถสรุปพื้นที่ที่จะต้องมียระบบปรับอากาศ และลักษณะของระบบปรับอากาศ ได้

ดังนี้

ตารางที่ 4.3 แสดงตารางการใช้เครื่องปรับอากาศภายในโครงการ

องค์ประกอบ	ระบบปรับอากาศ		เหตุผล
	CENTRAL WATER	CHILLED	
1. ส่วนโถงกิจกรรม	CENTRAL WATER	CHILLED	- เป็นส่วนพื้นที่ปานกลางและใช้งานในช่วงเวลาเดียวกันกับส่วนร้านค้าให้เช่า
2. ส่วนสำนักงาน	CENTRAL WATER	CHILLED	- เป็นส่วนทำงานของเจ้าหน้าที่และพนักงานบริการต่างๆของโครงการและใช้งานเวลาเดียวกันทั้งหมด - การจัดวางออกแบบส่วนทำงานนี้ ใช้ระบบเปิดทั้งหมด (ยกเว้นฝ่ายบริหารและห้องประชุม) ซึ่งมีภาวะการใช้งานไม่แน่นอน แต่ต้องการความสงบพอสมควร จะให้ใช้การแยกท่อไปยังห้องทำงานซึ่งเครื่องควบคุมการเปิดปิดมีต่างหาก
3. ส่วนสถาบันการศึกษา	SPLIT TYPE		- มีการแบ่งส่วนเรียนเป็นห้องต่างๆการเรียนการสอนจึงเป็นการสะดวกกว่าในการใช้งานแต่ละห้อง
4. PLAZA	CENTRAL WATER	CHILLED	- เป็นส่วนให้บริการแก่ผู้ใช้โครงการซึ่งมีจำนวนมาก มีการเดินทางเข้าออกทุกวัน มีการสูญเสียความเย็นสูง จะต้องใช้ระบบที่ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ระบบการสัญจรภายในศูนย์การค้า

การหมุนเวียนภายใน เป็นส่วนสำคัญของการวางแผน และเกี่ยวข้องกับผู้ใช้บริโภคและสินค้า ซึ่งจะมีทั้งเส้นทางสัญจรเข้าในแนวราบและแนวตั้ง

ระบบสัญจรในแนวราบ

คือ ทางเดินที่ต้องสัมพันธ์ในทุกส่วน รวมทั้งทางสัญจรในแนวตั้งด้วย คือทางขึ้นลงด้วยลิฟท์บันไดเลื่อน และบันไดต้องอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม ที่จะทำให้ลูกค้าสามารถเดินเลือกสินค้าได้หลากหลาย มีเส้นทางหลักที่ใหญ่ที่สุดที่จะต้องผ่านให้ได้แผนกมากที่สุดเท่าที่จะจัดให้ จากเส้นทางหลักที่จะแตกเข้าสู่เส้นทางสัญจรที่มีขนาดเล็กลงแจกจ่ายไปยังร้านต่างๆ ภายในแผนกนั้นๆ อย่างทั่วถึง ซึ่งขนาดของเส้นทางนั้นขึ้นอยู่กับขนาดของห้างและอื่นๆ เช่น ขนาดของวัสดุที่ใช้ในการปูพื้นห้าง เป็นต้น

ระบบทางสัญจรในแนวตั้ง

คือ ทางติดต่อแต่ชั้นสามารถแบ่งได้ 3 ชนิดคือ

1. บันได
2. ลิฟท์
3. บันไดเลื่อน

ซึ่งห้างฯ ขนาดใหญ่ควรมีระบบทางสัญจรดังกล่าวครบ และจัดอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมมีเหตุผล

โดยปกติแล้วห้างฯ ที่มีเนื้อที่มากพอ มักเจาะช่องบันไดไว้ใหญ่มาก เพื่อให้ลูกค้าที่ขึ้นลงไปชั้นบน จะสามารถมองเห็นแผนกสินค้าต่างๆ ในชั้นถัดมาในมุมมอง สูง ดังนั้น ช่องบันได จึงควรอยู่ในส่วนกลางของเนื้อที่ทั้งหมด เพื่อความสง่างาม และยังมองเห็นแผนกต่างๆ ได้ชัดเจนอีกด้วย

ที่ตั้งของทางเข้าและการให้บริการทางเข้า

การจัดสร้างทางเข้าเกี่ยวกับการสัญจรภายนอก ควรเป็นทางเข้าพิเศษที่สะดวกและสัมพันธ์กับถนน ป้ายจอดรถ ทางต้องแยกให้ห่างจากบรรดาห้องโชว์สินค้าให้มากที่สุด การขนส่งสินค้าต้องคำนึงถึงทางเข้า (การบริการส่ง) ไปยังห้องรับสินค้าบางร้านอาจจากคลังสินค้าไปยังบริเวณที่ขายเลย สินค้าจนไปบรรจุหรือซื้อออกไปโดยลูกค้า สินค้าที่ไม่ต้องการจะต้องมีการเก็บจากร้านส่งไปยังที่เก็บสินค้า

ทางเข้าของพนักงานต้องแยกจากทางเข้าและออกของลูกค้า รวมทั้งเข้าห้องพักและห้องน้ำของพนักงานด้วย

ตำแหน่งและขนาดของ LOBBY LIFT

ช่องลิฟท์และโถงลิฟท์เป็นพื้นที่ส่วนสำคัญที่สถาปนิกต้องคำนึงถึงด้วย โถงลิฟท์เป็นจุดที่มีความสำคัญเนื่องจากใช้เป็นจุดกระจายคนส่วนจากโถงลิฟท์ไปยังส่วนอื่นๆและเป็นความสำคัญส่วนที่ซอกนากันขึ้นเป็นชั้นๆส่วนโถงลิฟท์ที่อยู่ด้านล่างสุดจะต้องตั้งอยู่ในที่ที่ติดต่อกับทางเข้าใหญ่ซึ่งสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวกสบายร่างกายที่สุด ส่วนบริเวณที่ติดต่อกันกับโถงลิฟท์นั้นควรจัดให้มีบริเวณสำหรับจัดวางโทรศัพท์สาธารณะ BUILDING DIRECTORY ELEVATOR STARTER SERVICE ELEVATOR INDICATOR และแผงควบคุม

ขนาดของพื้นที่ที่ลอบบี้ลิฟท์ ควรสามารถรองรับจำนวนคน จำนวนคนสูงสุดที่จะมารวมกันเพื่อใช้ลิฟท์ได้อย่างสะดวกสบาย และไม่ทำให้เกิดการติดขัดของการเข้าออกจากลิฟท์โดยคิดจำนวนคนที่มาใช้ในช่วง RUSHHOUR (ในช่วงเวลา 15 -20 นาทีสูงสุด) กำหนดขนาดลอบบี้ลิฟท์ที่ต้องการในแต่ละชั้น

โดยประมาณว่าการใช้พื้นที่ / คน มีค่าประมาณ 4 ตารางฟุตสำหรับคนที่มายืนคอยขึ้นลิฟท์ที่จะมาถึง และนอกจากนี้จะเดินเชื่อมระหว่างลอบบี้ใหญ่กับลอบบี้มันจะใช้การคำนวณ จากการประมาณพื้นที่ / คน เป็น 4 ตารางฟุตเท่านั้น โดยขนาดพื้นที่นี้คิดรวมเอาพื้นที่การสัญจรของคน และการเข้าสู่บริเวณอื่นๆ ที่เป็นส่วนประกอบของลิฟท์

บันไดเลื่อน

ขนาดของบันไดเลื่อน

มุมของตัวบันไดไม่ควรเกิน 35 องศา กับพื้นและความสูงไม่ควรเกิน 6.00 เมตร ความเร็วของบันไดไปตามความเอียงของบันได ไม่มากกว่า 0.5 คนต่อวินาที โดยทั่วไปมุมของบันไดที่เหมาะสมไม่ควรเกิน 30 องศา ซึ่งเป็นมุมที่นิยมใช้กันทั่วไป แม้ว่าบางผู้ผลิตจะผลิตมุมที่ต่ำกว่านี้ความกว้างของบันไดเลื่อนวัดสัดส่วนใน มีขนาดความกว้างที่ใช้คือ มากที่สุด 1.50 เมตร น้อยที่สุด 0.6 เมตร

โครงสร้างบันไดเลื่อนเป็นโครงสร้างเหล็กรองรับทั้งบนและล่างของตัวบันไดและโดยเฉพาะจุดกึ่งกลางเมื่อความสูงไม่เกิน 6 เมตร ชั้นบันไดจะถูกบรรจุอยู่บน 2 ส่วนของรางและส่วนที่ลากโซ่มอเตอร์ และตัวขับเคลื่อนจะอยู่ภายในโครงสร้างได้บันได

ข้อดีของการเลือกใช้ระบบบันไดเลื่อน

- สามารถขนย้ายคนได้เป็นจำนวนมาก
- มีความปลอดภัยมากกว่าระบบลิฟท์
- ไม่ต้องเสียเวลารอเหมือนลิฟท์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสียหรือข้อจำกัดของการเลือกใช้ระบบบันไดเลื่อน

- ถ้าจำนวนชั้นมากๆ ก็ไม่สะดวกและเร็วเท่าลิฟท์ จึงมีข้อจำกัดว่าไม่ควรใช้กับอาคารที่สูงเกิน 5 ชั้น

การจัดวางตำแหน่งของบันไดเลื่อน (LOCATION ARRANGEMENT)

การจัดวางตำแหน่งของบันไดเลื่อน ควรจัดให้มีทิศทางที่เป็นแกนสัญจรหลักของอาคาร สำหรับการจัดวางตัวบันไดเลื่อน สามารถแยกพิจารณาได้ 2 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. แบบสัญจรต่อเนื่อง
2. แบบสัญจรไม่ต่อเนื่อง

1. การจัดวางตัวบันไดเลื่อนแบบสัญจรต่อเนื่อง

ข้อดีของการจัดวางลักษณะนี้ ก็คือคนที่จะขึ้นหรือลงบันไดเลื่อนต่อเนื่องกันไปยังชั้นอื่นๆ ไม่จำเป็นต้องเดินอ้อม ถ้าจัดวางในลักษณะนี้บันไดเลื่อนในทิศทางขึ้นหรือลงจะถูกจัดให้อยู่ใกล้กับบันไดเลื่อนตัวที่มีทิศทางเดียวกัน ที่จะขึ้น-ลง ไปยังชั้นต่อไป ลักษณะการจัดวางแบบสัญจรต่อเนื่องสามารถจัดได้ 2 แบบ คือ

1. การจัดแบบไขว้กัน (CRISSCROSS)

เป็นวิธีที่ใช้กันทั่วไป เพราะราคาต้นทุนต่ำ ข้อกำหนดหรือข้อจำกัดของโครงสร้างตัวบันไดเลื่อนมาน้อย และเสียพื้นที่สำหรับตัวบันไดเลื่อนและบริเวณรอบๆ ในแต่ละชั้นอาคารน้อยกว่าแบบอื่น

2. การจัดแบบขนานกัน (PARALLEL)

เป็นการจัดวางบันไดเลื่อน 2 ตัว ที่มีทิศทางเดียวกัน ขนานกันไป แต่ข้อเสียของการจัดวางแบบนี้ก็สะดวกคือ สะดวกกว่าแบบที่ 1 และมีราคาแพงกว่า

4.5 ระบบสี

การออกแบบสีภายในศูนย์การค้า นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงการออกแบบสีสันทิ้งให้ออกมาแล้วเกิดบรรยากาศประทับใจลูกค้าเมื่อแรกพบ และไม่รบกวนต่อส่วนหน้าร้านย่อย และยังคงให้ความสัมพันธ์กับส่วนต่างๆ เช่น พื้นผิว ผนังต่างๆ ของตัวภายในศูนย์การค้าด้วย การให้สีโดยมากโดยศูนย์การค้าทั่วไปในกรุงเทพฯ จะยึดตามแนว DESIGN CONCEPT ของศูนย์การค้านั้นๆ เพื่อคงไว้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของศูนย์การค้า

อิทธิพลที่มีผลต่อการออกแบบภายใน SHOPPING CENTER

สี (COLOR)

การออกแบบสีภายใน SHOPPING CENTER จะต้องคำนึงถึงอิทธิพลต่างๆ ที่มีผลต่อการสร้างบรรยากาศภายใน นอกจากลักษณะโดยรวมของหน้าร้านของแต่ละร้าน เนื้อที่สีจวบ การให้แสง วัสดุ พื้นผิวต่างๆ แล้ว การออกแบบสีนั้นมีความสำคัญมาก ให้ด้านการใช้ความรู้สึกมีบรรยากาศในการซื้อขาย สามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าและพนักงานได้เป็นอย่างดี

โดยเฉพาะอย่างยิ่งสินค้าประเภทแฟชั่น จึงเป็นสินค้าหลักของโครงการที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงที่จะจัดความสัมพันธ์ให้เข้ากันได้ และตลอดบริเวณที่จำหน่ายสินค้า จะสร้างบรรยากาศที่ก่อให้เกิดอารมณ์ในการซื้อ จะต้องเชื่อมโยงให้โดยร้านต่างๆ ที่จำหน่ายสินค้าประเภทเดียวกันมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้เกิดบรรยากาศในการซื้อ การได้เห็นและรับสื่อจากสินค้าที่ชักชวนในการซื้อ และสิ่งซึ่งให้ความรู้สึกกับบรรยากาศเหล่านั้นก็คือ สีนั่นเองการแก้ปัญหาที่จำทำร่วมกันระหว่างชนิดของสินค้า นโยบายการจัดจำหน่าย นอกจากนี้การเลือกใช้วัสดุจะต้องคำนึงถึงการป้องกันเสียงสะท้อน การให้แสงสว่างด้วย

การจัดบริเวณโชว์สินค้า นับว่าสลับซับซ้อนยิ่งกว่าการจัดแสงบนเวทีเสียอีกเนื่องจากละครมองจากมุมเดียว ผู้เข้าชมละครนั่งอยู่กับที่ มุ่งจุดสนใจออกไปที่จุดเดียวกันเท่านั้น ส่วนผู้ซื้อสินค้าเคลื่อนไหวตลอดเวลาแล้วแต่ละบุคคลจะตัดสินใจเดินไปทางใดทางหนึ่ง จากหน้าร้านไปมุ่งสู่เคาน์เตอร์จำหน่ายสินค้า คล้ายกับการดูละครหลายเวทีต่อกัน ดังนั้นจุดสนใจจึงต้องต่อเนื่องกันตั้งแต่ทางเข้าเป็นต้นไป

ดังนั้นผู้ที่มีบทบาทมากที่สุด ก็คือ ตัวสินค้านั่นเอง การประสานลงรอยกันของสินค้าตลอดจนเส้นทางที่ผ่านไป จะต้องมีความสัมพันธ์กัน สำหรับปัจจุบันผู้ซื้อสินค้าได้รับการพัฒนาจนถึงขีดสุด ที่จะใช้เทคนิคโปร่งแสงที่สุดที่เหนี่ยวนำให้เกิดความสัมพันธ์ของสินค้าทั้งข้างหน้าและข้างหลัง จะต้องเป็นที่สะดุดตา และดึงดูดให้ลูกค้าสนใจในตัวสินค้า

ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นแสง พื้นผิว สีภายในและสีภายนอก จะต้องเลือกด้วยความระมัดระวังเป็นพิเศษ ไม่ว่าจะเป็นแสงสีแบบนุ่มนวล หรือแสงสีแบบแข็งกระด้าง มีดสีหรือสว่างจ้า อบอุ่นหรือหนาวเย็นก็ตาม ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสีเท่านั้น

การศึกษาถึงลักษณะของสีที่เกี่ยวกับความรู้สึกของสีบางสีจะเหี่ยยกว่าเดิมเล็กน้อย ดังนี้

สีแดง

- ให้ความรู้สึกมีพลังสมบูรณ์ ขวนลุ่มหลง การใช้สีสดสีแดงแก่เพียงแค่นี้เล็กน้อย จะทำให้เป็นตัวเด่นสำหรับ ภายในอาคารสีแดงไม่เพียงแค่นี้ให้ความรู้สึกเร้าใจได้เหมือนกันนอกจากนี้ยังเป็นภัยทางด้านจิตวิทยาได้ เช่น ดวงไฟสีแดงที่ใช้ในการจัดรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และ มีความรู้สึกที่ว่าปวด ศีรษะและตาลายได้ แม้ว่าจะใช้เพียงเล็กน้อย

สีเหลือง

- ให้ความรู้สึกที่เร่งรีบ สดใส สีเหลืองเข้มมากจะทำให้เกิดความรู้สึกหงุดหงิดได้ สีเหลืองอ่อนให้ความรู้สึกของความสะอาด ความสว่าง สีเหลืองที่ใกล้ไปทางสีส้ม จะมองดูคล้ายของเทียม และคล้ายกับของเล่นสมัยใหม่ที่ตกแต่งไว้อย่างเรียบร้อย จะใช้ได้เพียงจำนวนน้อย เช่น บานประตูดู เสื้อผ้าของเด็ก ซึ่งผนังเป็นสีเทาอ่อนๆ

สีเขียว

- ไม่ทำให้เกิดลวงตาในการมองจะไม่ใช้ใกล้เคียงกับสีแดงในจำนวนเท่ากันสีเขียวให้ความรู้สึกสดชื่น กระชุ่มกระชวยเสมอ และใช้พักสายตาได้ โดยธรรมชาติจะใช้สีเขียวเป็น เช่น สีที่ส่งเสริมทุกๆ สีให้ดูสดใสขึ้น สีเขียวควรใช้ในการทำความเข้าใจบางอย่างมาจากส่วนต้นไม้ สีเทา สีมอๆ หรือสีแก่ๆ ส่วนมากจะใช้ได้คืออย่างมากทีเดียวในการเน้นสีพื้น ที่นิยมสำหรับเครื่องเรือนทำด้วยไม้เนเบิล หรือไม้สัก

สีน้ำเงิน

- สีน้ำเงินเข้มให้ความรู้สึกสงบและลึกซึ้ง น้ำเงินอ่อน เช่น สีน้ำหรือสีฟ้า มีความสนใจของสีเขียวอยู่ด้วย แม้ว่าปราศจากตัวสีเขียวก็ตาม สำหรับผนังหรือเฟอร์นิเจอร์ สีฟ้าและสีที่ใกล้เคียงกับน้ำ หรือสีน้ำเงินที่ใช้มากเกินไป จะทำให้เกิดความไม่เบิกบาน สีน้ำเงิน สีน้ำเงินอมเขียว ให้ความรู้สึกตื่นเต้น เช่น แสงของโอบอล การแพนหางของนกยูง เป็นสีที่มีเสน่ห์งดงาม

สีกลุ่มดำ

- เทา ขาว เรียกว่า สีเอกรงค์ ไม่สมควรใช้ร่วมกันระหว่างแม่สี (น้ำเงิน เหลือง แดง)

สีขาว

- ให้ความรู้สึกสะอาด บริสุทธิ์ ระหว่างการใช้ห้องครัวที่เป็นสีขาวทั้งหมด หรือสีขาวทั้งหมดของห้องน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สีดำ** - การใช้สีดำบ้าง ขาวบ้าง ในพื้นที่ร่วมกับสีอื่นๆ จะทำให้เกิดความกระปรี้กระเปร่า และทำให้เกิดความมีชีวิตชีวา ไร่แจ่มใส
- เมื่อสีดำและสีขาวมีความติดกัน นำมาใช้กับสีอื่นๆ สีเทาสามารถทำให้ความกลมกลืนระหว่างสีอื่นๆ

กรรมวิธีการใช้สีกลลา

- สีขาว** - ติดกับสีอื่นเด่น เป็นกรอบได้ดี เช่นกรอบรูป หน้าต่าง กระจก เป็นต้น ตลอดจนจัดแบ่งผนังเป็นช่อง ใช้เป็นสีของฐานหรือส่วนที่อยู่ต่ำหรือลึก เพื่อเน้นให้เด่นเป็นตัวเสริมสีอ่อนให้เด่น เป็นตัวเสริมสีอ่อนให้เด่นและเป็นตัวสะท้อนความงามส่วนข้างเดียว
- สีดำ** - ใช้ในพื้นที่เล็กน้อย หรือโครงสร้างที่ขอบบาง
- สีเทา** - ใช้ได้ดีในเนื้อที่กว้าง ลดความจำของสีขาว และความทึบของสีดำ ทำให้ดูแล้วสบายตา

CORTRACT AND CAMOUFLAGE เมื่อวิเคราะห์สีของสินค้าแล้ว ในขั้นต่อไปก็เป็นการสร้างบรรยากาศโดยรอบสินค้านั้น หรือความติดกันเป็นสิ่งสำคัญที่สุด แต่ต้องไม่ลืมว่าสีที่จะใช้ในส่วนของการจำหน่ายสินค้า จะต้องมีความสมดุลและเข้ากันได้ ถึงแม้จะมีสีบางสีที่ติดกันและเด่นออกมากก็ตาม ดังนั้น สีของผนังและเพดานที่เพิ่มเข้ามานั้น จึงเป็น BACK GROUN ให้แก่สินค้าและสีติดกันบางสีก็สามารถสร้างความน่าสนใจให้แก่สินค้าบางกลุ่ม ดังนั้นเมื่อมองไปในส่วนจำหน่ายสินค้าทั้งหมด COLOR CONTRACT และ CAMOUFLAGE จึงมีบทบาทอย่างมากในการเพิ่มรสชาติให้แก่การซื้อสินค้าไม่ให้จืดชืด และไม่ยุ่งเหยิงจนเกินไป

ระบบการใช้สีแบบง่าย ๆ 5 แบบ

มีอยู่หลายด้านด้วยกันที่จะจัดสีของผนังให้อยู่ในสภาพที่งดงามในตัวของมันเอง แต่ไม่มาแข่งกับสินค้าที่ตั้งโชว์อยู่ การจัดการดังกล่าวมีถึง 5 วิธีคือ

1. ผนัง พื้น และเพดาน สามารถที่ใช้สีที่แตกต่างกัน แต่สามารถเข้ากันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เพดาน ให้สีที่รุนแรง ส่วนผนังและพื้นให้สีเรียบง่าย
3. พื้นสีที่รุนแรงส่วนผนังและเพดานให้สีที่เรียบง่าย
4. พื้นผนัง และเพดาน ที่ไม่ใช่โซวสีน้า ให้สีกลางๆ ส่วนผนังโซวสีน้าให้สีที่รุนแรง
5. พื้น ผนัง และเพดาน ทั้งหมดให้สีคล้ายคลึงกัน แต่ตัดกับสีน้า

4.6 วัสดุพื้น ผนัง เพดาน

พื้น พื้นในอาคารสาธารณะทั่วไป คำนึงถึงความทนทานถาวร และความสวยงามควบคู่กันไป แบ่งออกเป็นส่วนๆ โดยเฉพาะศูนย์การค้าขนาดใหญ่ มักใช้พื้นกระเบื้องยาง โดยสั่งทำขนาดพิเศษ และพื้นหินขัดในบางแผนกก็มีการออกแบบพิเศษ โดยต้องการความหรูหรา ก็ใช้ปูพรม เช่น ภายในร้านค้าให้เช่า ฯลฯ

ผนัง ผนังในงานสถาปัตยกรรม แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

ผนังหนัก (WALLS) หมายถึง ผนังอาคาร ซึ่งเป็นของสถาปัตยกรรมมีน้ำหนักมากจำเป็นต้องมีคานรับ ผนังหนักทำหน้าที่เป็นกรอบของอาคาร เน้นแสดงรูปฟอร์มของอาคารภายนอก ความสำคัญในการใช้ผนังภายในส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับผนังเบา (PARTENS) เป็นผนังภายในโครงสร้างเบา ไม่จำเป็นต้องมีคานมารับ ให้กันแบ่งส่วนต่างๆของห้องทำงาน ความต้องการของเนื้อที่ใช้สอย ส่วนใหญ่เป็นงานตกแต่งภายใน ซึ่งช่างไม้เป็นผู้ทำ แบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

1. ผนังเบาโครงสร้างไม้ (PERMANENT PARTIPN WOOD FLAMING)

2. ผนังโครงสร้างโลหะเฟลม (PERMANENT PARTIPN LIGHTWEITH METAL FRAMING) ซึ่งปูด้วยไม้ยัด ยิปซัมบอร์ด หรือพลาสติกแผ่น ซึ่งลักษณะการใช้งานแตกต่างกันไปตามความเหมาะสม

ตารางที่ 4.4 แสดงข้อดีและข้อเสียของโครงสร้างไม้และโครงสร้างโลหะเฟลม

ผนังโครงสร้างไม้	ผนังเบาโครงสร้างโลหะเฟลม
1. น้ำหนักมาก	1. น้ำหนักเบา
2. ติดตั้งยาก	2. ติดตั้งง่าย รวดเร็ว
3. เหมาะกับงานขนาดเล็ก	3. เหมาะสมกับงานขนาดใหญ่
4. มีความอ่อนตัวในการเปลี่ยนแปลงน้อย	4. มีความอ่อนตัวในการเปลี่ยนแปลงมาก
5. เดินสายหรือท่อภายในโครงสร้างลำบาก	5. สามารถเดินสายหรือท่อภายในโครงสร้างได้ดีกว่า เพราะมีรูตลอดทุกเฟลม
	6. ใช้กับอาคารที่ติดตั้งระบบป้องกันไฟ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพดาน

ในปัจจุบันศูนย์การค้าที่ได้มาตรฐาน ได้รับการออกแบบติดตั้งวัสดุอุปกรณ์ต่างๆที่มีระบบกลไกที่ทันสมัย อาทิเช่น ระบบป้องกันไฟระบบป้องกันเสียงสะท้อน และระบบปรับอากาศ

เพดานแขวนกริดอะคูสมิเนียมACOUSTIC(SUSPENDED SUSCUSSTICAL CEILING) มีความสำคัญมากในงานดังกล่าว

ระบบการติดตั้งรูปตัวที แขนงกับที่้ออาคารด้วยเส้นลวด

- 1.MAIN TEES เป็นอะคูสมิเนียม รูปตัวที แขนงกับที่้ออาคารด้วยเส้นลวด
- 2.CROSS TEE เป็นตัวเสริมระหว่างแผ่นฝ้าเพดาน
- 3.WALLANGLES ใช้สำหรับตัวประกอบเข้ามุมผนัง

นอกจากนี้ การติดตั้งเพดานที่มีความละเอียดรอบคอบมากขึ้นไปอีก ยังใช้ FLAY SPLIN(มีลักษณะเป็นไม้หรือโลหะอะคูสมิเนียมบางๆเป็นตัวเชื่อมของแผ่นฝ้าเพดานโดยซ่อนไว้ระหว่างรอยต่อฝ้าเพดาน)

ตารางที่ 4.5 แสดงการเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียของวัสดุที่ใช้งาน

วัสดุ	ข้อดี	ข้อเสีย
ไม้	เป็นวัสดุที่หาง่ายในเขตร้อน แข็งแรง สวยงาม นำความร้อนน้อย สดุดลาย สวยงาม เหมาะในการใช้เฟอร์นิเจอร์ ราคาไม่แพงมาก	จะเสื่อมคุณภาพได้โดยน้ำ ความร้อน อากาศ แสงแดด มุพังเร็ว เนื่องจากเชื้อรา ปลวก มอด แมลงกัดไช ต้องหาวิธีป้องกัน
อิฐ	มีความคงทนต่อสภาพดินฟ้า อากาศ นำความร้อนต่ำ ทนต่อการเผาไหม้	ถ้ากรรมวิธีการเผาไหม้ได้มาตรฐานจะทำให้เนื้อไม้แน่น น้ำซึมได้
หิน	สามารถนำมาใช้ได้ในประเทศเขตร้อน แข็งแรงทนทาน เหมาะกับการตกแต่ง ทำกำแพงกันดิน จัดสวน	ค่าขนส่งแพง และแตกร้าวได้ง่าย
ซีเมนต์	ทนทานและเข้ากับสภาพภูมิประเทศต่างๆ ได้เป็นอย่างดี	มีความชื้น ดูดความร้อนได้
ไม้ไฟ	สะดวกต่อการตกแต่ง ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นธรรมชาติได้ง่ายถ้าตัดแปลงโดยยึดเป็นแผ่นสำเร็จรูป	เก่า และมุพังเร็ว แมลงเจาะไชได้ง่าย
คอนกรีตบล็อก	ไม่แตกร้าวในเมืองร้อนแห้งแล้ง กรรมวิธี	น้ำฝนและความชื้นซึมผ่านได้นำความ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	การผลิต และการก่อสร้างได้ง่าย และประหยัดต้นทุนต่อการเผาไหม้ ทำผนังรับน้ำหนักได้ โดยไม่ต้องมีเสาหรือเหล็กเสริม	ร้อนดี
ยิปซัม	สามารถคงคุณภาพที่ดีได้ดีในระยะเวลานานแม้ในที่ที่มีอากาศร้อนจัด กันความร้อนได้ดี	เปราะ หลุดแตกง่าย
เซลโลกรีต	เป็นใยไม้ที่ผสมน้ำยาป้องกัน ปลวก เก็บเสียง ป้องกันความร้อนได้ดี ไม่บิดงอ ไม่ยุ่ย หรือผุง่าย ทนแดดทนไฟ	ผิวหนาแข็ง อาจแตกได้บ้าง และอาจเป็นรอยร้าวระหว่างรอยต่อของแผ่น

วัสดุ	ข้อดี	ข้อเสีย
อลูมิเนียมและโลหะผสม อลูมิเนียม	แข็งแรง ทนทานต่ออากาศร้อน ไม่เป็นสนิม มีความสามารถในการสะท้อนความร้อนสูง น้ำหนักเบา สะดวกในการขนส่งไม่ต้องระมัดระวังการแตกหักผลิตให้มีขนาดตามต้องการได้ง่าย	ราคาแพง
กระจก	กันน้ำ ฝุ่น ฝน ปลอดภัยจากเชื้อราเหมาะสำหรับใช้ในที่ที่ต้องการแสงธรรมชาติ ถ้าเป็นกระจก 2 ชั้น จะกระจายแสงได้ดี และช่วยกรองความร้อน	แตกง่าย โดยเฉพาะที่ทำเป็นแผ่นใหญ่ ไม่เหมาะกับสภาพที่มีพายุแรง เป็นตัวนำความร้อนที่ดี
กระดานชนวน ฉ่อย	มีความนุ่มสามารถเก็บเสียงได้พอสมควร มีขนาดแผ่นที่เท่ากันใช้กรุผนังได้	ติดไฟง่าย ถูกน้ำยุ่ยง่าย
เซฟวิงบอร์ด	มีความคงทนต่อสภาพดินฟ้า อากาศ ไม่ยืดหด ตอกตะปูไม่แตก มีลายไม้งดงามพอสมควร ตกแต่งวิธีเดียวกับไม้อัด	ไม่ทนน้ำ ทำให้ยุ่ยได้ มีความเปราะ ปลวกชอบกิน ดูดสี สิ่งขัดมัน และน้ำยาต่างๆ
ทิโอบอร์ด	เป็นส่วนเคลือบน้ำยา และแบบฟอกแผ่น มีความแข็งแรง ไม่บิดงอ ผิวหน้ามีความทนทานผิวหน้าเรียบ	ทาสีไม่ได้ เพราะบังคบสีในตัวไม่เหมาะสำหรับฝ้าเพดานราคาค่อนข้างแพง
กระดานปิดผนัง	เป็นวัสดุที่ทำให้เกิดการความสวยงาม สะอาดตา มีคุณค่า	ราคาแพง ถูกน้ำและความชื้นจะยืดพอง ติดไฟง่าย และรักษา

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กระดาษปิด ผนัง	ยิ่งขึ้น เหมาะสมกับการตกแต่ง เพื่อให้ ความรู้สึกหรูหรา	ความสะดวกสบาย
แผ่นอะคูสติค	เก็บเสียงได้ดี มีเนื้อนุ่ม ป้องกัน ความร้อน น้ำหนักเบา บูผนัง ทาสีได้ง่าย มีความ คงทน ไม่บดงอ ตอกตะปูไม่แตก เลื่อยได้ ตามต้องการ ติดตั้งง่าย	มองเห็นรอยต่อ ถูกน้ำย่อย ดูดีสี
พรม	ช่วยเก็บเสียงได้ดี แก้เสียง สะท้อนได้ดี มี ความอ่อนนุ่มน่าสัมผัส ไม่ลื่น ส่งเสริม คุณค่า ของสถานที่ให้ดูสง่างาม ใช้เน้นจุด เฉพาะ มีสี และลวดลายให้เลือกมากมาย	ราคาแพง ทำความสะดวกสบาย ไม่ค่อย เหมาะกับ สภาพแวดล้อมที่มีฝุ่นมาก

วัสดุ	ข้อดี	ข้อเสีย
ม่าน	ป้องกันความร้อน และแสงสะท้อน สามารถลดความเข้มของแสงสว่างให้ น้อยลงได้ เมื่อไม่ต้องการแสงสว่างมาก บางชนิดเป็นวัสดุทางวิทยาศาสตร์ก็ใช้ได้ดี สามารถปรับได้ตามต้องการ ถ่ายเทอากาศ โดยการรูดม่าน	

4.7 ระบบป้องกันอัคคีภัย

ระบบท่อดับเพลิง

ปัจจุบันนิยมใช้ระบบท่อดับเพลิง พร้อมม้วนน้ำใบ และหัวฉีด เป็นเครื่องมือสำหรับดับเพลิง
ในระยะเริ่มแรก ปริมาณน้ำที่จะต้องจ่ายออกจากหัวฉีดไม่ควรน้อยกว่า 5 แกลลอน/นาที และในการ
ออกแบบ คำนวณ เมื่อกรณีที่ใช้หัวฉีด 2 หัว พร้อมๆ กัน หน่วยดับเพลิงของอังกฤษได้แนะนำว่า น้ำที่ใน
การดับเพลิงต้องไม่ต่ำกว่า 100 แกลลอน/นาที ท่อดับเพลิงยื่นสำหรับอาคารสูงกว่า 75 ฟุต ให้ใช้ท่อ
ขนาด 6 นิ้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.8 อุปกรณ์พิเศษ

VDO WALL

VDO WALL เป็นวิดีโอจอยักษ์ ขนาด 4.4 x 7 เมตร ควบคุมด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ติดตั้งอยู่บริเวณชั้น 1 ตรงกลางศูนย์การค้า โดดเด่นสะดุดตา และเป็นเอกลักษณ์มีประการหนึ่งของศูนย์การค้า โดยจะเป็นจุดดึงดูดความสนใจ ซึ่งนอกจากจะให้ความบันเทิงแล้ว วิดีโอจอยักษ์นี้ยังจะเป็นศูนย์กลางข่าวสารข้อมูล สำหรับกิจกรรมส่งเสริมการขายของร้านค้าหรือรายการอื่น ๆ ที่จัดขึ้นเป็นพิเศษ

ระบบควบคุมและจอภาพ VDO WALL เป็นเทคโนโลยีของการนำเสนอบนจอภาพขนาดใหญ่ ควบคุมการทำงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้ VDO WALL สามารถแสดงผลภาพได้ทั้งในรูปแบบของ VIDEO และกราฟฟิก จากการผสมผสานระหว่างจอภาพโทรทัศน์ ซึ่งรับสัญญาณจากเครื่องวิดีโอ , เครื่องเล่นเลเซอร์ดิสก์ , สัญญาณดาวเทียม และสัญญาณทีวีกับจอภาพคอมพิวเตอร์ ซึ่งรับสัญญาณข้อมูลกราฟฟิกและข้อความ ในรูปสัญญาณดิจิทัลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ นั่นคือสามารถรับสัญญาณจาก ANALOG และ DIGITAL ได้ และเป็นได้ทั้งจอคอมพิวเตอร์และจอทีวี ในบอร์ดเดียวกัน

ระบบการแสดงผลภาพ VDO WALL เป็นการผสมผสานเทคโนโลยีระหว่างระบบการควบคุมซึ่งทำงานด้วยคอมพิวเตอร์ และ VDO WALL ซึ่งเป็นเทคโนโลยีของหลอดภาพทีวี (CRT) ซึ่งในส่วนของบอร์ดจะประกอบด้วยหลอดภาพ CRT ขนาดเล็กจำนวนมากนับหมื่น ๆ หลอดภาพประสานการแสดงผลสี และประกอบกันเป็นภาพขนาดใหญ่ เมื่อได้รับสัญญาณควบคุมจากคอมพิวเตอร์

ประสิทธิภาพของ VDO WALL

- สามารถแสดงภาพ ข้อความ ตัวอักษรจากเครื่องคอมพิวเตอร์
- สามารถแสดงภาพจากเครื่องเล่นวิดีโอ , เครื่องเล่นเลเซอร์ดิสก์ , สัญญาณดาวเทียมและสัญญาณทีวี
- ผสานเทคนิคการแสดงผลได้ทั้ง คอมพิวเตอร์ วิดีโอ ดาวเทียม และทีวีในคราวเดียว
- สามารถแสดงอักษรวิ่งได้ภาพวิดีโอที่กำลังแสดงผล
- สามารถทำกราฟฟิกจากคอมพิวเตอร์
- สามารถทำ CHARACTER GENERATOR ข้อความประกอบการแสดงผลภาพ

WALL CUBES : PANASONIC PT - 43CBTV2 CUBES

เป็นจอรุ่นใหม่ล่าสุดขนาด 34 นิ้ว ใช้เลนส์ HYBRID ชนิดพิเศษเพื่อปรับค่าของสีแดงและเขียว 20 % คงความคมชัดของภาพถึง 1,000 เส้น สามารถตั้งหน้าจอได้ด้วยรีโมทคอนโทรล กรอบจอมีขนาดเล็กเพียง 1 cm. เพื่อความต่อเนื่องของภาพ ฐานตั้งเป็นโครงสร้างอลูมิเนียม สามารถติดตั้งจอต่อเนื่องได้ถึง 10 จอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

VDO WALL อุปกรณ์หลักจะสามารถแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

1) VDO WALL DISPLAY : คือส่วนแสดงภาพ ซึ่งประกอบด้วยจอ MONITOR RGB ขนาด 28 นิ้ว MULTI-SYSTEM วางต่อกันในแนวตั้งและแนวนอน เพื่อให้ได้รูปแบบ แบบและขนาดที่ตามที่ต้องการ รูปแบบของ VDO WALL นั้นไม่จำเป็นต้องเป็นสี่เหลี่ยมเสมอไปสามารถจัดเรียงรูปแบบใดก็ได้ ตามวัตถุประสงค์ของการทำงาน

จอ MONITOR แต่ละจอมีขนาดกว้าง 587 มม. สูง 460 มม. และหนา 460 มม. มีน้ำหนักประมาณ 30 กิโลกรัม

2) DIGITAL CONTROLLER : เป็นอุปกรณ์การทำงานทั้งหมดของ VDO WALL โดย CONTROLLER 1 ตัว จะสามารถควบคุมการทำงานของ MONITOR ได้ถึง 16 จอ นอกจากนั้นยังสามารถนำ CONTROLLER มาประกอบเข้าด้วยกันอย่างไม่มีข้อจำกัด เพื่อการควบคุมคุณภาพของภาพที่ปรากฏจะทำโดยระบบ AUTO-CHECKING ทุกครั้งที่มีการใช้งาน CONTROLLER จะทำการตรวจสอบการทำงานของหลอดภาพของ MONITOR และทำหน้าที่ปรับแต่งความเข้มของสี และแสงโดยอัตโนมัติ เพื่อให้มั่นใจว่าภาพที่ปรากฏจะมีภาพคมชัด สวยงามอยู่เสมอ

3) VIDEO SWITCHER เป็นอุปกรณ์ที่ใช้เลือกสัญญาณ VIDEO ที่ต้องการให้ปรากฏบน VDO WALL

4) EFFECT CONTROLLER เป็นอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่ควบคุม DISPLAY EFFECT ของภาพที่ปรากฏบน VDO WALL

บทที่ 5

การวิเคราะห์โครงการ

5.1 วิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ

การเลือกที่ตั้งและอาคาร

ลักษณะการเลือกอาคารเป็นการปรับเปลี่ยนอาคารเฉลิมพระเกียรติภูมิพลสังคีต วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งเป็นอาคารเรียนทางด้านดนตรี มาเป็นโครงการศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น ซึ่งตัวอาคารที่ตั้งที่เลือกก็มีความเหมาะสมหลายด้าน ดังนี้

1. อาคารและที่ตั้งของโครงการนั้นอยู่ในแหล่งที่เป็นศูนย์กลางชุมชนเมืองที่รองรับกระแสแฟชั่นได้อย่างรวดเร็วทั้งในด้านธุรกิจและการศึกษา
2. อาคารและที่ตั้งสามารถรองรับการคมนาคมได้หลายทางทำให้ง่ายแก่การเข้าถึงโครงการ
3. อาคารเดิมเป็นอาคารเรียนทางด้านดนตรี ซึ่งองค์ประกอบภายในค่อนข้างจะรองรับกับการจัดให้เป็นห้องเรียน และการแสดงต่างๆ ดังนั้นอาคารนี้เหมาะสมที่จะนำมาปรับเปลี่ยนเพื่อเป็นอาคารที่รองรับงานแฟชั่น
4. รูปทรงของอาคารภายนอกที่เป็นรูปตัว L ซึ่งเหมาะสมกับที่ตั้ง ที่มีลักษณะเดียวกันนี้
5. รูปลักษณะภายนอกดูทันสมัยโดดเด่นสะดุดตาดูมีเอกลักษณ์ในตนเอง ทั้งตัวอาคารและการเลือกใช้วัสดุ จึงมีความเหมาะสมที่เลือกอาคารและที่ตั้งนี้เป็นอาคารและที่ตั้งของโครงการศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น

5.11 สภาพแวดล้อมของที่ตั้งโครงการศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น

ตั้งอยู่ใจกลางเมือง ในย่านเศรษฐกิจบริเวณแยกประตูมวัน ซึ่งย่านนี้ประกอบไปด้วยห้างสรรพสินค้า สถานศึกษา สนามกีฬา และร้านค้าต่างๆ เป็นแหล่งรวมกิจกรรมต่างๆของกลุ่มคนในปัจจุบัน การคมนาคมสะดวกสบาย ซึ่งโดยรวมแล้วที่ตั้งนี้อยู่ในย่านที่มีลักษณะต้นตัวและเป็นแหล่งที่มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

5.12 การเข้าถึงอาคาร "ศูนย์การเรียนรู้การออกแบบแฟชั่น"

เอกสารนี้ การเข้าถึงอาคารสามารถทำได้ 3 เส้นทาง คือ ทางถนน ทางน้ำ และทางรถไฟฟ้า BTS ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.13 เส้นทางถนนเข้าสู่โครงการ

รถที่จะเข้าโครงการมาจากมาบุญครองกับสยามสแควร์จะวิ่งในถนนพระราม 1 แล้วไปเลี้ยวกลับ (U-turn) ที่บริเวณหน้าสนามกีฬาแล้วเลี้ยวซ้ายเข้าโครงการ จัดให้มีที่จอดรถรับจ้างและรถโคชอยู่ด้านหน้าโครงการ แต่ทั้งหมดสามารถปรับระบบทางเข้า - ออก โครงการได้เสมอขึ้นอยู่กับระยะทางจราจรในอนาคตตรงสี่แยกประทุมวัน

5.14 เส้นทางทางแม่น้ำ

ทางเข้าโครงการอีกทางหนึ่งคือ การจราจรทางน้ำ ปัจจุบันสถานีเรือโดยสารอยู่ที่สะพานช้าง ด้านพญาไท ซึ่งอยู่ห่างจากโครงการประมาณ 300 เมตร เสนอให้ปรับบาทวิถีของสถานีเรือโดยสารมายังโครงการ

5.15 ระบบรถไฟฟ้า BTS และขนส่งมวลชน Metro

ที่ตั้งของอาคารนี้อยู่ศูนย์กลางระบบไฟฟ้า BTS เชื่อมต่อกับระบบขนส่งมวลชน Metro ซึ่งโครงการจะมีการทำทางเชื่อมเป็นท่าสถานีที่บริเวณชั้น 2 ของอาคาร

ที่ตั้งของโครงการกรุงเทพฯเมืองแพชั่น

โครงการตั้งบนเนื้อที่จำนวน 2 ไร่ 3 งาน 10 ตารางวา โดยมีอาณาเขตติดต่อดังนี้

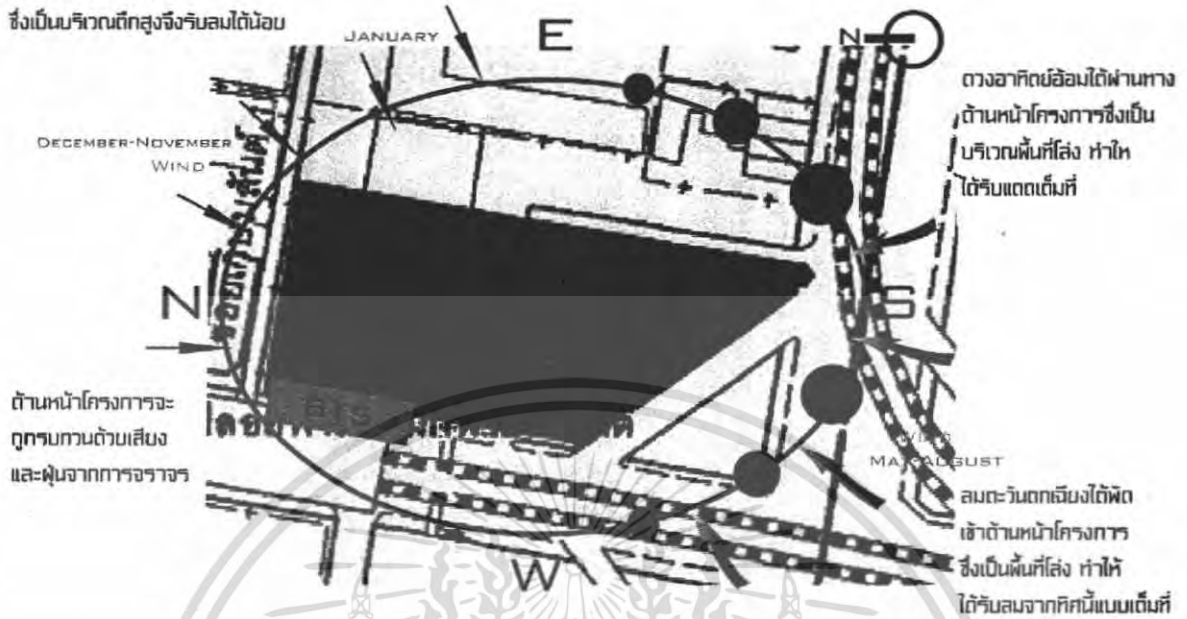
- ทิศเหนือ : ติดอาคารสยามกมลการ
- ทิศใต้ : ติดห้างสรรพสินค้าสยามดิศคัพเวอร์รี่
- ทิศตะวันออก : ติดศูนย์บริการรถนิสสัน
- ทิศตะวันตก : ติดห้างสรรพสินค้ามาบุญครองและถนนพระรามที่ 1



รูปที่ 5.1 แสดงที่ตั้งของโครงการที่มีผลต่อสภาพแวดล้อม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลมตะวันออกเฉียงเหนือเป็นลมในช่วงฤดูหนาวพัดเข้า
ด้านหลังโครงการ
ซึ่งเป็นบริเวณตึกสูงจึงรับลมได้น้อย



รูปที่ 5.2 แสดงผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อที่ตั้ง

5.16 ทิศทางแดดลมและผลกระทบ

แสง

ตัวโครงการหันหน้าออกไปทางทิศตะวันตกเฉียงใต้และดวงอาทิตย์อ้อมได้ผ่านด้านหน้าโครงการช่วงบริเวณถนนสี่แยกปทุมวัน ซึ่งเวลาช่วงบ่ายจะค่อนข้างร้อนเพราะเป็นบริเวณสี่แยกพอดี อีกทั้งยังอาจได้รับแสงสะท้อนและไอความร้อนจากการจราจรอีกด้วย

ลม

ลมประจำ คือ ลมที่มาจากทิศตะวันออกเฉียงเหนือและทิศตะวันตก

- ลมทิศตะวันออกเฉียงเหนือ แฉกเฉยเฉย พัดเข้าทางด้านหลังของพื้นที่ของโครงการ

ค่อนข้างสูงทำให้บังทิศทางลมเข้าสู่บริเวณโครงการ

- ลมทิศตะวันออกเฉียงใต้ พัดเข้าทางด้านหน้าอาคารฝั่งทิศตะวันตกเฉียงใต้ ซึ่งทิศทางที่ลมพัดมากก็เป็นพื้นที่โล่ง ไม่มีตึกสูงกีดขวางเนื่องจากเป็นบริเวณสี่แยกพอดี ทำให้ลมเข้าสู่โครงการได้อย่างสะดวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มลภาวะ

บริเวณด้านหน้าของโครงการถูกรบกวนจากฝุ่นละอองและเสียงจากการจราจรที่หนาแน่น โดยเฉพาะเวลาเร่งด่วนเช้า – เย็น บนถนนเส้นพระรามที่ 1

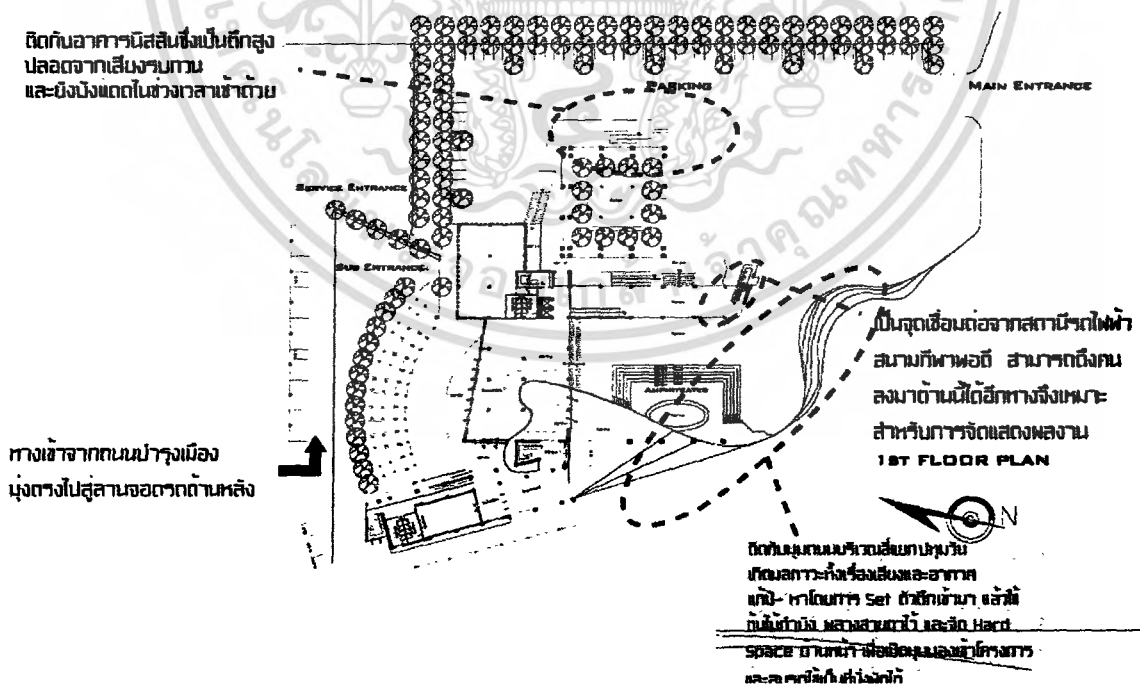
สรุป

ปริมาณลมที่เข้าสู่บริเวณโครงการจะค่อนข้างมาก เนื่องจากตัวอาคารเปิดรับลมทางด้านทิศตะวันตกเฉียงใต้พอดี ประกอบกับไม่มีตึกสูงมาบดบัง แต่อาจจะมีปัญหาทางด้านมลพิษและเสียงจากการจราจรมาพร้อมกับลม

แนวทางการแก้ปัญหา

อาจจะปลูกต้นไม้เป็นแนว เพื่อป้องกันฝุ่น ควัน และเสียง จากการจราจร และยังช่วยสร้างความร่มรื่น ทำให้ทัศนียภาพของโครงการดูดีขึ้นด้วย

5.2 การวิเคราะห์อาคาร



รูปที่ 5.3 การวิเคราะห์อาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้น 1
มีลักษณะยกใต้ถุนสูงสามารถมองเห็นทัศนียภาพ
ใต้ถุนรอบ ทำให้อาคารดูโปร่ง เบา สบาย
ไม่อึดอัด เป็นรูปแบบเฉพาะตัวของอาคาร

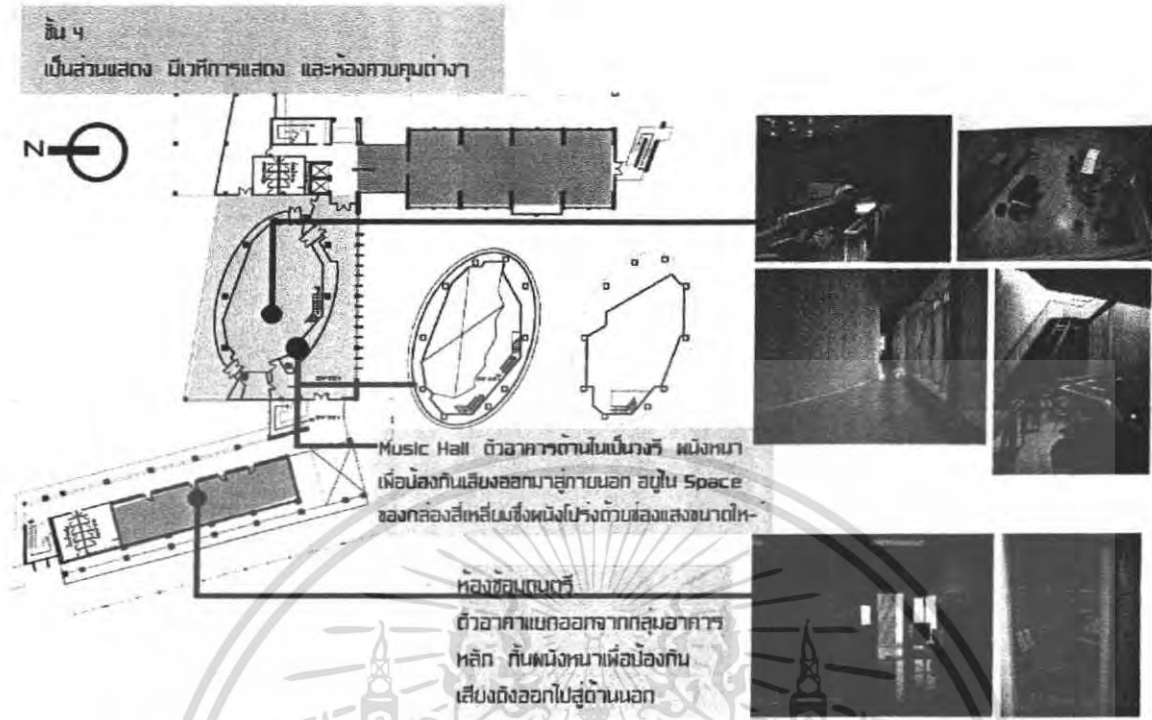


รูปที่ 5.4 การวิเคราะห์อาคารแปลนพื้นที่ 1



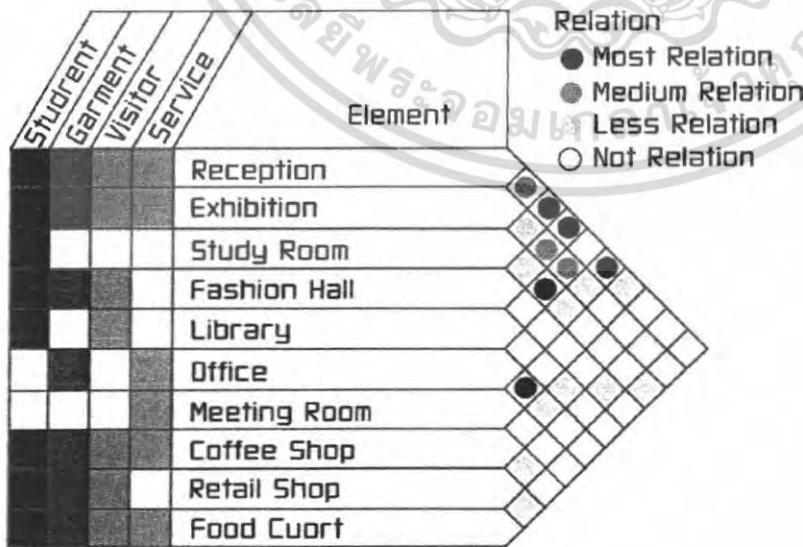
รูปที่ 5.5 การวิเคราะห์อาคารแปลนพื้นที่ 2-3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.6 การวิเคราะห์อาคารแปลนพื้นที่ 4

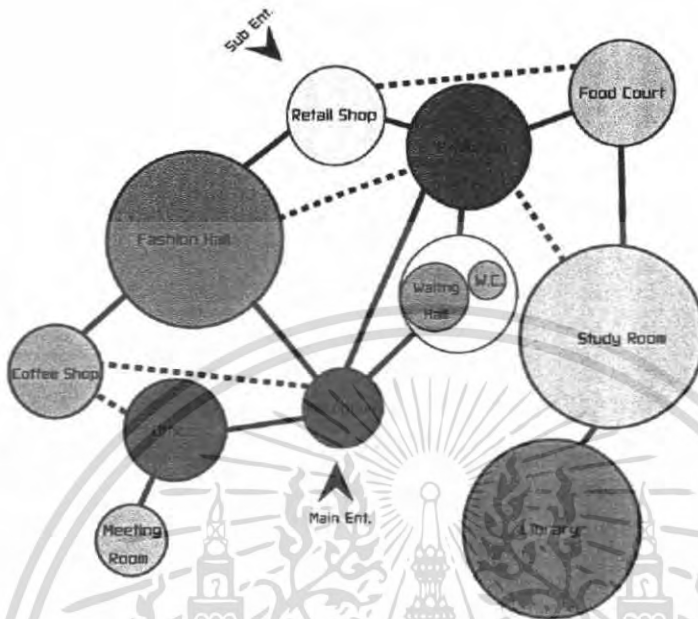
5.3 วิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน (Matrix Relation)



ตารางที่ 5.1 แสดงวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน(Matrix Relation)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

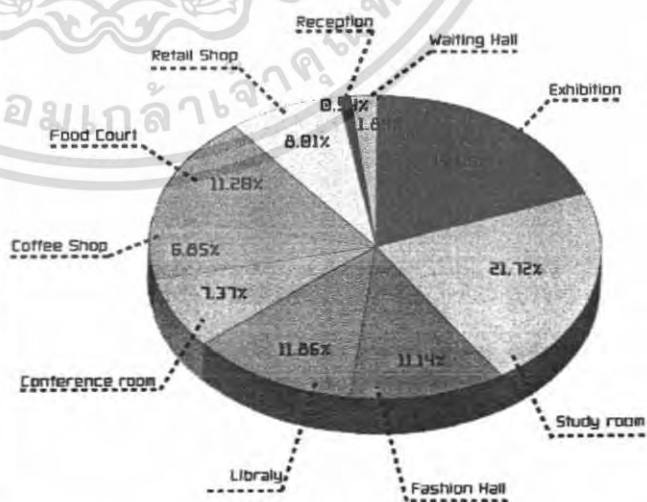
5.4 ค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน (Bubble Diagram)



แผนผังที่ 5.1 ค่าความสัมพันธ์แบบหน่วยงาน (Bubble Diagram)

5.5 การวิเคราะห์สัดส่วนของพื้นที่ (Pie Chart)

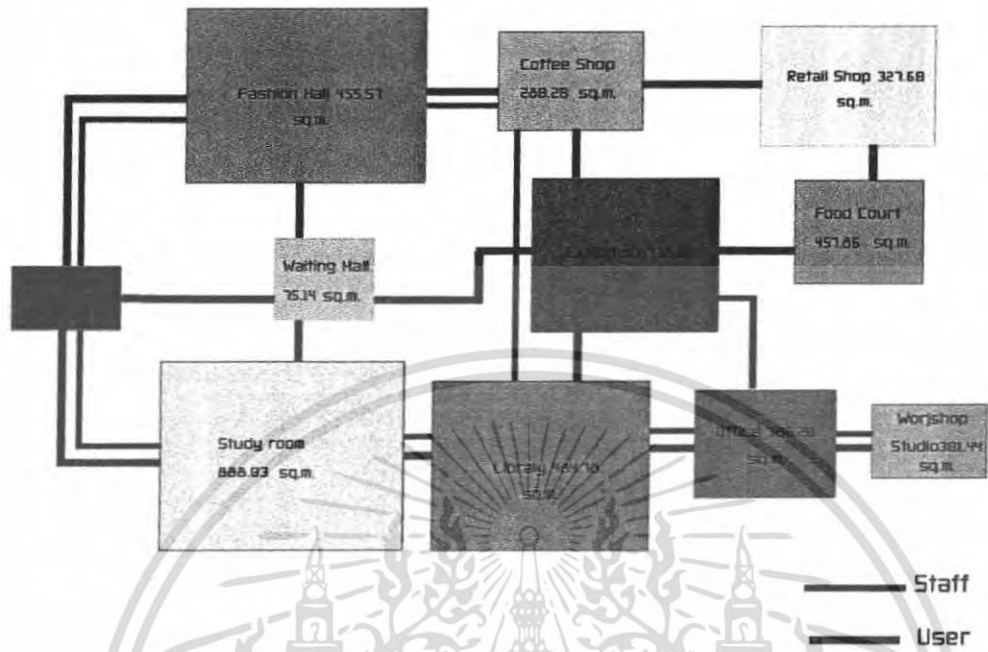
Element	Area sq.m.
Reception	38.38
Waiting Area	75.14
Exhibition	778.80
Study room	888.03
Fashion Hall	455.57
Libraly	484.78
Workshop Studio	381.44
Coffee Shop	280.20
Food Court	457.86
Retail Shop	327.68
Total Area	4087.12
Office	386.20



ตารางที่ 5.2 การวิเคราะห์สัดส่วนของพื้นที่ แผนภูมิวงกลมที่ 5.1 การวิเคราะห์สัดส่วนของพื้นที่

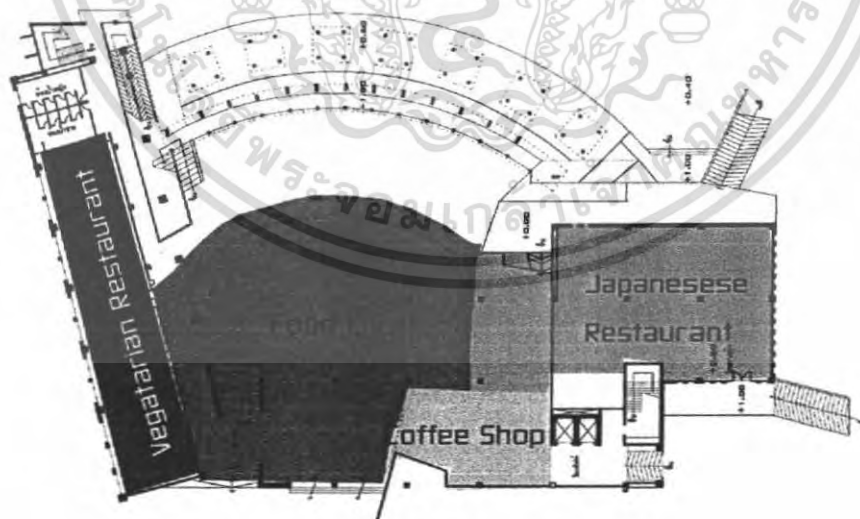
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.6 วิเคราะห์ความสัมพันธ์พื้นที่และทางสัญจร



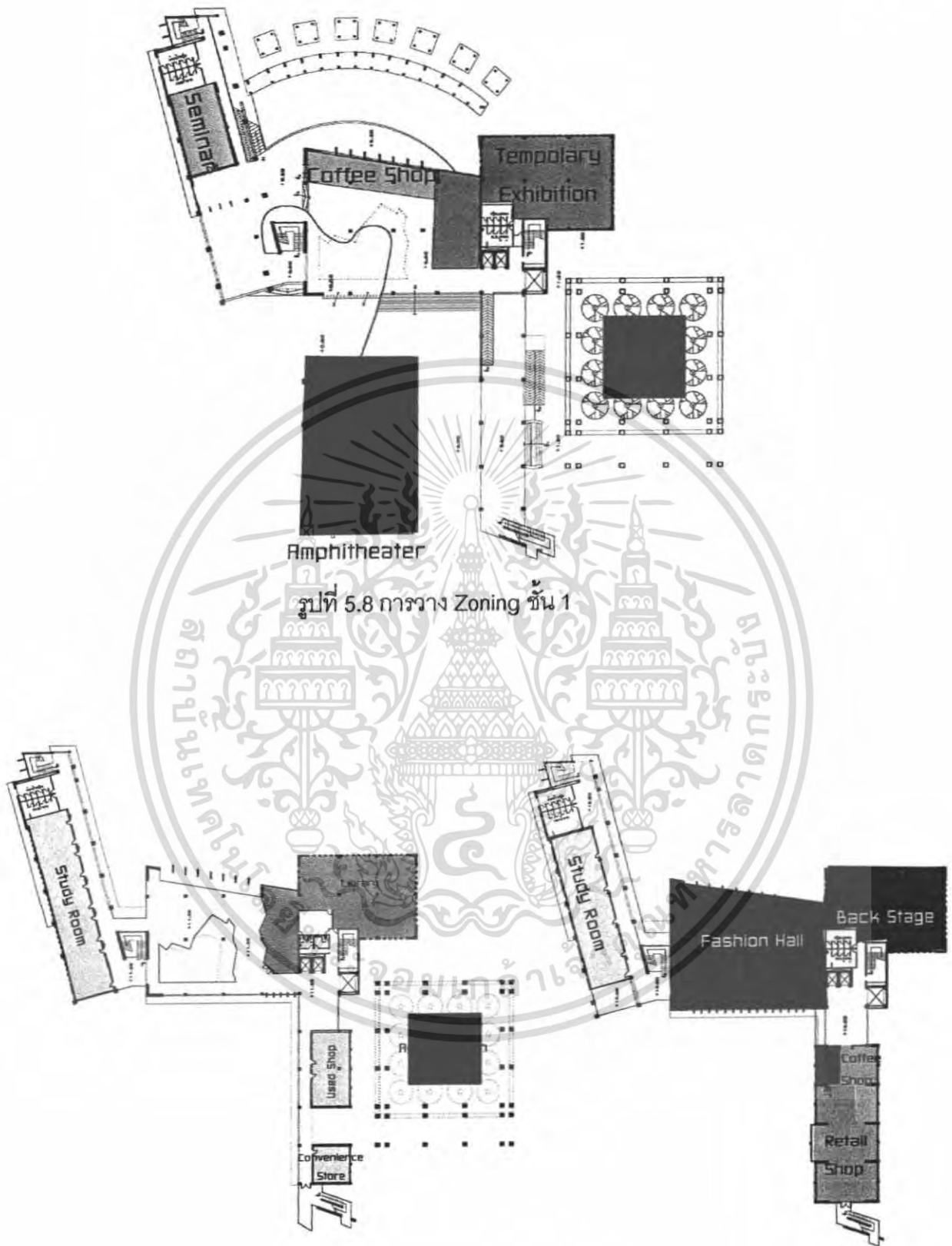
แผนผังที่ 5.2 แสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์พื้นที่กับทางสัญจร

5.7 การเลือกพื้นที่ในการวางผัง (Zoning)



รูปที่ 5.7 การวาง Zoning ชั้น G

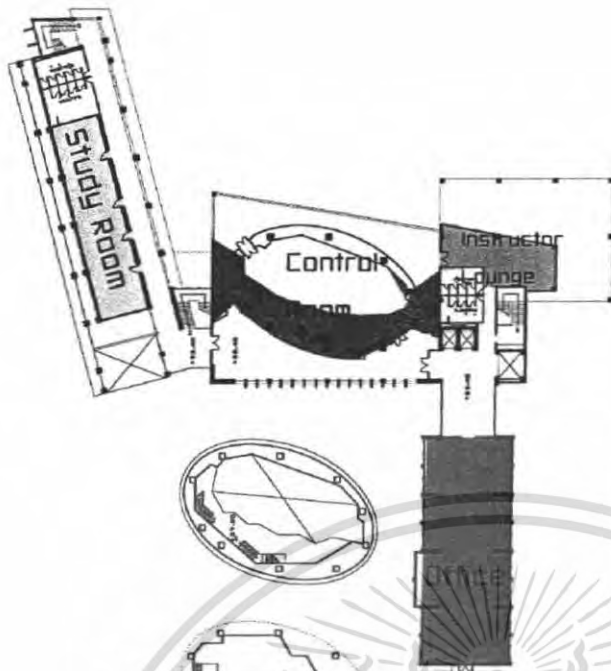
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.8 การวาง Zoning ชั้น 1

รูปที่ 5.9 การวาง Zoning ชั้น 2-3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 5.10 การวาง Zoning ชั้น 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานการออกแบบ

6.1 แนวความคิดในการออกแบบ



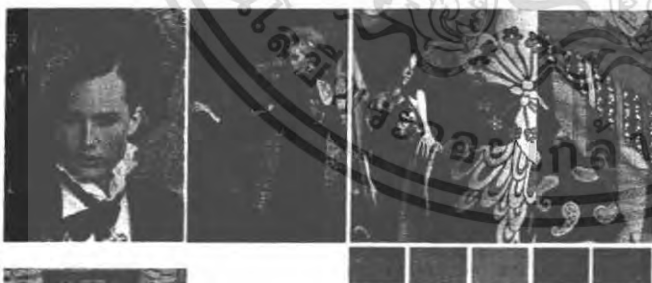
Fasion มักมากับความกำกวม ความไม่ชัดเจน ไม่สามารถเป็นข้อสรุปให้กับคนในสังคมคิดและปฏิบัติกันได้ ต้องรอสอนกระแสนิยมพุ่งขึ้นถึงขีดสุด ความชัดเจนจึงปรากฏ เหมือนกับที่เรามองเห็นภาพแฟชั่นบุคคลต่างในอดีตได้อย่างชัดเจน จึงนำแฟชั่นในปลายยุคทอง ซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นในสไตล์ที่เรียกว่า "Chic" มาเป็น Concept หลักของโครงการ Concept Design <<



Chic เป็นภาษาฝรั่งเศสสืบต้นฐานมาจากภาษาเยอรมันว่า Schick ซึ่งแปลว่า เก่ง, ร่างกายสมบูรณ์, หยุริศ รากศัพท์คำนี้เป็นภาษาเยอรมันซึ่งในสมัยกลาง เขียนว่า Schicken แปลว่า แต่งองค์ทรงเครื่อง เข้ากับสภาพอากาศ

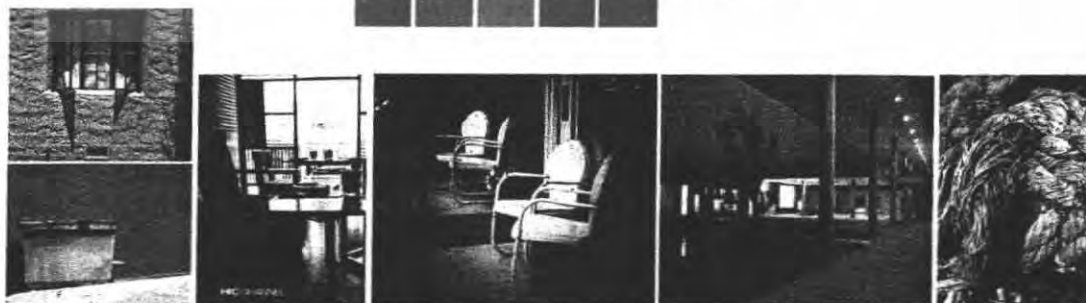


Chic ในเชิงแฟชั่นแพร่หลายมาจากฝรั่งเศส Chicadej) สิ่งที่เป็นต้นแบบและแสดงรสนิยมหรือรูปแบบที่ดี Chic(n) รูปแบบที่ดี หรือรูปแบบที่นิสัยดี



RUSTIC CHIC

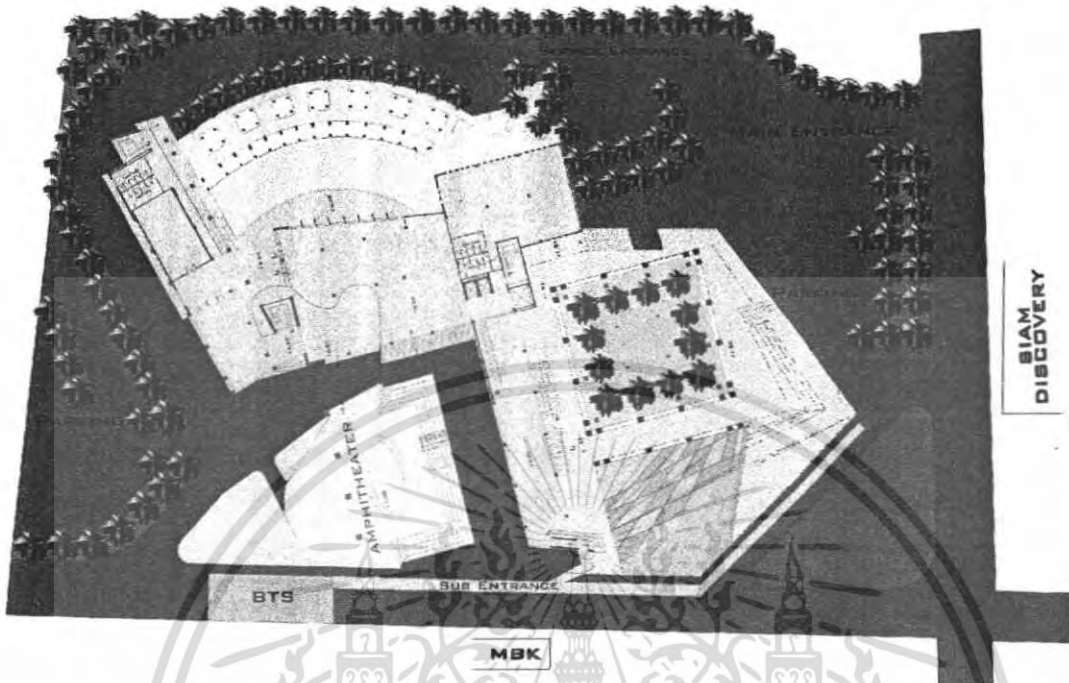
ภายในจะเน้นการตกแต่งด้วยสีอ่อน สดุดสาย นนวิสดุ ที่เปลี่ยนแปล่า เช่น พับเบเนแปลื้อ รูปฟอร์มที่เรียบง่าย ไม่หรูหรา" แต่ดูหรือหว่า หันสมัย ด้วยลักษณะเฉพาะตัวของ CHIC STYLE ที่เน้นสีอ่อน และPATTERN ที่ดูเก๋ เท่ห์ ดั้งดุดสายตา



Concept Design ที่นำมาใช้ในและส่วนของโครงการ โดยจะแทนค่าด้วย Pattern, สี, วัสดุที่มีลักษณะเฉพาะตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ผลงานการออกแบบ



รูปที่ 6.1 LAY OUT



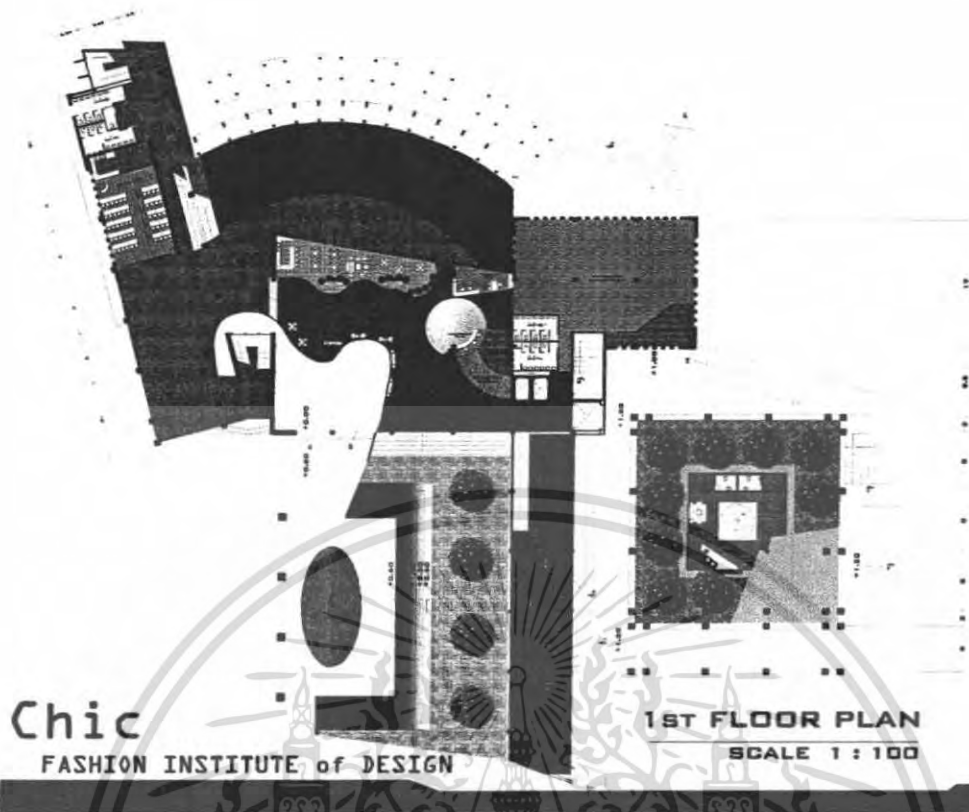
Chic
FASHION INSTITUTE of DESIGN

GROUND FLOOR PLAN
SCALE 1 : 100

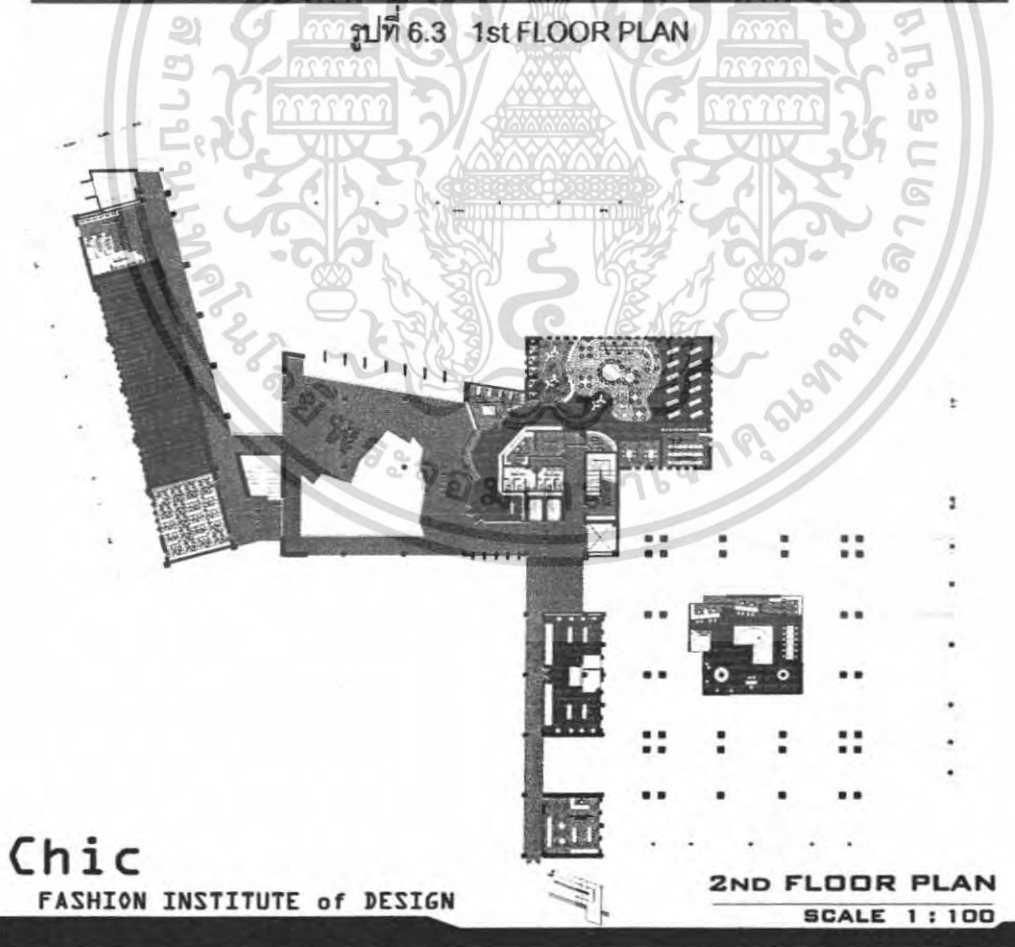
รูปที่

6.2 GROUND FLOOR PLAN

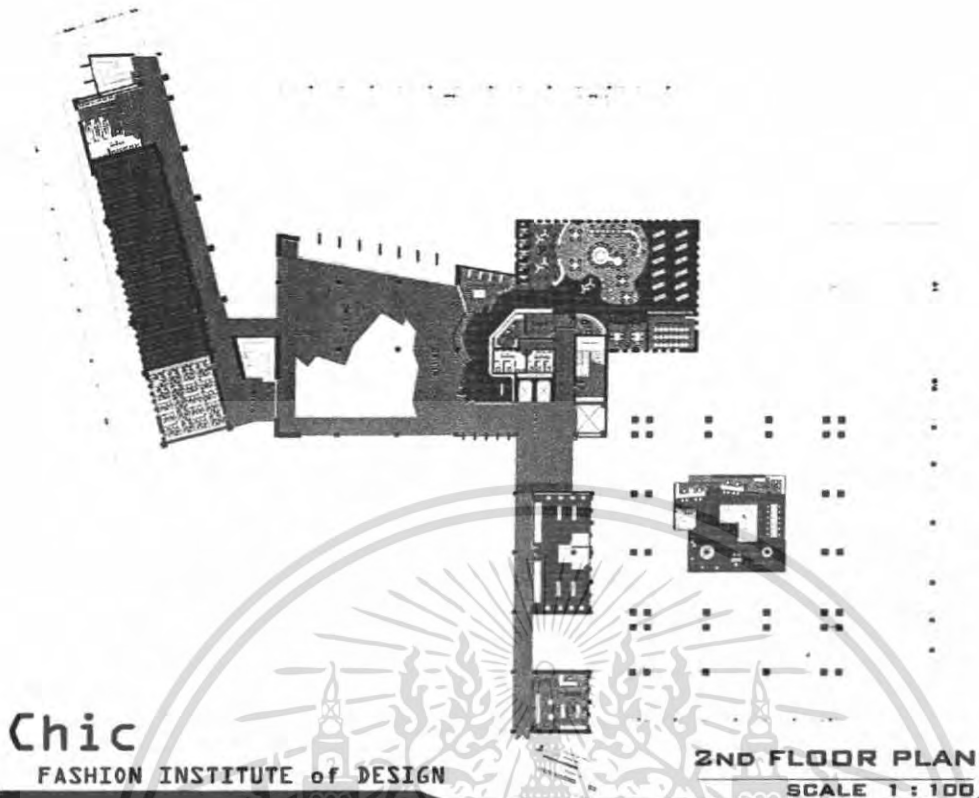
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



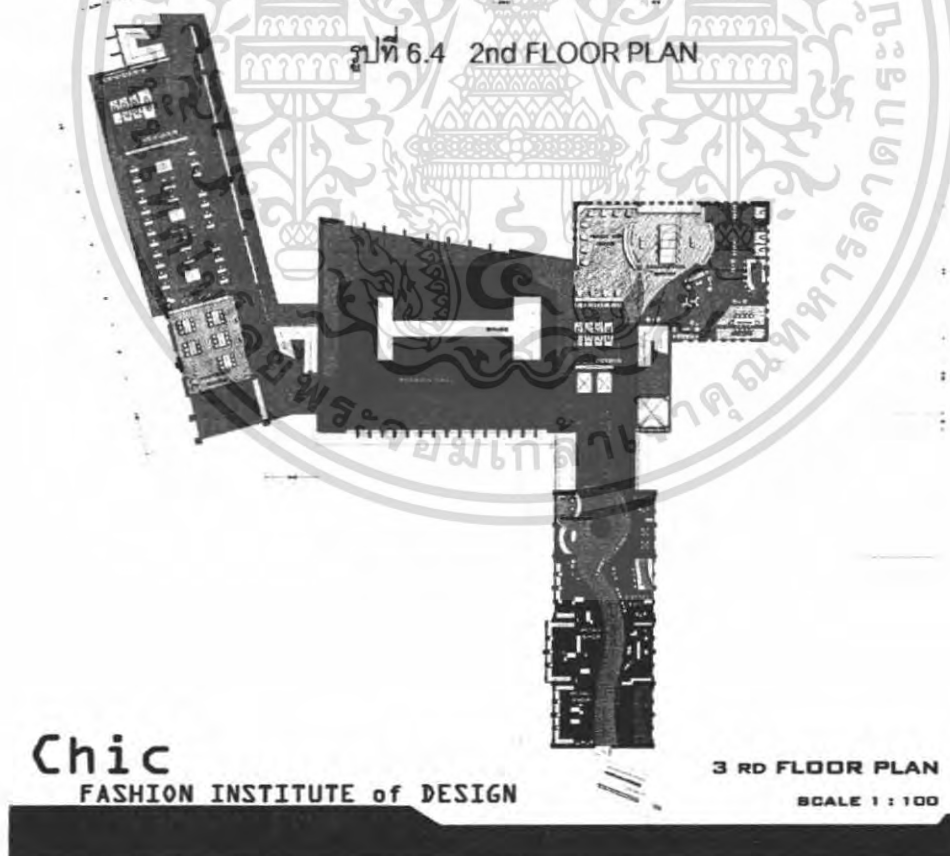
รูปที่ 6.3 1st FLOOR PLAN



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

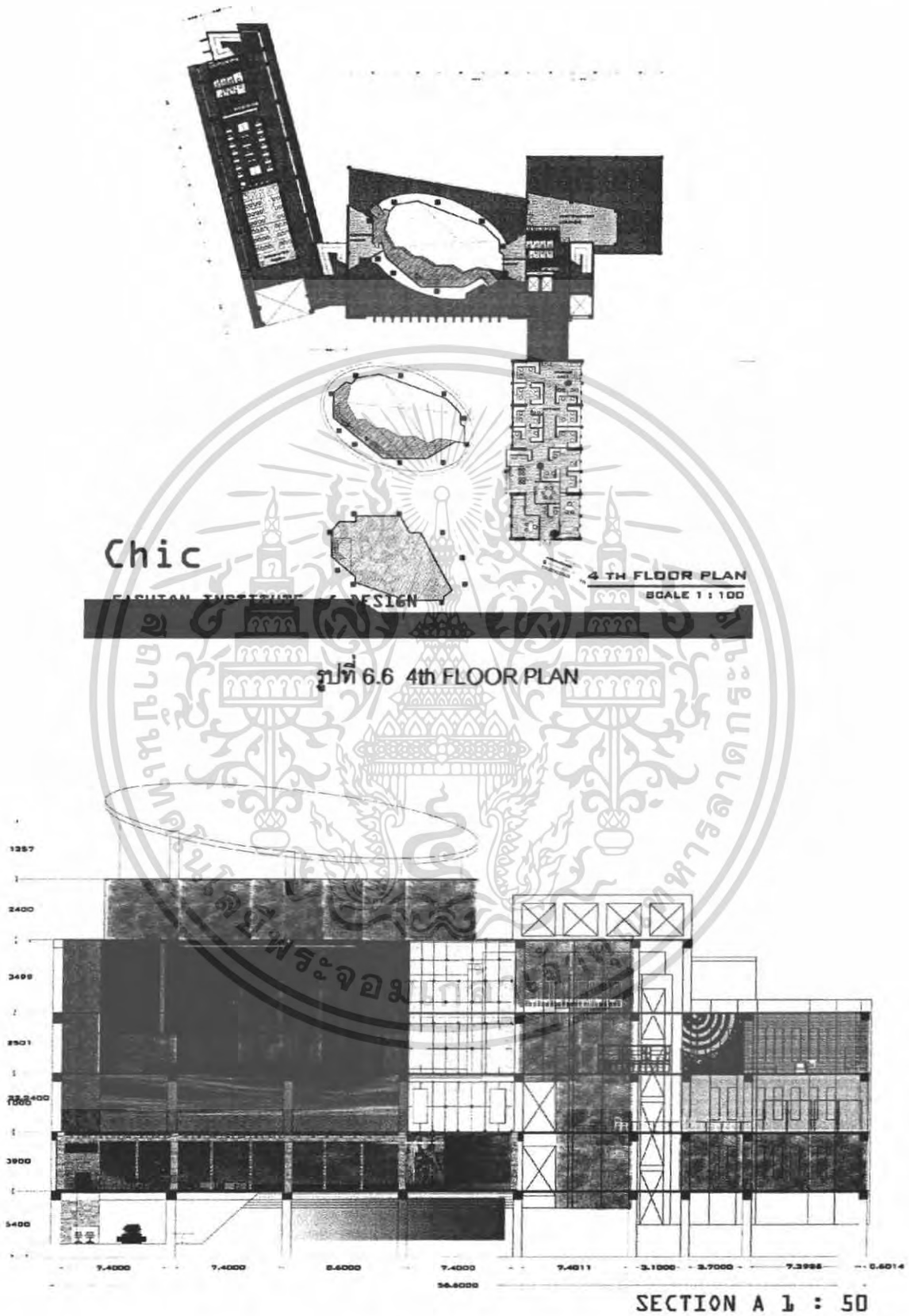


รูปที่ 6.4 2nd FLOOR PLAN



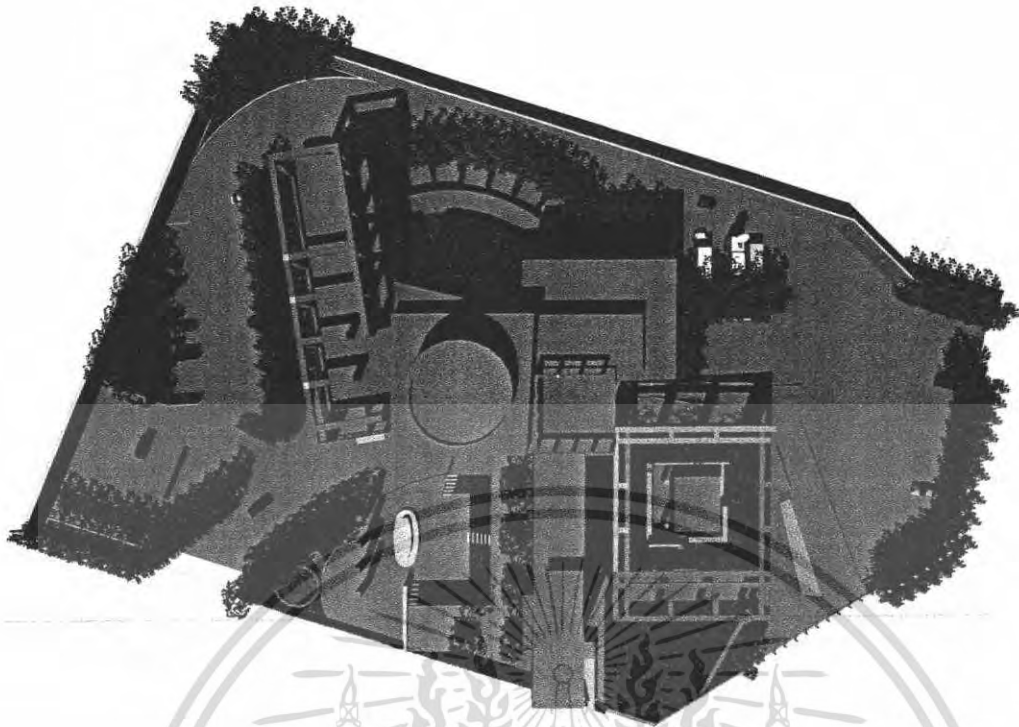
รูปที่ 6.5 3rd FLOOR PLAN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

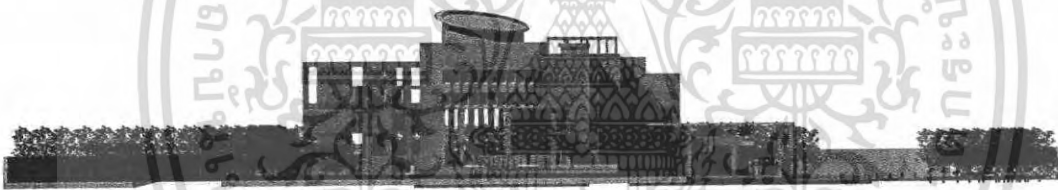


รูปที่ 6.7 SECTION A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



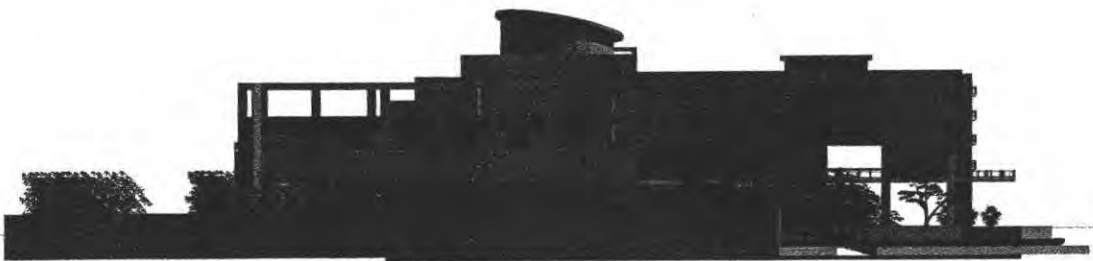
รูปที่ 6.8 LAY OUT- ISOMETRIC



รูปที่ 6.9 ELEVATION 1

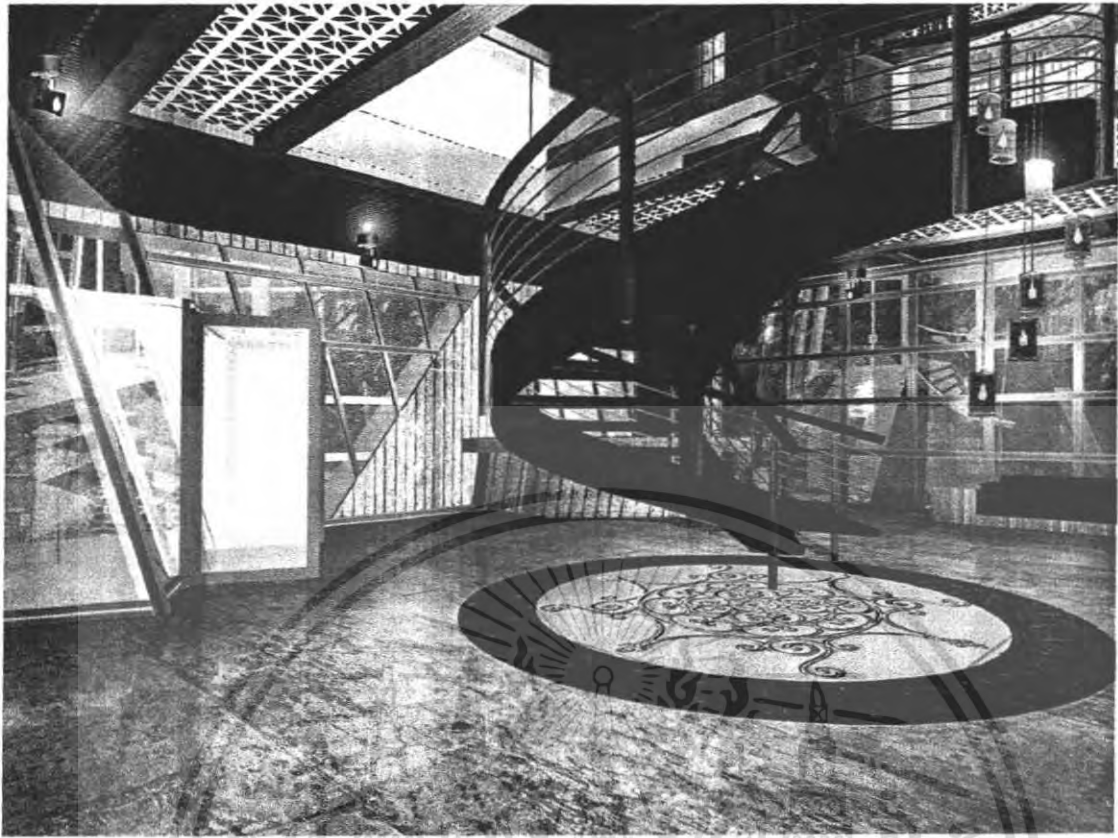


รูปที่ 6.10 ELEVATION 2



รูปที่ 6.11 ELEVATION 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.12 RECEPTION

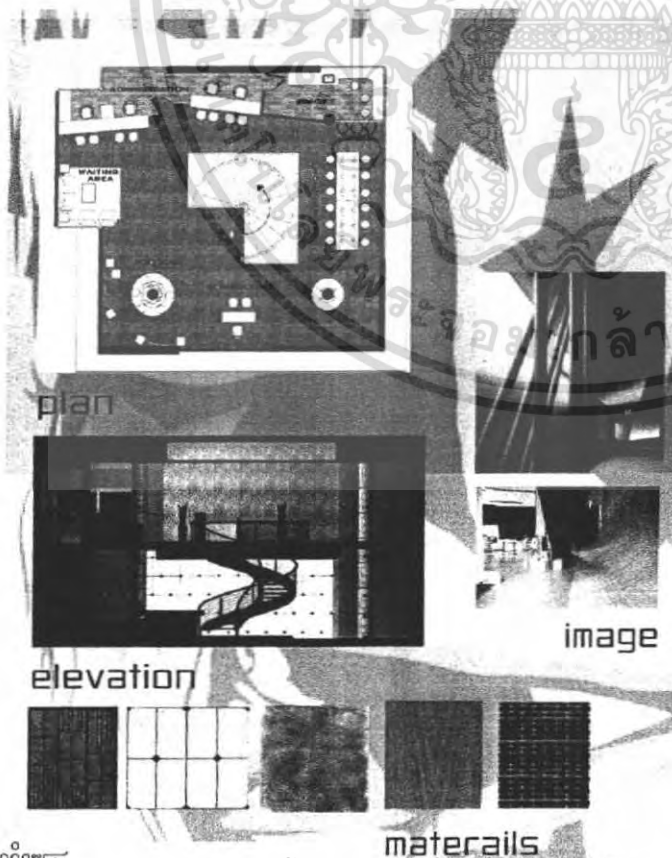


เน้นการตกแต่งด้วยปูนเปลือย และเหล็ก
 เนื่องจากเป็นส่วนหน้าของโครงการ จึง
 สร้างจุดสนใจด้วยตัวอาคารแบบ
 DECONSTRUCTURE เปลือกนออก
 อาคารหุ้มด้วยกระจก เพื่อดึงดูดความ
 สนใจจากภายนอกอาคาร

สวัสดี เป็นเอกสารสำหรับ image ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม้วารณใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.13 ADMINISTRATION



เน้นการตกแต่งด้วยวัสดุเปลือยเปล่า ผนัง
 ตกแต่งด้วยเหล็กดัด อินเลย์ลงบนผิวปูน
 เปลือย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.15 COFFEE SHOP



ส่วน COFFEE SHOP เป็นส่วนเปิดโล่ง มองออกสู่ภายนอกได้โดยรอบ ออกแบบให้เหมือนร้านที่อยู่ติดกับถนน เป็นแหล่งพบปะ พูดคุย ทำให้เป็นแหล่งกำเนิดของแฟชั่นหลายประเภท โดยใช้คำสัญลักษณ์และลวดลายกราฟฟิก

elevation ศึกษารูปแบบอาคารสำหรับโรงเรียนมัธยมศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.17 FASHION HALL

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

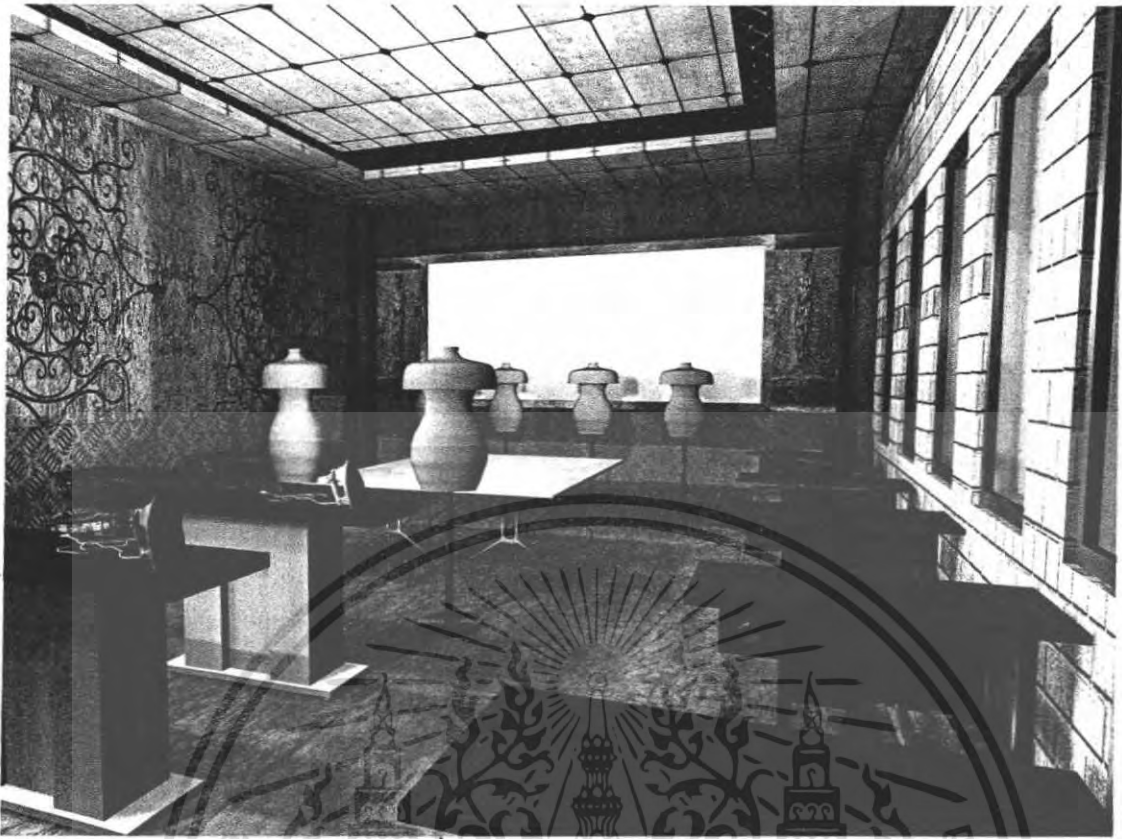


รูปที่ 6.18 LECTUER ROOM



รูปที่ 6.19 PATTERN ROOM

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 6.20 SEWING ROOM



รูปที่ 6.21 COMPUTER ROOM

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้