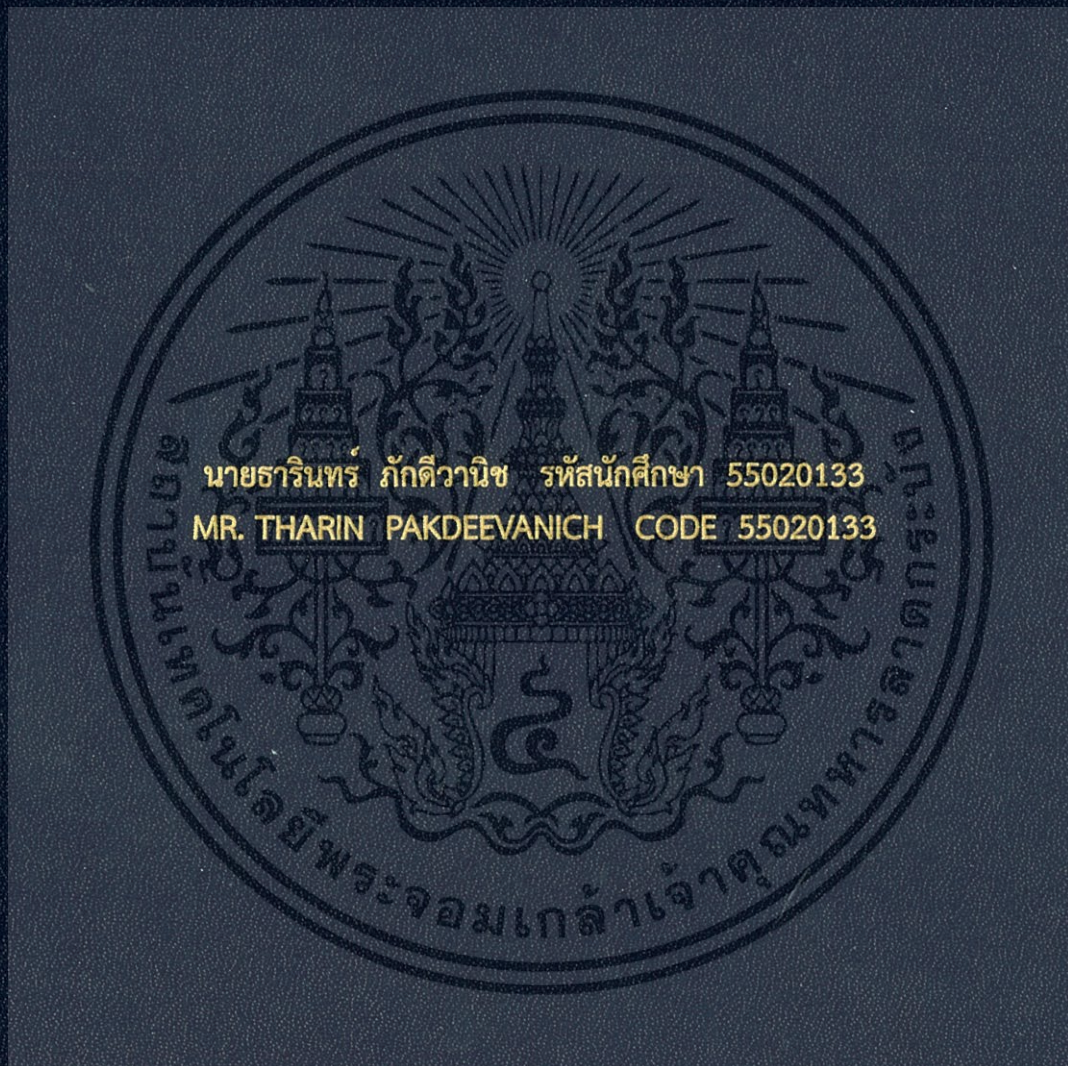


โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เสนอแนะ
ดิลูทคลับ

(INTERIOR ARCHITECTURAL DESIGN PROPOSAL FOR
DILUTE CLUB EXCLUSIVE SOCIAL COMMUNITY)



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต(สถาปัตยกรรมภายใน)
กลุ่มวิชาสถาปัตยกรรมภายใน ภาควิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2559

โครงการเสนอแนะออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน ดิลูทคลับ

(Interior Architectural Design Proposal For

Dilute Club Exclusive Social Community)

นายธารินทร์ ภัคดีวานิช รหัสนักศึกษา 55020133

MR. THARIN PAKDEEVANICH CODE 55020133

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

สถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

กลุ่มวิชาสถาปัตยกรรมภายใน สาขาวิชาสถาปัตยกรรมและการวางแผน

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้รับ
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต
(สถาปัตยกรรมภายใน)

.....คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เชษฐ โสวิทย์สกุล)

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

อ.วชิรา ธรรมาธิคม

อ.วรพงศ์ มนูญพัฒน์พงศ์

อ.พงศ์ภพ นารภาพานิช

เลขานุการ

กรรมการ

กรรมการ

กรรมการและเลขานุการ

อ.วชิรา

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(อ.วชิรา ธรรมาธิคม)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ชื่อ นาย ธารินทร์ ภัคดีวานิช

รหัสนักศึกษา 55020133

สาขาวิชา สถาปัตยกรรมภายใน

คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์

ที่อยู่ 107/277 จ.นนทบุรี ต.บางรักพัฒนา อ.บางบัวทอง ถ.รัตนธิเบศร์

โทรศัพท์ 0909838025

E-mail tharar-in@hotmail.com

อาจารย์ที่ปรึกษา อ.วชิรา ธรรมมาธิคม

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในเสนอแนะ
ดิลูทคลับ Dilute Club Exclusive Social Community
Dilute Club Exclusive Social Community

ประเภทโครงการ โครงการเสนอแนะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของกาศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์
บัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน) ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบัน
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เพื่อเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ โครงการเสนอแนะออกแบบ
สถาปัตยกรรมภายใน dilute club exclusive social community

การศึกษาและเสนอแนะโครงการนี้ จุดประสงค์เพื่อสร้างสถานที่พบปะสังสรรค์ รวมถึงปรับ
ทัศนคติที่มีต่อวัฒนธรรมการกินดื่ม ที่ในปัจจุบันเกิดวัฒนธรรมการพบปะสังสรรค์ กินดื่ม และเสพศิลปะ
ในกิจกรรมเดียวกัน

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ที่ศึกษาและเก็บ รวบรวมมาจึงเป็นข้อมูลที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งอาจมี
ข้อมูลบางอย่างได้รับการปรับปรุงและ แก้ไข หลังจากที่ได้ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมไปแล้วบ้าง
ดังนั้นทางผู้จัดทำจึงขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย
ข้าพเจ้าหวังอย่างยิ่งว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสามารถทำประโยชน์ให้กับการศึกษาในด้านนี้ต่อไป

นาย ธารินทร์ ภัคตีวานิช

ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จล่วงไปได้ผู้จัดทำต้องขอขอบคุณ อาจารย์ นก วชิรา adviser ที่ดีที่สุด ที่คอยผลักดันงานให้สำเร็จล่วง แม้ว่าจะระหว่างทางจะท้อแท้ ไม่นั่นใจในหัวข้อโครงการ อาจารย์นกกก็ยังยืนยันผลผลักดันให้ทำงานสำเร็จไปได้ด้วยดี นอกจากแนะนำเรื่องงาน ยังแนะนำเรื่องอื่นๆในชีวิต เลี้ยงอาหาร และการสังสรรค์ ทำให้การทำวิทยานิพนธ์ผ่านไปด้วยความสุข และสนุกสนาน

ทีม Advisee อณู บริ ยูยี ที่ร่วมผจญภัยกับการทำวิทยานิพนธ์ ฝ่าฟันกันมาด้วยกัน คอยแนะนำให้คำปรึกษากัน

สายรหัส 37 น้องโม น้องแพค น้องเฟิน พี่น้ำ ที่มาช่วยจัดการในยามคับขัน และอยู่ช่วยกันจนถึงวันส่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พี่น้ำ สน.6 ที่เป็นกำลังหลักของสายรหัส ในการทำวิทยานิพนธ์นี้

บุทบ้านเดี่ยว ฟาง (บุญบารมี) น้ำ (อควาเทอเทิล) เก้ (กรณีกาแก้วบัวสาย) นึก (เฟิง เฟิง ลมบน) ตอย (แซ่มมะ) ที่อยู่ร่วมกันมาจนถึงหยดสุดท้าย คอยให้คำปรึกษาทั้งเรื่องงานและเรื่องอื่นๆ โดยเฉพาะนางสาว กนิกา หรือ เก้ ผู้ที่ช่วยตรวจสอบ ตรวจสอบ การใช้สีภายในวิทยานิพนธ์ให้อย่างไม่ขาดตกบกพร่อง

ครอบครัว ที่คอยช่วยเหลือในทุกๆด้านอย่างไม่ขาดตกบกพร่อง โดยเฉพาะเรื่องค่าใช้จ่ายในการทำวิทยานิพนธ์ทุกอย่าง ที่ครอบครัวคอยสนับสนุนอย่างเต็มที่ จนทำวิทยานิพนธ์สำเร็จล่วงมาได้โดยสวัสดิภาพ

และสุดท้าย ขอขอบคุณคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชา สถาปัตยกรรมภายใน ที่ช่วยขัดเกลา หล่อหลอมให้เป็นข้าพเจ้าในทุกวันนี้

ธารินทร์ ภักดีวานิช

บทคัดย่อ

ART – BOOZE – FRIENDSHIP เป็นกิจกรรมรูปแบบหนึ่งที่กำลังเกิดขึ้นในประเทศไทย เป็นสถานที่พบปะสังสรรค์ของกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบ รสนิยม แนวความคิด lifestyle คล้ายๆกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ของชีวิต หรือศิลปะ การค้นหาความสัมพันธ์กับผู้คนใหม่ๆ ความชื่นชอบด้านต่างๆ และการผสมผสานกันของ Art และ Booze จึงทำให้บรรยากาศของการพูดคุยตกอยู่ภายใต้วงค์ของบรรยากาศที่เป็นกันเอง ผู้คนพร้อมที่จะเปิดใจ และเปิดโอกาสซึ่งกันและกัน แต่ในปัจจุบัน ส่วนมากจะพบเห็นในรูปแบบของ bar and gallery

ดังนั้นจึงเกิดแนวคิดที่จะสร้างพื้นที่ art and exclusive social club สถานที่พบปะสังสรรค์ในระดับ Hi-end แลกเปลี่ยนความคิด มุมมองประสบการณ์ทางด้านศิลปะและ lifestyle เป็นสถานที่ที่ให้ศิลปินรุ่นใหม่มาแสดงความสามารถและผลงานมีพื้นที่แลกเปลี่ยน ซื่อซาย เพื่อสร้างเป็นวงจรธุรกิจสำหรับศิลปินหน้าใหม่กับผู้ที่สนใจงานศิลปะเป็นสถานที่สังสรรค์ที่รองรับคนที่มีความคิด ทันสมัย (Selective และ Trendsetters) เป็นแหล่งชุมนุมของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นสถานที่ที่มีระดับ แต่ต้องมีเสปซที่ไม่น่าเบื่อ ทันสมัย เหมาะสมกับการแสดงผลงานของศิลปินหน้าใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ	หน้า
1.1 ประวัติความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ	2-3
1.3 จุดประสงค์ของโครงการ	3
1.4 ภาพลักษณ์ของโครงการ	3
1.5 องค์ประกอบโครงการ	4-6
1.6 ขอบเขตของโครงการ	5-6
1.7 กลุ่มเป้าหมายโครงการ	7
1.8 ที่ตั้งของโครงการ	7-10
1.9 ลักษณะของอาคาร	10-16
บทที่ 2 ข้อมูลทั่วไป และข้อมูลสนับสนุนโครงการ	
2.1 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ	17-20
2.1.1 ความเป็นมาของลักษณะโครงการ	17
2.1.2 ประเภทของโครงการ	17-25
2.1.3 ลักษณะเฉพาะของประเภทของโครงการ	26-27
2.1.4 องค์ประกอบพื้นฐานของโครงการ	27-41
2.1.5 สายการบริหารและอัตรากำลังพื้นฐาน	41
2.1.6 รายละเอียดองค์ประกอบพื้นฐาน	41-49
2.2 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ	49-53
2.2.1 อัตรการบริหาร และอัตรากำลัง	
2.2.2 การจัดองค์ประกอบเชิงพื้นที่	
2.2.3 แนวความคิดในการออกแบบ	
2.2.4 ข้อสรุปเพื่อนำไปสู่การออกแบบ	
2.3 ข้อมูลเฉพาะของโครงการ	54-72
2.3.1 การรับรู้ สัมผัสต่าง (Sensation)	53-56
2.3.2 ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะ	57-62
2.3.3 ข้อมูล Molecular Gastronomy Restaurant	63-65
	65-72

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4	Bartenter	73-86
2.4	ระบบสภาพแวดล้อมภายในอาคาร และวัสดุในการตกแต่งภายใน	71-76
2.4.1	ระบบปรับอากาศและการหมุนเวียนอากาศ	76-77
2.4.2	ระบบรักษาความปลอดภัยและอัคคีภัย	77-80
2.4.3	การให้แสงสว่างและสีภายในอาคาร	80-86
2.4.4	วัสดุในการตกแต่งภายใน	87-95
บทที่ 3	กลุ่มเป้าหมาย พฤติกรรม และพื้นที่ที่ต้องการ	87
3.1	ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย	88-90
3.2	พฤติกรรมของผู้รับบริการและ พฤติกรรมของผู้ให้บริการ	91-95
3.3	พื้นที่ที่ต้องการ	96-100
บทที่ 4	การวิเคราะห์ข้อมูล และแนวความคิดในการออกแบบ	96-99
4.1	การวิเคราะห์ข้อมูล	96
4.1.1	การวิเคราะห์ที่ตั้ง และอาคาร	97-99
4.1.2	การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่และแผนภาพความสัมพันธ์ของพื้นที่	
	แบบวงกลม	99
4.1.3	ตารางสรุปผลพื้นที่ที่ต้องการ และแผนภูมิวงกลมเปรียบเทียบขนาดพื้นที่	100
4.1.4	การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ และทางสัญจร	101
4.1.5	การวิเคราะห์กลุ่มพื้นที่สัมพันธ์	102
4.2	แนวความคิดในการออกแบบ	102
4.2.1	แนวความคิดในการออกแบบ	103
4.2.2	ธีม หรือ Mood Board	104-116
บทที่ 5	ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน	104
5.1	ผังบริเวณของโครงการ	105-106
5.2	ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคารโครงการ	107
5.3	รูปตัดของอาคารโครงการ	108
5.4	ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ	109-118
5.5	หุ่นจำลอง	116-117

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ประวัติความเป็นมา และความสำคัญของโครงการ

ปัจจุบัน คนรุ่นใหม่มีแนวโน้มเกี่ยวกับรูปแบบการใช้ชีวิตที่แตกต่างไปจากสมัยก่อน คนเหล่านี้ให้ความสนใจกับความสุขในชีวิตมากขึ้น เป็นการใช้ชีวิตแบบ work – life balance คือนอกเหนือจากการทุ่มเทให้กับชีวิตการทำงานอย่างเต็มที่ ก็ยังที่จะมองหาการผ่อนคลาย หาความสุขให้กับชีวิต **Selective** และ **Trendsetters** ก็เป็นอีกคนอีกกลุ่มหนึ่ง เป็นกลุ่มคนที่ทันสมัยในทุกด้าน ทั้ง life style และเป็นผู้ไม่ปิดกั้นทางความคิด สามารถยอมรับ เรียนรู้ และเลือกสรรสิ่งต่างๆ และพร้อมที่จะแลกเปลี่ยนความคิดกับผู้อื่นอยู่เสมอ จึงทำให้คนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มคนที่มีความคิดและรูปแบบการใช้ชีวิตที่ใหม่ และทันสมัยอยู่ตลอดเวลา

ทองหล่อ เป็นย่านที่รวมเอาร้านค้า ร้านอาหาร ที่มีระดับและทันสมัยไว้มากมาย จึงถือว่าย่านทองหล่อ เป็นสถานที่พบปะของคนทันสมัย “ร้านเสื้อผ้าในย่านนี้มักจะเป็นของดีไซเนอร์เอง ในย่านทองหล่อ บาร์ สถานบันเทิง และร้านอาหารต่างรวมกับก้าวข้ามข้อจำกัดทางด้านอาหารเช่นกัน หรือแม้แต่ว่าร้านอาหารริมทาง อาหารก็จะถูกคัดสรรสินค้าและคุณภาพที่ดีที่สุด คุณภาพก็จะสะท้อนออกมาในราคาที่สูงขึ้นไปด้วย ความเป็นสากลของย่านนี้เชื่อเชิญให้ชาวต่างชาติที่ทำงานอยู่ในกรุงเทพ นักเดินทาง นักท่องเที่ยว เข้ามาพบปะกัน” บทความส่วนหนึ่งจาก airbnb จะเห็นได้ว่าทองหล่อเป็นย่านที่ถูกเลือกสรรแล้วในทุกๆด้าน

ART – BOOZE – FRIENDSHIP เป็นกิจกรรมรูปแบบหนึ่งที่กำลังเกิดขึ้นในประเทศไทย เป็นสถานที่พบปะสังสรรค์ของกลุ่มคนที่มีความชื่นชอบ รสนิยม แนวความคิด lifestyle คล้ายๆกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ของชีวิต หรือศิลปะ การค้นหาความสัมพันธ์กับผู้คนใหม่ๆ ความชื่นชอบด้านต่างๆ และการผสมผสานกันของ Art และ Booze จึงทำให้บรรยากาศของการพูดคุยอยู่ภายใต้วงค์ของบรรยากาศที่เป็นกันเอง ผู้คนพร้อมที่จะเปิดใจ และเปิดโอกาสซึ่งกันและกัน แต่ในปัจจุบัน ส่วนมากจะพบเห็นในรูปแบบของ bar and gallery ขนาดเล็กๆเท่านั้น

ดังนั้นจึงเกิดแนวคิดที่จะสร้างพื้นที่ art and social club สถานที่พบปะสังสรรค์ แลกเปลี่ยนความคิด มุมมองประสบการณ์ทางด้านศิลปะและ lifestyle เป็นสถานที่ที่ให้ศิลปินรุ่นใหม่มาแสดงความสามารถและผลงานมีพื้นที่แลกเปลี่ยน ซื้อขาย เพื่อสร้างเป็นวงจรธุรกิจสำหรับศิลปินหน้าใหม่กับผู้ที่สนใจงานศิลปะ

1.2 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

Art and social club เป็นพื้นที่พบปะสังสรรค์ของคนที่มีความคิดและ life style ในรูปแบบที่คล้ายกัน ดังนั้นจึงเกิดเป็นสถานที่ที่บังเกิดการแลกเปลี่ยนความคิด ประสบการณ์ เมื่อผู้คนเกิดการพูดคุย ก็จะก่อให้เกิดการพัฒนาความคิด และสร้างกลุ่มคน จนกระทั่งสังคมที่เต็มไปด้วยผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

กรุงเทพมหานคร กำลังถูกสร้างให้เป็นเมืองที่มีความสร้างสรรค์ เป็นเมืองแห่งศิลปวัฒนธรรม เช่นโครงการ Bangkok design week ที่กำลังจะเกิดขึ้น และนอกจาก Art and social club จะเป็นสถานที่พบปะสังสรรค์แล้ว ยังเป็นโครงการที่เปิดโอกาสให้ศิลปินหน้าใหม่เข้ามาแสดงผลงานและความสามารถ และเปิดพื้นที่ให้มีการซื้อ ขายผลงาน หรือเกิดการจ้างงานในโอกาสต่อไป นอกจากนี้ผู้ซื้อจะได้เสพกับผลงานของศิลปินแล้ว ยังเป็นการส่งเสริม ช่วยเหลืออาชีพให้กับศิลปินหน้าใหม่ที่กำลังเติบโต สร้างรายได้และแรงขับเคลื่อนให้กับวงการศิลปินหน้าใหม่ให้เติบโต และเกิดเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในอนาคต

1.3 จุดประสงค์ของโครงการ

1. เป็นที่พบปะสังสรรค์สำหรับคนที่มี life style คล้ายกัน
2. เป็นที่แลกเปลี่ยนความคิดสำหรับคนที่มี life style และรสนิยม คล้ายกัน
3. เป็นที่แสดงผลงานของศิลปินหลากหลายรูปแบบ
4. เป็นพื้นที่รองรับกิจกรรม งานอีเวนต์เกี่ยวกับศิลปะ
5. เป็นที่ซื้อ ขาย ผลงานและความสามารถของศิลปิน

1.4 ภาพลักษณ์ของโครงการ

Art and social club เป็นสถานที่สังสรรค์ที่รองรับคนที่มีความคิด ทันสมัย (Selective และ Trendsetters) เป็นแหล่งชุมนุมของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นสถานที่ที่มีระดับ แต่ต้องมีสเปซที่ไม่น่าเบื่อ ทันสมัย เหมาะสมกับการแสดงผลงานของศิลปินหน้าใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 องค์ประกอบของโครงการ

ตารางที่ 1.1 แสดงความเชื่อมโยงระหว่างจุดประสงค์ กิจกรรม และพื้นที่รองรับกิจกรรม

จุดประสงค์ของโครงการ	กิจกรรม	พื้นที่รองรับกิจกรรม
- เป็นที่พบปะสังสรรค์สำหรับคนที่มี life style คล้ายกัน	- รับประทานอาหาร - พบปะสังสรรค์ - เสพดนตรี - DJ แสดงผลงาน ความสามารถ	- Restaurant - Restaurant - Café and bistro - Rooftop party - Bar and bistro - Pub
- เป็นที่แสดงผลงานของศิลปิน หลากหลายรูปแบบ	- เสพงานศิลปะ - ศิลปินแสดงงานศิลปะ - พบปะพูดคุยระหว่างเสพงานศิลปะ - พักผ่อนเพื่อเตรียมการแสดงผลงาน	- Bar and gallery - Residential artist
- เป็นที่แลกเปลี่ยนความคิดสำหรับ คนที่มี life style และรสนิยม คล้ายกัน	- พูดคุย แลกเปลี่ยน ความคิด ประสบการณ์	- common area - social club
- เป็นพื้นที่รองรับกิจกรรม งาน Event เกี่ยวกับศิลปะ	- จัดงาน event - จัดนิทรรศการ - พักผ่อนเพื่อเตรียมการ แสดงผลงาน	- Event Hall - Residential
- เป็นที่ซื้อ ขาย ผลงานและ ความสามารถของศิลปิน	- ศิลปินแสดง ความสามารถ ผลงาน หรือ อธิบายงาน - พูดคุยกับศิลปินเพื่อ ติดต่อซื้องานหรือว่าจ้าง	- Lounge - Gallery

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ขอบเขตและขอบข่ายของโครงการ
ศูนย์ศึกษางานหัตถกรรมท้องถิ่นอีสาน
ตารางที่ 1.1 แสดงขอบเขตและขอบข่ายโครงการ

องค์ประกอบ	ขอบข่าย	ขอบเขต	พื้นที่
1.1 ส่วนบริการทั่วไป			
- ส่วนต้อนรับ	•	•	
- ส่วนโถงทางเข้า	•	•	
- ร้านอาหาร	•	•	
- ร้านอาหารและบาร์	•	•	
- คาเฟ่ และ ร้านอาหาร	•	•	
- รุฟที่อปบาร์	•	•	
- พื้นที่พุดคุย แลกเปลี่ยนความคิด	•	•	
- ห้องน้ำ		•	
- ที่จอดรถ			
1.2 ส่วนบริการอาคาร			
- ส่วนบำรุงรักษาสถานที่	•		
- ส่วนงานระบบ	•		
- ส่วนรักษาความปลอดภัย	•		
- ห้องเก็บของ	•		
2. ส่วนแสดงผลงาน			
- พื้นที่แสดงผลงาน	•	•	
- แกลเลอรี		•	
- พื้นที่พุดคุย แลกเปลี่ยนความคิด	•	•	
- บาร์	•	•	
- ห้องเก็บของ	•		
3. ส่วนสมาชิก			
- ห้องรับรอง พุดคุยธุรกิจ	•	•	
- บาร์	•	•	
- ห้องน้ำ	•	•	
- ห้องครัว	•		
- ส่วนนั่งเล่นพักผ่อน แลกเปลี่ยนความคิด	•	•	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7

4. พื้นที่พักผ่อน	•	•	
5. พื้นที่พักผ่อนสำหรับศิลปิน	•	•	
6. ลานเอนกประสงค์			
- ส่วนลงทะเบียน	•		
- พื้นที่ทำกิจกรรม	•	•	
- ห้องเก็บของ	•		
7. ส่วนผู้บริหาร			
- ห้องประชุม	•		
- ส่วนสำนักงาน	•		
- ห้องน้ำ	•		
รวมพื้นที่ทั้งหมด			
รวมพื้นที่ออกแบบทั้งหมด			

กลุ่มเป้าหมายโครงการ

1. คนที่เสพศิลปะ และต้องการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นใหม่ๆ
2. คนที่สร้างศิลปะ และต้องการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นใหม่ๆ
3. คนที่สร้างสรรค้งานศิลปะ และต้องการแสดงผลงาน
4. นักลงทุน หรือ ผู้ที่ต้องการซื้อหรือว่าจ้างผลงานและความสามารถของศิลปิน

1.8.1 ที่ตั้งโครงการ

ข้อพิจารณาในการเลือกที่ตั้งโครงการ

1. เป็นแหล่งที่ผู้คนทันสมัย มี lifestyle ที่โดดเด่น
2. สถานที่โดยรอบส่งเสริม เกื้อกูล กับโครงการ
3. ขนาดพื้นที่ที่มีความเหมาะสมกับโครงการ
4. เป็นพื้นที่ที่เดินทางสะดวก เข้าถึงไม่ยาก รถไฟฟ้าผ่าน

ก. SEENSPACE Thonglor 13

251/1 ซอย ทองหล่อ 13 แขวง คลองตันเหนือ เขต วัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข. MAZE Thonglor

สุขุมวิท, 146 ซอย สุขุมวิท 55 Khlong Tan Nuea, Watthana, Bangkok 10110



ค. DM HOME

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซอย สุขุมวิท 55 สุขุมวิท แขวง คลองตันเหนือ เขต วัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110



สถานที่	ก	ข	ค
ข้อพิจารณา			
1. เป็นแหล่งที่ผู้คนทันสมัย มี lifestyle ที่โดดเด่น	4	4	3
2. สถานที่โดยรอบส่งเสริม เกื้อกูล กับโครงการ	3	3	2
3. ขนาดพื้นที่ที่มีความเหมาะสมกับโครงการ	3	4	3
4. เป็นพื้นที่ที่เดินทางสะดวก เข้าถึงไม่ยาก รถไฟฟ้าผ่าน	4	4	3
รวม	14	15	11

4 = เหมาะสมมาก 3 = เหมาะสม 2 = พอใช้ 1 = ค่อนข้างไม่เหมาะสม 0 = ไม่เหมาะสม

ตาราง แสดงเหตุผลในการเลือกโครงการ

จากการพิจารณาเปรียบเทียบพื้นที่ 3 แห่งได้ผลสรุปการเลือกตำแหน่งโครงการ คือ

ตำแหน่งที่ตั้ง : Maze Thonglor สุขุมวิท, 146 ซอย สุขุมวิท 55 Khlong Tan Nuea, Wattana, Bangkok 10110

ขนาดพื้นที่ : 1,490 ตร.ม.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 1.1 แสดงที่ตั้งโครงการบนถนนสาทร-นราธิวาสและการเข้าถึงโครงการ
อาณาเขตติดต่อ

ทิศเหนือ 8 thonglor , HOBS House of beer , 72 Courtyard , The iron fairies.

ทิศใต้ สถานีทองหล่อ รัสเซีย BTS , โครงการ Sansiri

ทิศตะวันออก DND Club , Muse thonglor , Escobar.

ทิศตะวันตก ซอยทองหล่อ 5

การเข้าถึงโครงการ

1. รถยนต์ส่วนตัว มายังถนนซอยสุขุมวิท 55
2. BTS ทองหล่อ สามารถเดินเข้าถึงโครงการหรือ รถประจำทาง

1.8.2 อาคารสำหรับโครงการ

ข้อพิจารณาในการเลือกอาคาร

1. พื้นที่ที่มีความเพียงพอและเหมาะสมต่อการทำกิจกรรมตามขอบเขตโครงการ
2. พื้นที่สามารถทุบ เาะ ได้อย่างสะดวก
3. พื้นที่ง่ายต่อการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์เดิม
4. พื้นที่ภายในอาคารสามารถปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อกิจกรรมนั้นๆ

จากการพิจารณาอาคารที่เหมาะสมของโครงการมีความเป็นไปได้ 3 ที่คือ
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก. SEENSPACE Thonglor 13

251/1 ซอย ทองหล่อ 13 แขวง คลองตันเหนือ เขต วัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110



ข. MAZE Thonglor

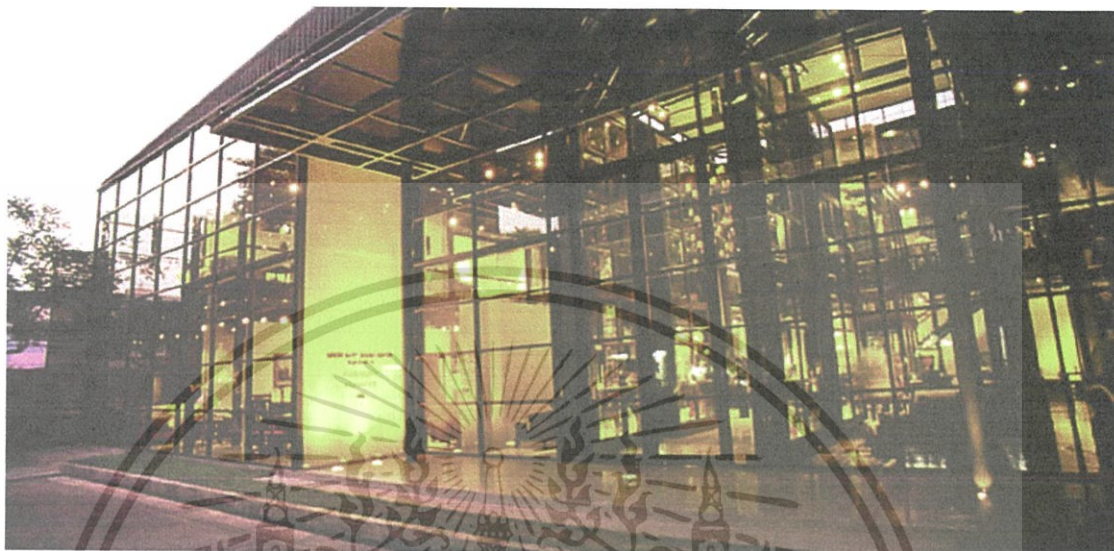
สุขุมวิท, 146 ซอย สุขุมวิท 55 Khlong Tan Nuea, Watthana, Bangkok 10110



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค. DM HOME

ซอย สุขุมวิท 55 สุขุมวิท แขวง คลองตันเหนือ เขต วัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110



สถานที่	ก	ข	ค
ข้อพิจารณา			
1. พื้นที่มีความเพียงพอและเหมาะสมต่อการทำกิจกรรมตามขอบเขตโครงการ	3	4	3
2. พื้นที่สามารถหุบ เงาะ ได้อย่างสะดวก	3	3	4
3. พื้นที่ง่ายต่อการเปลี่ยนแปลงภาพลักษณ์เดิม	3	4	4
4. พื้นที่ภายในอาคารสามารถปรับเปลี่ยนเพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อกิจกรรมนั้นๆ	3	4	4
รวม	12	15	15

4 = เหมาะสมมาก 3 = เหมาะสม 2 = พอใช้ 1 = ค่อนข้างไม่เหมาะสม 0 = ไม่เหมาะสม

ตาราง แสดงเหตุผลในการเลือกโครงการ

จากการพิจารณาเปรียบเทียบอาคาร 3 แห่งได้ผลสรุปการเลือกตำแหน่งโครงการ คือ

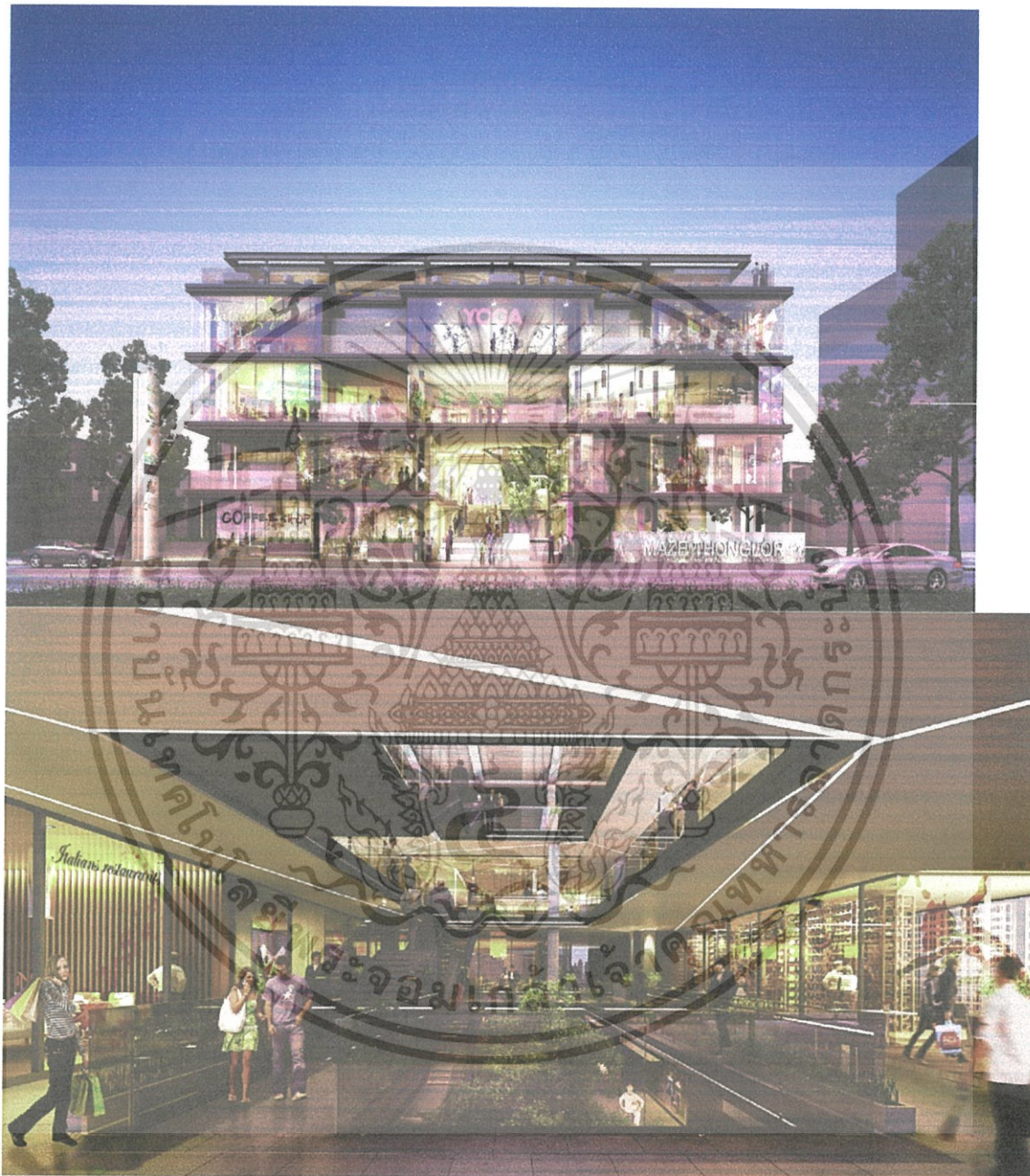
อาคาร **Maze Thonglor** และ **DM Home**

หากพิจารณาจากพื้นที่ และ อาคาร สามารถสรุปการเลือกพื้นที่และอาคาร คือ **Maze Thonglor**

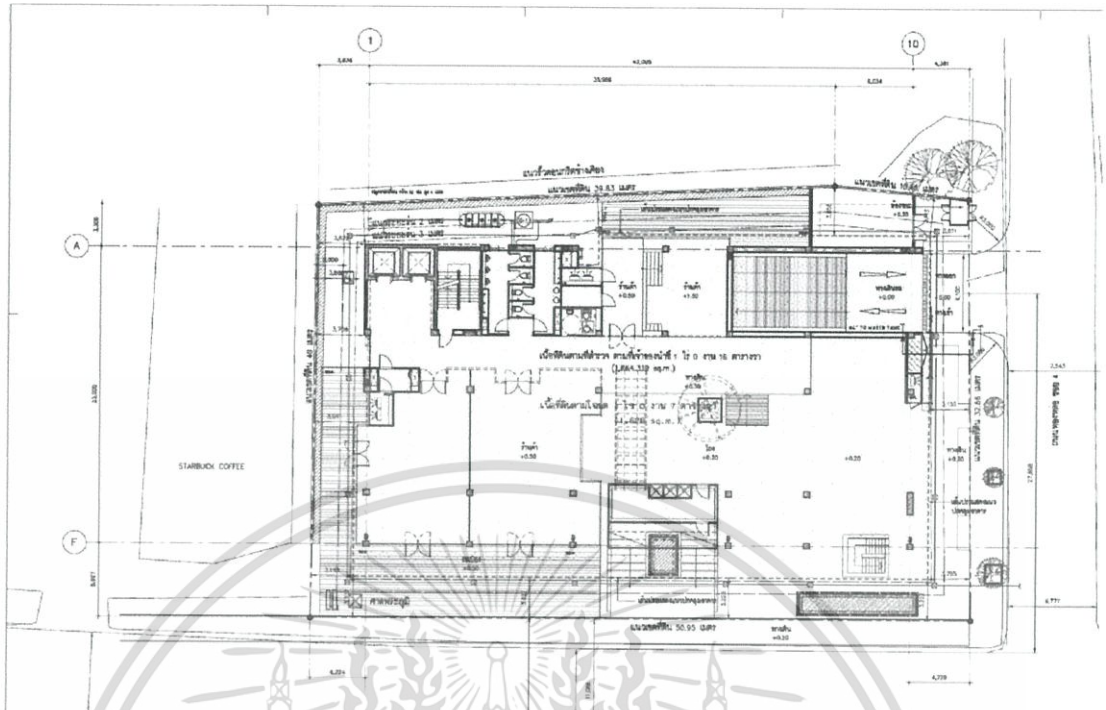
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8.2 ลักษณะภายในภายนอกโครงการ

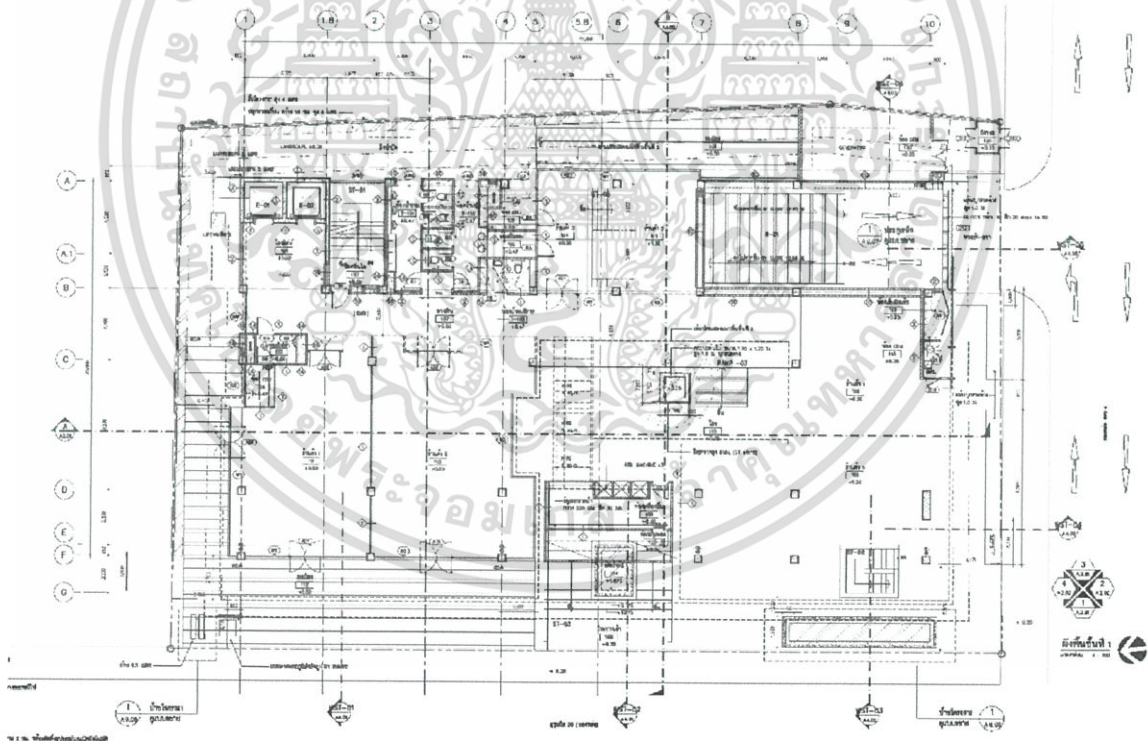
เป็นอาคารกระจก 4 ชั้นและมีชั้นจอดรถใต้ดินอีก 2 ชั้น รวมถึงมี roof top ที่เปิดให้บริการ roof top bar มีโถงบันไดชั้นตรงกลาง และแยกซ้ายขวาเป็นร้านค้าต่างๆ มี void ตรงกลางอาคาร สามารถเดินรอบๆได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

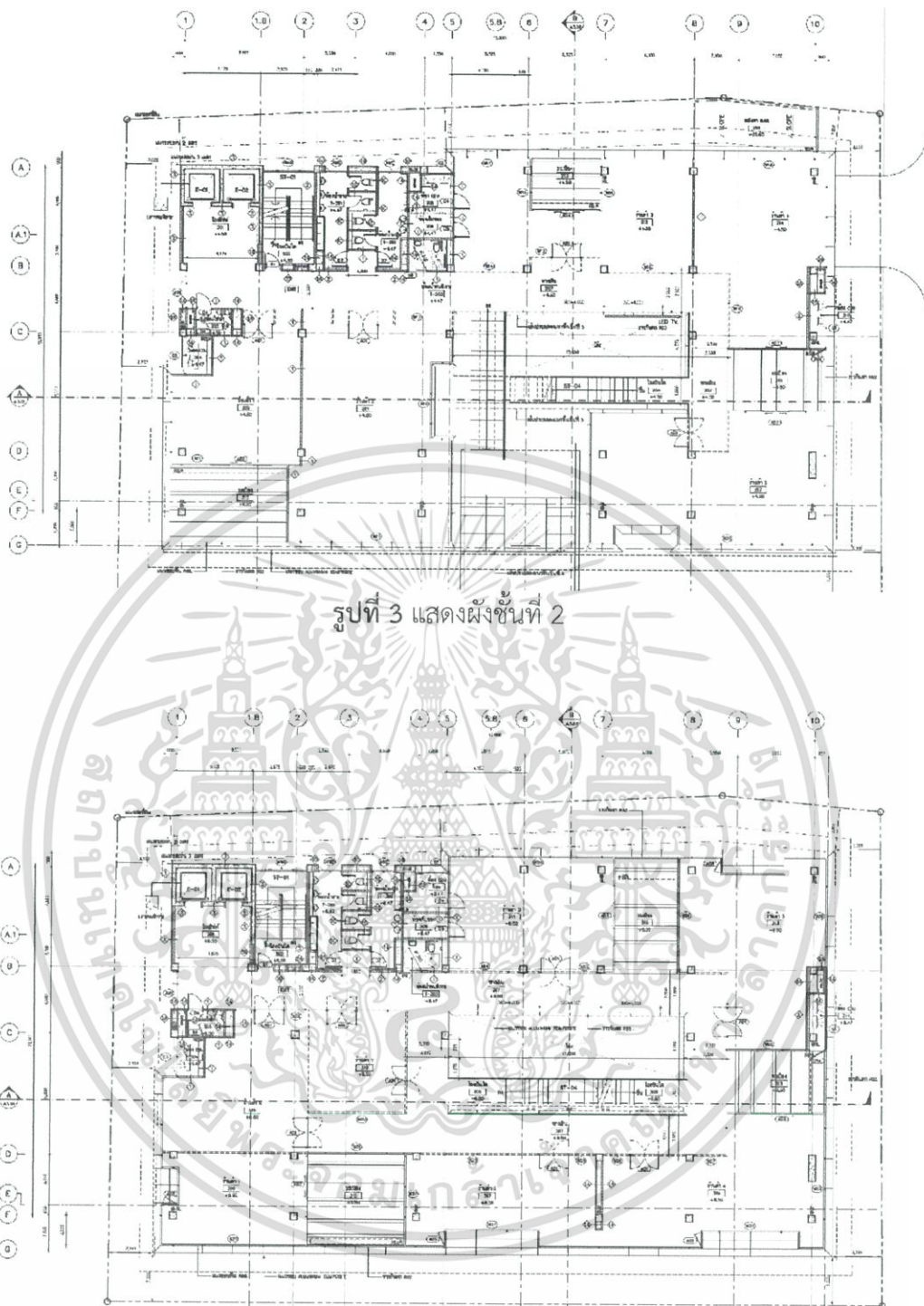


รูปที่ 1 แสดงพื้นที่การวางอาคาร



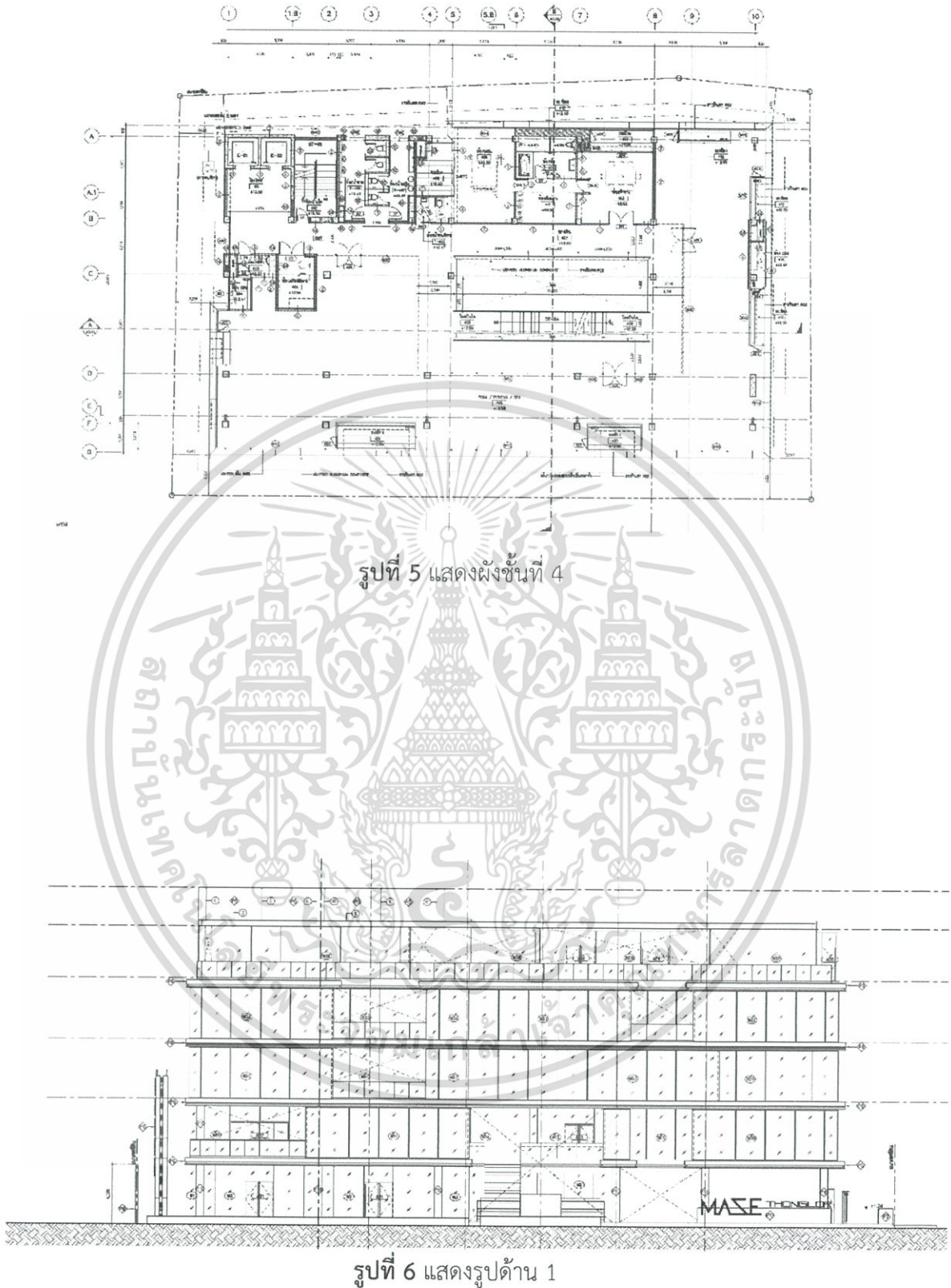
รูปที่ 2 แสดงผังชั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

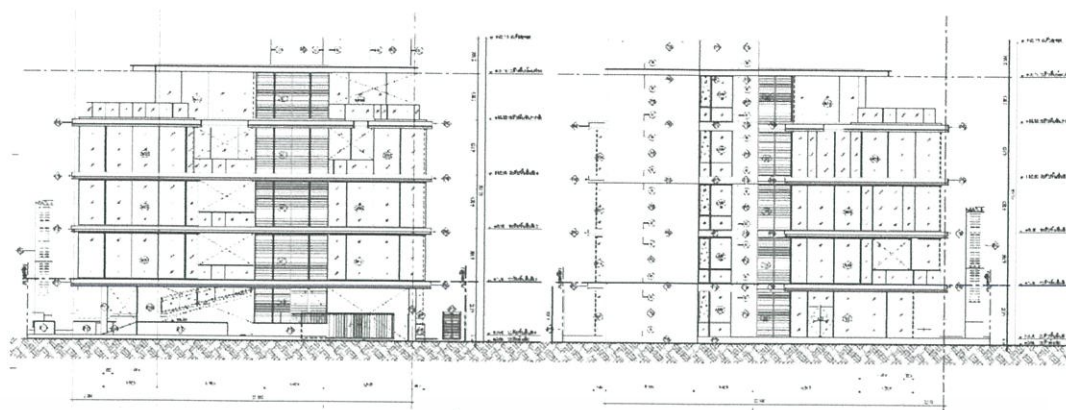


รูปที่ 4 แสดงผังชั้นที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 7 แสดงรูปด้าน 2

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดพื้นที่พบปะสังสรรค์ แลกเปลี่ยนความคิด ประสบการณ์ ของกลุ่มคนที่มี life style คล้ายกัน
2. เกิดสถานที่แสดงผลงานทางด้านศิลปะของศิลปินหน้าใหม่
3. เป็นพื้นที่การสร้างโอกาสให้แก่ศิลปินด้านต่างๆ ให้มีชื่อเสียง
4. เกิดสังคมใหม่ๆ สำหรับผู้ซื้อ ขาย ชื่นชม ผลงานความสามารถ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

2.1 ข้อมูลพื้นฐานของโครงการ

2.1.1 ความเป็นมาของลักษณะโครงการ

Dilute art and social community สถานที่พบปะสังสรรค์ แลกเปลี่ยนความคิด มุมมอง ประสบการณ์ทางด้านศิลปะและ lifestyle เป็นสถานที่ที่ศิลปินรุ่นใหม่มาแสดงความสามารถและ ผลงาน มีพื้นที่แลกเปลี่ยน ซื้อขาย เพื่อสร้างเป็นวงจรธุรกิจสำหรับศิลปินหน้าใหม่กับผู้ที่สนใจงาน ศิลปะ โดยเป็นการรวม Gallery, Community mall, Residency เข้าไว้ด้วยกัน

2.1.2 ประเภทโครงการ

Dilute art and social community เป็นการรวม Gallery, Community mall, Residency เข้าไว้ด้วยกัน ดังนี้

Gallery

พิพิธภัณฑ์และลักษณะของพิพิธภัณฑ์

คำว่า Museum ในภาษาอังกฤษ ดัดแปลงมาจากภาษาละติน “museums” หรือ “musea” ที่มีรากฐานมาจากภาษากรีก “mouseion” ใช้แทนความหมายว่าสถานที่หรือวิหารที่อุทิศให้เทพธิดา พิพิธภัณฑ์ ความหมายของพิพิธภัณฑ์ ” ตามที่สภาการพิพิธภัณฑ์ระหว่างชาติ หรือ ICOM (International Council of Museums) ได้ให้คำจำกัดความไว้แล้วว่า ” พิพิธภัณฑ์ ” คือ หน่วยงานที่ไม่หวังผลกำไร เป็นสถาบันที่ถาวรในการรวบรวม สงวนรักษา ศึกษาวิจัย สื่อสาร และจัดแสดง นิทรรศการ ให้บริการแก่สังคมเพื่อการพัฒนา โดยมีความมุ่งหมายเพื่อการค้นคว้าการศึกษา และความเพลิดเพลิน โดยแสดงหลักฐานต่างๆ ที่เกี่ยวกับมนุษย์และสภาพแวดล้อม สิ่งซึ่งสงวนรักษาและจัดแสดงนั้นไม่ใช่เป็นเพียงวัตถุ แต่ได้รวมถึงสิ่งที่มีชีวิตด้วยโดยรวมไปถึง สวนสัตว์ สวนพฤกษชาติ วนอุทยาน สถานที่สงวนสัตว์น้ำ และสถานที่อันจัดเป็นเขตสงวนอื่นๆ รวมทั้งโบราณสถานและแหล่งอนุสรณ์สถาน ศูนย์วิทยาศาสตร์และห้องฟ้าจำลอง ”

จะเห็นได้ว่า คำจำกัดความของพิพิธภัณฑ์นั้นกว้างมาก ครอบคลุมทั้งด้านวัฒนธรรมและวิทยาศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และธรรมชาติ พิพิธภัณฑ์นั้นแบ่งได้หลายแบบและบางแห่งก็จัดได้หลายประเภท เช่น ๑) แบ่งตามการสะสมรวบรวมวัตถุ (Collection) ๒) แบ่งตามต้นสังกัดหรือการบริหาร เช่น พิพิธภัณฑ์ของรัฐ เอกชน มหาวิทยาลัย ๓) แบ่งตามลักษณะของผู้เข้าชมหรือกลุ่มเป้าหมาย เช่น นักเรียน นักศึกษา หรือบุคคลทั่วไป หรือ ๔) แบ่งตามการจัดแสดง เช่น พิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง พิพิธภัณฑ์แหล่งโบราณคดี ประวัติศาสตร์ ฯลฯ

แต่ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะประเภทของพิพิธภัณฑ์ที่แบ่งตามการจัดแสดง และวัตถุประสงค์ที่ใช้ในการจัดแสดง ซึ่งเป็นที่นิยมกันทั่วไปในปัจจุบัน คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๑. พิพิธภัณฑ์สถานประเภททั่วไป จะรวบรวมวัตถุทุกประเภท และทุกเรื่องเอาไว้ ถือเป็นพิพิธภัณฑ์แบบแรกก่อนที่จะมีการพัฒนาเป็นพิพิธภัณฑ์เฉพาะเรื่องใน สมัยต่อมา
๒. พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะ จัดแสดงเกี่ยวกับศิลปวัตถุทุกประเภท โดยจะแยกย่อยออกเป็น พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะประยุกต์ แสดงวัตถุที่เป็นงานฝีมือ เครื่องใช้ไม้สอยต่างๆ หอศิลป์ แสดงงานศิลปะประเภทจิตรกรรม ประติมากรรม, พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะสมัยใหม่จะคล้ายกับหอศิลป์ แต่จะเป็นศิลปะสมัยใหม่ของศิลปินร่วมสมัยในยุคหลัง, พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะประเภทการแสดง และ พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะแรกเริ่ม แสดงงานศิลปะดั้งเดิมของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์
๓. พิพิธภัณฑ์สถานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เนื้อหาหลักคือแสดงวิวัฒนาการความก้าวหน้าของวัตถุที่มนุษย์คิดค้นประดิษฐ์ขึ้น
๔. พิพิธภัณฑ์สถานธรรมชาติวิทยา จัดแสดงเรื่องราวของธรรมชาติเกี่ยวกับเรื่องของโลก ทรัพยากรทางธรรมชาติต่างๆ และยังรวมไปถึง สวนสัตว์ สวนพฤกษชาติ วนอุทยาน พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ-สัตว์บกด้วย
๕. พิพิธภัณฑ์สถานประวัติศาสตร์ แสดงหลักฐานทางประวัติศาสตร์ แยกย่อยได้เป็นพิพิธภัณฑ์สถานประวัติศาสตร์ แสดงหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวกับการเมือง ทหาร สังคม และเศรษฐกิจ, บ้านประวัติศาสตร์ คือการนำเสนอสถานที่ซึ่งเคยเป็นที่อยู่อาศัยของผู้ที่มีชื่อเสียงในอดีต, โบราณสถาน, อนุสาวรีย์ และสถานที่สำคัญทางวัฒนธรรมต่างๆ รวมถึงเมืองประวัติศาสตร์ และพิพิธภัณฑ์สถานประวัติศาสตร์โบราณคดี
๖. พิพิธภัณฑ์สถานชาติพันธุ์วิทยาและประเพณีพื้นเมือง แสดงชีวิตความเป็นอยู่ในทางวัฒนธรรมและสังคมของมนุษย์และชาติพันธุ์ต่างๆ แยกออกเป็น พิพิธภัณฑ์สถานพื้นบ้าน (พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น) โดยจัดแสดงข้าวของเครื่องใช้พื้นบ้าน และพิพิธภัณฑ์สถานกลางแจ้ง เป็นการจำลองภาพในอดีตด้วยการนำอาคารเก่า หรือจำลองสิ่งปลูกสร้างต่างๆ มาไว้ในบริเวณเดียวกัน โดยพยายามสร้างสภาพแวดล้อมรวมถึงบรรยากาศให้เหมือนเช่นในอดีต

Community mall

ทฤษฎี ของธุรกิจค้าปลีกได้จัดฟอร์แมทของ คอมมูนิตี้ มอลล์(Community Mall) หรือ ศูนย์การค้าชุมชน ในที่นี้ขอยกตัวอย่าง Formats ของ สยามพิวเจอร์ซึ่งเป็นต้นแบบของคอมมูนิตี้ มอลล์ในเมืองไทย ไว้ใน 6 รูปแบบด้วยกันดังนี้

- ศูนย์การค้าชุมชน (Neighborhood Shopping Center)
- ศูนย์สะดวกซื้อ (Convenience Center)
- ร้านค้าปลีก (Stand-Alone Retail Store)
- ศูนย์รวมสินค้าเฉพาะอย่าง (Power Center)
- ศูนย์การค้าไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Center)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศูนย์บันเทิง (Urban Entertainment Center)

1. ศูนย์การค้าชุมชน (Neighborhood Shopping Center)

คือ ศูนย์การค้าแบบเปิดขนาดเล็กในละแวกบ้าน ที่ออกแบบเพื่อความสะดวกแก่ผู้บริโภค ในการซื้อสินค้าอุปโภคบริโภค (Consumer Goods) หรือสิ่งของที่ใช้ประจำวัน มีพื้นที่ประมาณ 3-5 ไร่ และมีขนาดพื้นที่ให้เช่าประมาณ 2,700-14,000 ตารางเมตร สิ่งดึงดูดผู้บริโภคให้เข้ามาที่ศูนย์ส่วน ใหญ่จะเป็นผู้เช่าหลัก ประเภทซูเปอร์มาร์เก็ตหรือร้านขายยา

นอกเหนือจากนี้ยังมีร้านค้าปลีกต่างๆ อยู่ในบริเวณศูนย์การค้าชุมชนนี้ประมาณ 15 – 20 ร้าน เช่น ร้านอาหาร ร้านขายยา ร้านให้เช่าวิดีโอ ร้านซักรีด ร้านทำผม ร้านขายดอกไม้ และธนาคาร เป็นต้น ศูนย์การค้าชุมชนจะสามารถรองรับผู้บริโภคได้ 2,500 – 40,000 คนต่อวัน ภายในรัศมี ประมาณ 3 – 5 กิโลเมตร

2. ศูนย์สะดวกซื้อ (Convenience Center)

คือ ศูนย์การค้าขนาดเล็กมีพื้นที่ประมาณ 1 ไร่ อยู่ติดถนนใหญ่ หรือซอยหลัก มีที่จอดรถใน บริเวณประมาณ 3-10 คันเท่านั้น มีผู้เช่าพื้นที่ (Tenants) 2-3 ราย เช่น ศูนย์บริการซ่อมและจำหน่าย อะไหล่รถยนต์ (Auto Service Center) ร้านสะดวกซื้อ (Convenience Store) ร้านให้เช่าวิดีโอ และ/หรือ โรงเรียน เป็นต้น

3. ร้านค้าปลีก (Stand-Alone Retail Store)

คือ ร้านค้าปลีกร้านเดียว พื้นที่ประมาณ 1/2 ไร่ อยู่ติดถนนใหญ่ หรือซอยหลัก มีผู้เช่าพื้นที่ (Tenant) 1 ราย เช่น ศูนย์บริการซ่อมและจำหน่ายอะไหล่รถยนต์ ร้านสะดวกซื้อ หรือร้านค้าปลีก เป็นต้น

4. ศูนย์รวมสินค้าเฉพาะอย่าง (Power Center)

คือ ศูนย์การค้าขนาดใหญ่ที่มีผู้เช่ารายใหญ่ตั้งแต่ 2 รายขึ้นไปและเป็นร้านค้าที่มีความชำนาญ และมีจุดเด่นด้านใดด้านหนึ่ง เช่น ร้านขายของตกแต่งบ้าน, ร้านขายอุปกรณ์ก่อสร้างและตกแต่งบ้าน เป็นต้น

5. ศูนย์การค้าไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Center)

คือ ศูนย์การค้าที่มีผู้เช่าหลักเป็นซูเปอร์มาร์เก็ต และมีร้านที่ตอบสนองต่อการ ใช้ชีวิตประจำวัน ได้แก่ โรงภาพยนตร์, โบว์ลิง, ร้านอาหาร, ร้านเบเกอรี่, ร้านขายผลิตภัณฑ์เสริมความ งาม, โรงเรียนดนตรี และมีพื้นที่เปิดโล่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ศูนย์บันเทิง (Urban Entertainment Center)

เป็น หนึ่งในศูนย์การค้าแนวใหม่ด้วยการวางคอนเซ็ปต์ศูนย์ไลฟ์สไตล์แอนด์เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (Life Style And Entertainment Center) ที่นำเสนอเรื่องของการนวัตกรรมการดำเนินชีวิต (Life Style) ของผู้บริโภคโดยเน้นการนำศิลปะและความบันเทิงเข้ามาผสมผสานกัน (Artertainment) ในรูปแบบของการดำเนินธุรกิจจนเกิดเป็นธุรกิจค้าปลีกรูปแบบใหม่

โดยเน้นกลุ่มเป้าหมายหลักที่ลูกค้าอายุระหว่าง 15-35 ปี มีรายได้ปานกลางถึงสูง และยังเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่สนใจแนวทางการดำรงชีวิตแบบคนรุ่นใหม่ ไม่อยู่ในกรอบ สนใจเทรนด์ใหม่ๆ ชอบเทคโนโลยี และศิลปะ โดยไม่อิงสินค้าแบรนด์เนมเป็นหลัก

Residency – Hotel

ประเภทและขนาดของโรงแรม

เป็นการศึกษาในลักษณะวิเคราะห์ประเภทของโรงแรม การแบ่งชนิดของโรงแรม มีการแบ่งออกได้ 6 วิธีดังนี้ คือ

- 1) แบ่งตามชนิดที่ตั้ง
- 2) แบ่งชนิดตามมาตรฐานของโรงแรม
- 3) แบ่งชนิดตามการดำเนินการ
- 4) แบ่งชนิดตามขนาด
- 5) แบ่งชนิดตามเวลาพัก
- 6) แบ่งตามประเภทคนพัก

โรงแรมแบ่งตามลักษณะที่ตั้ง สามารถแบ่งได้ 3 ชนิด คือ

- 1) โรงแรมในเมือง (City hotel) คือ โรงแรมที่ตั้งอยู่ในเมืองใหญ่ๆ เช่นเมืองหลวง หัวเมือง ตามภาคต่างๆ ที่มีความสำคัญเป็นศูนย์กลางของธุรกิจ การค้า การกีฬา ตลอดจนการท่องเที่ยวต่างๆ
 - 2) โรงแรมในเมืองเล็ก (Smaller City Hotel) คือ โรงแรมที่อยู่ในเมืองที่มีความสำคัญน้อยกว่าเมืองใหญ่ อาจอยู่ในชนบทต่างจังหวัด หรือแหล่งที่มีสถานท่องเที่ยวต่างๆ
 - 3) โรงแรมตากอากาศ (Resort Hotel) คือ โรงแรมที่อยู่ตามสถานที่ท่องเที่ยวที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ เช่น ชายทะเล ภูเขา ในป่าที่มีธรรมชาติงดงาม เป็นต้น เพื่อพักผ่อนและสัมผัสบรรยากาศของธรรมชาติ
- ลักษณะความแตกต่างระหว่างโรงแรมในเมืองใหญ่ๆ กับโรงแรมตากอากาศชายทะเล

โรงแรมในเมืองใหญ่

- 1) ที่ตั้งอยู่ในเมืองที่เป็นย่านธุรกิจต่างๆ บุคคลที่มาพักมีธุรกิจที่จะทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2) ในด้านบรรยากาศ โรงแรมที่อยู่ในเมืองหลวงมีบรรยากาศโดยรอบอยู่ในสภาพจืดจาง ไม่สงบเงียบ
- 3) ความรู้สึกที่สัมพันธ์ภายในห้องพักกับสภาพแวดล้อมภายนอก ผู้พักไม่ต้องการนอนดูความจืดจางจากภายนอก หรือในการทำภารกิจส่วนตัวระหว่างที่เข้าพัก
- 4) โรงแรมในเมืองไม่จำเป็นต้องมีระเบียงสำหรับออกไปพักผ่อน
- 5) ภายในห้องพักจำเป็นต้องมีเครื่องบันเทิงต่างๆ อย่างครบครัน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ เป็นต้น
- 6) โรงแรมในเมืองจำเป็นต้องใช้วัสดุที่กันเสียงจากภายนอก

โรงแรมตากอากาศชายทะเล

- 1) ตั้งอยู่ตามชายทะเลหรือบริเวณที่มีทัศนียภาพสวยงาม ผู้มาพักมีจุดประสงค์เพื่อการพักผ่อน
- 2) บรรยากาศของโรงแรมแถบชายทะเลไม่มีเสียงรบกวนจากยานพาหนะหรือเสียงอะอะอากาศบริสุทธิ์ สดชื่น
- 3) ลักษณะของตัวอาคารต้องเข้ากับสภาพแวดล้อม ไม่เป็นตัวทำลายธรรมชาติ เช่น โรงแรม ชายทะเล ควรสร้างในแนวราบตามลักษณะชายหาด หรือโรงแรมตามเชิงเขาควรมีการลดหลั่นของตัวอาคารกับเชิงเขา
- 4) ผู้มาพักโรงแรมชายทะเลต้องการพักผ่อนอย่างเงียบๆ และต้องการให้บรรยากาศภายในห้องนอนสัมผัสกับบรรยากาศ สามารถเห็นทิวทัศน์ภายนอกได้
- 5) โรงแรมชายทะเลจำเป็นต้องมีระเบียง สำหรับพักผ่อนและดูทิวทัศน์
- 6) เครื่องบันเทิงและสิ่งอำนวยความสะดวก ไม่มีความจำเป็นมากนัก ส่วนใหญ่จะใช้เวลาออกไปพักผ่อนข้างนอก
- 7) ผนังไม่จำเป็นต้องใช้วัสดุกันเสียง ผู้พักต้องการเสียงธรรมชาติ
- 8) การเลือกวัสดุตกแต่งภายในควรเป็นวัสดุที่ได้จากธรรมชาติและท้องถิ่น เพื่อเน้นเอกลักษณ์เฉพาะตัว สภาพแวดล้อมและศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้นๆ
- 9) มีกิจกรรมพิเศษเพื่อเสริมด้านนันทนาการ ความเพลิดเพลินในการพักผ่อนและมีประโยชน์ต่อการพักผ่อน เช่น กิจกรรมทางน้ำ อาทิ เช่น ดำน้ำ ตกปลา หรือจัดให้มีสนามกีฬาประเภทต่างๆ เช่น เทนนิส สนามกอล์ฟ ฯลฯ เป็นต้น
- 10) ห้องน้ำในโรงแรมตากอากาศชายทะเลควรมีระบบระบายน้ำที่ดี และมีที่กรองกรวดทรายได้เพื่อป้องกันการอุดตันของท่อน้ำ

โรงแรมประเภทแบ่งตามลักษณะการดำเนินการ

- 1) ลักษณะแบบอเมริกัน (American Plan Hotel) คือ โรงแรมที่คิดอัตราห้องพักรวมกับค่าอาหารด้วย ซึ่งอาจเป็น 2-3 มื้อ ไม่ยกเว้นในกรณีที่แขกไม่รับบริการอาหาร
- 2) ลักษณะแบบยุโรป (Europe Plan Hotel) คือ โรงแรมที่ตั้งเพียงอัตราค่าห้องพักไว้เท่านั้น ส่วนค่าอาหารถ้าแขกจะรับบริการต้องเสียเพิ่มอีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) ลักษณะผสม (Dual Plan Hotel) คือ โรงแรมที่จัดบริการไว้ทั้ง 2 อย่าง คือ ให้แขกได้เลือกใช้บริการอย่างใดอย่างหนึ่ง

การแบ่งชนิดโรงแรมตามระยะเวลาการพัก แบ่งออกเป็น 4 แบบ คือ

1) โรงแรมสำหรับพักค้างคืนชั่วคราวระหว่างการเดินทาง (The Commercial Hotel Or Transient Hotel) คือโรงแรมที่มีแขกมาใช้บริการห้องพักระยะสั้นเพียงวันเดียวหรือน้อยกว่านั้น โดยแขกนั้นเป็นผู้เดินทางเพื่อการติดต่อทางด้านธุรกิจมาพัก ย่อมจะต้องอำนวยความสะดวกสบายต่างๆ เช่น ห้องน้ำ โทรศัพท์เพื่อการติดต่อ เครื่องรับโทรสาร และวิทยุในห้องพัก สถานที่จอดรถ สำนักงาน ติดต่อบริการที่จำเป็นเพื่อการเดินทางและที่พักอื่นๆ เป็นต้น โรงแรมนี้ได้แก่ โรงแรมที่ตั้งอยู่ในบริเวณศูนย์กลางการติดต่อธุรกิจต่างๆ ศูนย์การค้า และมีการคมนาคมเชื่อมโยงต่อถึงสนามบิน หรือท่าเรือ เดินทางสมุทรได้อย่างสะดวก

2) โรงแรมสำหรับการพักอาศัย (Resident Hotel or Apartment) คือ โรงแรมที่มีแขกมาใช้บริการห้องพักเป็นระยะยาว ซึ่งมีจำนวนมากในประเทศสหรัฐอเมริกาโดยมีห้องพักขนาดและแบบต่างๆ ให้เลือกสำหรับครอบครัวขนาดต่างๆ กัน ทั้งนี้ชาวอเมริกันในปัจจุบันนิยมพัก หรือนักธุรกิจที่ ต้องใช้เวลาในการตกลงทำสัญญานามเป็นเดือน โรงแรมเสมือนเป็นบ้านพักอันถาวรของตนเอง ดังนั้น จึงต้องมีบริการต่างๆ ที่สะดวก เช่น มีพนักงานทำความสะอาดห้องพักและห้องเพื่อการซักรีด

3) โรงแรมสำหรับการพักผ่อนตากอากาศ (Resident Hotel or Vacation Hotel) คือ โรงแรมที่แขกมาใช้บริการลักษณะแบบพักผ่อนหรือพักผ่อนของคนใช้เวลาพักมากกว่า 1 วันขึ้นไป ในด้านการบริการปัจจุบันมีลักษณะคล้ายโรงแรมที่ตั้งอยู่ในเมืองโดยทั่วไป เพื่ออำนวยความสะดวกแก่แขก และยังมีแผนบริการเพื่อการพักผ่อนออกกำลังกาย เล่นกีฬา และเพื่อความบันเทิง ที่เหมาะสมกับสถานที่ตากอากาศ รวมทั้งมีการจัดผู้ฝึกสอนคอยให้คำแนะนำฝึกสอนตลอดจนเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อความบันเทิงต่างๆ หรือมาพักผ่อน พักผ่อนเป็นช่วงหยุดทั้งสั้นและยาว

4) โมเต็ลหรือโรงแรมพร้อมบริการจอดรถ (Motel or Motor Hotel) คือ โรงแรมที่จัดอยู่ในประเภทเดียวกันกับโรงแรมสำหรับพักค้างคืนชั่วคราว ในระหว่างการเดินทาง บริการต่างๆ ที่จัดมีลักษณะคล้ายกับบริการของโรงแรมโดยทั่วไป แขกที่ใช้บริการเข้าพักในโมเต็ลเป็นนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาพร้อมกับครอบครัวโดยรถยนต์ส่วนตัว หรือเป็นผู้ที่มีความประสงค์จะใช้เวลาในการเดินทางเป็นการพักผ่อนท่องเที่ยวไปพร้อมกัน ดังนั้นโมเต็ลส่วนใหญ่จะตั้งอยู่ริมทางหลวง และมีสถานที่จอดรถเพื่อการบริการแก่แขกผู้มาพักโดยเฉพาะ

โรงแรมประเภทแบ่งตามลักษณะของผู้พัก มี 3 แบบคือ

1) Business Hotel คือ โรงแรมสำหรับนักธุรกิจที่เดินทางมาติดต่อธุรกิจ โรงแรมประเภทนี้มักมีบริการด้านต่างๆ ครบครัน เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่แขกที่มาพัก และมักจะตั้งอยู่ในย่านธุรกิจหรือศูนย์กลางการค้าต่างๆ

2) Leisure Hotel คือ โรงแรมสำหรับการพักผ่อนและนักท่องเที่ยวมีบริการและสิ่งบันเทิงต่างๆ เพื่อบริการให้แก่แขกในลักษณะเพื่อเป็นการพักผ่อน โรงแรมประเภทนี้มักจะตั้งในบริเวณที่เป็นธรรมชาติ เช่น ชายทะเล ภูเขา หรือในป่าที่มีความสวยงาม

3) Sport Hotel คือ โรงแรมสำหรับนักกีฬาหรือการกีฬา เป็นโรงแรมที่ตั้งอยู่ในบริเวณสนามกีฬา แขกผู้มาพักมักเป็นนักกีฬาชาติต่างๆ หรือคนต่างกัน โรงแรมนี้มีบริการต่างๆ ที่ครบครันเพื่ออำนวยความสะดวกแก่แขกที่เป็นนักกีฬา ตลอดจนมีสถานที่ที่สามารถให้ออกกำลังกาย เช่น โรงยิมเนเซียม เป็นต้น

การแบ่งชนิดตามโรงแรมตามขนาด แบ่งออกเป็น

- 1) โรงแรมขนาดใหญ่ คือ โรงแรมที่มีจำนวนห้องพักเกินกว่า 300 ห้องขึ้นไป
- 2) โรงแรมขนาดกลาง คือ โรงแรมที่มีจำนวนห้องพักตั้งแต่ 100-300 ห้อง
- 3) โรงแรมขนาดเล็ก คือ โรงแรมที่มีจำนวนห้องพักน้อยกว่า 100 ห้อง

โรงแรมประเภทแบ่งตามมาตรฐานของโรงแรม

1) โรงแรมระดับ 5 ดาว (Luxury hotel) คือ โรงแรมที่มีมาตรฐานในการให้บริการต่อแขกดีเยี่ยม มีความหรูหราเป็นพิเศษ ซึ่งมีส่วนให้บริการและอำนวยความสะดวกต่างๆ อย่างพิเศษ ไม่ว่าจะเป็นด้านการบริการ อาหารหรือความหรูหราของห้องพัก

2) โรงแรมระดับ 4 ดาว (First class hotel) คือ โรงแรมที่มีส่วนให้ความสะดวกสบายและการบริการครบถ้วน มีการจัดบริการที่ดี การจัดบริเวณรอบๆ โรงแรม ถ้าเป็นโรงแรมชั้นหนึ่งสำหรับนักท่องเที่ยว ต้องจัดบรรยากาศทั้งในและนอกให้เป็นส่วนหนึ่งของที่ตั้งโรงแรม เครื่องอำนวยความสะดวกต่างๆ ที่ขาดไม่ได้คือ สระว่ายน้ำ ห้องอาหาร ห้องเลี้ยงรับรองและห้องประชุม และมีการจัดบริการด้านนำเที่ยวชมบริเวณโดยรอบ

3) โรงแรมระดับ 3 ดาว (Second class hotel) คือ โรงแรมที่มีบริการและบริการและส่วนประกอบในการบริการด้อยกว่าโรงแรมระดับ 4 ดาว

4) โรงแรมระดับ 2 ดาว (Third class hotel) คือ โรงแรมที่มีบริการและบริการและส่วนประกอบในความสะดวกสบายน้อย มีห้องหรือไม่มีเลยก็ได้

5) โรงแรมระดับ 1 ดาว (First class hotel) คือ โรงแรมที่มีบริการและบริการและส่วนประกอบในความสะดวกสบายน้อย มีห้องหรือไม่มีเลยก็ได้มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พระราชบัญญัติโรงแรม

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๕ (๓) แห่งพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. ๒๕๒๒ และ มาตรา ๘ (๑) (๒) (๓) และ (๘) แห่งพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. ๒๕๒๒ ซึ่งแก้ไขเพิ่มเติมโดย พระราชบัญญัติควบคุมอาคาร (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๔๓ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงมหาดไทยโดย คำแนะนำของคณะกรรมการควบคุมอาคารออกกฎกระทรวงไว้ ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ กฎกระทรวงนี้ให้ใช้บังคับได้มีกำหนดห้าปี

ข้อ ๒ ในกรณีที่กฎกระทรวงนี้มีได้กำหนดเรื่องใดไว้ให้นำข้อกำหนดเรื่องนั้นตามกฎกระทรวง อื่นข้อบัญญัติท้องถิ่น หรือประกาศของรัฐมนตรีที่ออกตามพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. ๒๕๒๒ ที่ใช้บังคับเป็นการทั่วไป มาใช้บังคับแก่อาคารตามกฎกระทรวงนี้โดยอนุโลม เว้นแต่ข้อกำหนด เกี่ยวกับบันไดหนีไฟให้ใช้บังคับตามที่กำหนดในกฎกระทรวงนี้

ข้อ ๓ กฎกระทรวงนี้ให้ใช้บังคับแก่อาคารที่มีอยู่ก่อนวันที่กฎกระทรวงนี้ใช้บังคับและจะ เปลี่ยนการใช้อาคารมาประกอบธุรกิจโรงแรมตามกฎหมายว่าด้วยโรงแรม ดังต่อไปนี้

(๑) โรงแรมที่ให้บริการเฉพาะห้องพัก

(๒) โรงแรมที่ให้บริการห้องพักและห้องอาหาร หรือสถานที่สำหรับบริการอาหารหรือสถานที่สำหรับ ประกอบอาหาร

ข้อ ๔ การยื่นคำขอรับใบอนุญาตเปลี่ยนการใช้อาคารมาประกอบธุรกิจโรงแรมตาม กฎกระทรวงนี้ต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จตามที่ได้รับอนุญาตภายในห้าปีนับแต่วันที่กฎกระทรวงนี้ใช้ บังคับในกรณีที่ต้องมีการตัดแปลงอาคารก่อนการขอรับใบอนุญาตเปลี่ยนการใช้อาคาร ให้ยื่นคำขอรับ ใบอนุญาตหรือแจ้งและดำเนินการตามมาตรา ๓๙ ทวิ เพื่อตัดแปลงอาคารภายในสองปีนับแต่วันที่ กฎกระทรวงนี้ใช้บังคับ

ข้อ ๕ อาคารที่จะเปลี่ยนการใช้มาประกอบธุรกิจโรงแรมตามกฎหมายว่าด้วยโรงแรมให้มี ที่ว่างของอาคารไม่น้อยกว่า ๑๐ ใน ๑๐๐ ส่วนของพื้นที่ชั้นใดชั้นหนึ่งที่มากที่สุดของอาคารและต้องมี ลักษณะ ดังต่อไปนี้

(๑) อาคารไม่เกินสองชั้นที่มีจำนวนห้องพักในอาคารหลังเดียวกันไม่เกิน ๑๐ ห้อง

(ก) ช่องทางเดินในอาคารกว้างไม่น้อยกว่า ๑ เมตร

(ข) บันไดกว้างไม่น้อยกว่า ๐.๙๐ เมตร และต้องมีระยะห่างตามแนวทางเดินไม่เกิน ๔๐ เมตร จากจุด ที่ไกลสุดบนพื้นชั้นนั้น

(ค) หน่วยงานนักบรรทุกจรสำหรับส่วนต่าง ๆ ของอาคารให้คำนวณโดยเฉลี่ยไม่ต่ำกว่า ๑๕๐ กิโลกรัมต่อตารางเมตร

(ง) ติดตั้งเครื่องดับเพลิงแบบมือถือหรือเครื่องดับเพลิงยกหิ้วตามประเภท ขนาดและสมรรถนะตาม มาตรฐานเครื่องดับเพลิงแบบมือถือหรือเครื่องดับเพลิงยกหิ้วของกรมโยธาธิการและผังเมืองไม่น้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กว่าชั้นละหนึ่งเครื่อง โดยต้องติดตั้งให้ส่วนบนสุดของตัวเครื่องสูงจากระดับพื้นอาคารไม่เกิน ๑.๕๐ เมตร ในที่มองเห็น สามารถอ่านข้อแนะนำการใช้ได้ และสามารถเข้าใช้สอยได้สะดวก

(๒) อาคารที่ไม่ใช่อาคารตาม (๑) ที่มีจำนวนห้องพักในชั้นเดียวกันไม่เกิน ๒๐ ห้อง

(ก) ช่องทางเดินในอาคารมีความกว้างไม่น้อยกว่า ๑.๒๐ เมตร

(ข) หน่วยน้ำหนักบรรทุกทุกจรสำหรับอาคารให้เป็นไปตามกฎกระทรวงที่ออกตามมาตรา ๘ (๒) และ (๓) เว้นแต่หน่วยน้ำหนักบรรทุกของบันไดและช่องทางเดินที่เปลี่ยนการใช้อาคารจากห้องแถวหรือตึกแถว หน่วยน้ำหนักบรรทุกทุกจรต้องไม่ต่ำกว่า ๒๐๐ กิโลกรัมต่อตารางเมตร

(๓) อาคารที่ไม่ใช่อาคารตาม (๑) ที่มีจำนวนห้องพักในชั้นเดียวกันเกินกว่า ๒๐ ห้อง

(ก) ช่องทางเดินในอาคารมีความกว้างไม่น้อยกว่า ๑.๕๐ เมตร

(ข) หน่วยน้ำหนักบรรทุกทุกจรสำหรับอาคารให้เป็นไปตามกฎกระทรวงที่ออกตามมาตรา ๘ (๒) และ (๓) เว้นแต่หน่วยน้ำหนักบรรทุกของบันไดและช่องทางเดินที่เปลี่ยนการใช้จากห้องแถวหรือตึกแถว หน่วยน้ำหนักบรรทุกทุกจรต้องไม่ต่ำกว่า ๒๐๐ กิโลกรัมต่อตารางเมตร

(๔) เสา คาน ตง พื้น บันได โครงหลังคา และผนังของอาคารตั้งแต่สามชั้นขึ้นไป ต้องทำด้วยวัสดุถาวรที่เป็นวัสดุทนไฟ

(๕) อาคารตั้งแต่สี่ชั้นขึ้นไปต้องมีบันไดหนีไฟที่มีลักษณะ ดังต่อไปนี้

(ก) บันไดหนีไฟที่ไม่ใช่บันไดในแนวตั้งซึ่งมีความเหมาะสมกับพื้นที่ของอาคารแต่ละชั้น เพื่อให้สามารถลำเลียงบุคคลทั้งหมดในอาคารออกนอกอาคารได้ ภายในหนึ่งชั่วโมง

(ข) บันไดหนีไฟภายในอาคารต้องมีผนังทุกด้านโดยรอบที่ทำด้วยวัสดุทนไฟได้ไม่น้อยกว่า ๓๐ นาที

(ค) กรณีที่นำบันไดหลักมาเป็นบันไดหนีไฟหรือมีบันไดหนีไฟเพิ่มจากบันไดหลัก ช่องประตูสู่บันไดหนีไฟต้องเป็นบานเปิดทำด้วยวัสดุทนไฟได้ไม่น้อยกว่า ๓๐ นาที พร้อมติดตั้งอุปกรณ์

ชนิดที่บังคับให้บานประตูปิดได้เองเพื่อป้องกันควันและเปลวไฟมิให้เข้าสู่บันไดหนีไฟ

(ง) ต้องมีทางเดินไปยังบันไดหนีไฟโดยไม่มีสิ่งกีดขวาง

(จ) ต้องมีความลาดชันของบันไดน้อยกว่า ๖๐ องศา

ข้อ ๖ การนำอาคารประเภทอื่นมาประกอบธุรกิจโรงแรมตามกฎหมายว่าด้วยโรงแรมให้ใช้ข้อกำหนดเกี่ยวกับแนวอาคาร ระยะดิ่งของอาคาร ระยะหรือระดับระหว่างอาคารกับอาคารหรือเขตที่ดินของผู้อื่น หรือระหว่างอาคารกับถนน ตรอก ซอย ทางเท้า ทางหรือที่สาธารณะและที่จอดรถยนต์ ตามประเภทอาคารที่กฎหมายกำหนดในขณะที่ได้รับอนุญาตให้ก่อสร้างหรือดัดแปลงอาคารนั้น

2.1.3 ลักษณะเฉพาะของประเภทโครงการ

Art Museum - Art Gallery

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิพิธภัณฑ์ศิลปะ (Art Museum – Art Gallery) เป็นบริเวณหรืออาคารที่ใช้ในการแสดง นิทรรศการศิลปะ หอศิลป์มีทั้งแบบที่เปิดให้เข้าชมในลักษณะสาธารณะ หรือหอศิลป์ส่วนตัวที่เปิดให้ ชมเฉพาะบุคคลขึ้นอยู่กับการบริหารของเจ้าของอาคาร โดยส่วนมากหอศิลป์จะแสดงภาพเขียน โดย นอกเหนือจากนี้หอศิลป์ยังมีการแสดง ประติมากรรม เฟอร์นิเจอร์ ไลฟ์สไตล์ ภาพถ่าย อีกด้วย

หอศิลป์เป็นสถานที่ทำกิจกรรมด้านศิลปะ เป็นสถานที่รองรับศิลปิน นักออกแบบ ผู้สร้าง ภาพยนตร์ ฯลฯ สร้างผลงานความคิดสร้างสรรค์เสนอต่อประชาชน โดยผู้สร้างและผู้เสพมีจุดนัดพบที่ หอศิลป์ เป็นกระบวนการและกลไกทางสังคม ที่ประชาชนมีส่วนร่วมในการสร้างวัฒนธรรม ในฐานะผู้ เสพและเป็นผู้รับรู้ในผลงานศิลปะทำให้ได้มาซึ่งสติปัญญา มีความคิดเห็นทันกับสมัยหรือร่วมสมัย อาจ กล่าวได้ว่าหอศิลป์เป็นพื้นฐานการสร้างวัฒนธรรมโดยสมบูรณ์แบบ โดยเปิดโอกาสให้ประชาชนมีส่วน ร่วมสร้าง และประชาชนก็จะมีความเป็นเจ้าของวัฒนธรรม ส่วนที่จะเรียกว่า “หอศิลป์วัฒนธรรม” นั้น ก็เป็นไปได้ เพราะคำว่าวัฒนธรรมในความเข้าใจของคนหลายคนนั้น มีความเป็นไทย หรือไทย ประเพณี ถ้าเรานึกว่าหอศิลป์นั้นจะเป็นที่นัดพบของคนทั่วไปก็ต้องเริ่มจากพื้นฐานคุณค่าที่มีแต่ดั้งเดิม และค้ำกันอยู่ และทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับทั้งย้อนยุคและร่วมสมัยเป็นกระบวนการวัฒนธรรมที่มีความ ต่อเนื่อง

ในปัจจุบันหอศิลป์ยังคงถูกเริ่มนิยมใช้เป็นสถานที่จัดงานสังสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นการประชุม หรือการ สัมมนา

ความสำคัญของหอศิลป์ Art Gallery

“หอศิลป์เป็นโครงสร้างพื้นฐานการดำรงชีวิตของชุมชนซึ่งในปัจจุบันถูกมองข้าม มีความจำเป็น และความสำคัญเช่นเดียวกับห้องสมุดหรือพิพิธภัณฑ์ ซึ่งสถาบันเหล่านี้เปรียบเสมือนสาธารณูปโภคที่ จะพัฒนาสังคมด้านสมองและจิตใจ

“ศิลปวัฒนธรรมอยู่ใกล้ตัวจนมองไม่เห็น เป็นสิ่งที่สะสมอยู่ และสถิตอยู่ในความนึกคิดของเรา ตั้งแต่ ก เอ๋ย ก ไก่ มาแล้ว นี่คือความเป็นมนุษย์ที่อยู่ในห้วงอารยธรรม จากที่เกิดมาไม่มีอะไรในหัว จนถึงทุกภาพที่เคยประจักษ์แก่สายตา ทุกท่วงทำนองเพลงที่จำได้ ซอฟ้าโบราณกา ขุนช้าง ขุนแผน พระลอ เพื่อนแพง แม่พลอย ขวัญเรียม แสมเส็ด แบทแมน หรือใครก็ตามที่เรียกกลับมาได้เป็น ฉากๆ ศิลปวัฒนธรรมเป็นเรื่องของจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก ความรู้ การมอง การฟัง การสัมผัส การ สังเกตเปรียบเทียบ วิจาร์ณ สร้างสรรค์หลายๆ อย่าง ที่จุดประกายความคิด เปิดโลกทัศน์ พัฒนาไป ข้างหน้า หรือถ้ามองกลับทางอดีต ทุนวัฒนธรรมที่คนรุ่นก่อนได้สืบสานสร้างสรรค์ให้เป็นเอกลักษณ์ ความคุ้นเคย ศรัทธา ล้วนเกื้อกูล และหนุนความมั่นใจทางวัฒนธรรมทั้งสิ้น”

บทบาทหน้าที่ของหอศิลป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ทุกวันนี้ผู้คนไม่ค่อยมีทางเลือกที่จะไปไหน คุณภาพชีวิตของคนกรุงเทพฯ ถูกกลืนเลย รูปแบบของการนันทนาการไม่พอเพียงคนกรุงเทพฯ ขาดอาหารทางสมองและจิตใจ เยาวชนไม่มีทางเลือกที่จะไปใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ความสนุกเพลิดเพลินของเยาวชนไม่จำเป็นจะต้องไปอยู่ที่ศูนย์การค้ากับแหล่งบันเทิงเท่านั้น การมีโอกาสที่จะใช้เวลาในหอศิลป์บ้างก็จะมีส่วนช่วยในการพัฒนาผู้ที่จะเป็นอนาคตของชาติ เยาวชนจะได้รับและสัมผัสสิ่งที่มีคุณค่าทางสุนทรีย์ สิ่งแปลกใหม่ได้รับการฝึกทักษะในการมอง การสังเกต เข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ และได้รับความรู้ทางวัฒนธรรม”

2.1.4 องค์ประกอบพื้นฐาน

Art Museum - Art Gallery

1. องค์ประกอบของโครงการ (Project Component)

Hall (Waiting Area, Lobby)

ส่วนต้อนรับเป็นส่วนที่กระจายผู้ใช้โครงการไปยังส่วนต่างๆ ของโครงการ ใช้เพื่อเป็นจุดนัดพบหรือพักรอ มี Ticket Counter, Information เพื่อจำหน่ายตั๋ว และให้คำแนะนำและให้ข้อมูลด้านต่างๆ แก่ผู้ที่มาเยี่ยมชม

โดยในส่วนโถงจะมีฟังก์ชันดังนี้

1. ส่วนโถงทางเข้า
2. ส่วนพักคอย
3. ส่วนประชาสัมพันธ์
4. พื้นที่จำหน่ายบัตร
5. บริเวณฝากของ
6. ร้านขายของที่ระลึก
7. พื้นที่ส่วนโทรศัพท์สาธารณะ
8. ห้องน้ำสาธารณะ

สารสนเทศ(Information)

หรือ สารสนเทศ หมายถึง ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ ข้อเท็จจริง ความคิด ประสบการณ์ รวมถึงจินตนาการของมนุษย์ โดยใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสารในการเก็บรวบรวม การจัดเก็บข้อมูลไว้อย่างเป็นระบบ มีการประมวลผล วิเคราะห์ผลที่ประมวลได้จาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลนั้น และอาจสื่อออกมาด้วย

-สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น แผ่นพับ หนังสือ วารสาร

-สื่อโสตทัศนวัสดุ เช่น ซีดีรอม วีดิทัศน์

-สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อินเทอร์เน็ต

และแบ่งการรับรู้ออกเป็น

- จากการฟังเพียงอย่างเดียว

- จากการเห็นเพียงอย่างเดียว

- จากการ ฟัง และ เห็น

- จากการฟัง การเห็น และ การสนทนาแลกเปลี่ยน

- จากการฟัง การเห็น และ การสนทนาแลกเปลี่ยนและปฏิบัติ

ส่วนนิทรรศการ (Exhibition)

ในส่วนนี้จะเป็นการนำเสนอข้อมูลต่างๆ ในเนื้อหาเรื่องราวที่เป็นการให้ความรู้แก่ผู้สนใจเข้าชม ซึ่งจะมีรูปแบบของการจัดแสดงด้วย Boards และ Object Model แบ่งออกเป็น

- *Temporary Exhibition* นิทรรศการชั่วคราว นิทรรศการที่จัดอยู่ในที่หนึ่งที่ได้เป็นระยะเวลาสั้นๆ

- *Permanent Exhibition* นิทรรศการถาวร เป็นการจัดแสดงเรื่องราวเดิมๆ ไม่เปลี่ยนแปลง สิ่งที่แสดง เช่น ของจริง หุ่นจำลอง รูปภาพ งานกราฟฟิก ฯลฯ และวิธีการ จัดแสดงนั้น ไม่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นระยะเวลานาน จัดอยู่ในอาคารหรือ สถานที่เดิมไม่มีการเปลี่ยนแปลง ผู้ชมสามารถเข้ามาชมได้ตลอดเวลาตลอด ทั้งปี

Seminar Room

เป็นส่วนที่ในการประชุม สัมมนา บรรยาย สามารถแบ่งห้องประชุมสัมมนาออกเป็น 2 ลักษณะ คือแบบถาวร และแบบที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบห้องได้หลากหลายรูปแบบ

Video And 3D Animation Room

เป็นส่วนที่เน้นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ภาพทำหน้าที่หลักในการนำเสนอ เสียงจะเข้ามาช่วยเสริมในส่วนของภาพเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น เป็นสื่อในลักษณะที่นำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และสร้างความต่อเนื่องของการกระทำของวัตถุจากเรื่องราวต่างๆ สร้างความรู้สึกใกล้ชิดกับผู้ชม เป็นสื่อที่เข้าถึงง่าย

Souvenir Shop, Retail Shop

เป็นส่วนที่ช่วยสนับสนุนโครงการเป็นส่วนที่เพิ่มรายได้ และใช้หน่วยของที่ระลึกที่เป็นเอกลักษณ์ของโครงการ

Museum Storage

สถานที่จัดเก็บวัตถุและของมีค่าต่างๆของพิพิธภัณฑ์ ให้เป็นระเบียบ สะอาด มีระบบรักษาความปลอดภัยจากอันตรายต่างๆ และมีสภาพแวดล้อม แสง อุณหภูมิ ที่เหมาะกับการจัดเก็บวัตถุนั้นๆ การจัดเก็บวัตถุในคลังพิพิธภัณฑ์มีความสำคัญเพราะจะทำให้เกิดระเบียบในการจัดเก็บวัตถุเป็นหมู่

การแยกประเภทวัตถุ มี 5 ประเภท

- 1.การแยกประเภทวัตถุตามลำดับก่อนหลังที่รับเข้าพิพิธภัณฑ์สถาน
- 2.การแยกประเภทตามชนิดการใช้งานวัตถุเป็นประติมากรรม ภาพยนตร์ เครื่องนุ่งห่ม จิตรกรรม เครื่องเรือน ฯลฯ
- 3.การแยกประเภทตามพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ซึ่งเป็นแหล่งที่มาทางวัตถุ
- 4.การแยกประเภทตามขนาดของวัตถุ ซึ่งอาจแยกเป็น 3-4 ประเภท คือ วัตถุขนาดเล็ก วัตถุขนาดกลาง วัตถุขนาดใหญ่ และวัตถุขนาดใหญ่พิเศษ
- 5.การแยกประเภทวัตถุตามประเภทของวัสดุ หรือแยกตามสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับวัสดุแต่ละชนิด

โดยการจัดวางพื้นที่ Museum Storage ต้องมีความสัมพันธ์ Function ดังนี้

1. SERVICE YARD
2. LOADING AREA

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. RECEIVING AREA
4. SPECIMEN WASHING AREA
5. CRATING AREA
6. CRATE STORAGE AREA
7. REGISTRATION AREA
8. RECORDS VAULT
9. RECEPTION AREA
10. CURATORIAL OFFICES OR LABORATORIES
11. COLLECTIONS RESEARCH AREA
12. PHOTO AREA
13. CONSERVATION LABORATORIES
14. COLLECTIONS STORAGE AREA
15. OUTSIDE NIGHT ENTRANCE
16. SECURITY CONTROL STATION

Administration

เป็นส่วนติดต่อสอบถามผู้ที่ต้องการเข้ามาทำกิจกรรม และเป็นส่วนทำงานของผู้บริหารและเจ้าหน้าที่โรงการ

Service

ส่วนรักษาความปลอดภัย , ส่วนพนักงาน , ส่วนดูแลอาคาร , ส่วนบริการ ได้แก่ ห้องปั้มน้ำ ห้องเครื่องไฟฟ้า

Parking

Residency - Hotel

ส่วนประกอบของโรงแรมสามารถแบ่งแยกออกเป็นส่วนใหญ่ๆได้หลายวิธี เช่น การแบ่งตามลักษณะการใช้สอย การแบ่งตามลักษณะรายได้ของส่วนนั้นๆ ฯลฯ แต่วิธีที่สะดวกแก่การดำเนินงานคือการแบ่งตามลักษณะของกิจกรรม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ ๆ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. FRONT OF THE HOUSE (ส่วนนี้สำหรับผู้มาใช้บริการของโรงแรม)
2. BACK OF THE HOUSE (ส่วนนี้สำหรับให้บริการของโรงแรม)

รายละเอียด

1. FRONT OF THE HOUSE (ส่วนนี้สำหรับผู้มาใช้บริการของโรงแรม) คือ ส่วนที่ผู้มาใช้บริการได้เข้ามาใช้บริการของโรงแรม ส่วนนี้จะตัดขาดจากส่วน BACK OF THE HOUSE ในด้านการหมุนเวียนของคนและสิ่งของ แต่ทั้งนี้ต้องจัดให้การบริการจาก BACK OF THE HOUSE เข้าถึงได้อย่างใกล้ชิด ส่วนของ FRONT OF THE HOUSE จะมีการออกแบบตกแต่งสถานที่ที่ประดับประดาอย่างสวยงาม เพื่อสร้างความประทับใจและเป็นการชักจูงแขกผู้มาใช้บริการได้กลับมาใช้บริการอีกอันหมายถึงรายได้และผลกำไรของโรงแรม FRONT OF THE HOUSE ประกอบด้วย

- 1.1 ทางเข้า ENTRANCE
- 1.2 สำนักงานส่วนหน้า FRONT OFFICE
- 1.3 ส่วนโถงและส่วนพักผ่อน LOBBY AND LOUNGE
- 1.4 ห้องน้ำสำหรับแขก TOILETS FOR GUEST
- 1.5 บริเวณบริการแขกในโรงแรม CONCESSION SPACE
- 1.6 บริเวณร้านค้าและเช่าซื้อของโรงแรม RENTAL SPACE
- 1.7 ส่วนให้บริการด้านอาหารและเครื่องดื่ม FOOD AND BEVERAGE SERVICE SPACE
- 1.8 ส่วนบริการด้านสถานที่ BANQUETING FACILITIES
- 1.9 ส่วนบริการหรือส่วนประกอบพิเศษ SPECIAL ACCOMMODATION
- 1.10 ส่วนห้องพักแขก GUEST ROOM SPACE

ส่วนประกอบต่างๆของ FRONT OF THE HOUSE นี้ยังมีรายละเอียดปลีกย่อยออกไปดังนี้

- 1.1 ทางเข้าโรงแรม HOTEL ENTRANCE ทางเข้าโรงแรม อาจแยกได้หลายลักษณะดังนี้
 - 1.1.1 ทางเข้าใหญ่ เป็นทางเข้าสู่โรงแรมโดยตรง ผู้มาใช้บริการ ของโรงแรมจะสัมผัสกับจุดนี้จุดแรกเมื่อเข้าสู่โรงแรมควรเป็นจุดเด่นที่สามารถมองเห็นชัด และควรให้เห็น ส่วนภายในโรงแรม ซึ่งควรจะเป็นที่ที่ตรงไปยังแผนกต้อนรับ ได้โดยตรงการติดต่อระหว่าง ส่วนทางเข้าใหญ่กับส่วนทางเข้าใหญ่กับส่วนสัณจรภายนอกควรสะดวกสบายรวดเร็วที่สุด
 - 1.1.2 ทางเข้าย่อย เป็นทางเข้าสำหรับคนภายนอกที่ไม่ได้มาพักที่โรงแรม แต่มาใช้บริการด้านอื่นๆ ของโรงแรม
 - 1.1.3 ทางเข้าของสัมภาระ ควรอยู่ใกล้ทางเข้าใหญ่เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการขนย้ายกระเป๋าจากพาหนะไปยังห้องพัก
 - 1.1.4 ทางเข้าส่วนบริการ ทางเข้านี้จะต้องแยกออกจากทางสัญจรของแขกโดยเด็ดขาด แต่ต้องอยู่ในการขนส่งของ และมีที่เพียงพอสำหรับขนย้ายของโดยไม่รบกวนส่วน อื่นๆ ภายในโรงแรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2.สำนักงานส่วนหน้า FRONT OFFICE ส่วนนี้เป็นส่วนกลางของกิจการต่างๆในโรงแรม เป็นจุดที่แขกผู้มาพัก หรือผู้ที่ต้องการจะติดต่อธุรกิจบางอย่างกับโรงแรม จะต้องมาส่วนนี้ก่อน นอกจากนี้ยังเป็นส่วนควบคุมการเข้าออกของ แขกด้วย สำนักงานส่วนหน้า ประกอบด้วย

1.2.1 เคาน์เตอร์ เป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งของสำนักงานส่วนหน้าซึ่งแขกของโรงแรม สามารถติดต่อ ในส่วนนี้ได้โดยตรง และมีหน่วยงานย่อยๆได้แก่

- ส่วนต้อนรับ
- ส่วนลงทะเบียน
- ส่วนจดหมาย ข่าวสาร กุญแจ
- ส่วนการเงิน
- ส่วนแลกเปลี่ยนเงินตรา

นอกจากนี้แล้วยังมีส่วนบริการร่วมอีก คือ

- เคาน์เตอร์ บริการเกี่ยวกับสัมภาระ ซึ่งแยกต่างหาก จากเคาน์เตอร์หน้า แต่อาจอยู่ใกล้ เคาน์เตอร์ ส่วนหน้าได้ มีหน้าที่ต้อนรับแขกที่ประตู และจัดการเรื่องกระเป๋า และสัมภาระ ต่างๆ
- BAGGAGE HANDLING เป็นส่วนเก็บสัมภาระของแขก

1.2.2 สำนักงานสนับสนุนเคาน์เตอร์ส่วนหน้า (OFFICE) มีส่วนประกอบย่อยดังนี้คือ

- TELEPHONE OPERATOR ควบคุมโทรศัพท์ จะทำหน้าที่บริการต่อโทรศัพท์ ระหว่าง บุคคลภายนอก กับภายในทั่วทั้งโรงแรม เช่น ห้องพัก ส่วนบริการอื่นของโรงแรม ฯลฯ บริการ ต่อโทรศัพท์ข้าม ประเทศ และบริการโน้ต หากโทรศัพท์แล้วไม่พบแขก หรือแขกไม่อยู่ห้องพัก ส่วนนี้จะมีห้องกันเป็น สัดส่วน และป้องกันเสียงรบกวน อันเกิดจากเสียงโทรศัพท์ ส่วนนี้อาจมี บริการประกาศทางเครื่อง ขยายเสียงด้วย
- METERS & RECORDS มาตรการวัดและบันทึก ทำหน้าที่จดบันทึกการใช้โทรศัพท์ของแขก ในระหว่าง การเข้าพัก เพื่อจะนำมาคิดค่าใช้จ่าย ส่วนนี้จะอยู่ใกล้กับ TELEPHONE OPERATOR
- ACCOUNTANT พนักงานบัญชี ทำหน้าที่เกี่ยวกับบัญชีค่าใช้จ่ายของแขกในระหว่างการ เข้าพัก ซึ่ง จะใช้ในลักษณะของคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วขึ้น ซึ่งในส่วนนี้จะ มีตู้เซฟเล็กๆ สำหรับเก็บรายได้ของแขกที่มา Check Out ในแต่ละวัน
- CREDIT MANAGER ผู้จัดการฝ่ายการเงินที่หน้าที่เก็บของมีค่าที่แขกนำมาฝากไว้ใน ระหว่างการเข้าพัก โดยไม่คิดค่าบริการ
- SORTING OFFICE แผนกสารบรรณ มีหน้าที่รับเอกสารหนังสือต่างๆและแยกแยะเอกสาร ส่งไปตาม หน่วยงานต่างๆ (เป็นคนประสานงานด้านธุรการ)
- PAGING AND COMMUNICATION การประกาศเรียกแขก และให้ข่าวสารทำหน้าที่ เกี่ยวกับ การ บริการด้านเครื่องขยายเสียง เพื่อเรียกที่ผู้ที่ต้องการพบหรือบริการให้ข่าวสาร หรืออาจเป็นรูปของ เอกสารต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- FRONT OFFICE MANAGER ผู้จัดการส่วนหน้า ทำหน้าที่รับผิดชอบในการดำเนินงาน ของส่วนหน้าทั้งหมด ควบคุมการดูแลหน้าที่ของพนักงานให้มีประสิทธิภาพดีเยี่ยม รวมทั้ง การฝึกงาน และออกคำสั่งพนักงาน ทุกคนในส่วนนี้
- COMPUTER OPERATIONS ส่วนควบคุมคอมพิวเตอร์ มีหน้าที่เป็นตัวแทนของเอกสาร ต่างๆ ในส่วนนี้เป็นเพียงเนื้อที่ห้องสำหรับตั้งคอมพิวเตอร์ ไม่มีพนักงานควบคุม และจะต่อ TERMINAL ไปจุดต่างๆในส่วนนี้ จะอยู่ในส่วนหลัง ไม่อยู่กับส่วนหน้าและส่วนต่างๆของโรงแรม ทั้งหมด
- ADVANCE RESERVATIONS ส่วนจองห้องพักส่วนหน้า มีหน้าที่บริการจองห้องพัก ล่วงหน้าไว้นานๆ จัดทำบัญชีการจองห้องพักล่วงหน้า และเช็คชื่อการจองห้องพักเมื่อแขก ที่มาจองห้องพักมาจองตามกำหนด ส่วนนี้ทำงานต่อเนื่องกับส่วนลงทะเบียน ของเคาน์เตอร์ ส่วนหน้า และทำหน้าที่ติดต่อกับบริษัททัวร์ต่างๆ ที่มาใช้บริการจองห้องพักของโรงแรม
- REGISTRATION OFFICE ทำการลงทะเบียน มีหน้าที่รับผิดชอบในเรื่องของแขกที่ลงทะเบียนแล้ว และเตรียมห้อง (SLIP) ที่จองไว้ในกรลงทะเบียน
- ROOMSTATUS INDICATORS แผนกแสดงสถานภาพของห้องพักทั้งหมดของโรงแรม มีหน้าที่บอกสถานที่ของห้องพักนั้นๆเป็นอย่างไร โดนจะมีแผงบอกตำแหน่งของห้องพักที่ ทันสมัยจะใช้ปุ่มไฟขึ้นที่ห้องทุกๆห้อง เช่น ปุ่มแสงสีแดง แสดงว่ามีแขกอยู่ ปุ่มแสงสีเหลืองแสดงว่าพนักงานกำลังทำความสะอาด ปุ่มแสงสีเขียวแสดงว่า ห้องว่าง ในส่วนนี้จะทำงานร่วมกับ ADVANCE RESERVATIONS มากกว่า REGISTRATION OFFICE ซึ่งจะไม่อยู่กับส่วนหน้า
- STATIONARY STORE ส่วนนี้เก็บอุปกรณ์การเขียน มีหน้าที่ เป็นส่วนเก็บของพวก เอกสารสิ่งพิมพ์ และอุปกรณ์สำนักงานต่างๆ
- TYPING AND COERICAL OFFICES ที่ทำงานพิมพ์ดีด และเสมียน มีหน้าที่พิมพ์เอกสาร และจัดการเกี่ยวกับเรื่องเอกสารต่างๆ
- MARKETING SALES OFFICE ส่วนการขาย การตลาด มีหน้าที่ขายห้องพักตามบริษัทต่างๆ เพื่อให้กลุ่มบริษัททัวร์เข้ามาใช้บริการ

1.3. ส่วนโถงและส่วนพักผ่อน (LOBBY LOUNGE) เป็นศูนย์กลางของการหมุนเวียนของแขก ลักษณะห้องโถงขอโรงแรมนั้น ส่วนใหญ่เป็นโถงพัก รอขนาดใหญ่ มีส่วนประกอบที่สำคัญ คือ

- 1.3.1 ส่วนนั่งพักผ่อน
- 1.3.2 เคาน์เตอร์ส่วนหน้า
- 1.3.3 โทรศัพทสารธารณะ

1.4. ห้องน้ำสำหรับแขก (TOILETS FOR GUEST) ห้องน้ำจัดไว้สำหรับแขกผู้ที่มาใช้บริการของโรงแรม ซึ่งมีการจัดแยกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

- 1.4.1 ห้องน้ำสาธารณะ
- 1.4.2 ห้องน้ำในห้องพักแขก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4.3 ห้องน้ำสำหรับแขก (TOILETS FOR GUEST)

1.5.บริเวณบริการแขกในโรงแรม (CONCESSION SPACE) ส่วนบริการแก่แขกที่มาพักเป็นส่วนใหญ่ กิจการอาจดำเนินการโดยทางโรงแรมเอง หรือบุคคลภายนอกสัมปทานไปดำเนินการเองก็ได้

1.5.1 ร้านตัดผม จัดไว้สนองความต้องการของแขกในเรื่องการตัดผม โคนหมวด ฯลฯ มักจะมีแห่งเดียว ในโรงแรม มีประมาณ 4 ที่นั่ง เป็นอย่างน้อย

1.5.2 ร้านเสริมสวย จัดไว้สนองความต้องการของแขกผู้หญิงไว้แต่งผม แต่งเล็บ ฯลฯ จำนวนที่นั่งมักจะเป็นจำนวนครึ่งหนึ่งของที่นั่งใน

1.5.3 ร้านขายของ โรงแรมเล็กๆมักจะทำใน FRONT OFFICE ถ้าเป็นโรงแรมขนาดกลางอาจอยู่ใกล้ FRONT OFFICE และถ้าเป็นโรงแรมขนาดใหญ่ จะมีการเปิด ร้านขายของเฉพาะ และมีของจุกจิกด้วย

1.5.4 VALET SHOP เป็นส่วนรับส่งเสื้อผ้าของแขก ส่งเสื้อผ้าที่ต้องการซักรีดไปยัง LAUNDRY

1.5.5 TELEGRAPH OFFICE ส่วนบริหารพิเศษเพื่อแบ่งเบาภาระของ FRONT OFFICE

1.6.บริเวณร้านค้าและเช่าซื้อของโรงแรม (RENTAL SPACE) เป็นบริเวณที่นอกเหนือการดำเนินการของโรงแรม โรงแรมจะให้เช่าเป็นรายเดือน ร้านเหล่านี้ จะมีของจำหน่ายทุกประเภท

1.7.ส่วนให้บริการด้านอาหารและเครื่องดื่ม (FOOD AND BEVERAGE SERVICE SPACE) ส่วนบริการด้านอาหาร เครื่องดื่มแก่แขกที่มาพัก และผู้ที่มาใช้บริการเป็นครั้งคราว เป็น ส่วนหนึ่งที่ใช้ดึงดูดความสนใจของผู้ที่มาใช้บริการทั่วไป ซึ่งสามารถทำรายได้เท่ากับห้องพัก แบ่ง ออกเป็น

1.7.1 ภัตตาคาร ห้องรับประทานอาหาร (RESTAURANT, DINING ROOM) บริการแก่แขกที่พักในโรงแรม และผู้ที่มาใช้บริการครั้งคราว จะบริการทั้ง 3 เวลา หรืออาจเปิด เฉพาะเวลาเที่ยงคืน หรือเย็นเท่านั้น แบ่งได้ดังนี้

- ภัตตาคารไทย
- ภัตตาคารจีน
- ภัตตาคารญี่ปุ่น
- ภัตตาคารฝรั่งเศส
- ภัตตาคารอิตาเลียน
- ห้อง GRILL ROOM (บริการอาหารประเภท ปิ้ง ย่าง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7.2 ห้องรับประทานอาหารเฉพาะ (PRIVATE DINING ROOM) เป็น ห้องอาหารที่แยกออกจากของอาหารใหญ่ สำหรับแขกที่ต้องการความเป็นส่วนตัว มีความจุ ประมาณ 8 – 10 คน

1.7.3 คอฟฟี่ช็อป (COFFEE SHOP) เป็นส่วนบริเวณอาหารและเครื่องดื่มตลอด 24 ชั่วโมง เป็นส่วนบริการสำรองจากภัตตาคาร มีบริเวณส่วนปรุงอาหารแยกเฉพาะส่วน โดยไม่ต้องพึ่งครัวใหญ่ เพราะบริการต่ออาหารที่ทำงานง่าย และรวดเร็วในราคาปานกลาง บางครั้ง อาจจะจัดเป็นห้องหรือบริเวณกึ่งกลางแจ้งริมสระว่ายน้ำก็ได้

1.7.4 คอกเทล เลาจน์ (COCKTAIL LOUNGE) ส่วนนี้เป็นส่วนบริการเครื่องดื่ม อาจเป็นส่วนพักคอย ก่อนรับประทานอาหารในภัตตาคาร และยังจัดมีห้องเฉพาะด้วย

1.7.5 บาร์ (BARS) เป็นส่วนบริการทุกประเภท เปิดช่วง 11.00 น. – 02.00 น. บรรยากาศภายในจะเจียบๆ ไม่ดังมาก อาจมีเพียงดนตรีเพียงชิ้นเดียว อาจเป็นเปียโน หรือ กีตาร์ซั๊กกลุ่มจุดประสงค์ใหญ่ของผู้ที่มาใช้บริการ จะเป็นการพักผ่อนหรือคุยกันมากกว่า

1.7.6 ไนท์คลับ (NIGHT CLUB) เป็นสถานที่ให้ความสนุกสนานกับแขกด้านการเต้นรำ ฟังเพลง สนทนา พบปะสังสรรค์ บริการเครื่องดื่มต่างๆ โดยเปิด ระหว่าง 20.30 น.- 01.00 น. ในวันเสาร์อาทิตย์ ประกอบด้วยโต๊ะขนาดเล็กสำหรับวางเครื่องดื่ม มีส่วนตั้งวง ดนตรี และ ฟลอร์เต้นรำ บรรยากาศค่อนข้างมืดสลัว

1.8. ส่วนบริการด้านสถานที่ BANQUETING FACILITIES เป็นสถานที่เปิดให้บุคคลเช่าเพื่อประกอบกิจการต่างๆ เช่น จัดเลี้ยง สัมมนา หรือจัด นิทรรศการชั่วคราว ควรมีทางเข้าแยกต่างหากจากทางเข้าของโรงแรม โดยจัดเข้าในโถงห้องพักคอย ของส่วนบริการด้านสถานที่ก่อน เพราะมีจำนวนคนใช้เป็นกลุ่มใหญ่ไปในทางเดียวกันต้องการจะอำนวยความสะดวกให้สามารถจัดเปลี่ยนใช้กับหน้าที่ใช้สอยต่างๆ เพื่อให้เหมาะสมกับงาน เพราะงานจะมี ตอนกลางคืนอัตราห้องไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับขนาดของโรงแรม และมีหลายห้องได้ ส่วนประกอบอาจ แบ่งได้ตามนี้

1.8.1 โถงทางเข้า เป็นส่วนพักก่อนเข้าสู่งาน มีห้องน้ำ ในส่วนนี้ เป็นโถงติดต่อจากส่วนสาธารณะ ส่วนอื่น ไปยังส่วนอเนกประสงค์

1.8.2 ส่วนอเนกประสงค์ เป็นส่วนที่ใช้ในการจัดงานประชุม งานเลี้ยง ฯลฯ สามารถปรับขนาดของห้องได้โดยใช้ประตูเลื่อนได้กั้นแบ่งห้องย่อยเป็นส่วนสำคัญของโรงแรม เนื่องจากห้องนี้สามารถเปลี่ยนแปลงใช้ประโยชน์ ได้หลายอย่าง

1.8.3 ส่วนบริการ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

- ส่วนเตรียม เป็นที่จัดเตรียมอาหารรับอาหารจากครัวใหญ่ ในกรณีที่ครัวใหญ่อยู่ไกล ควรมี ทางเดินติดต่อกับครัวใหญ่ต่างหากโดยไม่ปนกับส่วนของสาธารณะ ถ้าครัวอยู่ใกล้กับที่อเนกประสงค์แล้วจัดที่เตรียมอาหารอยู่ในครัวใหญ่ได้เลย ภายในส่วนเตรียมอาจมีอุปกรณ์ทำ ครัวอยู่ครบครัน
- ส่วนเก็บ ส่วนนี้จะอยู่ใกล้กับห้องอเนกประสงค์เป็นที่สำหรับเก็บอุปกรณ์เครื่องเรือน และ อุปกรณ์อื่นที่ใช้ ในการประกอบการจัดงานในด้านสถานที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.9 ส่วนบริการหรือส่วนประกอบพิเศษ (SPECIAL ACCOMMODATION) คือบริเวณ ส่วนประกอบพิเศษ สำหรับให้ความสะดวกสบายแก่แขกผู้ที่มาพัก และบุคคลทั่วไป รวมทั้ง พนักงาน

1.9.1 ส่วนปฐมพยาบาล (FIRST AID) ส่วนใหญ่จะบริการสำหรับพนักงานของ โรงแรม มีส่วนรักษา ชั้นปฐมพยาบาลพร้อมห้องตรวจโรค ควรมีทางเข้าออก 2 ทาง เพื่อให้ สับสน และออกด้านหลังได้ในกรณีฉุกเฉิน ควรติดกับที่จอดรถ

1.9.2 สระว่ายน้ำ (SWIMMING POOL) ควรเป็นส่วนตัวไม่ควรถูกรบกวนจาก บุคคล ภายนอก บริเวณ รอบสระควรมีบริการด้านอาหารเพื่อให้บริการแขก และมีแสงสว่าง เพียงพอ สำหรับการจัดงานตอนกลางคืน ส่วนเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย และการทำความสะอาด ร่างกายก่อนและ หลังว่ายน้ำ ควรอยู่ในที่มิดชิดพอสมควร ไปใช้ได้สะดวก แต่ไม่ควรอยู่บริเวณ เดียวกันจนทำให้เสีย บรรยากาศ ส่วนนี้จะแยกออกเป็นสวนชายหญิง

1.9.3 ทางเดินสัญจร (CORRIDOR) ที่เชื่อมระหว่างอีกส่วนหนึ่งไปยังอีกส่วนหนึ่ง

1.9.4 TERRACE & GARDEN บริเวณพักผ่อนที่อยู่นอกตัวอาคาร เพื่อเป็นการ เปลี่ยนอิริยาบถ TERRACE อาจมีหลายส่วนให้บริการอาหารเครื่องดื่ม เช่น RESTAURENT ส่วน GARDEN อาจเป็นส่วนหย่อมจัดด้วยพรรณไม้ต่างๆ เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ

1.10 ส่วนห้องพักแขก (GUEST ROOM) เป็นส่วนที่สำคัญ เป็นจุดประสงค์ในการลงทุน การให้เช่าห้องพัก ดังนั้นจึงควรทำส่วนนี้ให้ดีที่สุด เพื่อผลกำไรของโรงแรม ส่วนนี้ประกอบด้วย ส่วนใหญ่ 2 ส่วน คือ

1.10.1 ส่วนห้องพัก (GUEST ROOM) ซึ่งประกอบด้วยส่วนนอน ห้องน้ำส่วนเก็บ เสื้อผ้าและสัมภาระต่างๆถ้าเป็นห้องชุดจะมีเนื้อที่นั่งเล่นเพิ่มขึ้นอีกส่วนหนึ่ง

1.10.2 ส่วนบริการห้องพัก (GUEST FLOOR SERVICE) เป็นส่วนบริการของโรงแรม ที่ให้แขกที่มาพักโดยเฉพาะ

1.10.1 ส่วนห้องพัก (GUEST ROOM) ประเภทของห้องรับแขก แบ่งออกเป็น

- ห้องทั่วไป ประกอบด้วย

- 1.ห้องนอนเตียงเดี่ยว
- 2.ห้องนอนคู่
- 3.ห้องนอนเตียงคู่

- ห้องชุด มีประตูที่ผนังห้องทั้ง 2 เปิดต่อเนื่องกันโดยไม่ต้องเปิดประตูหน้าห้องออกไป เพื่อเข้า อีกห้อง หนึ่ง ห้องแบบนี้จัดเหมือน TWIN BEDROOM 2 ห้อง หรือส่วนหนึ่งเป็น ห้องนอน และอีกส่วนหนึ่ง เป็นห้องนั่งเล่น

- ห้องนอนพิเศษ ห้องนอนแบบนี้ประกอบด้วยห้องนอนเตียงคู่ ส่วนนั่งเล่นหรือรับแขก ส่วนเตรียม อาหาร ส่วนประชุม หรือห้องนอนอีกชุดหนึ่ง

1.10.2 ส่วนบริการห้องพัก ประกอบด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ส่วนบริการอาหาร เป็นส่วนบริการอาหารไปยังห้องพักส่วนนี้ประกอบด้วย ส่วนล้างมือ อ่างล้างจาน ที่เก็บถ้วยชาม เตาอุ่น อาหารจากครัวใหญ่ที่ส่งมาให้ห้องพัก จะต้องผ่านส่วนนี้ เพื่อทำการอุ่นอาหารด่วน บางโรงแรมไม่มีส่วนบริการนี้

- VALET ROOM ทำหน้าที่เกี่ยวกับการรับส่ง เสื้อผ้าที่แขกส่งไปซักกรีดและจัดคืน

- ห้องพนักงานรับใช้ เป็นห้องพนักงานทำความสะอาด

2. BACK OF THE HOUSE (ส่วนบริการของโรงแรม) เป็นส่วนบริการของโรงแรมโดยตรง แต่เป็นส่วนบริหารดำเนินงาน และให้บริการส่วนต่างๆ เพื่อสนับสนุนส่วนผู้มาใช้บริการของโรงแรม สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ๆ

2.1 ส่วนบริหาร (ADMINISTRATIVE QUARTER) ถือเป็นหัวใจ และมั่นคงในการดำเนินงานของกิจการของโรงแรม ประกอบด้วย

2.1.1 ส่วนผู้จัดการ (MANAGER'S OFFICE) เป็นส่วนทำงานของผู้จัดการและเจ้าหน้าที่บริหาร เช่น

- ผู้จัดการทั่วไป
- ผู้จัดการฝ่ายอาหารและเครื่องดื่ม
- ผู้จัดการฝ่ายดูแลสถานที่
- ผู้จัดการฝ่ายบุคคล

2.1.2 ส่วนบัญชี (ACCOUNTING OFFICE)

2.1.3 ส่วนทั่วไป (GENERAL OFFICE) เป็นที่ทำงานของส่วนต้อนรับและฝ่ายต่างๆ

2.2 ส่วนบริการ (SERVICE QUARTER)

2.2.1 เนื้อที่บริการ เป็นส่วนบริการทั่วไป ต้องอยู่ในบริเวณที่รถเข้าถึง และติดต่อกับส่วนที่เกี่ยวข้องประกอบด้วย

- ทางเข้าส่วนบริการ ต้องไม่ประปนกับส่วนของผู้ที่มาใช้บริการ
- ที่จอดรถขนของ ที่จอดรถบรรทุกพัสดุ
- ชานชาลา เป็นส่วนขนถ่ายพัสดุ
- ส่วนรับของ เป็นที่สำหรับเช็คพัสดุเข้า-ออก บริเวณนี้มีเคาน์เตอร์ของพนักงานสำหรับ ตรวจสอบพัสดุ
- ห้องเก็บของ

2.2.2 เนื้อที่เก็บของ แบ่งออกได้ดังนี้

- ห้องเก็บของทั่วไป อยู่ใกล้ทางเข้าส่วนบริการและส่วนรับของ
- ส่วนเก็บเครื่องเรือน

2.2.3 เนื้อที่พนักงาน

- ทางเข้าออกของพนักงาน
- ห้องเก็บของและเปลี่ยนเครื่องแบบของพนักงาน แยกเป็นส่วนชาย-หญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ห้องรับประทานอาหารของพนักงานควรจัดอยู่ในส่วนที่พนักงานใช้ได้สะดวกและไม่ปะปน กับส่วนที่แขกผู้มาใช้

2.2.4 ส่วนซักรีด แบ่งได้ดังนี้

- ส่วนห้องซักรีด บางโรงแรมส่วนนี้ไม่ได้ดำเนินการเอง
- ห้องผ้า

2.2.5 คริว เป็นที่สำหรับปรุงอาหารเพื่อส่งไปยังส่วนต่างๆของโรงแรม คริวใหญ่ของโรงแรม

- ส่วนทำขนมปัง
- ส่วนเตรียม
- ส่วนปรุงอาหาร
- ห้องบริการอาหาร
- ส่วนทำงานพ่อครัว
- ห้องเก็บอาหารและเครื่องต้ม อยู่ใกล้ครัวบางออกเป็น 3 ส่วน คือ
- STEWARD'S STORE ROOM ที่เก็บอาหารแห้ง
- BEVERAGE STORE ROOM ห้องเก็บเครื่องต้ม
- DISH WASHING AREA ส่วนล้างภาชนะ

2.2.6 ส่วนซ่อมบำรุงและห้องเครื่อง แบ่งเป็นส่วนต่างๆ คือ

- ห้องซ่อมเครื่อง แบ่งย่อยได้คือ
- 1. PLUMBING & ELECTRIC SHOP ส่วนซ่อมท่อน้ำและอุปกรณ์ไฟฟ้า
- 2. CARPENTRY & UPHOLSTERING SHOP ซ่อมแซมเครื่องเรือน
- 3. PAINTING & VANISH ROOM ทาสีและขัดมันทั้งเครื่องมือเครื่องใช้และสถานที่
- ห้องเครื่อง เป็นส่วนที่ควบคุมดูแลปฏิบัติงานของเครื่องกลต่างๆ ประกอบด้วยส่วน ต่างๆดังนี้
- 1. BOILER ROOM บริเวณที่ตั้งของเครื่องต้มน้ำ สำหรับแจกจ่ายไปยังส่วนต่างๆ
- 2. FUEL STORAGE เป็นส่วนเก็บเชื้อเพลิง
- 3. TRANSFORMER VAULT. ห้องหม้อแปลงไฟฟ้า
- 4. AIR CONDITION MACHINE ROOM บริเวณติดตั้งระบบเครื่องปรับอากาศภายใน อากาศภายในอาคาร
- 5. ENGINEER OFFICE เป็นห้องทำงานของวิศวกร และเจ้าหน้าที่ดูแลบำรุงรักษา เครื่องจักร โดยมีสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆภายในส่วนโรงแรม ดังนี้
- 1. สิ่งอำนวยความสะดวกในห้องพัก
- 100% cotton oversized bath towels - Down pillows

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Duvets available - Hair dryer
- Refrigerated private bar
- Thick terry bathrobes
- Wi-Fi internet
- Make-up/ shaving mirror
- Terry cloth slippers
- DVD player available
- Room includes continental breakfast

2. สิ่งอำนวยความสะดวกของโรงแรม

- จุดบริการข้อมูลท่องเที่ยว
- ที่จอดรถ
- ร้านอาหาร, บาร์
- ห้องออกกำลังกาย
- บริการนวดแผนโบราณ และ สปา
- สระว่ายน้ำ
- Wi-Fi internet
- บริการซักรีด/ซักแห้ง
- ตู้นิรภัย
- ห้อง Gallery
- ร้านขายของ

Community Mall

องค์ประกอบของศูนย์การค้านั้นมีหลายส่วน แต่ละส่วนอาจจะมี หรือไม่มี ในแต่ละศูนย์การค้าก็ได้ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านั้น ประกอบด้วย

ผู้เช่ารายย่อย

ร้านค้าย่อย หรือร้านค้า คือผู้เช่าของศูนย์การค้า เป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญของศูนย์การค้า ซึ่งมีทั้งที่เป็นผู้ค้าอิสระ หรือผู้ค้าจากกลุ่มธุรกิจ ร้านค้าในศูนย์การค้ามีได้หลายรูปแบบ ตั้งแต่ร้านอาหาร ภัตตาคาร ร้านขายยา ร้านขายสินค้าเฉพาะทาง รวมไปถึงธนาคาร เป็นต้น

ผู้เช่ารายใหญ่

ผู้เช่ารายใหญ่ หมายถึงผู้เช่าที่ใช้พื้นที่ขนาดใหญ่ของศูนย์การค้า ขนาดของพื้นที่ขึ้นอยู่กับขนาดของศูนย์การค้า โดยผู้เช่ารายใหญ่สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

ห้างสรรพสินค้า

ห้างสรรพสินค้า เปรียบเสมือนร้านค้าขนาดใหญ่ โดยมากหากอยู่ในศูนย์การค้า จะอยู่บริเวณโซนใดโซนหนึ่ง โดยสินค้าที่ขายในห้างสรรพสินค้า อาจมีทั้งเหมือนหรือต่างกับบริเวณร้านค้าเช่าก็ได้ บ่อยครั้ง หากห้างสรรพสินค้าซึ่งเป็นองค์ประกอบ มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักมากกว่าตัวตัวศูนย์การค้า มักเกิดปัญหาการสับสนชื่อเรียก เช่น กรณีห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัล ภายในอุทยานการค้ากาดสวนแก้ว ห้างสรรพสินค้าโรบินสัน ภายในศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า เชียงใหม่ แอร์พอร์ต และห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัล ภายในศูนย์การค้าสลิคคอมเพ็กซ์ ซึ่งมักถูกเรียกชื่อของห้างสรรพสินค้าด้านในแทนชื่อศูนย์การค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค้ำปลีกของชำ

ห้างค้ำปลีกของชำ เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบ โดยมากจะอยู่ที่ชั้นล่างของศูนย์การค้าต่างๆ ห้างค้ำปลีกของชำมีหน้าที่ดึงดูดค่าให้เข้ามาใช้บริการศูนย์การค้าอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากสินค้าชำ เป็นสินค้าในชีวิตประจำวัน ศูนย์การค้าส่วนมากจึงมีห้างค้ำปลีกของชำเป็นส่วนประกอบ โดยศูนย์การค้าบางแห่ง มีขนาดห้างค้ำปลีกใหญ่กว่าพื้นที่เช่าเสียด้วย ซึ่งเป็นเพราะเติมพื้นที่เช่าเข้าไปในห้างค้ำปลีกเป็นรูปแบบผสมผสาน

โรงแรมหรู และพื้นที่กิจกรรมพิเศษ

ในศูนย์การค้าขนาดใหญ่ขึ้น บางครั้งจะมีการสร้างโรงภาพยนตร์ โรงละคร ตลอดจนพื้นที่กิจกรรมพิเศษ เช่น ลานกิจกรรมกลางแจ้ง ห้องประชุม โบว์ลิง ลานสเก็ตน้ำแข็ง ทั้งนี้เพื่อเป็นการตอบสนองต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มลูกค้าเป็นหลัก และบางกรณีศูนย์การค้านั้น อาจมีโรงแรมหรูเป็นองค์ประกอบหลักก็ได้

ศูนย์อาหาร

ศูนย์อาหาร เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบของศูนย์การค้า แต่บางครั้ง ก็เป็นองค์ประกอบของห้างค้ำปลีกของชำด้วย ศูนย์อาหารโดยทั่วไปจะมีร้านค้าที่มีอาหารหลายหลายระดับหนึ่ง มีการจัดพื้นที่ให้นั่งรับประทานอาหาร ข้อแตกต่างระหว่างศูนย์อาหาร และร้านอาหาร คือ ศูนย์อาหารจะเป็นหลายๆร้าน ขยายในพื้นที่เดียวกัน โดยใช้ภาชนะและพื้นที่รับประทานอาหารร่วมกับร้านอื่นๆ ที่ทางศูนย์การค้า ได้จัดเตรียมไว้ และในกรณีของกลุ่มร้านอาหาร ที่อาจจะมีการจัดพื้นที่ในลักษณะที่คล้ายกัน แต่การใช้ภาชนะและพื้นที่ จะเป็นของแต่ละร้าน ไม่ได้ใช้พื้นที่ร่วมกัน ทั้งนี้ ราคาอาหารในศูนย์อาหาร โดยมากจะมีราคาเฉลี่ยเท่ากับ หรือมากกว่าท้องตลาด เล็กน้อย

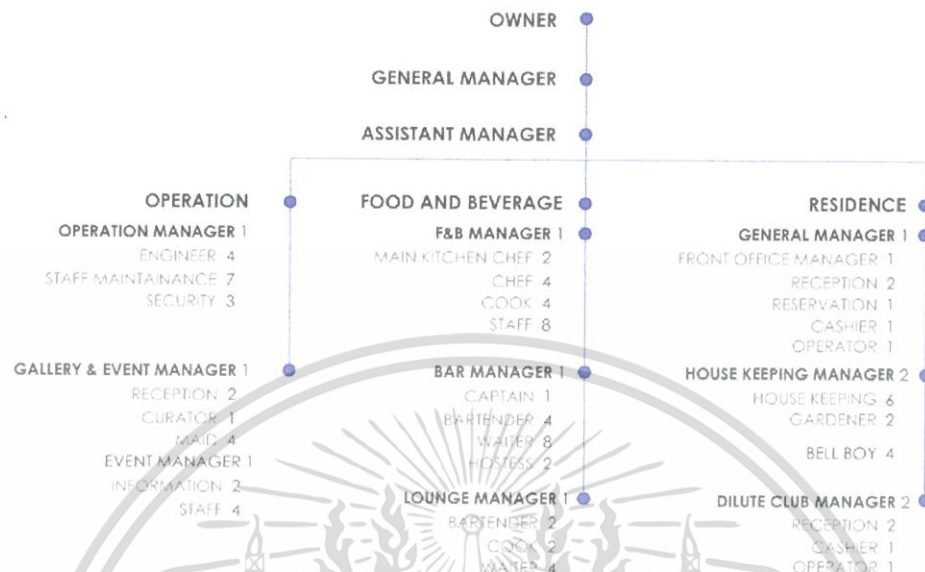
อาคารสำนักงานและอาคารพักอาศัย

สำหรับศูนย์การค้าขนาดใหญ่และขนาดใหญ่พิเศษ มักมีการสร้างอาคารสำนักงานและ/หรืออาคารพักอาศัย (เช่น โรงแรม) เป็นส่วนประกอบด้วย แต่โดยทั่วไปแล้ว อาคารเหล่านี้มักมีการบริหารแยกต่างหากจากพื้นที่ศูนย์การค้า หรือในทางกลับกัน ศูนย์การค้าด้านล่างอาจเป็นเพียงส่วนหนึ่งของโครงการบริหารพื้นที่ของอาคารเหล่านั้นก็ได้ ทั้งนี้ การนับพื้นที่อาคารรวมของศูนย์การค้า จะไม่นับพื้นที่เหล่านี้ เนื่องจากไม่ใช่พื้นที่เพื่อการค้าขาย

2.1.5 สายการบริหารและอัตรากำลังพื้นฐาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ORGANIZATION CHART



2.1.6 รายละเอียดองค์ประกอบพื้นฐาน

รูปแบบและวิธีการจัดนิทรรศการ (Exhibition)

คำว่านิทรรศการตรงกับภาษาอังกฤษว่า "Exhibition" มีความหมายใกล้เคียงกับภาษาอังกฤษว่า Display แบ่งออกได้เป็นหลายระดับ ตั้งแต่ขนาดเล็กมาปานกลาง จนถึงขนาดใหญ่ แต่ถ้าเป็นงานขนาดใหญ่ระดับชาติเรียกว่า Exposition

นิทรรศการหมายถึงการจัดแสดงข้อมูลเนื้อหาผลงานต่างๆ ด้วยวัสดุสิ่งของอุปกรณ์และกิจกรรมที่หลากหลายแต่มีความสัมพันธ์กันในแต่ละเรื่องโดยมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนมีการวางแผนและออกแบบที่สร้างความสนใจให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการดูการฟังการสังเกตการจับต้องและการทดลองด้วยสื่อที่หลากหลาย

ล

ประเภทนิทรรศการ (แบ่งตามระยะเวลาที่จัด)

นิทรรศการถาวร(Permanent Exhibition)

มีวัตถุประสงค์จัดแสดงเป็นระยะเวลานาน อาจเป็น 5-10 ปีขึ้นไป คำนึงถึงและเนื้อหาที่จะสามารถอยู่ในความสนใจของผู้ชมเป็นระยะเวลายาวนาน รวมทั้งสื่อที่ใช้ต้องสามารถดึงดูดใจ มีความหลากหลาย และน่าประทับใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นิทรรศการชั่วคราว(Temporary Exhibition)

จัดตามเทศกาลต่างๆ ใช้เวลาจัดประมาณ 2 – 10 วันจัดระยะสั้นเป็นครั้งเป็นคราว ตามเทศกาลต่างๆเนื้อหาเน้นเรื่องราวใหม่สื่อที่ใช้จัดเป็นแบบชั่วคราว ซึ่งเป็นทั้งสื่อประเภทวัสดุและกิจกรรม

นิทรรศการเคลื่อนที่

เป็นนิทรรศการที่จัดทำเพื่อแสดงในสถานที่ต่างๆเพื่อเข้าถึงพื้นที่ของกลุ่มเป้าหมายโดยให้มีความสะดวกในการเคลื่อนย้ายไปจัดในที่อื่นๆได้ไม่เสียรูปทรงและเกิดปัญหาด้านการเคลื่อนย้ายนิทรรศการแบบชั่วคราว

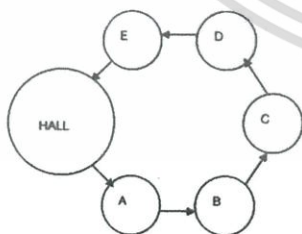
เส้นทางการเข้าชมสามารถแบ่งได้ออกเป็น

1. เส้นทางการเดินทางเดียว
2. เส้นทางการเดินแบบกว้าง
3. เส้นทางการเดินแบบวงกลม
4. เส้นทางการเดินแบบอิสระ

ไม่กำหนดเส้นทางเดิน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกเดินได้อย่างอิสระ โดยการจัดกลุ่มของเนื้อหาที่แตกต่างกันในแต่ละส่วนของพื้นที่นิทรรศการ โดยแต่ละพื้นที่ที่มีจุดสนใจของตนเองเฉพาะเรื่อง ผู้ชมไม่จำเป็นต้องเดินตามลำดับเพราะไม่มีการกำหนดไว้ก่อน สามารถที่จะค้นหาและสำรวจในสิ่งที่ตนสนใจและเห็นภาพรวมของเนื้อหาทั้งหมดได้จากการรวมเนื้อหาของแต่ละส่วนเข้าด้วยกัน

การจัดกลุ่มห้องแสดงการจัดกลุ่มห้องแสดงสามารถแบ่งได้เป็น 4 ลักษณะ คือ

1. **ROOM TO ROOM ARRANGMENT** เป็นการจัดแสดงที่ให้ผู้ชมเดินเรื่อยๆโดยไม่ต้องย้อนกลับ ทำให้ชมได้ทั่วถึงตามลำดับ อาจจะใช้ห้องใหญ่ห้องหนึ่งแล้วกันเป็นส่วนๆ



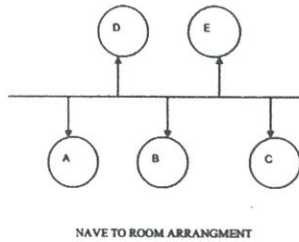
ROOM TO ROOM ARRANGMENT

ข้อดี เป็นการจัดที่ประหยัดเนื้อที่

ข้อเสีย ถ้าใช้ในพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่เมื่อทำการปิดห้องหนึ่งจะมีผลกระทบ

2. **CORRIDOR TO ROOM ARRANGMENT** มีลักษณะเป็นทางเดินย่อย แล้วมีทางแยกออกไปยังห้องแสดงส่วนต่างๆแต่ละห้องมีทางออก-เข้า โดยไม่ผ่านห้องอื่นส่วนทางเดินอาจใช้เป็นพื้นที่แสดงภาพได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ข้อดี ผู้ชมสามารถเลือกชมได้ในห้องแสดงห้องใดห้องหนึ่ง
ข้อเสีย การแสดงไม่ติดต่อกันเป็นการขัดจังหวะการแสดงและ
เสียพื้นที่ทางเดิน หากผู้ชมเกิดความเบื่อหน่ายก็เดิน ผ่าน
ห้องจัดแสดงไป ทำให้รับรายละเอียดไม่ครบ

3. CENTER ARRANGEMENT รวมเอาระบบการจัดที่นั่ง 3
ลักษณะเข้าด้วยกัน มีห้องโถงกลางเป็นตัวกลางแยกสู่ห้องต่างๆ แต่ละห้อง
สามารถติดต่อกันได้ เมื่อเปิดห้องใดห้องหนึ่งก็สามารถใช้ COURT หรือ
HALL เป็นจุดจ่ายไปยังห้องแสดงต่างๆได้

เวลาในการชมนิทรรศการ

ข้อมูลที่มีมนุษย์สนใจจะรับอยู่ได้ระหว่าง 60 ภาพ ต่อวินาที ภาพ 16 ภาพ ที่มีมนุษย์รับรู้ภายใน
1 วินาที มีเพียง 1 ใน 3 เท่านั้นที่มีมนุษย์จำได้และมีข้อมูลไม่เกิน 160 ภาพ

จากการศึกษาพบว่าประมาณ 40-60 นาที ผู้ชมจะเกิดอาการล้า ระบบความรู้สึทางประสาท
ควรเปิดโอกาสให้สายตาเคลื่อนที่ในลักษณะการพักผ่อน เช่นการเปลี่ยนสีสดใสเป็นสีที่เย็นลงจาก
สว่างเป็นมืด การทดแทนการยืนยันของระบบประสาททำได้โดยการนั่ง ยืน เดิน นอน เป็นต้น ควรมี
ที่พักทุกๆ 45 นาที

ปัจจัยมนุษย์ที่เกี่ยวข้องในการจัดนิทรรศการ

- ก.) สัดส่วนมนุษย์มาตรฐานเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลที่สุดในการออกแบบ
สัดส่วนมนุษย์มาตรฐาน เป็นสิ่งที่มนุษย์ใช้วัดความสัมพันธ์ของตนเองกับพื้นที่รอบๆการออกแบบ
SPACE ภายในนิทรรศการ สามารถกำหนดอารมณ์ความรู้สึกของผู้เข้าชมได้
- ข.) ขอบเขตของการมองเห็นและพิกัดจำเป็นในห้องจัดแสดงโดยปกติแล้วแบ่งออกเป็น 3 แบบ
มนุษย์มุมมองที่สามารถมองเห็นโดยที่ไม่ต้องหัน ใช้ศีรษะประมาณ 40 องศา ความจริงมุมมองของ
มนุษย์ มากกว่านี้ โดยที่มนุษย์มองทางตั้ง มากกว่าทางนอน

องค์ประกอบนิทรรศการ

ส่วนจัดนิทรรศการยังแบ่งเป็นส่วนๆตามหลักการบริหารและความจำเป็นดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ส่วนจัดแสดง หมายถึงบริเวณจัดตั้งวัตถุแสดงให้ผู้ใช้บริการได้เข้าชมและศึกษาเป็นส่วนสาธารณะสำหรับผู้เข้าชมทั่วไป การออกแบบต้องคำนึงถึงลักษณะของวัตถุแสดงเป็นสำคัญ อันจะส่งผลต่อการกำหนดเนื้อที่จัดแสดง ปริมาตรรูปทรงและการเลือกใช้ระบบประกอบอาคารให้สอดคล้องกัน

2. ส่วนเก็บรูปวัตถุ(คลัง) เป็นคลังเก็บวัตถุที่ได้มาแต่ยังไม่พร้อมจะนำแสดงหรือเก็บวัตถุที่เหลือจากการแสดงแล้ว จึงสมควรจะต้องมีขนาดใหญ่และเป็นสัดส่วนกับขนาดของส่วนจัดแสดงและวัตถุแสดง ในกรณีที่มีพื้นที่น้อยอาจแก้ปัญหาโดยการตัดแปลงส่วนจัดแสดงให้สามารถเก็บวัตถุแสดงได้ด้วยเช่น การเล่นระดับเพดานทำเป็นที่เก็บของ ออกแบบลิ้นชักตอนล่างของตู้แสดง เป็นต้น

3. ส่วนบริหารงาน เป็นฝ่ายบริหารและดำเนินงานต่างๆ มีลักษณะเป็นศูนย์กลางกิจกรรมในนิทรรศการ จะมีขนาดเล็กหรือขนาดใหญ่ขึ้นกับขนาดของนิทรรศการส่วนบริหารนี้เป็นเหมือนกับเขตแบ่งส่วนสาธารณะออกจากส่วนอื่นๆ ซึ่งการออกแบบจะต้องคำนึงถึงด้วย

4. ส่วนปฏิบัติงานช่าง เป็นส่วนทำการบำรุงแต่งวัตถุแสดงให้เหมาะสมสำหรับเก็บรักษาและนำออกแสดง เป็นบริเวณที่ใช้ทำการวิจัยค้นคว้าและเสริมสร้างสิ่งอื่นๆ สำหรับจัดเก็บและการแสดง จึงต้องกว้างและมีอุปกรณ์พร้อม



1 หมายถึง ส่วนแสดงนิทรรศการ

2 หมายถึง ส่วนบริหารงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3 หมายถึง ส่วนคลังพิพิธภัณฑ์

4 หมายถึง ส่วนปฏิบัติงาน

ช่าง

สื่อที่ใช้ในการจัดนิทรรศการของโครงการ

Board

ข้อพิจารณาคือ วัตถุประสงค์ของนิทรรศการ เนื้อหาที่ต้องการแสดง และห้องหรือสถานที่ที่จะใช้จัดแสดง ซึ่งรูปแบบที่นิยมใช้มีกันดังต่อไปนี้

- จัดแผงบอร์ดต่อกันด้วยข้อต่อให้ติดพื้น
- จัดแผงบอร์ดลอย โดยมีโครงสร้างมาช่วย
- จัดตั้งลอยตัว
- ต่อห้อยจากเพดานลงมา
- จัดแขวนด้านข้างตามผนังโครงสร้างต่างๆ
- ถ้าเป็นนิทรรศการถาวร อุปกรณ์ส่วนใหญ่จะเป็นสิ่งประดิษฐ์ หุ่นจำลอง ตู้แสดง และบอร์ดจัดแสดง แต่ถ้าเป็นนิทรรศการชั่วคราวแล้วมักจะใช้บอร์ดจัดแสดงเป็นหลัก

ขนาด สี และส่วนสัมพันธ์อื่นๆ และประการสุดท้ายคือ ศูนย์ในใจ ซึ่งหมายถึงจุดที่ทำให้เกิดความน่าสนใจ เนื้อหาของการนำเสนอทั้งหมดนั่นเอง

ลักษณะการจัดทำนแสดงที่นิยมมีทั้งหมด 3 แบบดังนี้

1. จัดแสดงแบบหันออก เป็นลักษณะการจัดแสดงที่ดึงดูดผู้ชมทั่วไปแต่ให้ความสะดวกกับผู้ชมที่สนใจได้ไม่เต็มที่เท่าที่ควร การจัดแสดงแบบนี้เหมาะกับห้องนิทรรศการขนาดเล็ก
2. จัดแสดงแบบหันเข้าหาผู้ชม เป็นการจัดแสดงที่ให้ความสะดวกแก่ผู้ชมที่สนใจได้ดีโดยเฉพาะผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ เพราะสามารถนำเสนอเรื่องพร้อมทั้งสามารถจัดเจ้าหน้าที่ให้คำแนะนำได้อย่างใกล้ชิด
3. แนะนำผู้ชมเดินเข้าหา ให้ความสะดวกแก่ผู้ชมได้ดี ผู้ชมที่เป็นเป้าหมายเฉพาะราย โดยจะมีการชักชวนให้ผู้ชมกล้าที่จะเดินเข้ามาถาม และมีการป้องกันสิ่งรบกวนเพื่อให้ผู้ชมมีสมาธิกับการศึกษาวัตถุนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้สีภายในห้องสมุด

ในทางจิตวิทยา สีทุกสีมีอิทธิพลต่อมนุษย์ในด้านอารมณ์เป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในห้องสมุด ซึ่งเฉลี่ยผู้มาใช้บริการแล้วจะอยู่ในห้องสมุดประมาณ 3 ชั่วโมงสูงสุด ดังนั้นสีที่ใช้ควรเป็นสีที่ดูแล้วไม่เบื่อก่อน สามารถดึงดูดใจคน เมื่อเข้าไปแล้วรู้สึกสบายตา นิยมสีเขียวเทาเรียบ ๆ

การจัดลานกิจกรรมกลางแจ้ง

การจัดลานกลางแจ้งโดยทั่วไปควรมีลักษณะเป็นพื้นที่โล่งสำหรับทำกิจกรรมโดยขนาดของลานจะขึ้นกับกิจกรรมนั้นๆ และขึ้นกับจำนวนคนที่จะใช้ โดยส่วนใหญ่ลานกลางแจ้งควรตั้งอยู่ในส่วนที่สังเกตเห็นได้ง่าย สามารถมองได้รอบเหมือนกับเป็นศูนย์กลาง

บรรยากาศรอบๆ ลานกลางแจ้งควรปลูกประดับด้วยพรรณไม้เพื่อให้ความร่มรื่นและสร้างร่มเงาให้แก่ลาน วัสดุที่ใช้ควรเป็นวัสดุที่ทนทาน สามารถล้างและทำความสะอาดได้ง่าย เช่น หิน หรือกระเบื้อง ที่ใช้ภายนอกอาคารต่างๆ เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีการใช้งานบ่อยต้องมีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมตลอดเวลา ควรที่เก็บของเก็บอุปกรณ์อยู่ในบริเวณใกล้เคียงด้วย

การจัดร้านอาหาร

1. การวางผังความสัมพันธ์ระหว่างโต๊ะอาหาร เคาน์เตอร์ คริวและเนื้อที่ใช้สอยอื่นๆ
2. ตำแหน่งทางเข้าออกและประตูเพื่อความสะดวกของลูกค้า
3. วัสดุที่ใช้ในการตกแต่งโดยเฉพาะวัสดุที่ใช้ปูพื้น
4. การออกแบบวิธีการจัดโต๊ะเก้าอี้ และเครื่องเรือนชนิดอื่นๆ
5. การให้แสงสว่างในส่วนต่างๆ
6. ระบบการระบายอากาศและกลิ่นอาหาร

ทางเข้าร้านอาหารในบริเวณนี้จะต้องคำนึงถึง

- ตำแหน่งนี้จะต้องสัมพันธ์กับทางเข้าภายนอกอาคารเพื่อสะดวกต่อการ ลูกค้า
- การให้แสงเพื่อความเด่นชัดของทางเข้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ทางเข้าสามารถที่จะเห็นการโชว์ทำอาหารที่ดึงดูดใจแก่การเข้าใช้
- ทางเดินของลูกค้าและบริการ

การให้แสงสว่าง

โดยทั่วไปควรให้แสงขนาด 35 Lumens ส่วนเคาน์เตอร์เก็บเงินและส่วนโชว์อาหาร 56 Lumens สีที่ใช้ควรอยู่ในโทนร้อนเพื่อเพิ่มความน่ารับประทานอาหารให้แก่อาหาร สำหรับดวงไฟที่ใช้ห้อยจากเพดานควรที่จะมีฝาครอบที่ มีความลึกมากพอที่จะปิดหลอดไฟได้

ระบบถ่ายเทอากาศและกลิ่น

เพื่อป้องกันกลิ่นและควันจากครัว ครัวที่จะมีการระบายอากาศที่นอกเหนือจากการใช้ระบบปรับอากาศคือมีการติดตั้งเครื่องดูดอากาศหรือระบายอากาศในส่วนการบริการอาหาร นอกจากนี้แล้วภายในครัวเองควรที่จะมีพัดลมดูดอากาศเองต่างหากเพื่อป้องกันควันหรือกลิ่นที่จะเล็ดลอดออกไปข้างนอก

ฉากกั้นทางเข้าครัว

โดยปกติการเดินเข้าออกของบริการเพื่อเข้าออกมักจะมีประจำ จึงทำให้เกิดโอกาสที่ลูกค้าจะเห็นสภาพภายในครัวที่ไม่น่าได้ ดังนั้นทางเข้าครัวจึงน่าจะมีฉากกั้นและประตูทางเข้าครัวจะต้องกว้าง

การจัดลำดับของส่วนบริการ

1. ตำแหน่งของเคาน์เตอร์ต้องสัมพันธ์กับทางเข้าและโต๊ะรับประทานอาหาร
2. ตำแหน่งและความชัดเจนของรายการอาหารที่แสดงไว้และป้ายอื่นๆ
3. เนื้อที่ที่พอกับคนที่แออัดอยู่หน้าเคาน์เตอร์ คนที่มาคนเดียวมักจะมานั่งบริเวณเคาน์เตอร์
4. ที่ว่างทางเข้ามีเพื่อที่เป็นพื้นที่กันชนก่อนที่จะเข้ามาถึงส่วนบริการเพื่อการปรับตัวของลูกค้า
5. พยายามปกป้องและหลีกเลี่ยงการจัดทางเดินที่เดินตัดกลุ่มของโต๊ะอาหาร

ความสัมพันธ์ของพื้นที่ในส่วนต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยปกติแล้วการใช้พื้นที่ในการรับประทานอาหารของแต่ละบุคคลจะใช้พื้นที่ประมาณ 16 ตรม. พื้นที่ที่บริการร้อยละ 15 ของพื้นที่รับประทานอาหารทั้งหมด คริวประมาณร้อยละ 25 ของพื้นที่รับประทานอาหารรวมกับส่วนบริการ พื้นที่สำหรับเตรียมอาหารร้อยละ 15 ของพื้นที่ครัว ที่เก็บอาหารประมาณร้อยละ 25 ของพื้นที่ครัวและที่ทิ้งขยะประมาณร้อยละ 5 ของพื้นที่ครัว

ครัว พื้นที่ครัวทั้งหมดจะแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

1. บริเวณปรุงอาหาร บริเวณนี้ถือว่าเป็นส่วนที่สำคัญที่สุดของครัว เพราะใช้เป็นที่ปรุงอาหาร ไม่ว่าจะเป็น ทอด ปิ้ง ต้ม อบ ย่าง ผัด บริเวณนี้จะแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ
2. บริเวณเตรียมอาหาร ในส่วนที่สองในครัวเป็นบริเวณที่จัดเตรียมอาหารหลังจากที่นำอาหารเข้ามาในครัว มีข้อคำนึงถึง คือ

- การเตรียมเนื้อต้องมีอุปกรณ์รองรับ การหันเนื้อ กระจก จะทำให้เกิดการเลอะเทอะ

- การเตรียมผักก็มักจะมีส่วนที่เสียต้องทิ้ง จะต้องใช้น้ำเป็นส่วนประกอบในการเตรียม

ทำให้เกิดความเลอะเทอะจากน้ำมันในบริเวณที่เตรียม

- การเตรียมอาหารจำพวกแป้ง ต้องการส่วนที่แห้ง ดังนั้นโดยทั่วไปจึงนิยมแยกส่วน เตรียม

อาหารออกจากกันเป็น 4 ส่วน คือ บริเวณเตรียมผัก บริเวณเตรียมเนื้อ บริเวณเตรียมแป้ง และบริเวณเตรียมทั่วไป

3. บริเวณพักอาหาร คือส่วนที่นำอาหารจากส่วนที่ปรุงแล้วไปสู่ส่วนบริการโดย

- ใช้พนักงานในกรณีที่มีการบริการ

- ลูกค้ายกไปเองในกรณีที่ช่วยตัวเอง

ในบางแห่งพนักงานในครัวจำกัด หรือเป็นสถานที่บริการขนาดเล็ก บริเวณปิ้งขนมปัง ที่ซิงกาแพ ที่ทำเครื่องต้ม ที่เก็บน้ำแข็ง ตู้เย็นที่เก็บไอศกรีม ทั้งนี้เพื่อลดภาระของพ่อครัว จะให้พนักงานเสิร์ฟเป็นผู้ทำเอง นอกจากนี้ยังรวมส่วนผู้ที่เก็บเครื่องใช้บนโต๊ะอาหารและอ่างล้างมือไว้ด้วย

2.2 กรณีศึกษาเปรียบเทียบ

หัวข้อเรื่องเปรียบเทียบ Gallery & Booze

2.2.1 BAR – POOL - GALLERY

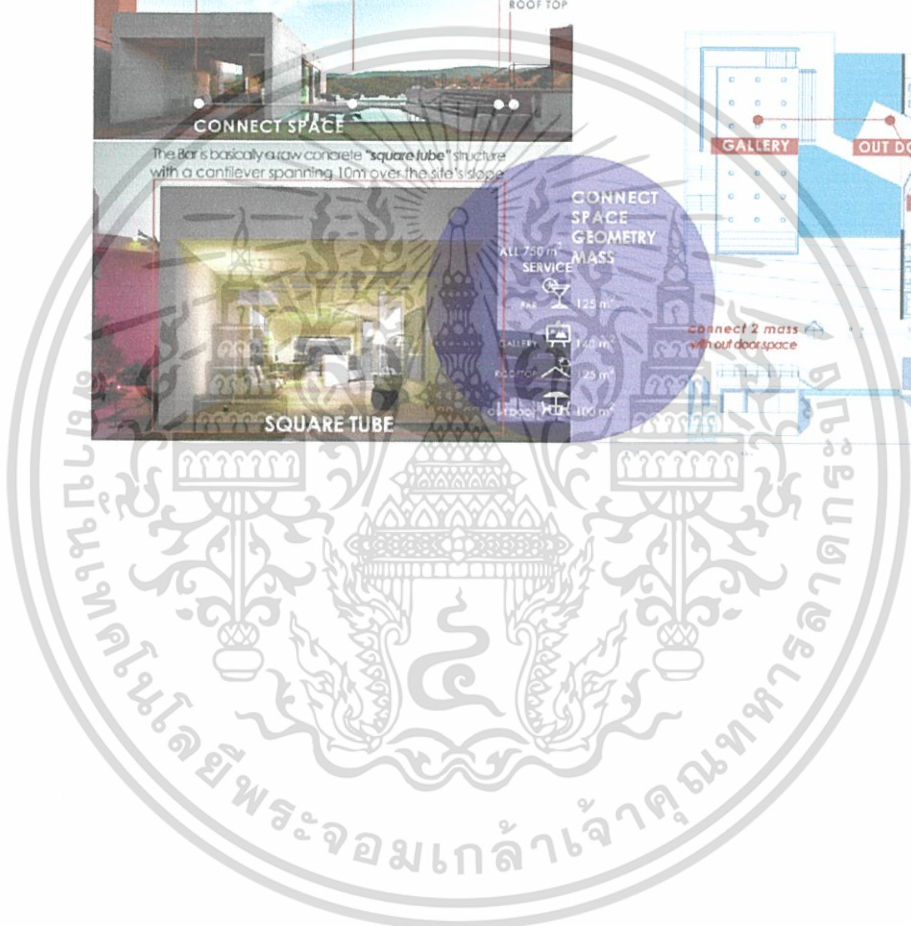
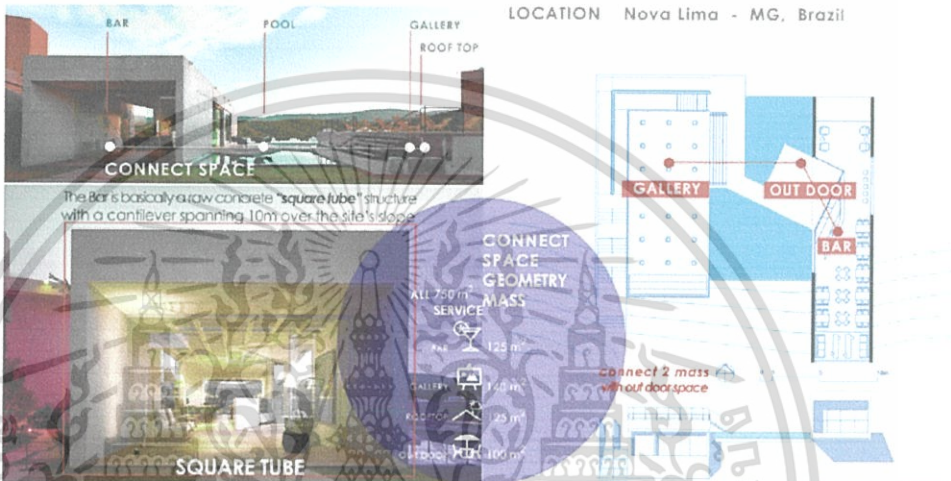
CASE STUDY SUBJECT GALLERY & BOOZE

BAR - POOL - GALLERY
BCMF Arquitetos + MACH Arquitetos

The site is located in the central area of a private weekend retreat development a series of bungalows with hotel infrastructure scattered on a *sloping mountain* overlooking the stunning valleys of Nova Lima

Inside, there is a sequence of places from one end to the other of the tube: *veranda (entry porch) lounge, indoor-outdoor bar* main sitting area and on the end of the *cantilever*, another veranda framing the landscape

LOCATION Nova Lima - MG, Brazil



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 Hotel Particulier Art Gallery/Café

CASE STUDY
SUBJECT GALLERY & BOOZE
Hotel Particulier Art Gallery/Cafe

GALLERY? BOUTIQUE? CAFE?
YES!

You can come and have a **coffee** with **someone** work get inspired, **find some art**. It's something I've been thinking about for a long time. *Frederique Thiollet*

"creative bureau"



Don't let the name fool you: Hotel Particulier does not offer rooms for the night. To put it another way, "in French an hotel particulier is a townhouse or other building where you can have visitors and entertain," founder Frederique Thiollet explains.

"It's both a private and a public space." With that in mind Thiollet has taken a former loading dock on a little traveled stretch of Grand Street west of Sixth Avenue and transformed it into a modern re-imagining of the eighteenth-century salon, sort of an interdisciplinary think tank where artists and designers can gather to socialize, brainstorm, devise projects and products, and host events.



หัวข้อเรื่องเปรียบเทียบ Private Club

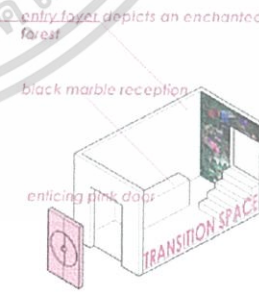
2.2.3 Pretty Please Club

CASE STUDY
SUBJECT PRIVATE CLUB
PRETTY PLEASE

The experience begins with an **enticing pink door** and the words **pretty please** plastered on the sidewalk. The doors open up to a **lavish fantasy** setting as over scaled photo-murals of jungle-esque **foliage** dress the walls, and **luxurious upholstery** of velvets and silks in banquettes and alcoves provide sensory "nests" for a more intimate **nightlife experience**.



VP LOUNGE



The **entry foyer** depicts an **enchanted forest** with over scaled exotic foliage while the main **bar in white stone** is complemented by the sleek and clean lines of the **suspended bottle shelving** that curve and flow across the ceiling in the double storey void.

หัวข้อเรื่องเปรียบเทียบ Event

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4 Manus x Machina

CASE STUDY GHOST CATHEDRAL

SUBJECT EVENT TEMPORARY EXHIBITION

MANUS x MACHINA
OMA's Installation for Met Museum Exhibition

Metropolitan Museum of Art

หัวข้อเรื่องเปรียบเทียบ Bar

2.2.5 Fortnum & Mason

CASE STUDY AIRPORT BAR

SUBJECT PUBLIC BAR

FORTNUM & MASON
PICCADILLY SINCE 1767

As everyone knows, *travelling is thirsty* work and airport's can also be rather *stressful places*, so it's nice to have a *cool spot* to unwind with a pre-flight G&T

2.2.6 Zimplex

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิพนธ์ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

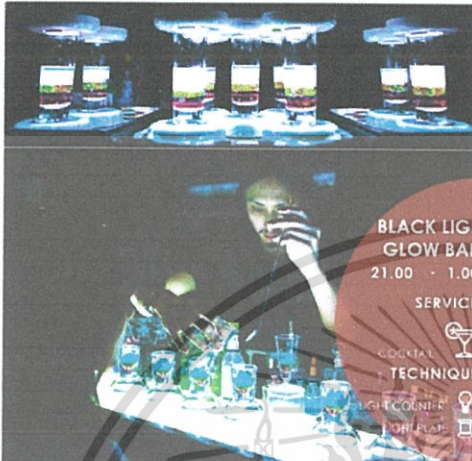
CASE STUDY

SUBJECT BAR

MIXOLOGY LABORATORY phuket

Zimplex becomes a **center point hub** on the behalf on **pleasurable place** for music and parties

ZIMPLEX
MIXOLOGY LABORATORY



BLACK LIGHT COCKTAIL
GLOW BAR
21.00 - 1.00

SERVICE

COCKTAIL

TECHNIQUE

LIGHT COUNTER

EQUIPMENT

EQUIPMENT LIGHT PLATE

LIGHT SOURCE



GLASS



COCKTAIL

LIGHT SOURCE



one shooters | one art piece

As a bar, they are serving our original concoctions of highly **creative original cocktails** in our beloved hometown of Phuket, Thailand. Creating customized drinks and good music are our passions. As a Concept Store, we have got our own apparel brand and other selected items from all over the globe.

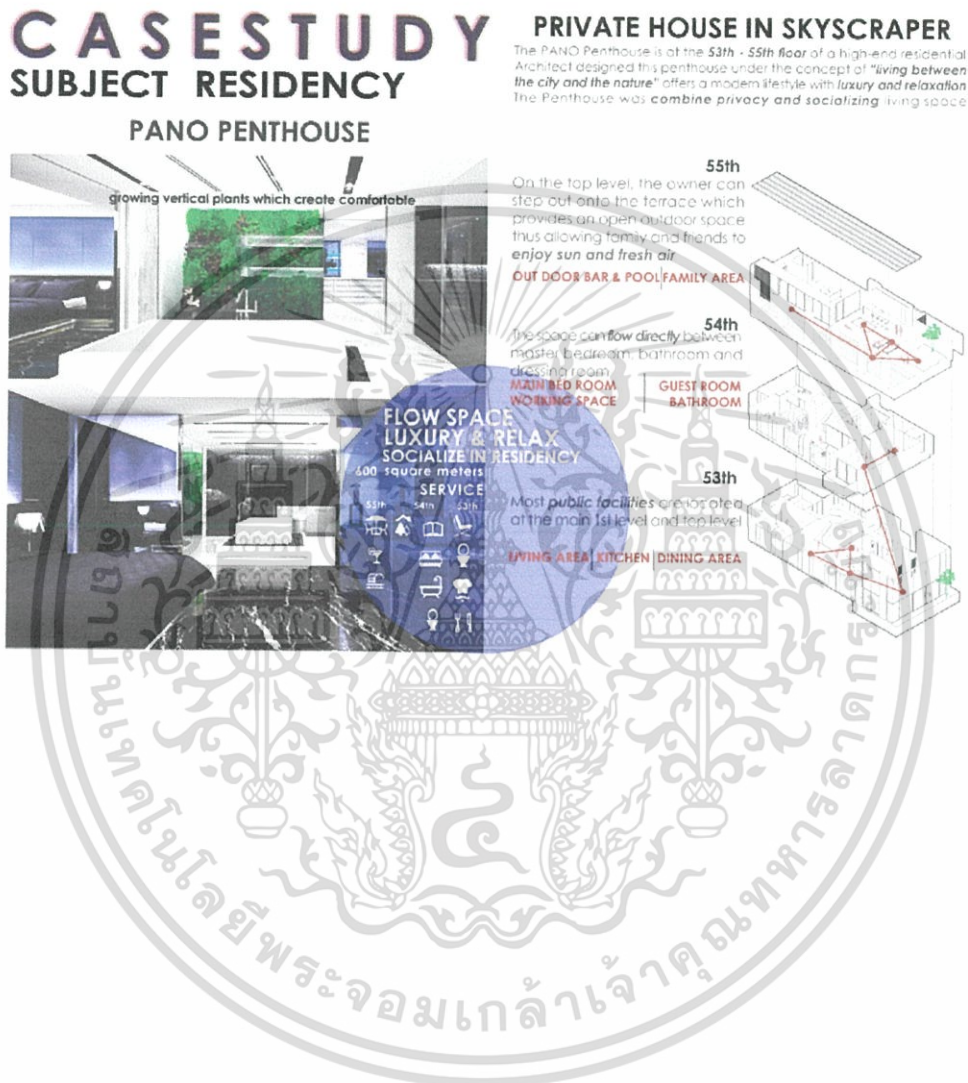
Went there with group of friends. The place is quite **small but friendly** vibe. There **signature is shooters**.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อเรื่องเปรียบเทียบ RESIDENCY

2.2.5 PANO Penthouse



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ข้อมูลเฉพาะของโครงการ

2.3.1 การรับรู้ สัมผัสต่าง (Sensation)

ประสาทสัมผัส (Sense) เป็นสมรรถภาพในสัตว์ของสิ่งมีชีวิตที่ให้ข้อมูลเพื่อให้เกิดการรับรู้ (perception) มีการศึกษาประเด็นเกี่ยวกับการทำงาน การจำแนกประเภท และทฤษฎีของประสาทสัมผัส ในวิชาหลายสาขา โดยเฉพาะในวิทยาศาสตร์ประสาท จิตวิทยาปริชาน (หรือประชานศาสตร์) และปรัชญาแห่งการรับรู้ (philosophy of perception) ระบบประสาทของสัตว์นั้นมีระบบรับความรู้สึกหรืออวัยวะรับความรู้สึก สำหรับความรู้สึกแต่ละอย่าง

มนุษย์เองก็มีประสาทสัมผัสหลายอย่าง การเห็น การได้ยิน การลิ้มรส การได้กลิ่น การถูกต้องสัมผัส เป็นประสาทสัมผัสห้าทางที่รู้จักกันมาตั้งแต่โบราณ แต่ว่าความสามารถในการตรวจจับตัวกระตุ้นอื่น ๆ นอกเหนือจากนั้นก็ยังมีอยู่ รวมทั้ง อุณหภูมิ ความรู้สึกเกี่ยวกับเคลื่อนไหว (proprioception) ความเจ็บปวด (nociception) ความรู้สึกเกี่ยวกับการทรงตัว และความรู้สึกเกี่ยวกับตัวกระตุ้นภายในต่าง ๆ (เช่นมีเซลล์รับความรู้สึกเชิงเคมี คือ chemoreceptor ที่ตรวจจับระดับความเข้มข้นของเกลือและคาร์บอนไดออกไซด์ ที่อยู่ในเลือด) และความสามารถต่าง ๆ เหล่านี้สามารถเรียกว่าเป็นประสาทสัมผัส โดยต่างหากได้เพียงไม่ก็อย่าง เพราะว่าเป็นประเด็นว่า อะไรเรียกว่า ประสาทสัมผัส (sense) ยังเป็นที่ถกเถียงกันอยู่ ทำให้ยากที่จะนิยามความหมายของคำว่า ประสาทสัมผัส อย่างแม่นยำ

สัตว์ต่าง ๆ มีตัวรับความรู้สึกเพื่อที่จะสัมผัสโลกรอบ ๆ ตัว มีระดับความสามารถที่ต่าง ๆ กันไปแล้วแต่สปีชีส์ เมื่อเทียบกันแล้ว มนุษย์มีประสาทสัมผัสทางจุกที่ไม่ดี และสัตว์เหล่าอื่นก็อาจจะไม่มีประสาทสัมผัส 5 ทางที่กล่าวถึงไปแล้วอย่างใดอย่างหนึ่ง สัตว์บางอย่างอาจจะรับข้อมูลเกี่ยวกับตัวกระตุ้นและแปลผลข้อมูลเหล่านั้นต่างไปจากมนุษย์ และสัตว์บางชนิดก็สามารถสัมผัสโลกโดยวิธีที่มนุษย์ไม่สามารถ เช่นมีสัตว์บางชนิดสามารถสัมผัสสนามไฟฟ้าและสนามแม่เหล็ก สามารถสัมผัสแรงดันน้ำและกระแสไฟฟ้า

คำนิยาม

คำนิยามแบบกว้าง ๆ ของประสาทสัมผัสที่เป็นที่ยอมรับก็คือ "ระบบที่ประกอบด้วยเซลล์รับความรู้สึกประเภทต่าง ๆ แต่ละอย่างทำการตอบสนองต่อปรากฏการณ์ทางกายภาพเฉพาะอย่าง และเขตในสมองที่รับและแปลสัญญาณของปรากฏการณ์ทางกายภาพนั้น" ไม่มีการตกลงที่ชัดเจนว่า มีประสาทสัมผัสกี่ทาง เนื่องจากมีนิยามต่าง ๆ กันว่า อะไรเรียกว่าประสาทสัมผัส

สัตว์อื่นนอกจากมนุษย์อาจจะมีประสาทสัมผัสอื่น ๆ ที่มนุษย์ไม่มี เช่นการรับรู้สนามไฟฟ้า (electroreception) และการรับรู้แสงโพลาไรส์

ในศาสนาพุทธ คำว่า อายตนะที่แปลว่า เครื่องเชื่อมต่อการรับรู้^[2] รวมจิตใจว่าเป็น "ประสาท" รับความรู้สึก เพิ่มขึ้นจากประสาทสัมผัสโดยทั่วไป 5 อย่าง ที่เพิ่มจิตใจขึ้นอย่างนี้ อาจเป็นเพราะการเน้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องสภาวะจิตใจในปรัชญาและข้อปฏิบัติของชาวพุทธ คือ ใจโดยลำพังได้รับการพิจารณาว่าเป็นทวารคือทางเข้า แห่งปรากฏการณ์ธรรมชาตินานาชนิดที่แตกต่างไปจากข้อมูลที่ได้รับทางประสาทสัมผัสทางกายภาพ การพิจารณาระบบการรับรู้ของมนุษย์อย่างนี้ แสดงถึงความสำคัญของความรู้สึกที่เป็นไปในภายใน และของการรับรู้อื่น ๆ ที่บูรณาการประสบการณ์เกี่ยวกับโลกภายนอก

การได้ยิน

การได้ยินก็คือการรับรู้เสียง ซึ่งเป็นเรื่องของการรับรู้ความสั่นสะเทือนล้วน ๆ คือ ตัวรับแรงกล (mechanoreceptor) ที่อยู่ในหูชั้นใน แปลความสั่นสะเทือนในสื่อ (เช่นอากาศ) ไปเป็นพลังงานประสาทที่เป็นไฟฟ้า เนื่องจากเสียงเป็นความสั่นสะเทือนที่เดินทางไปในสื่อเช่นอากาศ การตรวจจับความสั่นสะเทือน (การได้ยิน) เป็นประสาทสัมผัสเชิงกลเพราะว่า มีการสื่อนำความสั่นสะเทือนไปโดยแรงกลจากแก้วหูผ่านกระดูกหูเล็ก ๆ ในชั้นต่าง ๆ ไปสู่ปลายประสาทที่ปรากฏเหมือนขนในหูชั้นใน ซึ่งสามารถตรวจจับการเคลื่อนไหวเชิงกลในระดับความถี่ 20-20,000 เฮิรตซ์ โดยมีความแตกต่างกันไปพอสมควรในระหว่างบุคคล แต่การได้ยินในระดับความถี่สูงเสื่อมลงเมื่ออายุมากขึ้น ความไม่สามารถในการได้ยินเรียกว่า หูหนวก หรือเป็นความบกพร่องในการได้ยิน เสียงสามารถตรวจจับโดยเป็นความสั่นสะเทือนผ่านร่างกายได้เช่นกันคือผ่านระบบรับรู้ความรู้สึกทางกาย เสียงความถี่ต่ำที่สามารถได้ยินได้ตรวจจับได้โดยวิธีนี้ คนหูหนวกบางพวกสามารถกำหนดทิศทางและตำแหน่งของแรงสั่นสะเทือนผ่านเท้าของตน

การลิ้มรส

การลิ้มรสก็เป็นการรับรู้ที่รู้จักกันต่ออย่างหนึ่งในประสาทสัมผัส 5 อย่าง เป็นคำหมายถึงความสามารถในการตรวจจับรสของสิ่งต่าง ๆ เช่นอาหาร เกลือแร่ และสารพิษเป็นต้น แต่พึงสังเกตว่า "ความอร่อย" ของอาหารนั้นมักจะหมายถึงความรู้สึกที่ได้จากทางประสาทต่าง ๆ กัน ซึ่งรวมทั้งรสชาติ กลิ่น สัมผัส และอุณหภูมิ มนุษย์รับรสชาติจากอวัยวะรับความรู้สึกที่เรียกว่า ปุ่มรับรส (taste bud) หรือ gustatory calyculi ซึ่งมีอยู่ที่ผิวด้านบนของลิ้น มีรส 5 รสคือ หวาน ขม เปรี้ยว เค็ม และอูมามิ (รสกลมกล่อม) รสอย่างอื่นเช่นรสเค็มเปรี้ยว และกรดไขมันฟรี (free fatty acids) อาจจะเป็นรสชาติอื่น ๆ ที่สามารถรับรู้ได้แต่ยังไม่ได้รับการยอมรับโดยสากล

การได้กลิ่น

การได้กลิ่นเป็นทางประสาทสัมผัสเชิงเคมีอย่างหนึ่ง และไม่เหมือนการลิ้มรส มีตัวรับกลิ่น (olfactory receptor) เป็นร้อยชนิด (388 ชนิดโดยแหล่งข้อมูลหนึ่ง) แต่ละตัวทำปฏิกิริยาต่อโมเลกุลที่มีลักษณะเฉพาะ โมเลกุลมีกลิ่นมีลักษณะต่าง ๆ มากมายและกระตุ้นตัวรับกลิ่นเฉพาะอย่างในระดับต่าง ๆ สัญญาณตอบสนองจากตัวรับกลิ่นหลาย ๆ ตัวที่มารวมกัน เป็นสิ่งที่นำไปสู่การรับรู้ว่าเป็นกลิ่นใดกลิ่นหนึ่ง ในสมอง ส่วนการแปลผลข้อมูลกลิ่นเกิดขึ้นในระบบรับกลิ่น (olfactory system) เซลล์ประสาทรับกลิ่นในจมูกมนุษย์ต่างจากเซลล์ประสาทในที่อื่น ๆ เพราะว่าเซลล์ประสาทรับกลิ่นมีอายุจำกัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และต้องมีการสร้างทดแทนใหม่เสมอ ๆ ความไม่สามารถในการรับกลิ่นเรียกว่า ภาวะเสียการรับรู้กลิ่น (anosmia) มีเซลล์ประสาทในจมูกบางส่วนที่ทำหน้าที่รับรู้ pheromone โดยเฉพาะ

การสัมผัส

การถูกต้องสัมผัสเป็นความรู้สึกที่เริ่มจากการทำงานของเซลล์รับความรู้สึก ซึ่งทั่ว ๆ ไปมีอยู่ในผิวหนังรวมทั้งปุ่มขน (hair follicle) แต่ก็มีอยู่ที่ลิ้น คอ และเยื่อเมือกด้วย มีตัวรับแรงกด (pressure receptor) ที่ตอบสนองต่อแรงกดแบบต่าง ๆ (แบบหนักแน่น แบบผ่าน ๆ แบบคงที่) ความรู้สึกคันที่เกิดจากแมลงกัดหรือภูมิแพ้เกี่ยวข้องกับเซลล์ประสาทที่ทำหน้าที่เฉพาะที่อยู่ผิวหนังและในไขสันหลัง

^[13] ความสูญเสียหรือความเสื่อมของสมรรถภาพในความรู้สึกสัมผัสเรียกว่า อาการไม่รู้สึกสัมผัส (tactile anesthesia) ส่วนอาการความรู้สึกสัมผัสเพี้ยน (paresthesia) เป็นความรู้สึกจุกจี้ เหน็บชา ร้อนคัน หรือเหมือนถูกเข็มจิ้ม อัดดาก เป็นผลจากความเสียหายทางประสาท และอาจจะเป็นแบบถาวรหรือชั่วคราว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 ข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะ

ประเภทของศิลปะ

ปัจจุบัน ศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะไว้มากมายหลายประเภท ซึ่งเราสามารถแบ่ง ประเภทของศิลปะ ออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ตามประเภทของความงาม คือ

1. **วิจิตรศิลป์ (Fine Art)** คือศิลปะที่อำนวยการประโชยชน์ทางใจ ที่มุ่งเน้นความงดงาม และความพึงพอใจมากกว่าประโยชน์ใช้สอย หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการ ทางด้านจิตใจ และอารมณ์ เป็นสำคัญ แบ่งออกเป็น 6 แขนง คือ

- 1.1 จิตรกรรม(ภาพเขียน)
- 1.2 ประติมากรรม(ภาพปั้น)
- 1.3 สถาปัตยกรรม(งานก่อสร้าง)
- 1.4 วรรณกรรม(บทประพันธ์)
- 1.5 ดนตรี และนาฏศิลป์(การขับร้อง,การบรรเลง)
- 1.6 การพิมพ์ภาพ

2. **ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)** คือศิลปะที่อำนวยการประโชยชน์ทางกายมุ่งเน้นประโยชน์ทางการใช้สอยมากกว่าความงาม หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการ ทางร่างกาย แบ่งออกเป็น

5 แขนง คือ

- 1.1 พาณิชยศิลป์ (ศิลปะเพื่อประโยชน์ทางการค้า)
- 1.2 มัณฑนศิลป์ (ศิลปะการตกแต่ง)
- 1.3_อุตสาหกรรมศิลป์(ศิลปะออกแบบผลิตภัณฑ์)
- 1.4 หัตถศิลป์
- 1.5 การออกแบบ

จิตรกรรมเป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการขีดเขียน การวาด และระบายสี เพื่อให้เกิดภาพบรรลุนิยามารณ์ประภาส 1997เป็นงานศิลปะที่มี 2 มิติ เป็นรูปแบน ไม่มีความลึกหรืออนุหนา แต่สามารถเขียน

ลวงตาให้ เห็นว่ามีควมลึกหรืออนุได้ ความงามของจิตรกรรมเกิดจากการใช้สีในลักษณะต่าง ๆ กัน องค์ประกอบสำคัญของงานจิตรกรรม คือ

1. ผู้สร้างงาน หรือ ผู้วาด เรียกว่า จิตรกร
2. วัสดุที่ใช้รองรับการวาด เช่น กระดาษ ผ้า ผนัง ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สี เป็นสิ่งที่แสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราวเกี่ยวกับผลงาน

งานจิตรกรรมเป็นงานศิลปะที่เก่าแก่ดั้งเดิมของมนุษย์ เริ่มตั้งแต่การขีดเขียนบนผนังถ้ำ บนร่างกายบนภาชนะ

เครื่องใช้ต่าง ๆ จนพัฒนามาเป็นภาพวาดที่ใช้ประดับตกแต่งในปัจจุบัน การวาดภาพเป็นพื้นฐานของงานศิลปะ

ทุกชนิด ผู้สร้างสรรค์งานจิตรกรรม เรียกว่า จิตรกร(Painter)

งานจิตรกรรม แบ่งออกได้ 2 ชนิด คือ

1. การวาดเส้น (Drawing) เป็นการวาดภาพโดยใช้ปากกา หรือดินสอ ขีดเขียนลงไป แปก กิจเพื่องฟู

2539บนพื้นผิววัสดุรองรับเพื่อให้เกิดภาพ การวาดเส้น คือ การขีดเขียนให้เป็นเส้นไม่ว่าจะเป็นเส้นเล็ก

หรือเส้นใหญ่ ๆ มักมีสีเดียวแต่ การวาดเส้นไม่ได้จำกัดที่จะต้องมีสีเดียว อาจมีสีหลาย ๆ สีก็ได้ การวาดเส้น จัดเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะแทบทุกชนิด อย่างน้อย ผู้ฝึกฝนงานศิลปะควร

ได้มี การฝึกฝนงานวาดเส้นให้เชี่ยวชาญเสียก่อน ก่อนที่จะไปทำงานด้านอื่น ๆ ต่อไป

2. การระบายสี (Painting) เป็นการวาดภาพโดยใช้พู่กัน หรือแปรง หรือวัสดุอย่างอื่น ระบายให้

เกิดเป็นภาพ การระบายสี ต้องใช้ทักษะการควบคุมสีและเครื่องมือมากกว่าการวาด เส้น ผลงาน

ระบายสีจะสวยงาม เหมือนจริง และสมบูรณ์แบบมากกว่าการวาดเส้น

ลักษณะของภาพจิตรกรรม

งานจิตรกรรม ที่นิยมสร้างสรรค์ ขึ้นมีหลายลักษณะ ดังนี้ คือ

1. ภาพหุ่นนิ่ง (Still life) เป็นภาพวาดเกี่ยวกับสิ่งของเครื่องใช้ หรือ วัสดุต่าง ๆ ที่ไม่มีการเคลื่อนไหว

เป็นสิ่งที่อยู่กับที่

2. ภาพคนทั่วไป แบ่งได้ 2 ชนิด คือ

2.1 ภาพคน (Figure) เป็นภาพที่แสดงกิริยาท่าทางต่าง ๆ ของมนุษย์ โดยไม่เน้นแสดงความเหมือน

ของใบหน้า

2.2 ภาพคนเหมือน (Portrait) เป็นภาพที่แสดงความเหมือนของใบหน้า ของคน ๆ ใดคนหนึ่ง

3. ภาพสัตว์ (Animals Figure) แสดงกิริยาท่าทางของสัตว์ทั้งหลาย ในลักษณะต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ภาพทิวทัศน์ (Landscape) เป็นภาพที่แสดงความงาม หรือความประทับใจในความงาม ของธรรมชาติ

หรือสิ่งแวดล้อม ของศิลปินผู้วาด ภาพทิวทัศน์ยังแบ่งเป็นลักษณะต่าง ๆ ได้อีก คือ

4.1 ภาพทิวทัศน์ผืนน้ำ หรือ ทะเล (Seascape)

4.2 ภาพทิวทัศน์พื้นดิน (Landscape)

4.3 ภาพทิวทัศน์ของชุมชนหรือเมือง (Cityscape)

5. ภาพประกอบเรื่อง (Illustration) เป็นภาพที่เขียนขึ้นเพื่อบอกเล่าเรื่องราว หรือถ่ายทอดเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้ผู้อื่นได้รับรู้ โดยอาจเป็นทั้งภาพประกอบเรื่องในหนังสือ พระคัมภีร์ หรือภาพเขียนบนฝาผนังอาคาร สถาปัตยกรรมต่าง ๆ และรวมถึงภาพโฆษณาต่าง ๆ ด้วย

6. ภาพองค์ประกอบ (Composition) เป็นภาพที่แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของศิลปะ และ

ลักษณะในการจัดองค์ประกอบ เพื่อให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามความต้องการของผู้สร้าง โดยที่อาจไม่เน้น

แสดงเนื้อหาเรื่องราวของภาพ หรือ แสดงเรื่องราวที่มาจากความประทับใจ โดยไม่ยึดติดกับความเป็นจริงตามธรรมชาติใดๆ ชนิดนี้ ปรากฏมากในงานจิตรกรรมสมัยใหม่

7. ภาพวาดลายตกแต่ง (Decorative painting) เป็นภาพวาดลายประกอบเพื่อตกแต่งสิ่งต่าง ๆ ให้

เกิดความสวยงามมากขึ้น เช่น การวาดลายประดับอาคาร สิ่งของเครื่องใช้ ลวดลายสัก ประติมากรรม (Sculpture)

เป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการสร้างรูปทรง 3 มิติ มีปริมาตร มีน้ำหนักและกินเนื้อที่ในอากาศ โดยการใช้วัสดุชนิดต่าง ๆ วัสดุที่ใช้สร้างสรรคงานประติมากรรม จะเป็นตัวกำหนด วิธีการสร้างผลงาน ความงามของงานประติมากรรม เกิดจากการแสงและเงา ที่ เกิดขึ้นในผลงานการสร้างงานประติมากรรม ทำได้ 4 วิธี คือ

1. การปั้น (Casting) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุ ที่เหนียว อ่อนตัว และยึดจับตัว กันได้ดี วัสดุที่นิยมนำมาใช้ปั้น ได้แก่ ดินเหนียว ดินน้ำมัน ปูน แปะ ซีเมนต์ กระดาษ หรือ ซีล้อยผสมกาว เป็นต้น
2. การแกะสลัก (Carving) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุที่ แข็ง เปราะ โดยอาศัย เครื่องมี วัสดุที่นิยมนำมาแกะ ได้แก่ ไม้ หิน กระจก แก้ว ปูนพลาสติก เป็นต้น
3. การหล่อ (Molding) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ จากวัสดุที่หลอมตัวได้และกลับแข็ง ตัวได้ โดยอาศัยแม่พิมพ์ ซึ่งสามารถทำให้เกิดผลงานที่เหมือนกันทุกประการตั้งแต่ 2 ขึ้น ขึ้นไป วัสดุที่ นิยม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นำมาใช้หล่อ ได้แก่ โลหะ ปูน แปะ แก้ว ไม้ ดิน เรซิน พลาสติก ฯลฯ รามะนา (ชิต เจริญ
ประชา)

4. การประกอบขึ้นรูป (Construction) เป็นการสร้างรูปทรง 3 มิติ โดยนำวัสดุต่าง ๆ มา ประกอบ
เข้า

ด้วยกัน และยึดติดกันด้วยวัสดุต่าง ๆ การเลือกวิธีการสร้างสรรค์งานประติมากรรม ขึ้นอยู่กับ
วัสดุที่

ต้องการใช้ ประติมากรรม ไม่ว่าจะสร้างขึ้นโดยวิธีใด จะมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ แบบนูนต่ำ แบบนูน
สูง

และแบบลอยตัว ผู้สร้างสรรค์งานประติมากรรม เรียกว่า ประติมากร

ประเภทของงานประติมากรรม

1. ประติมากรรมแบบนูนต่ำ (Bas Relief) เป็นรูปที่เป็นนูนขึ้นมาจากพื้นหรือมีพื้นหลัง รองรับ มองเห็น
ได้ชัดเจน

เพียงด้านเดียว คือด้านหน้า มีความสูงจากพื้นไม่ถึงครึ่งหนึ่งของรูป จริง ได้แก่รูปนูนแบบเหรียญ รูปนูนที่
ใช้

ประดับตกแต่งภาชนะ หรือประดับตกแต่งอาคารทาง สถาปัตยกรรม โบสถ์ วิหารต่าง ๆ พระเครื่องบาง
ชนิด

2. ประติมากรรมแบบนูนสูง (High Relief) เป็นรูปต่าง ๆ ในลักษณะเช่นเดียวกับแบบ นูนต่ำ แต่มีความ
สูง

จากพื้นตั้งแต่ครึ่งหนึ่งของรูปจริงขึ้นไป ทำให้เห็นลวดลายที่ลึก ชัดเจน และ เหมือนจริงมากกว่าแบบ
นูน

ต่ำและใช้งานแบบเดียวกับแบบนูนต่ำ

3. ประติมากรรมแบบลอยตัว (Round Relief) เป็นรูปต่าง ๆ ที่มองเห็นได้รอบด้านหรือ ตั้งแต่ 4 ด้าน
ขึ้นไป

ได้แก่ ภาชนะต่าง ๆ รูปเคารพต่าง ๆ พระพุทธรูป เทวรูป รูปตามคตินิยม รูปบุคคลสำคัญ รูปสัตว์ ฯลฯ
สถาปัตยกรรม (Architecture) เป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการก่อสร้างสิ่งก่อสร้าง อาคาร ที่อยู่
อาศัยต่าง

การวางผังเมือง การจัดผังบริเวณ การตกแต่งอาคาร การออกแบบก่อสร้าง ซึ่งเป็นงานศิลปะ ที่มีขนาด
ใหญ่

ต้องใช้ผู้สร้างงานจำนวนมาก และเป็นงานศิลปะ ที่มีอายุยืนยาว สถาปัตยกรรม เป็นวิธีการจัดสรรบริเวณ
ที่

ว่างให้เกิดประโยชน์ใช้สอยตามความต้องการ ซึ่งเกี่ยวข้องกับ ศาสตร์ในสาขาต่าง ๆ เช่น

วิศวกรรมศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิทยาศาสตร์ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา และศิลปะ ความงาม และความคุณค่าของสถาปัตยกรรม ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ ดังนี้ คือ

1. การจัดสรรบริเวณที่วางให้สัมพันธ์กันของส่วนต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอก
2. การจัดรูปทรงทางสถาปัตยกรรมให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย และสิ่งแวดล้อม
3. การเลือกใช้วัสดุให้เหมาะสมกลมกลืน

สถาปัตยกรรมแบ่งออกได้ 2 ชนิด คือ

1. ชนิดที่สร้างขึ้นเพื่อให้มนุษย์เข้าไปอาศัยอยู่ หรือประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เช่น อาคาร บ้านเรือน โบสถ์ วิหาร ศาลา ฯลฯ
2. ชนิดที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยอย่างอื่น ๆ เช่น อนุสาวรีย์ เจดีย์ สะพาน เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์งาน

สถาปัตยกรรม เรียกว่า สถาปนิก (Architect)

การพิมพ์ภาพมีองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

1. แม่พิมพ์ เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการพิมพ์
2. วัสดุที่ใช้พิมพ์ลงไป
3. สีที่ใช้ในการพิมพ์
4. ผู้พิมพ์

ผลงานที่ได้จากการพิมพ์ มี 2 ชนิด คือ

1. ภาพพิมพ์ เป็นผลงานพิมพ์ที่เป็นภาพต่างๆ เพื่อความสวยงามหรือบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ อาจมีข้อความ ตัวอักษรหรือตัวเลขประกอบหรือไม่มีก็ได้
2. สิ่งพิมพ์ เป็นผลงานพิมพ์ที่ใช้บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ เป็นตัวอักษร ข้อความ ตัวเลข อาจมีภาพประกอบหรือไม่มีก็ได้

ประเภทของการพิมพ์ การพิมพ์แบ่งออกได้หลายประเภทตามลักษณะต่าง ดังนี้

1. แบ่งตามจุดมุ่งหมายในการ พิมพ์ ได้ 2 ประเภท คือ

1.1 ศิลปะภาพพิมพ์ (GRAPHIC ART) เป็นงานพิมพ์ภาพเพื่อให้เกิดความสวยงามเป็น งานวิจิตรศิลป์

1.2 ออกแบบภาพพิมพ์ (GRAPHIC DESIGN) เป็นงานพิมพ์ภาพประโยชน์ใช้สอยนอกเหนือไปจากความสวยงาม ได้แก่ หนังสือต่างๆ บัตรต่างๆ ภาพโฆษณา ปฏิทิน ฯลฯ จัดเป็นงาน ประยุกต์ศิลป์

2. แบ่งตามกรรมวิธีในการพิมพ์ ได้ 2 ประเภท คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 ภาพพิมพ์ต้นแบบ (ORIGINAL PRINT) เป็นผลงานพิมพ์ที่สร้างจากแม่พิมพ์และวิธีการพิมพ์ที่ถูกสร้างสรรค์และกำหนดขึ้นโดยศิลปินเจ้าของผลงาน และเจ้าของผลงาน จะต้องลงนามรับรองผลงานทุกชิ้น บอกลำดับที่ในการพิมพ์ เทคนิคการพิมพ์ และ วัน เดือน ปี ที่พิมพ์ด้วย

2.2 ภาพพิมพ์จำลองแบบ (REPRODUCTIVE PRINT) เป็นผลงานพิมพ์ที่สร้างจากแม่พิมพ์ หรือวิธีการพิมพ์วิธีอื่น ซึ่งไม่ใช่วิธีการเดิมแต่ได้รูปแบบเหมือนเดิม บางกรณีอาจเป็นการ ละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น

3. แบ่งตามจำนวนครั้งที่พิมพ์ ได้ 2 ประเภท คือ

3.1 ภาพพิมพ์ถาวร เป็นภาพพิมพ์ที่พิมพ์ออกมาจากแม่พิมพ์ใดๆ ที่ได้ผลงานออกมามีลักษณะเหมือนกันทุกประการ ตั้งแต่ 2 ชิ้นขึ้นไป

3.2 ภาพพิมพ์ครั้งเดียว เป็นภาพพิมพ์ที่พิมพ์ออกมาได้ผลงานเพียงภาพเดียว ถ้าพิมพ์อีกจะ ได้ผลงานที่ไม่เหมือนเดิม

4. แบ่งตามประเภทของแม่พิมพ์ ได้ 4 ประเภท คือ

4.1 แม่พิมพ์นูน (RELIEF PROCESS) เป็นการพิมพ์โดยให้สีติดอยู่บนผิวหน้าที่ทำให้นูน ขึ้นมาของแม่พิมพ์ ภาพที่ได้เกิดจากสีที่ติดอยู่ในส่วนบนนั้น แม่พิมพ์นูนเป็นแม่พิมพ์ ที่ทำขึ้นมาเป็นประเภทแรก ภาพพิมพ์ชนิดนี้ได้แก่ ภาพพิมพ์แกะไม้ (WOOD-CUT) ภาพพิมพ์แกะยาง (LINO-CUT) ตรายาง (RUBBER STAMP) ภาพพิมพ์จากเศษวัสดุต่างๆ

4.2 แม่พิมพ์ร่องลึก (INTAGLIO PROCESS) เป็นการพิมพ์โดยให้สีอยู่ในร่องที่ทำให้สีลงไปของแม่พิมพ์โดยใช้แผ่นโลหะทำเป็นแม่พิมพ์ (แผ่นโลหะที่นิยมใช้คือแผ่นทองแดง) และทำให้สีลงไปโดยใช้ น้ำกรดกัด ซึ่งเรียกว่า ETCHING แม่พิมพ์ร่องลึกนี้พัฒนาขึ้นโดย ชาวตะวันตก สามารถพิมพ์งานที่มีความละเอียด คมชัดสูง สมัยก่อนใช้ในการพิมพ์ หนังสือ พระคัมภีร์ แผนที่ เอกสารต่างๆ แสตมป์ ธนบัตร ปัจจุบันใช้ในการพิมพ์งานที่เป็นศิลปะ และธนบัตร

4.3 แม่พิมพ์พื้นราบ (PLANER PROCESS) เป็นการพิมพ์โดยให้สีติดอยู่บนผิวหน้า ที่ราบเรียบของแม่พิมพ์ โดยไม่ต้องขุดหรือแกะพื้นผิวลงไป แต่ใช้สารเคมีเข้าช่วย ภาพพิมพ์ ชนิดนี้ได้แก่ ภาพพิมพ์หิน (LITHOGRAPH) การพิมพ์ออฟเซต (OFFSET) ภาพพิมพ์กระดาษ (PAPER-CUT) ภาพพิมพ์ครั้งเดียว (MONOPRINT)

4.4 แม่พิมพ์ฉลุ (STENCIL PROCESS) เป็นการพิมพ์โดยให้สีผ่านทะลุช่องของแม่พิมพ์ลงไป สู่ผลงานที่อยู่ด้านหลัง เป็นการพิมพ์ชนิดเดียวที่ได้อุปที่มีด้านเดียวกันกับแม่พิมพ์ ไม่กลับซ้าย เป็นขวา ภาพพิมพ์ชนิดนี้ได้แก่ ภาพพิมพ์ฉลุ (STENCIL) ภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (SILK SCREEN) การพิมพ์อัดสำเนา (RONEO) เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3 ข้อมูล Molecular Gastronomy Food

ย้อนกลับไปเมื่อ 5 ปีก่อน เริ่มมีเซฟจากร้านอาหารหรูในนิวยอร์ก และเมืองดังในต่างประเทศหลายแห่งเช่น ลอนดอน และในยุโรปบางแห่ง ได้คิดค้นวิธีการปรุงอาหารแบบใหม่ขึ้น โดยที่หน้าตาและรสชาติเป็นอาหารฝรั่งเศส เป็นเวสเทิร์น หรือเป็นญี่ปุ่น แต่มองดูหลุดโลกออกเป็นวิทยาศาสตร์ ด้วยวิธีการจัดจานแบบแปลกตาที่ที่เคยเห็น และบ้างมีวิธีกินที่ไม่ธรรมดา จากเมนูอาหารฝรั่งในต่างประเทศที่ตั้งชื่อไว้เก๋เก๋ว่า Molecular Gastronomy

และคนที่ชอบติดตามการเคลื่อนไหวในวงการอาหาร ก็คงเคยได้ยินและคุ้นเคยกับคำว่า Molecular Gastronomy ในภาษาไทยเราเรียกกันว่า อาหารโมเลกุล เป็นอาหารหน้าตาแปลกๆ เวลาดูเซฟทำก็จะมีเครื่องมือเหมือนกับการอยู่ในห้องทดลองวิทยาศาสตร์ก็ไม่ปาน ส่วนผสมก็จะมีชื่อวิทยาศาสตร์อย่าง ไนโตรเจนเหลว เลซิติน ซึ่งฟังแล้วก็ไม่นึกว่ากำลังทำอาหารอยู่ แต่เป็นอาหารที่กินได้จริงๆ

ยกตัวอย่างเช่น ไอศกรีมที่ทำโดยใช้ไนโตรเจนเหลว เนื้อสัตว์ทำให้สุกด้วยความร้อนต่ำๆ หรือเจลรูปแบบเม็ดที่ทำจากน้ำผลไม้เมื่อรับประทานก็แทบจะละลายในปากได้เลย หรืออาหารจานเส้นที่ทำจากเนื้อสัตว์โดยไม่มีส่วนผสมของแป้งใดๆ... แม้ว่าหลายคนจะสงสัยว่าอาหารพวกนี้กินได้หรือไม่ แม้ว่าการทำและปรุงนั้น เหมือนจะเป็นแนวการทดลองวิทยาศาสตร์ไปบ้าง แต่หลายอย่างที่เห็นก็เป็นสิ่งที่ถูกนำมาใช้ในการผลิตอาหารในระดับอุตสาหกรรมทั่วไปอยู่แล้ว

ส่วนผสมอาหารโมเลกุล

ในส่วนผสมของอาหารโมเลกุล หรือ Molecular Gastronomy นั้น นิยมนำ ไนโตรเจนเหลว และเลซิติน มาเป็นส่วนผสมในการทำอาหาร ตัวอย่างเช่น ไอศกรีมที่เหมือนผลึกน้ำแข็งเล็กๆ บนหน้าผลไม้ที่ดูเหมือนเกล็ดหิมะ หรือที่ดูเหมือนลาวากำลังไหลอยู่บนยอดเขา ก็จะใช้ไนโตรเจนเหลว เป็นส่วนประกอบในการทำอาหาร วิธีการทำก็คือ ใช้ไนโตรเจนเหลวที่มีคุณสมบัติเป็นสารที่มีอุณหภูมิต่ำมากถึงเกือบ -200 องศาเซลเซียส พ่นลงบนไอศกรีมมิกซ์ ไอศกรีมจึงแข็งตัวทันทีเมื่อสัมผัสกับไนโตรเจนเหลว เมื่อทิ้งไว้ซักพักให้ไนโตรเจนเหลวระเหยออกไปหมดก็จะได้ไอศกรีมที่มีผลึกน้ำแข็งขนาดเล็กๆ จำนวนมากเกาะอยู่บนผิวไอศกรีม ในกระบวนการทำแบบนี้ ในอุตสาหกรรมอาหารแช่แข็งบางชนิดก็ใช้วิธีที่ว่านี้ โดยการนำชิ้นอาหารจุ่มลงไปในขณะที่บรรจุไนโตรเจนเหลวที่ว่านี้ ก็จะทำให้อาหารแช่แข็งมีสีและเนื้อสัมผัสที่ใกล้เคียงกับของสดเมื่อนำมาละลายน้ำแข็งแล้ว

เลซิติน เป็นส่วนประกอบในการทำอาหาร มักจะเป็นส่วนผสมที่เซฟใช้ในการตีซอสและโฟมให้เนียนและขึ้นฟู โดยเลซิตินเป็นไขมันชนิดหนึ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติในถั่วเหลืองและไข่แดง มีหน้าที่รวมกับน้ำและน้ำมันให้ผสมเป็นเนื้อเดียวกัน และยังสามารถกักเก็บฟองอากาศเล็กๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการตีผสมเอาไว้ได้ด้วย เช่น การทำมายองเนสที่ต้องใช้น้ำมัน น้ำส้มสายชู ไข่แดง ที่ต้องตีรวมกันให้เป็นเนื้อครีม การทำเนื้อครีมแบบนี้ได้เพราะเลซิตินในไข่แดงนี่เองที่เป็นตัวช่วยจับส่วนผสมต่างๆ ให้เข้ากัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักวิทยาศาสตร์ด้านอาหารเรียก น้ำ และน้ำมันที่ผสมจนเป็นเนื้อเดียวกันนี้ว่า Emulsion และเรียกสารที่ทำหน้าที่รวมน้ำกับน้ำมันให้เป็นเนื้อเดียวกันนี้ว่า Emulsifier

และสำหรับอาหารที่คุ้นเคยก็เป็นพวก ครีมสลัด ซอส ชูปรครีม เนย มาร์การีน ซ็อกโกแลต ซึ่งการผลิตในระดับอุตสาหกรรมมักจะเติมสาร Emulsifier ลงไป และเลซิตินก็เป็นหนึ่งในสารจำพวก Emulsifier ไม่ก็อย่างที่ได้จากธรรมชาติ ไม่ใช่ได้จากการสังเคราะห์เคมี มีความปลอดภัยและนิยมใช้ในการทำอาหารหลายชนิด จึงสามารถพบได้บ่อยๆ ทั่วไปบนส่วนผสมของอาหารบางชนิดที่ระบุลงในฉลากข้างบรรจุภัณฑ์

อาหารเจล

เทคนิคอีกอย่างหนึ่งในรายการ อาหารโมเลกุล นั่นคือการทำเม็ดเจลที่มีขนาดเล็กๆ คล้าย ไข่ปลา ไข่มุก โดยผิวนอกเป็นเจลหุ้มของเหลวต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น น้ำผลไม้ โยเกิร์ต หรือของเหลวที่สามารถรับประทานได้อื่นๆ เอาไว้ข้างใน เมื่อกินเจลโมเลกุลนี้เข้าไปก็จะละลายหรือแตกออกทำให้ของเหลวที่ถูกหุ้มไว้ออกมาเข้าปาก เรียกเทคนิคนี้ว่า Spherification ซึ่งส่วนผสมสำคัญมี 2 ตัวคือ โซเดียมอัลจิเนต และ แคลเซียม ที่ต้องมาคู่กัน

โซเดียมอัลจิเนต เป็นวัตถุเจือปนอาหารที่ทำให้เกิดลักษณะข้นหนืดและเป็นเจล จัดอยู่ในกลุ่มเดียวกับส่วนผสมอาหารที่รู้จักกันดีในคือ ผงวุ้น เจลาติน และเพกติน โดยผงวุ้นได้จากการสกัดสาหร่าย เกลาตินได้จากการเคี้ยวกระดูกสัตว์ เพกตินได้จากการสกัดเปลือกผลไม้และกากที่เหลือจากการคั้นน้ำ ลักษณะพิเศษของโซเดียมอัลจิเนตคือ ถ้านำไปละลายน้ำจะมีลักษณะเหนียวข้น แต่จะกลายเป็นเจลได้ก็เมื่อมีแคลเซียมอยู่ด้วยโดยไม่ต้องนำไปต้มนำไปต้มให้เดือดเหมือนผงวุ้น ในอุตสาหกรรมอาหาร ใช้โซเดียมอัลจิเนตเพื่อเพิ่มความข้นหนืดของผลิตภัณฑ์อาหารประเภท ซอส น้ำเชื่อม ไอศกรีม นมหลายชนิด

แคลเซียม ส่วนใหญ่ที่นำมาใช้ควบคู่กับ โซเดียมอัลจิเนต ก็ได้จากธรรมชาติอยู่แล้ว เช่น นม ชีส เต้าหู้ หรืออาจจะมาจากสารบางอย่างที่มีแคลเซียมเป็นองค์ประกอบ เช่น แคลเซียมคลอไรด์ ซึ่งในอุตสาหกรรมผักและผลไม้แปรรูปใช้แช่ผักและผลไม้ให้กรอบไม่เละ หรือได้จากแคลเซียมไฮดรอกไซด์ หรือที่รู้จักกันในชื่อ น้ำปูนใส

Spherification

วิธีการ Spherification ทำได้ 2 แบบคือ แบบปกติ โดยนำผงโซเดียมอัลจิเนตละลายลงในอาหารที่เป็นของเหลว แล้วค่อยๆ นำอาหารเหลวเหล่านั้นหยดด้วยเข็มฉีดยาหรือหลอดหยดลงในภาชนะที่ใส่น้ำที่มีแคลเซียมละลายอยู่ เมื่อโซเดียมอัลจิเนตสัมผัสกับแคลเซียมแล้วก็จะค่อยๆ กลายเป็นเจลจากผิวด้านนอกห่อหุ้มเข้าไป ทีนี้ถ้าเราซ้อนขึ้นมาล้างน้ำให้แคลเซียมออกไปหมดก็จะกลายเป็นเม็ดเจลที่มีของเหลวอยู่ข้างใน หรือถ้าทิ้งไว้นานกว่านั้นก็จะกลายเป็นเจลเม็ดกลมเหมือนไข่มุก

ถ้าทำกลับกับวิธีด้านบน ก็คือนำแคลเซียมละลายลงในอาหาร แล้วนำไปหยดลงในน้ำที่มีโซเดียมอัลจิเนตละลายอยู่ ซึ่งเรียกวิธีนี้ว่า Reverse Spherification ก็จะได้เจลชิ้นบางๆ หุ้มอาหารที่เป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเหลวเอาไว้ข้างใน เวลากินก็จะแตกและปล่อยอาหารที่อยู่ข้างในออกมาในปาก เราจะได้กินคาเวียร์ที่ไม่ใช่คาเวียร์ ไช้ปลาที่ไม่ใช่ไช้ปลา ไช้กุ้งที่ไม่ใช่ไช้กุ้ง แต่เป็นรสชาติที่เชฟสร้างสรรค์ขึ้นมาแทน

ส่วนผสมที่มักนิยมนำมาใช้ผสมอีกชนิดหนึ่งคือ Transglutaminase หรือ ทรานส์กลูตามิเนส เป็นเอนไซม์ชนิดหนึ่งที่มีอยู่ในเนื้อสัตว์ และเป็นสาเหตุที่ทำให้เราสามารถนำเนื้อสัตว์มาขนาดกันน้ำและเคลื่อนจนกลายเป็นลูกชิ้นได้ ในอุตสาหกรรมอาหารใช้ Transglutaminase ในการผลิตเนื้อสัตว์ขึ้นรูปต่างๆ เช่น Beef Patties สเต็กจากเนื้ออบด ปูอัด

แต่ Transglutaminase ที่ใช้ในอุตสาหกรรมถูกผลิตขึ้นจากแบคทีเรีย และไม่ได้มาจากเนื้อสัตว์ แต่ก็มีความปลอดภัยและได้รับอนุญาตให้ใช้ในอาหารได้ในปริมาณตามที่กฎหมายกำหนดเอาไว้ จึงถูกนำมาใช้ผสมกับเนื้อสัตว์สำหรับทำไส้กรอกที่ไม่มีเปลือกหุ้ม เส้นพาสต้าจากเนื้อสัตว์ และใช้เป็นเหมือนกาวที่ช่วยยึดเนื้อสัตว์ให้ติดกันเป็นก้อน

เห็นได้ว่า อาหารโมเลกุล ไม่ได้เป็นอะไรที่ใหม่แต่ด้วยความคุ้นชินกับอาหารที่มาจากอุตสาหกรรม จึงแทบจะไม่รู้เลยว่าเราแทบจะรับประทานอาหารโมเลกุล อยู่ทุกวัน แต่ในร้านอาหารต่างๆ เสน่ห์ของอาหารเหล่านี้อยู่ที่ความสามารถและความคิดของเชฟผู้สร้างสรรค์ผลงานแต่ละคนว่าจะมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีในการทำอาหาร บวกกับศิลปะในการปรุงได้ดีแค่ไหน เพื่อที่จะได้อาหารที่มีรูปลักษณ์แปลกตาน่าสนใจ และตื่นเต้นเมื่อได้ลิ้มรสชาติ

2.3.4 Bartender

“บาร์เทนเดอร์” เป็นอาชีพหนึ่งที่นำศึกษา ด้วยศาสตร์และศิลป์ที่มองดูไม่รู้จบ พวกเขาเหล่านั้นเป็นสัญลักษณ์ของรอยยิ้มและความผ่อนคลายนานัปการ ทวงท่าที่เป็นมิตร และความเอาใจใส่ ดูแลลูกค้า นับเป็นเสน่ห์ที่บาร์เทนเดอร์ที่ดีควรมี Good evening, What would you like something to drink, sir? คำถามประจำ ที่บาร์เทนเดอร์มักเอ่ยถามลูกค้าที่นั่งหน้าเคาท์เตอร์

อาชีพบาร์เทนเดอร์ ในต่างประเทศเขาจะเรียกผู้ผสมเครื่องดื่มว่า “บาร์เทนเดอร์” (Bartender) โดยไม่มีคำว่า บาร์เทนดี หากแต่พี่น้องชาวไทยเราเท่านั้นที่นิยม เดิมสระอิ บนพยัญชนะสุดท้ายเพื่อบ่งบอกว่า “ผู้หญิง” คำที่ใช้แยกเพศจะเป็น Barman และ Barmaid เท่านั้นครับ ความหมายของ Barคือเครื่องกีดขวาง , แทน , คอก บาร์เทนเดอร์ ทุกคนจึงต้องทำงานโดยมีขอบเขตบางสิ่งกันไว้ เครื่องดื่ม และสแนคก็จะวางบนแท่นบาร์เหล่านั้น ลูกค้ายที่นิยมความสะดวกเสเฮฮาส่วนมากจะนิยมการนั่งที่หน้าบาร์ เพราะต้องการจะหา เพื่อนคุย เพื่อผ่อนคลาย

อริยาบท บาร์เทนเดอร์เองได้ที่ก๊ิบลูกค้าเลยก็มีครับ แต่ทั้งหมดก็เพื่อการสร้างบรรยากาศเท่านั้น อุปกรณ์เครื่องมือเครื่องใช้ ในบาร์ มีหลากหลายและใช้แตกต่างกันออกไป ซึ่งพอจะไล่เรียงได้ดังนี้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cocktail Shaker (ค็อกเทล เช็คเกอร์) ครอบสำหรับเขย่าเหล้าผสม

Bar Spoon (ช้อนบาร์) ช้อนเล็ก เรียวด้ามยาวสำหรับใช้คนเครื่องดื่มผสม

Jigger (ที่ตวงเหล้า)

Mixing Glass (แก้วผสม) เป็นแก้วทรงครอบสำหรับการคนให้เข้ากัน ใช้เฉพาะค็อกเทลบางตัวเท่านั้น

Strainer (ที่กรองแยกน้ำแข็ง) แผ่นกรองที่ปิดข้างบน Mixing Glass อีกทีเพื่อสำหรับกรองเฉพาะน้ำ

Swizzle Stick, Stirrer (ไม้คนเหล้า) แท่งไม้ หรือพลาสติกใส่ลงในแก้วเหล้า เสร็จพู่กันไป

Cocktail Pick (ไม้เสียบผลไม้) ไม้แหลมเล็ก สำหรับเสียบผลไม้ประดับบนปากแก้ว

Straw (หลอดดูด)

Cutting Board (เขียง)

Fruit Knife (มีดผลไม้)

Ice Scoop (ที่ตักน้ำแข็ง)

Ice Pick (ที่ตักน้ำแข็ง) เหล็กแหลมเล็กสำหรับแทงให้น้ำแข็งที่เกาะเป็นก้อนใหญ่แตกออก

Ice Tong (คีบคืบน้ำแข็ง)

Ice Bowl (โถน้ำแข็ง)

Fruit Squeezer (ที่คั้นน้ำผลไม้)

Wine Cooler (ถังแช่ไวน์)

Wine Basket (ตะกร้าไวน์)

Pourer (จุกรินเหล้า) เป็นจุกปิดขวดที่มีรูเล็กเพื่อไวน์เหล้าโดยเฉพาะ

Corkscrew (ที่เปิดไวน์)

Bottle Opener (ที่เปิดขวด)

Tin Opener (ที่เปิดกระป๋อง)

Empty Bottle (ขวดเปล่า)

Ashtray (ที่เขี่ยบุหรี่)

Coaster (ที่รองแก้ว)

Funnel (กรวย)

Water Pitcher (เหยือกน้ำ)

Blender (เครื่องปั่นน้ำผลไม้)

Salt and Pepper Shaker (ขวดเกลือ, ขวดพริกไทย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Stopper , Bottle Cap (จุกสำหรับปิดขวดรีดรีดที่ใช้ไม่หมด) ใช้สำหรับปิดขวดน้ำอัดลมที่ใช้ไม่หมด
ปิดไว้ชั่วคราว

Melon Baller (ที่ตัดผลไม้ให้กลม) สำหรับคว้านแตงโม แคนตาลูป หรืออื่นๆ ให้เป็นลูกกลมเพื่อการ
ประดับตกแต่ง

Paper Napkin (กระดาษเช็ดปาก)

Cleaning Cloth (ผ้าเช็ดแก้ว)

Rag (ผ้าเช็ดทั่วไป)

Carbage Can (ถังขยะ)

Bloom (ไม้กวาด)

Mop (ไม้ถูพื้น)

Dust Pan (ที่ตักขยะ)

Vase (แจกันดอกไม้)

Sponge (ฟองน้ำสำหรับล้างแก้ว)

Liquid Dishwasher (น้ำยาล้างแก้ว)

Egg Beater (ที่ตีไข่)

Daily Sale Report (ใบรายงานขายประจำวัน) จะกล่าวในบทต่อไป

Parstock Control Sheet (บัญชีควบคุมเหล้า) จะกล่าวในบทต่อไป

Spoilage and Broken Report (ใบรายงานของเสียหรือแตก) จะกล่าวในบทต่อไป

Beverage Requisition (ใบเบิกเครื่องดื่ม) จะกล่าวในบทต่อไป

Food Requisition (ใบเบิกอาหาร) จะกล่าวในบทต่อไป

Store Requisition (ใบเบิกของใช้ทั่วไป) จะกล่าวในบทต่อไป

Bar / Kitchen Transfer (ใบยืมของบาร์ / ครั้ว) จะกล่าวในบทต่อไป

Bottle Sale Report (ใบรายงานการขายเป็นขวด) จะกล่าวในบทต่อไป

Captain Order (ใบสั่งของ เครื่องดื่ม – อาหาร) จะกล่าวในบทต่อไป

Drink List (รายการเครื่องดื่ม) จะกล่าวในบทต่อไป

Wine List (รายการไวน์) จะกล่าวในบทต่อไป

Folder (สมุดทอนเงิน) ใช้สำหรับใส่บิล หรือเงินทอนให้กับลูกค้า

การมองขวดเหล้าที่วางเรียงรายในชั้นโชว์เหล้าที่สว่างไสว หรือเพ่งมองไปในชอกเก็บเหล้าที่มีด
ทิมทึบ ล้วนสามารถเดาออกได้ถึงอุปนิสัย หรือความเข้าใจในวิชาชีพของผู้ดูแลบาร์ไม่ยากนัก ความ
สวยงามที่เรารับรู้ได้จากแสงไฟที่ส่องกระทบกับสีอำพันในขวดเหล้า ได้ถูกจัดเรียงอยู่ตามหมวดหมู่ หรือ
ขวดเหล้าที่เรียงอัดในชอกเก็บของก็จะต้องจัดวางตามหมวดหมู่ ลำดับก่อนหลังทั้งสิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากบาร์เทนเดอร์คนใด ขาดซึ่งความรู้ที่จะแบ่งแยกกลุ่มเหล้าฉบับพันขวดได้ ก็ไม่มีวันที่จะเป็น บาร์เทนเดอร์ที่ดีได้ เหล้าแต่ละขวดก็เหมือนคนที่ต้องมีครอบครัว มีบ้านเป็นของตนเอง มีเพื่อนบ้านที่คุย ภาษาเดียวกัน ฉะนั้นจึงน่าเศร้ามาก หากท่านเก็บคอนญัคให้อยู่ในกลุ่มแชมเปญ หรือเก็บวอดก้า ให้อยู่ใน กลุ่มเหล้าจิน เพราะนั่นก็จะเกิดความอ้ำว้างและโดดเดี่ยวขึ้นในสังคมน้ำเมา และความห่อเหี่ยวทหู่ ใน ชีวิตบาร์เทนเดอร์ของท่าน ก็จะตามมา

GLASS

ความรู้เรื่องแก้วต่างๆ บางที่เราเห็นแต่อาจจะไม่รู้จักชื่อของมันเราลองมารู้จักกับชื่อมันสักหน่อย
MARTINI GLASS

1. แก้วมาร์ตินี่ (Martini glass)

ปัจจุบันมีการนำแก้วมาร์ตินี่มาใช้เหล้าค็อกเทล และเหล้าเพียวๆ (Straight up) อย่างแพร่หลายจน ยอมรับกันทั่วไปว่าเป็นแก้วสำหรับยุคสมัยใหม่โดยแท้ ด้วยการออกแบบให้มีก้าน ทรงยาว และมีตัวแก้ว ไขว้ใส่เหล้า ซึ่งค่อนข้างคลาสสิกอีกชนิดหนึ่ง แก้วมาร์ตินี่น่าจะได้มีการเตรียมไว้สองขนาด ก็คือ แบบ Single martini ขนาดความจุ 2-3 ออนซ์ สำหรับใส่เหล้าตัวเดียว และ แบบ Double martini ขนาด ความจุ 3-4 ออนซ์ สามารถใส่เหล้าตัวถึง 2-3 ตัว

COCKTAIL GLASS

2. แก้วค็อกเทล (Cocktail glass)

เป็นแก้วที่ออกแบบมาไว้ใส่เครื่องดื่มค็อกเทลเป็นหลัก โดยที่ไม่นิยมบรรจุน้ำแข็งลงไป เพราะมีความจุเพียง 6-7 ออนซ์ เครื่องผสมหลายๆชนิด หากต้องการเน้นสี และรสชาติที่คงที่จะนิยม ใส่แก้วชนิดนี้

CHAMPAGNE SAUCER GLASS

3. แก้วแชมเปญ ซอสเซอร์ (Champagne Saucer glass)

ปัจจุบันเมื่อมีการจัดงานเลี้ยงหรูหรา จะนิยมนำแก้วแชมเปญ ซอสเซอร์ นี้ มาตั้งวางเรียงซ้อนกันเป็นชั้นๆ และเมื่อเทสปาร์คกลิ้ง ไวน์ลงมาบนแกยอดไบบนสุด น้ำสีเหลืองทองนั้น ก็จะไหลลงมา เหมือนม่านสีทอง อ่าพัน แต่ไม่นิยมนำไปใส่แชมเปญ เพราะจะทำให้ฟองสวยๆ หายไปโดยเร็ว เครื่องดื่มค็อกเทลที่ใช้แก้วนี้ ก็มีอยู่เช่น Gimlet, Vimlet ตรีภูล Frozen ทั่วๆไป

TULIP CHAMPAGNE GLASS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. แก้วทิวลิป แชมเปญ (Tulip Champagne glass)

จุดประสงค์หลักก็คือแก้วสำหรับใส่แชมเปญ เพราะต้องการอวดพรายฟองสวยๆ และต้องการเก็บก๊าซในแชมเปญให้นานขึ้น ความจุของแก้วจะประมาณ 6-7 ออนซ์ หากมีการนำไปใส่เครื่องดื่มค็อกเทลก็มักจะ เป็นเครื่องดื่ม ที่มีส่วนผสมด้วยสปาร์กกิ้งไวน์ อยู่ด้วย เช่น Kir Royal

BRANDY / SNIFTER / BALLOON GLASS

5. แก้วบรันดี (Brandy / Snifter / Balloon glass)

นิยมใช้ใส่บรันดีหรือเหล้าตัวเดียวเพียวๆ ที่เน้นด้วยกลิ่นหอม แก้วบรันดีนี้ ถูกออกแบบมาให้ถือด้วยฝ่ามือ เพราะต้องการให้มีการถ่าย อุณหภูมิความร้อนจากตัวเราไปสู่แก้ว เมื่อน้ำเหล้าในแก้วอุ่นขึ้น ก็จะส่งกลิ่นหอมพวยพุ่งออกมา เครื่องดื่มค็อกเทลที่ใช้แก้วนี้ก็เช่น B&B Straight-up, Cognac Straight-up, Rusty nail Straight-up

LIQUEUR OR CORDIAL GLASS

6. แก้วลิเคียว / คอร์ดียาล (Liqueur / Cordial glass)

แก้วชนิดนี้มีความจุ 1 1/2 - 2 ออนซ์เท่านั้น การใส่เหล้าจึงมีที่ว่างสำหรับ 1-2 ตัวเท่านั้น ส่วนมาก จะเป็นเหล้าลิเคียว เพื่อไว้สำหรับดื่มหลัง หรือก่อนอาหาร แต่ก็มีค็อกเทลบางตัวที่ต้องใส่แก้วลิเคียวนี้ นั่นก็คือ Rainbow, B-52 และการดื่มแบบ Straight-up ทั่วๆไป

SOUR GLASS

7. แก้วซาวร์ (Sour glass)

เป็นแก้วที่มีความจุ ประมาณ 4-5 ออนซ์ รูปทรงจะคล้ายกับลิเคียวแต่มีขนาดใหญ่กว่า มีไว้สำหรับการใส่เหล้าพอร์ต และเครื่องดื่มผสมไม่กึ่งชนิด เช่น Whisky Sour หรือตระกูลซาวร์ต่างๆ

SHERRY GLASS

8. แก้วเชอร์รี่ (Sherry glass)

เป็นแก้วไวน์ที่มีรูปร่างสะโอดสะอง รู้จักกันดีในประเทศสเปน ชื่อ "copita" ซึ่งก็ถือเป็นวัฒนธรรมเก่าแก่ที่ภาคภูมิใจยิ่งนัก การนำมาใช้สอยก็เพื่อให้เหมาะกับไวน์เชอร์รี่ที่ทำมาจากประเทศสเปนเช่นเดียวกัน ขนาดความจุจะอยู่ที่ 2-3 ออนซ์

MUG GLASS

9. แก้วมัท (Mug glass)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นแก้วเบียร์ที่มีหูจับ นิยมนำไปใส่เบียร์สดตามเทศกาล หรืองานเลี้ยงต่างๆ เรื่องของความจุ ไม่น่าจะมี กฎตายตัวลงไป แต่น่าจะขึ้นอยู่กับความพอใจของลูกค้า ซึ่งขนาดยิ่งใหญ่ก็ยิ่งใส่เบียร์ได้มาก เพราะ อารมณ์ของลูกค้าอยู่ในช่วงของความผาสุก สนุกสนานอยู่แล้ว และผมเองยังมองไม่เห็นค็อกเทลชนิดใดที่ใช้แก้วนี้ นอกจากนี้ถ้าจะพริ้วร้อนที่เฉาะใหม่ๆ ขนาดความจุโดยประมาณจะอยู่ที่ 10-14 ออนซ์

PILSNER GLASS

10. แก้วพิลสเนอร์ (Pilsner glass)

เป็นแก้วเบียร์อีกชนิดหนึ่งที่มีการใช้ทั่วไปในภัตตาคาร และร้านอาหารต่างๆ ปากบานๆที่สูงขึ้นมาก็น่าจะเป็นการเปิดฟองของเบียร์ ให้ฟุดขึ้นมาารับประทานยิ่งขึ้น มีค็อกเทลบ้างเหมือนกันที่นิยมใช้แก้วนี้ นั่นก็คือ Shandy, Mimosa และเครื่องดื่มตระกูลเบียร์ต่างๆ มีความจุโดยประมาณอยู่ที่ 10-14 ออนซ์

BOOTH GLASS

11. แก้วรองเท้าบูธ (Booth glass)

เป็นแก้วเบียร์รูปทรงแพนซีอีกชนิดหนึ่ง ที่ยังมีใช้ในบางร้านอาหาร เพราะจะเป็นการสร้างบรรยากาศ และความครื้นเครงได้อย่างสนุกสนานอีกแบบหนึ่ง จะมีความจุอยู่ไม่จำกัด แต่ที่เหมาะสมก็จะอยู่ที่ 16-20 ออนซ์

RED WINE GLASS

12. แก้วไวน์แดง (Red Wine glass)

โดยปกติแล้ว แก้วไวน์แดงที่เห็นดังรูปนี้ จะเหมาะกับไวน์แดงต่างชนิดกัน แต่โดยภาพรวมก็สามารถใช้ได้ทั่วไป ลักษณะของแก้วที่ดีต้องมีความใหญ่เพียงพอที่จะรินไวน์ได้พอประมาณ 2-3 คำ นั่นก็คือ ห้ามเกินครึ่งแก้วเด็ดขาด เมื่อผู้ดื่มต้องการรับรู้กลิ่นหอม อันอบอวลของไวน์อย่างชัดเจน จะต้องมีการกระตุ้นด้วยการแกว่งแก้ว ฉะนั้นแก้วไวน์แดงที่ดีจะต้องออกแบบมาให้กระทำสิ่งเหล่านี้ได้ ความจุประมาณ 8-10 ออนซ์

WHITE WINE GLASS

13. แก้วไวน์ขาว (White Wine glass)

เป็นแก้วที่มีขนาดเล็กกว่าแก้วไวน์แดง คุณสมบัติของแก้วไวน์ขาวคือ ไม่ต้องการให้ไวน์มีการถ่ายเทอากาศมากนักหรือสิ่งที่เราเรียกว่าหายใจ (breathe) กลิ่นหอมต่างๆที่อยู่ในไวน์ขาวไม่จำเป็นต้องมีการพัฒนาเมื่ออยู่ในแก้วอีกแล้ว และในทางปฏิบัติเราอาจใช้แก้วไวน์ขาวนี้ใส่ไวน์แดงชนิด House Wine หรือไวน์ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขายเป็นแก้วได้เช่นกัน และก็ยังใช้ใส่ค็อกเทลบางชนิดที่มีไวน์ผสมก็ได้เช่น Sangria, Spritzer, Kir ความจุจะประมาณ 7-9 ออนซ์

BORDEAUX GLASS

14. แก้วไวน์บอร์โดซ์ (Bordeaux glass)

ไวน์แดงจากแคว้นบอร์โดซ์นี้ ต้องการเวลา ในการเผยความสมบูรณ์ของกลิ่นต่าง ๆ ที่ได้จากการเก็บบ่มมานานปี ขนาดและรูปร่างต่าง ๆ ต้องเอื้ออำนวยให้ไวน์ได้สัมผัสกับอากาศ มีการปรับตัวและการพัฒนาอีกครั้งหนึ่ง เหมือนเป็นการปลุกให้ไวน์ชั้นดีตื่นจากการหลับใหลจากเวลานานนับปี ส่วนมากจะมีใช้ใน ห้อง Grill Room ขนาดใหญ่ ความจุจะประมาณ 15-20 ออนซ์

Hurricane Glass

15. แก้วเฮอริเคน ขนาด 22 ออนซ์ ใช้ใส่ค็อกเทลทั่วไปที่เน้นปริมาณมาก เป็นประมาณแก้วแพชชั่น

OLD FASINONED GLASS / ROCK GLASS

16. แก้วร็อค / โอลด์แพชชั่น (Rock / Old Fasinoned glass)

หลายคนเรียกว่าเป็นแก้วทรงมู่ฟู่ สไตล์โบราณๆ นั่นก็ถือว่าถูกต้องครับ เพราะชื่อก็ฟ้องอยู่ทนโท่แล้ว แก้วชนิดนี้นิยมใส่น้ำแข็งก้อน แล้วราดด้วยเหล้าตัวเดียวหรือ 2 ตัว ลงไป ในสไตล์ on the rock ค็อกเทลที่นิยมใช้ก็เช่น Rusty Nail, Black Magic, Black Russian, Godfather ฯ

HI-BALL / HIGHBALL GLASS

17. แก้วไฮบอล (Hi-ball / Highball glass)

เป็นแก้วทรงสูงที่มีรูปทรงมาตรฐาน ใช้ได้ในทุกที่ทุกหนทุกแห่ง น่าจะเป็นแก้วที่เรียกได้ว่า Universal Glass เลยทีเดียว มีความจุอยู่ที่ประมาณ 8-10 ออนซ์ เครื่องดื่มผสมที่ใช้แก้วชนิดนี้ ก็เช่น Bloody Mary, Caba Libre, Gray Houd, Tequila Sunrise, Yellow Jacket

SLING GLASS

18. แก้วสลิง (Sling glass)

เป็นแก้วอีกชนิดที่อยู่ในตระกูล Hi-ball แต่ขนาดใหญ่กว่า ซึ่งบางครั้งก็เรียกรวมๆ ไปเลยว่า Hi-ball มีความจุอยู่ที่ 10-12 ออนซ์ ในการใส่เครื่องดื่มค็อกเทลนอกจากจะใช้คล้ายคลึงกับไฮบอลแล้ว ยังจะเน้นในค็อกเทลตระกูล Sling ทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COLLINS GLASS

19. แก้วคอลลินส์ (Collins glass)

เป็นแก้วที่มีรูปทรงคล้ายคลึงกับ Hi-ball อีกชนิดหนึ่งแต่ใหญ่มากขึ้นกว่า 4 ออนซ์ ในการใช้งานจะนิยมใส่เช่นเดียวกับแก้ว Longdrink แต่ที่เน้นเฉพาะก็คือ ค็อกเทลในตระกูล Collins

Longdrink /zombie

20. แก้วรองดิงหรือแก้วซอมบี้ ขนาดบรรจุอยู่ที่ 12 -13. 1/2 oz

นิยมใส่ค็อกเทลสูตรสเตรนดาสทั่วไปเช่นสูตร zombie,maitai เป็นต้น

Picture



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ระบบสภาพแวดล้อมภายในอาคาร และวัสดุในการตกแต่งภายใน

2.4.1 ระบบปรับอากาศและการหมุนเวียนอากาศ

ในปัจจุบันการควบคุมสภาพอากาศในอาคารสามารถแบ่งออกได้ตามขนาดของเครื่องปรับอากาศและแบ่งตามระบบการจ่ายความเย็นและระบายความร้อน ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

1.1 แบ่งตามขนาดของเครื่องปรับอากาศ

1.1.1 UNIT TYPE, PACKAGE TYPE คือ ทั้งระบบจะอยู่ในเครื่องเดียวกัน โดยมีขนาดเล็กราคาถูก สะดวกในการติดตั้ง แต่ไม่เหมาะสมกับอาคารขนาดใหญ่ เนื่องจากมีเสียงรบกวน มีขีดจำกัดในการทำงาน อายุการใช้งานสั้น และไม่มีการถ่ายเทอากาศภายในและภายนอกอาคาร

1.1.2 SPLIT TYPE เป็นเครื่องปรับอากาศขนาดกลาง ยกเครื่องออกเป็นสองส่วน ส่วนหนึ่งอยู่ในห้องเรียก “FAN COIL UNIT” และส่วนภายนอกอาคารเรียก “CONDENSING UNIT” เนื่องจากมีข้อจำกัดในด้านประสิทธิภาพการทำงาน ระยะระหว่างส่วน FAN COIL กับ CONDENSING ไม่เกิน 15-25 เมตร หรือระดับไม่เกิน 3 ชั้น ไม่เหมาะสมกับอาคารขนาดใหญ่

1.1.3 CENTRAL UNIT เป็นระบบปรับอากาศขนาดใหญ่ แยกการทำงานเป็น 3 ส่วน คือ CENTRIFUGAL MACHINE ประกอบด้วยส่วนทำงาน เป็นตัวกลางในการจ่ายความร้อนและความเย็นให้กับระบบการทำงานส่วนอื่น

AIR HANDING แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ

1. AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COIL เย็น นำอากาศเข้าสู่ห้องโดยตรง
2. AIR HANDING ใช้เป่าลมผ่าน COIL เย็น และนำลมเย็นผ่านเข้าช่องท่อ แล้วกระจายไปยังส่วนต่างๆ ของอาคารที่ต้องการปรับอากาศ

COOLING TOWER UNIT หรือ CONDENSING UNIT เป็นตัวถ่ายเทความร้อนและส่งความเย็นให้กับ CENTRIFUGAL MACHINE

	WINDOW TYPE	PACKAGE TYPE	SPLIT TYPE	CENTRAL TYPE
ขนาด	5000-30000 บีทียู/ชั่วโมง	3-5 ตัน	1-80 ตัน	20-10000 ตัน
ใช้ไฟฟ้า	มากที่สุด			น้อยที่สุด
อายุการใช้งาน	5 ปี	10 ปี		มากกว่า 20 ปี
ราคา	10000-15000 บาท/ตัน	15000-20000 บาท/ตัน		20000-25000 บาท/ตัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสียงรบกวน	ตั้ง	ตั้ง	เจียบ	เจียบ
------------	------	------	-------	-------

เปรียบเทียบการทำงาน-ประสิทธิภาพของเครื่องปรับอากาศแบบ PACKAGE TYPE, SPLIT TYPE และ CENTRAL

1.2 แบ่งระบบปรับอากาศตามระบบจ่ายความเย็นและระบายความร้อน

1.2.1 ALL AIR SYSTEM เป็นระบบจ่ายและระบายความร้อนด้วยอากาศ ถ้าเป็นระบบ CENTRAL UNIT ความเย็นจะถูกส่งไปตามท่อ DUCT และมักใช้กับพื้นที่ที่เป็นห้องใหญ่ มีห้องเพียงห้องเดียวต้องการควบคุมการจ่ายอากาศเย็นทั่วบริเวณ เช่น โรงหนัง ห้องประชุม ห้องจัดเลี้ยง

1.2.2 ALL WATER SYSTEM เป็นระบบจ่ายความเย็นและระบายความร้อนโดยใช้น้ำ โดยมากเป็น CENTRAL UNIT น้ำเย็นจะถูกส่งไปตามท่อ ซึ่งเดินเป็นวงผ่านห้องต่างๆ และแต่ละห้องจะมี FAN COIL UNIT สำหรับพัฒนาความเย็นเข้าไปในห้อง ห้องใดที่ไม่ได้ใช้งานก็สามารถปิด FAN COIL ได้เป็นส่วนๆ ลักษณะทำให้สามารถควบคุมความเย็นได้เป็นขั้นๆไป และแต่ละชั้นยังสามารถควบคุมความเย็นได้เป็นห้องๆ ด้วยซึ่งเหมาะสำหรับการนำไปใช้ภายในโรงแรม โรงพยาบาล ALL WATER SYSTEM สามารถแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

1.2.2.1 นำความเย็นด้วยน้ำ และระบายความร้อนด้วยอากาศ

1.2.2.2 จ่ายความเย็นด้วยอากาศ และระบายความร้อนด้วยน้ำ

1.2.3 DIRECT REFRIGERANT SYSTEM นำความเย็นจากน้ำยาโดยตรง ส่วนใหญ่ใช้ในระบบปรับอากาศขนาดเล็ก เช่น UNIT TYPE/PACKAGE TYPE

ระบบปรับอากาศมีความจำเป็นมากต่อการบริการ เพื่อความสะดวกสบายของผู้ใช้อาคาร โดยเฉพาะอาคารขนาดใหญ่ เช่น โรงแรม ระบบปรับอากาศมีบทบาทในการควบคุมอุณหภูมิให้คงที่ จู่ในระดับความสบายของผู้ใช้อาคาร ทั้งยังช่วยป้องกันเสียงจากภายนอกและภายในอาคารได้ด้วย ขณะเดียวกันระบบหมุนเวียนอากาศก็จำเป็นในการช่วยให้ระบบการจ่ายลมเย็นสามารถทำงานได้สะดวก

ในการเลือกใช้ระบบปรับอากาศและระบบหมุนเวียนอากาศภายในโครงการนั้น จะต้องตอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย และลักษณะความต้องการอื่นๆ พร้อมทั้งความเหมาะสมในการออกแบบมาเป็นเกณฑ์พิจารณา

1.3 ระบบปรับอากาศและการจ่ายความเย็น

1.3.1 ส่วนห้องพัก (GUEST ROOM) ใช้ระบบปรับอากาศ CENTRAL UNIT แบบ ALL WATER SYSTEM จ่ายความร้อนโดยใช้ FAN COIL เป่าลมเย็นเข้าสู่ห้องพักโดยตรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3.2 ส่วนที่เป็นสาธารณะ เช่น โถงโรงแรม ห้องประชุม จัดเลี้ยง ภัตตาคาร ใช้ระบบปรับอากาศ CENTRAL UNIT แบบ ALL WATER SYSTEM คือจ่ายความเย็นโดยใช้ AIR HANDING UNIT เป่าลมเย็นไปตามท่อในส่วนต่างๆที่ต้องการปรับอากาศ

การพิจารณาความเย็น

- ต้องกระจายลมเย็นให้ได้ทั่วถึงทั้งห้อง
- ความเร็วของลมจะต้องสม่ำเสมอ
- ต้องไม่มีลมที่มีลักษณะเป่าเป็นจุด

1.4 ลักษณะตัวจ่ายลม

ที่ใช้ในโครงการแบ่งเป็น 2 แบบ คือ

1.4.1 การจ่ายลมจากเพดาน (CEILING DIFFUSER) ส่วนใหญ่จะมีลักษณะเป็นวงกลม, สี่เหลี่ยมจัตุรัสและสี่เหลี่ยมผืนผ้า ข้อดี สามารถกระจายความเย็นได้ทั่วถึง ข้อเสีย เปลืองช่องว่าง (SPACE) เหนือเพดาน

1.4.2 การจ่ายลมจากผนัง (WALL DIFFUSER) การจ่ายลมในแนวผนัง หัวจ่ายเรียกว่า GRILL ลักษณะการจ่ายจากด้านในอาคารออกสู่ด้านนอก เพื่อความร้อนจากภายนอกจะเข้ามาได้น้อยๆ

ข้อดี สามารถทำให้ห้องเพดานสูงได้ เพราะไม่มี DUCT CEILING ข้อเสีย การจ่ายความเย็นอาจถูกรบกวนจาก SOLAR HEAT GAIN

สรุป ลักษณะการจ่ายลมเย็นภายในห้องพักแขก จะใช้แบบ WALL DIFFUSER หรือแบบ CEILING DIFFUSER อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทั้งสองอย่างรวมกัน แล้วแต่ความเหมาะสมและการออกแบบ

1.5 ลักษณะของท่อจ่ายลม

โดยทั่วไปเป็นลักษณะของท่อสี่เหลี่ยม แต่ท่อจ่ายลมที่ดีควรมีลักษณะเป็นทรงกระบอกแต่ไม่เป็นที่นิยม เพราะมีราคาแพงและเปลืองช่องว่างเหนือเพดาน สัดส่วนของท่อลมในด้านกว้างต่อด้านยาว จะเป็นอัตราส่วนประมาณ 1:6 ขึ้นไป

วัสดุที่ใช้ทำท่อจ่ายลมเย็น ได้แก่ แผ่นเหล็กกัลวาไนซ์ พีวีซี และไฟเบอร์กลาส ซึ่งสามารถทำหน้าที่เป็นฉนวนกันความร้อน-เย็น กันเสียง และทนต่อแรงลมภายในท่อ ซึ่งมีความเร็วสูงประมาณ 15-25 เมตร/วินาที

1.6 ระบบดูดอากาศกลับและระบบหมุนเวียนอากาศ

1.6.1 ส่วนห้องพัก ใช้ระบบจ่ายความเย็นโดยใช้ FAN COIL UNIT เป่าลมเย็นเข้าสู่ห้องพักระบบหมุนเวียนอากาศกระทำโดยการดูดอากาศภายในห้องเข้าสู่ FAN COIL UNIT โดยตรง

1.6.2 ส่วนที่เป็นสาธารณะ เช่น โรงแรม ห้องประชุม จัดเลี้ยง ภัตตาคาร ที่ใช้ AIR HANDING UNIT เป่าลมเย็นไปตามท่อ จะใช้ระบบหมุนเวียนอากาศแบบใช้ท่อดูดอากาศกลับ ซึ่งเป็นระบบที่มีประสิทธิภาพมากและสามารถติดตั้งไว้ภายในห้องน้ำและดูดกลิ่นของห้องน้ำออกไปด้วย

การหมุนเวียนของอากาศกระทำเพื่อให้ระบบการจ่ายลมเย็นสามารถทำงานได้ และนอกจากนี้ยังเป็นระบบที่ช่วยให้ภายในห้องเกิดอากาศบริสุทธิ์เข้ามาแทนที่อากาศที่หมุนเวียนภายในห้อง ซึ่งระบบการหมุนเวียนของอากาศนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ระบบ

ระบบที่ 1 เป็นระบบหมุนเวียนอากาศที่มีประสิทธิภาพ แต่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมาก เพราะมีท่อสำหรับดูดอากาศกลับ

ระบบที่ 2 ต้องเตรียมพื้นที่เหนือเพดาน โดยใช้ช่องว่างเหนือเพดานทั้งหมด สำหรับการดูดอากาศกลับ ลักษณะอาคารต้องถูก SEAL ไม่ให้มีรอยรั่ว

ระบบที่ 3 ใช้ CORRIDOR เป็น AIR RETURN DUCT ในตัว โดยทำประตูให้เป็น GRILL การหมุนเวียนอากาศระบบนี้ทำให้เกิดความประหยัด

ระบบที่ 4 ใช้ตัวอย่าง PAN ROOM เป็น GRILL ในตัว เป็นระบบที่มีราคาถูกแต่มีเสียงดัง และทำให้บริเวณที่ทำการเป่าแรงกว่าที่อื่นๆ

2.4.2 ระบบรักษาความปลอดภัยและอัคคีภัย

2.1 ระบบแจ้งเหตุ

2.1.1 ระบบท่อน้ำแรงดันและสายสูบลม ในส่วนของโถงทางเดิน ห้องพัก และบริเวณอื่นโดยทั่วไป

2.2.2 ระบบสปริงเกอร์ ใช้ระบบสปริงเกอร์แบบ WET PIPE เป็นระบบที่ท่อน้ำมีแรงดันตลอดเวลาเมื่อเกิดเพลิงไหม้ ความร้อนจะกระตุ้นให้กลไกที่หัวสปริงเกอร์เปิด และน้ำที่มีแรงดันสูงจะพ่นกระจายลงมา ติดตั้งในส่วนบริเวณหลักของโรงแรม BACK OF THE HOUSE เช่น ครีว ห้องซักรีด และส่วนอื่นที่เสี่ยงต่อการเกิดเพลิงไหม้

2.2.3 ระบบก๊าซ ใช้ระบบก๊าซฮาโลนอน 1301 ซึ่งมีคุณสมบัติ คือ สามารถหยุดปฏิกิริยาลูกโซ่ของระบบการเผาไหม้จากโมเลกุลหนึ่งใน 10 วินาที เป็นก๊าซเหลว ไม่เป็นอันตรายต่อคน และมีประสิทธิภาพมากเหมาะกับห้องที่ไม่สามารถดับไฟโดยการใช้น้ำได้ เช่น ในห้องที่มีระบบอิเล็กทรอนิกส์ห้องควบคุมอาหาร ห้องควบคุมระบบโทรศัพท์

2.2.4 เครื่องมือผจญเพลิง ดับเพลิง ที่เคลื่อนที่ได้ ติดตั้งอยู่รวมกัน สายสูบลมและท่อน้ำระบบท่อน้ำแรงดัน รวมเป็น 1 หนึ่ง ทูกระยะ 20 เมตร

2.2.5 ระบบน้ำดับเพลิง ใช้น้ำจากระบบน้ำใช้ โดยมีการสำรองระดับน้ำเอาไว้ใช้เพื่อ การดับเพลิง นอกจากนี้ยังมีปั๊มน้ำฉุกเฉินที่สามารถทำงานได้โดยใช้ไฟฟ้า และน้ำมันดีเซล เพื่อให้ สามารถทำงานได้ในกรณีฉุกเฉิน

2.4.3 การให้แสงสว่างและสีภายในอาคาร

แสงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในงานตกแต่งภายใน แสงไฟนอกจากจะให้ความสว่างใน การมองเห็นแล้วยังมีผลต่อความรู้สึก ทำให้เกิดความน่าสนใจได้ ซึ่งในการออกแบบแสงไฟในอาคาร จะต้องคำนึงถึง

- คุณภาพ หรือความสว่างของไฟสามารถเปลี่ยนแปลงได้
- คุณสมบัติในการสะท้อนของวัสดุไม่เท่ากัน
- ตำแหน่งที่ตั้งของดวงไฟ
- สี เงาน และบริเวณโดยรอบ

แสงประดิษฐ์ นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการตกแต่งภายใน เกือบจะเรียกว่าเป็นเครื่องมือ กลไกในงานสถาปัตยกรรม (Tool of the Architect) แสงประดิษฐ์เป็นสิ่งที่ความเจริญก้าวหน้าทาง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีช่วยกันสร้างสรรค์ขึ้นมาจนในปัจจุบันแทบทุกมุมของโลกใช้แสงประดิษฐ์ และการใช้ไฟช่วยจัด Display อันเป็นประโยชน์ต่อยอดขยาย เป็นต้น

2. การใช้แสงสว่างภายในโรงแรม

1. ต้องเข้าใจพฤติกรรมของผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการเป็นหลัก
2. ต้องศึกษากิจกรรมของสถานที่แต่ละแห่ง
3. ทำความเข้าใจคุณลักษณะและคุณสมบัติของดวงไฟแต่ละชนิด
4. การใช้แสงไฟที่ดีต้องไม่ทำลาย จุดประสงค์ ความงาม ความโดดเด่นของส่วนที่ใช้หรือบริเวณ ใกล้เคียง แต่ต้องช่วยให้หุ่นส่วนต่างๆ ตรงจุดหมายที่ต้องการ
5. การใช้แสงไฟที่ดี ต้องไม่ใช่ดวงไฟมากๆ หรือรูปแบบที่วิจิตรพิศดารเท่านั้น
6. การใช้แสงไฟที่ดี ต้องไม่ใช่แต่ติดตั้งเข้าไป ยังต้องมีการออกแบบป้องกันหรือระวังสิ่งที่ไม่ดีอันเกิด จากดวงไฟ เช่น ตำแหน่ง

3. ปัจจัยในการติดตั้งเบื้องต้น

1. ความกว้างของห้อง ห้องที่กว้างมากด้วยการแสงสว่างมาก เพื่อขจัดความมืดและเงา แสงสว่าง จะต้องมีความเข้มสม่ำเสมอและเท่าๆกัน โดยต้องมีจุดกำเนิดไฟที่มากกว่า 2 ตำแหน่งขึ้นไป ถ้าจะให้ เสมอกันควรแบ่งพื้นที่ทั้งหมด (เพดาน) เป็นตารางสี่เหลี่ยมเรียกว่า จินตภาพตาราง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การแบ่งพื้นที่ที่ยอมขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน พื้นที่ของจินตภาพเพดานต้องมีขนาดเท่ากันหรือเกือบเท่ากับ ความสูงของเพดาน สำหรับที่ทำงานที่ไม่มีโพลีโพลตามโต๊ะทำงาน ความกว้างของจินตภาพตารางต้องแคบลงไปตามความสูงของเพดาน

3. ระยะห่างระหว่างดวงไฟ สำหรับการส่องสว่างโดยตรง การพิจารณาขึ้นอยู่กับความสูงของเพดาน ความกว้างของวงห้องและการส่องสว่างโดยตรงหรือทางอ้อมสำหรับทางปฏิบัติ ระยะห่างดวงไฟจะใกล้เคียงกับความสูงเพดาน

สำหรับรายละเอียดของสิ่งแวดล้อมกับตัวกำเนิดไฟจะแยกออกเป็นการพิจารณาเป็นหมวดหมู่ดังนี้

3.1 ข้อพิจารณาสิ่งแวดล้อมกับการติดตั้งดวงไฟ

1. หลีกเลี่ยงการมองที่มาจากแสงโดยตรง
2. หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของวัตถุผิวเงา
3. หลีกเลี่ยงการสะท้อนกลับของกระจกที่ไม่ได้อยู่กับที่ (เช่น หน้าต่างเมื่อปิด)
4. กำหนดให้มีส่วนที่ยังมีแสงสว่างและเงาพอเหมาะ เพื่อการมองเห็นได้ชัดเจน การที่มีเงาสะท้อนของแสงจะทำให้มีปัญหาในการมอง
5. พิจารณาปริมาณของแสงสว่างที่เป็นแสง-สี

3.2 ลักษณะวิธีการติดตั้งแหล่งกำเนิดแสง

1. CEILING MOUNTED FITTING คือ ชนิดติดตั้งเพดาน (ฝ้าเพดาน)
2. CEILING RECESSED UNITS คือ ชนิดฝังในเพดาน (ฝ้าเพดาน)
3. SUSPENDED FITTINGS คือ ชนิดแขวนหรือห้องจากเพดาน
4. WALL BRACKETS คือ ชนิดติดผนังหรือเรียกว่า ไฟกึ่ง
5. PORTABLE FITTINGS คือ ชนิดเคลื่อนย้ายได้

3.3 การติดตั้งไฟจากเพดาน

1. ติดตั้งสปอตไลท์ ให้ส่องตรงจุดที่ต้องการเน้นหรือโซว
2. ให้แสงจากโคมไฟผ่านวัสดุกรองแสงเสียก่อน เพื่อจะได้ไม่เกิดเงาเข้ม เพราะความถี่ของแสงไฟสูง
3. ซ่อนไฟใต้เพดานหลายดวง จะทำให้ไม่เกิดเงาเข้ม และให้ความสว่างทั่วถึง
4. ให้แสงสะท้อนเพดานกระจายลงมา ช่วยลดความจ้าของแสงและทำให้ความสว่างให้ทั่วถึงด้วย
5. ในกรณีที่ติดตั้งดวงไฟใต้เพดาน ควรจะมีแผงพลาสติก การออกแบบติดตั้งควรระวังแสงเข้าตา อาจทำโดยมีแผ่นไม้กั้น

4. การใช้แสงไฟในส่วนต่างๆของโครงการ

4.1 LOBBY

เป็นส่วนบริการที่ต้อนรับผู้ใช้บริการ (ทั้งผู้ที่จะมาพักอาศัยและผู้ที่มาใช้บริการด้านอื่นๆ) และเป็นที่ยอมรับของผู้ใช้บริการสำหรับการย้ายออกไปทัศนศึกษาหรือผู้ที่เพิ่งจะมาพักที่โรงแรม ส่วนบริการที่มีอยู่คือ แผนกสอบถาม แผนกต้อนรับ ทีโพรคัพท์ ห้องน้ำ ที่นั่งพักคอย อาจจะมีดนตรีและจำหน่ายเครื่องดื่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โถงพักคอยถือเป็นส่วนแนะนำตัวของโรงแรมว่า โรงแรมนี้มีบริการระดับไหนหรือเป็นโรงแรมระดับไหน และหรูหราทั้งด้านรูปแบบและวัสดุ จะมี 2 ส่วน คือ ส่วนพักคอยธรรมดา คือมีโซฟาสำหรับนั่งคอยและส่วนพักคอยที่มีบริการเสียงเพลงและเครื่องดื่ม เป็นการหารายได้ให้แก่โรงแรมทางหนึ่ง และเป็นส่วนนัดพบของแขกได้ทีหนึ่ง

การใช้แสงไฟควรจะสว่างพอสมควร ไม่จ้าเกินไปเพราะจะทำให้ผู้ที่มานั่งอยู่ได้ไม่นานถ้ามืดเกินไปก็จะมีใครกล้านั่ง เพราะรู้สึกเหมือนสถานที่กำลังซ่อมบำรุง ห้ามเข้า ยังไม่เรียบร้อยหรือบกพร่องไป การใช้แสงสำหรับบริเวณโถงพักคอย ใช้ได้ทั้งแสงประดิษฐ์ และแสงธรรมชาติเพราะเป็นส่วนที่อยู่ด้านหน้าของโรงแรม และเปิดบริการทั้งกลางวันและกลางคืน สำหรับกลางวันถ้าใช้แสงธรรมชาติช่วยได้ก็จะเป็นการดีและประหยัด ทั้งยังสวยงามตามธรรมชาติ

การให้แสงไฟประดิษฐ์ในบริเวณ LOBBY

ง่ายพอสมควร เพราะใช้ได้กับดวงไฟ เกือบทุกประเภท เนื่องจากเหตุผลของการใช้แยกเป็นส่วนๆ ดังนี้

1. ส่วนประชาสัมพันธ์ หรือแผนกทะเบียนของโรงแรม

ลักษณะเฟอร์นิเจอร์มักเป็น COUNTER ดวงไฟจึงเป็นแบบติดเพดานหรือห้อยจากเพดานให้ลำแสงลาดลงล่าง เพื่อให้ความสว่างหน้าเคาน์เตอร์ และแสงจะต้องไม่พุ่งเข้าสายตาคอน

2. ส่วนพักคอย

ลักษณะการตกแต่งจะมีโซฟาและโต๊ะกลาง การใช้แสงมีทั้งแบบโคมไฟห้อย โคมตั้งโต๊ะไฟผนัง เพดาน และไฟติดผนัง ลักษณะโคมไฟควรกระจายแสงทั้งสองขึ้นและลง กระจายออกร่องด้าน สำหรับไฟตั้งโต๊ะระวังอย่าให้แสงกระจายออกรอบข้างมาเข้าคน ที่นั่งโซฟาแสงไฟควรจะส่องขึ้นและลงเท่านั้น

3. บริเวณโทรศัพท์และทางเดินเข้าห้องน้ำ

ควรใช้แสงไฟแต่น้อย เพียงเพื่อให้เห็นทางเท่านั้นพอ เพราะคนที่จะโทรศัพท์ขอความเป็นส่วนตัว และการที่คนจะเข้าออกห้องน้ำก็ไม่ชอบให้มีแสงสว่างจ้า ทำให้รู้สึกเขินทั้งตอนเดินเข้าและออกมา

โดยสรุปแล้ว LOBBY เป็นบริเวณที่ใช้ไฟได้หลายประเภท จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่าบริเวณ LOBBY มีส่วนปลีกย่อยหลายส่วน การใช้ไฟมีหลายประเภทที่เหมาะสมกัน แต่ที่สำคัญและน่าสังวรไว้ คือ การใช้ไฟหลายดวงแต่ดวงละดวงมีกำลังส่องสว่างน้อย เมื่อรวมกันแล้วได้ความสว่างที่สมควร จะดูสวยงามมากและแพรวพราว แต่ที่ต้องระวังคือ อย่าให้ผู้ที่มาใช้บริการรู้สึกดวงไฟมากเกินไป จะทำให้รู้สึกร้อนและน่ากลัว ทำให้ไม่อยากจะเข้าใกล้ และที่สำคัญมากคือ ต้องไม่ห้อยโคมไฟให้ต๋านัก ในกรณีที่เพดานต่ำจะทำให้รู้สึกไม่สะดวกสบายนัก และ LOBBY จะขาดผู้ใช้บริการในที่สุด

4.2 COFFEE SHOP

เป็นส่วนให้บริการอาหารอย่างเป็นกันเอง ส่วนนี้เปิดให้บริการอาหารเกือบตลอด 24 ชั่วโมง เน้นการให้บริการอาหารแบบรวดเร็ว บรรยากาศโดยรวมจึงควรสบายๆเป็นกันเอง ไม่ควรหรูหราเกินไปนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การให้แสงสว่างในส่วนนี้ควรให้แสงสว่างปานกลาง มีความสว่างทั่วทั้งบริเวณ ไม่ควรเล่นแสงไฟเป็นจุดๆให้มากนัก หากเป็นไปได้ ควรดึงแสงสว่างจากธรรมชาติเข้ามาใช้ในส่วนนี้ให้มากที่สุด ก็จะเป็นผลดีทั้งในเรื่องของความประหยัด และยังช่วยให้บรรยากาศโดยรวมดู RELAX สบายๆขึ้นอีกด้วย การเลือกใช้หลอดไฟนั้น อาจเลือกใช้ทั้งหลอดไฟแบบมีไส้ (INCANDESCENT) ร่วมกับหลอดฟลูออโรสเซนต์ (FLUORESCENT) ไม่ว่าจะใช้ไฟแบบใดก็ตาม สิ่งที่ต้องคำนึงถึงก็คือ ระวังการติดตั้งไฟที่จะสะท้อนเข้าตาผู้มารับประทานอาหาร

4.3 RESTAURANT

ภัตตาคารเป็นส่วนจำหน่ายอาหารและเครื่องดื่มเป็นเวลาเฉพาะ โดยภัตตาคารในโครงการให้บริการอาหารตั้งแต่เวลา 10.00 น. จนถึง 22.00 น. โดยจะให้ความสำคัญกับการให้บริการอาหารในมือค่าน้อยกว่ามาก ฉะนั้นการให้แสงสว่างในส่วนนี้จึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง การให้แสงไฟในส่วนนี้จะขึ้นกับลักษณะของการออกแบบว่าเป็นภัตตาคารประเภทใด ให้บริการอาหารประเภทใด และมี CONCEPT ในการออกแบบอย่างไร

แสงที่ใช้ในภัตตาคารเป็นตัวช่วยเสริมสร้างบรรยากาศ ใช้ในการเน้นจุดที่สำคัญ การเลือกใช้ไฟในภัตตาคารนิยมหลอดไฟชนิดมีไส้ (INCANDESCENT) เนื่องจากหลอดไฟชนิดนี้ให้แสงสว่างที่ค่อนข้างนุ่มนวล สดชื่น ซึ่งส่งผลให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นเป็นกันเอง และให้ความรู้สึกหรูหรามากกว่าหลอดฟลูออโรสเซนต์ การให้แสงสว่างภายในภัตตาคารมักจะใช้แสงหลายชนิดปะปนกัน แล้วแต่ลักษณะการออกแบบและประโยชน์ใช้สอย การให้แสงสว่างเฉพาะโต๊ะอาหารให้ความรู้สึกเป็นส่วนตัวได้นอกจากนี้การติดตั้งวงจรไฟฟ้าแบบพิเศษ เช่น สวิตช์สำหรับหรี่แสงนั้น มีประโยชน์ในการให้แสงสว่างในภัตตาคารเป็นอย่างมาก จะปรับให้สว่างหรือสลัวก็ได้ และการให้แสงจัดในบริเวณที่ต้องการเน้นหรือจุดที่น่าสนใจ จะทำให้ภัตตาคารดูสวยงามขึ้น

การใช้สีภายในอาคาร

สีต่างๆ มีอิทธิพลอย่างแรงกล้าต่อจิตใจมนุษย์ เป็นเหตุให้เกิดอารมณ์เปลี่ยนแปลงได้หลายอารมณ์ ทั้งร้อนแรง อบอุ่น และชุ่มชื้น เยือกเย็น กระปรี้กระเปร่า เป็นต้น สำหรับในด้านการตกแต่งภายในจำเป็นต้องรู้ถึงจิตวิทยาของสีว่าสีใดให้ความรู้สึกอย่างไร เพราะการใช้สีให้คล้อยตามไปกับหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยของสถานที่นั้นๆทำให้การใช้สีมีประสิทธิภาพดีขึ้นและในบางเวลาจะช่วยแก้ความรู้สึกที่ร้อนอบอ้าว อาจแก้ด้วยสีที่ให้ความรู้สึกเย็นสบาย ทำให้คลายร้อนไปได้ อันที่จริงแล้วอิทธิพลของสีที่กระทบจิตใจของเราจะรู้สึกไม่เหมือนกันทุกคน ทั้งนี้เพราะในการตกแต่งภายใน ควรจะคำนึงถึงคุณลักษณะและความรู้สึกในเรื่องสีด้วย เช่น

- สีสามารถสร้างความรู้สึกเข้าใกล้หรือห่างออกไป คือ สีอุ่น ดูแล้วรู้สึกเข้าใกล้ตัวแต่สีเย็นดูแล้วออกห่างจากตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สีบางสีอาจไม่น่าดูเมื่อใช้กับพื้นที่มากๆ แต่เสริมให้นำดูแก่สีอื่นๆ เมื่อใช้ในพื้นที่เล็กๆ เช่น สีส้มสดบนพื้นที่สีเขียวเข้ม
- เมื่อใช้สีเข้มจัดคู่กับสีอ่อนจัด จะดูเด่น มีชีวิตชีวาว่าการใช้สีที่มีความเข้มใกล้เคียงกันไว้ด้วยกัน
- ความเด่นของสี จะเกิดขึ้นเมื่อใช้สีต่างกันในเรื่องที่หรือปริมาณไม่เท่ากัน เพราะการใช้สีแต่ละสีในปริมาณเท่ากันหมด หรือเนื้อที่เท่าๆ กันทั้งหมด จะเกิดความน่าเบื่อหรือการตัดกันอย่างรุนแรง
- จิตวิทยาการใช้สี สีมีปฏิกิริยาต่อความรู้สึกของมนุษย์โดยตรง เช่น
- สีเทา ให้ความรู้สึกเคร่งขรึม สุขภาพ ผู้ดี เรียบร้อย เงียบสงัด
- สีดำ ให้ความรู้สึกลึกลับ มืด ทุกข์โศก น่ากลัว ให้ความแข็งแกร่ง มีพลัง
- สีขาว ให้ความรู้สึกสะอาด บริสุทธิ์ ปราศจากมลทิน เปิดเผย
- สีแสด ให้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ สนุก อันตราย เบิกบาน ต้อนรับ รบกวณ ไม่สบายใจแทรกอยู่
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกเปรี้ยว ร่าเริง ดีใจ มีอำนาจ ชักจูง ความมั่งคั่ง
- สีแดง ให้ความรู้สึกมั่งคั่ง สมบูรณ์ ความสวย ความสุข ดื้อรั้น ทำทนาย กระตุ้นความหวาน ความอบอุ่น กระตือรือร้น ร้อน ดุร้าย แรงกล้า
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสุขภาพ ถ่อมตน หนักแน่น เยือกเย็น สุขุม คงสภาพ มีฐานะมั่นคงศักดิ์ มั่นคง
- สีเขียว ให้ความรู้สึกร่าเริง สดชื่น กระชุ่มกระชวย สุขุม เยือกเย็น สันติ

2.4.4 วัสดุในการตกแต่งภายใน

การใช้วัสดุตกแต่งภายในห้องของอาคารพักอาศัยตากอากาศและส่วนอื่นๆ ซึ่งบางชนิดไม่เหมาะสมและไม่สามารถนำมาใช้ได้ ถ้าจะใช้ได้ก็เกิดปัญหาจากอากาศบริเวณชายทะเลที่มีปฏิกิริยาต่อวัสดุต่างๆ และต้องเพิ่มการบำรุงรักษา อันเป็นการเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ จากการวิเคราะห์โดยวัสดุที่ใช้จะต้องทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศแบบชายทะเล และง่ายต่อการดูแลรักษาทำความสะอาด และน้ำทะเลไม่มีปฏิกิริยาต่อวัสดุเหล่านั้น ส่วนใหญ่ที่ใช้กันอยู่ก็จะเป็นวัสดุที่ได้จากธรรมชาติ และจากการประดิษฐ์โดยทั่วไป ไม้ทุกชนิด เช่น ไม้สัก หวาย ไม้ไผ่ ไม้ฉำฉา ฯลฯ หินก็มีพวก หินอ่อน หินกาบหรือหินทะเล ฯลฯ กระฉกและอื่นๆ ซึ่งความจริงในส่วนของพื้นที่ไม้จำเป็นต้องปูพรมทุกห้อง (นอกจากต้องการความหรูหราและสวยงาม) เพราะยากแก่การทำความสะอาด เพราะชายทะเลมักจะมึทรายติดตัวและเสื้อผ้าของผู้ที่มาพักอยู่ตลอดเวลา ซึ่งการที่จะมาพักผ่อน เปลี่ยนบรรยากาศก็ต้องการความสบาย โดยไม่จำเป็นต้องระวังรักษา หรือใช้โดยอึดอัดไม่สะดวก พื้นส่วนที่เป็นสาธารณะโดยทั่วไปควรใช้หิน กระเบื้องดินเผา หรืออื่นๆ เพราะเหมาะสมกับอากาศชายทะเลและดูแลรักษาได้ง่ายและคงทนถาวร

วัสดุประเภทหิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุประเภทหิน สำหรับผนังภายในและภายนอกของอาคารชุด นับว่าเหมาะสมที่จะกรุด้วย วัสดุประเภทหิน อันได้แก่ หินประเภทเนื้อละเอียด สามารถทนต่อฟ้าอากาศหรือใช้กันผนัง และพื้นที่ ใช้งานสมบุกสมบัน ตลอดจนเนื้อที่ที่คนพลุกพล่าน เพราะหินทนต่อการสัมผัสและทำความสะอาดง่าย และหินยังมีคุณสมบัติที่ให้ความงดงาม ประทับใจ มีค่า หรุหร่า วัสดุประเภทหิน แยกชนิดได้ดังต่อไปนี้

หินอ่อน เป็นหินที่สามารถทนสกปรกได้ดี ทนต่อสารเคมีได้บ้างในบางชนิด ซึ่งจะใช้หินอ่อนกับผนัง ภายในเป็นส่วนมาก หินอ่อนให้ลักษณะที่มีคุณค่าในด้านความงามกว่าหินประเภทอื่นๆ มีสีให้เลือก หลายสี เช่น ขาว ดำ เทา ชมพู เขียว เนื้อ น้ำตาล เป็นต้น หินชนิดนี้ทนกับน้ำหนักปานกลาง ทนต่อ การขัดสี ไม่เก็บเสียง หรุหร่า และมีผิวหน้าที่ดูสวยงาม ถ้าถูกน้ำมันอาจต่างเป็นดวง มีทั้งแบบด้านและ มัน มักใช้ปูพื้นที่ห้องน้ำที่ต้องการความ

หินกาบ

หินกาบ คือ หินซ้อนกันเป็นชั้นๆ ที่นิยมใช้มีหลายสี คือ สีน้ำตาล ดำ เหลือง ส้ม แดง ม่วง (ราคาแพงที่สุด) หายากแต่ดูไม่ธรรมดา การปูหินกาบ เตรียมพื้นที่ที่จะปูให้มีผิวขรุขระ เพื่อหินกาบ จะได้ติดแน่นกับพื้น ใช้แปรงชุบน้ำตีผนังให้ชุ่มขณะปูตลอดเวลา ใช้ปูนทรายเป็นตัวเชื่อม เมื่อปูต้อง คอยจับแผนหินไปด้วย เพื่อไม่ให้ปูนเกาะที่หินกาบ เมื่อเสร็จ ใช้ฟองน้ำทำความสะอาดและลงแว็กซ์ หินแกรนิต

ส่วนมากใช้กรุผนังหรือพื้นทางเดินของส่วนต่างๆ เนื่องจากเป็นหินแข็งที่สุด เนื้อแน่นและ ทนทานเมื่อขัดให้ขึ้นเงาจะมีลักษณะคล้ายหินอ่อน และบำรุงรักษาความสะอาดได้ง่าย

หินชนวน

หินชนวนมีสีต่างๆ ให้เลือกหลายสี ได้แก่ สีฟ้า สีดำ และสีน้ำตาล มีราคาแพงอยู่บ้าง แต่ ประหยัดค่าบำรุงรักษาได้ดี

หินหล่อ

ได้แก่ วัสดุประเภทหินผสมกับซีเมนต์ ดูมีคุณค่าน้อยกว่าหินแท้ แต่มีความงดงามคงทนและ บำรุงรักษาได้ง่ายเท่ากับหินแท้

วัสดุประเภทดินเผา

วัสดุประเภทดินเผา เช่น อิฐ กระเบื้อง และเซรามิค สามารถใช้กรุพื้นและผนัง ราคาถูกกว่า หินทนทานดินฟ้าอากาศ ทนการสึกกร่อน บำรุงรักษาได้ง่าย ตลอดจนมีลวดลายให้เลือกได้มากกว่า

อิฐ

สามารถนำมาใช้ได้โดยธรรมชาติของมัน หรือทาสีทับ สีธรรมชาติมีสีแดง สีแสด สีเหลือง หรือ สีเทา ขาว ราคาถูกกว่าหิน คงทนและง่ายต่อการรักษา

กระเบื้อง

เป็นวัสดุที่สามารถปูได้ทั้งพื้นและผนัง ให้ในทุกห้องตามที่ต้องการ และเหมาะสมกับสภาพดินฟ้าอากาศ และทนต่อผลจากไอน้ำเค็มได้เป็นอย่างดี และยังมีหลายขนาดหลายแบบ และหลายสีให้เลือกได้ตามความพอใจ

วัสดุประเภทไม้

เป็นวัสดุที่เหมาะสมกับการตกแต่งภายในที่ต้องการความเป็นธรรมชาติ เพราะหาได้ง่าย ทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศ และมีความกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม ไม้มีหลายชนิด เช่น

ไม้อัดสัก

เป็นไม้เนื้อปานกลางระหว่างไม้เนื้อแข็งและไม้เนื้ออ่อน ใช้กับงานประณีตได้ดี รวมทั้งมีสีและลวดลายสวยงามเหมาะสมแก่การทำเครื่องเรือน ในส่วนที่ต้องการความสวยงามและคงทน การนำมาใช้ควรขัดผิวให้เรียบเนียน อาจย้อมสีให้เข้มข้นเล็กน้อยก็จะสวยงาม

ไม้อัดยาง

คือ ไม้สักที่แปรรูปให้เป็นแผ่นบางอัดทับกับไม้เนื้อแข็ง เพื่อให้มีความแข็งแรงไม่บิดงอหรือหัก ใช้กรุเครื่องเรือน จะดูแลรักซายากกว่าเครื่องเรือนที่ทำผิวด้วยไม้สัก

ไม้อัดมะปิ่น

เป็นไม้อัดที่มีคุณภาพและราคาปานกลาง มีเนื้ออ่อนและทำผิวได้ดีได้โดยไม่ต้องย้อมสี

ไม้อัดมทิน

เป็นไม้อัดที่มีลักษณะคล้ายไม้อัดสัก แต่มีลวดลายแปลกกว่า คือไม่เป็นระเบียบเรียบร้อยเหมือนลายของไม้สัก แต่ผลิตน้อยจึงหายาก ราคาไม่แน่นอน มีความคงทนมาก อาจใช้ปนกับไม้สักได้ ไม้สนหรือฉำฉา

เป็นไม้เนื้ออ่อน ไม่นิยมใช้ทำเครื่องเรือนมากนัก แต่มีใช้ประกอบหรือตกแต่งบางส่วนของเครื่องเรือนให้ดูสวยงามมากขึ้น ปัจจุบันมีการนำไปใช้ทำเครื่องเรือนทั้งตัว ด้วยมีความสวยงาม แต่ไม่ค่อยแข็งแรง จึงใช้กับเครื่องเรือนที่มีขนาดเล็กๆ ไม่รับน้ำหนักมากนัก หรือใช้ประกอบบนโครงสร้างไม้เนื้อแข็งแทน ก็จะได้ผลดีเพราะมีความสวยงาม และราคาค่อนข้างถูก

ไม้จำปา

เป็นเนื้อไม้สีอ่อน ใช้กับงานประณีต ไม่นิยมย้อมสี

ไม้ประสานสัก

เป็นไม้ชิ้นเล็กที่นำมาติดต่อกันเป็นแผ่น เพื่อทำเครื่องเรือน ไม่ทนทานเท่าไม้สัก แต่ราคาถูก นอกจากนี้ยังมีผลิตภัณฑ์ที่อัดแปรรูปแล้วใช้เครื่องเรือนได้อีก มีความแข็งแรงเท่าเทียมกับไม้ แต่ราคาถูกกว่า เรียกว่า “ยิปซัมบอร์ด” แต่ต้องมีวัสดุกรุทับผิวหน้า

วัสดุจำพวกหวายและไม้สัก

หวาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นวัสดุที่มีอยู่ตามธรรมชาติในเมืองร้อน เหมาะสมกับการนำมาใช้ตกแต่งอาคารประเภท โรงแรมพักตากอากาศเป็นอย่างดี เพราะมีความกลมกลืนกับธรรมชาติ ได้บรรยากาศพื้นถิ่น ไม่ทำปฏิกิริยากับไอเค็มจากน้ำทะเลเหมือนโลหะ รวมทั้งราคาถูก สวยงาม น้ำหนักเบา เคลื่อนย้ายได้สะดวก นอกจากนี้ในปัจจุบันเครื่องเรือนที่ทำด้วยหวาย มีผลิตรายหลายแบบ สามารถย้อมด้วยสีฝุ่น หรือทำสีพ่นได้ อย่างไรก็ตามก็ยังคงนิยมใช้ธรรมชาติของหวายอยู่เช่นกัน

ข้อเสียของหวาย

1. ไม่ทนทานต่อการกัดของมอดและเชื้อรา ซึ่งเป็นตัวทำลายเนื้อหวาย ซึ่งหวายมีคุณสมบัติคล้ายไม้ คือ เนื้อหวายจะมีสารพวกแป้งและเซลลูโลส แต่สามารถป้องกันได้ด้วยการใช้สารเคมีที่เป็นยารักษาเนื้อไม้
2. หวายไม่แข็งแรงเท่าไม้ โดยเฉพาะส่วนประกอบที่เป็นหวายเส้นเล็กๆ อาจขาดง่าย ทำความสะอาดยาก มีชอกมอมให้ฝุ่นเกาะมาก แต่สามารถเลี่ยงได้ด้วยการทำให้เฟอร์นิเจอร์ด้วยหวายเส้นใหญ่
3. จะเก่าและผุเร็วหลังจาก 18 เดือน หรือ 2 ปีไปแล้ว หากขาดการดูแลรักษา
4. ติดไฟได้ง่าย

การนำไปใช้ในลักษณะอื่น

การเลือกใช้เครื่องเรือนหวายนั้น นอกจากจะซื้อสำเร็จรูป หรือสั่งทำตามที่ต้องการแล้วยังสามารถซื้อเพียงบางส่วนของผลิตภัณฑ์หวาย เพื่อนำไปประกอบกับเครื่องเรือนได้ เช่น ซื้อหวายสานลายดอกพิกล ซึ่งมีสานเป็นแผ่นขายเป็นตารางพุด เพื่อนำไปกรุเป็นพื้นและผนังเก้าอี้ กรูที่หัวเตียง ซึ่งหัวเตียงนี้นำไปประกอบกับหัวเตียงชนิดอื่นๆที่ไม่ใช่หวายได้ เบาะที่ใช้กับเก้าอี้หวายนั้น มีทั้งที่มีไส้เป็นนุ่น และเป็นฟองน้ำ ผ้าหุ้มเบาะมักใช้ผ้าฝ้ายเพราะมีเนื้อหยาบ ซึ่งดูเหมาะสมกับลักษณะของหวาย จะมีอยู่บ้างเหมือนกันที่เลือกใช้วัสดุที่ตรงกันข้ามกับลักษณะของหวาย เพื่อให้เกิดความรู้สึกใหม่ๆ เช่น ใช้ผ้าแพรตัวนึ่งที่เป็นมันหรือผ้าไหม เป็นต้น

การใช้วัสดุอื่นผสม

การใช้หวายผสมกับวัสดุอื่นๆ มีมานานแล้ว ในปัจจุบันมีวิวัฒนาการของการผสมผสานดังกล่าวมากขึ้นเรื่อยๆ เช่น นำหวายมาผสมผสานกับกระจก ทำเป็นที่บังตา ใช้หวายผสมกับโครงสร้างแลสเป็นเก้าอี้หนัง ใช้หวายตกแต่งเก้าอี้นวม เป็นต้น

ไม้ไผ่เป็นไม้ที่หาง่ายและมีอยู่ทั่วไปในทุกภาคของเมืองไทย เป็นวัสดุที่มีราคาไม่แพงเกินไป แต่มีความแน่นอน คือ ไม่ว่าจะเปลี่ยนแปลงรูปร่างอย่างไรก็ยังคงมีคุณค่าในตัวเองที่เห็นเป็นอยู่เสมอว่าเป็นไม้ไผ่ และไม่ทิ้งความเป็นธรรมชาติในตัวของมันเองได้เลย ถึงแม้ว่าจะผนวกเอาฝีมือและความคิดของคนในการนำมาใช้แล้วก็ตาม ไผ่จึงเป็นไม้ที่คนเห็นแล้วอดนึกถึงธรรมชาติไม่ได้ และให้ความรู้สึกที่ผ่อนคลายขึ้นเสมือนว่าได้นั่งอยู่ท่ามกลางบรรยากาศของธรรมชาติ

ไม้ไผ่ที่นำมาตกแต่งนั้น จะต้องผ่านกรรมวิธีหลายอย่าง ตั้งแต่การแช่น้ำ ต้ม ย่าง และอบ ก่อนที่จะนำมาใช้ในลักษณะการออกแบบที่แตกต่างกันออกไป ไม้ไผ่นี้เหมาะสมเป็นอย่างมากสำหรับการตกแต่งบริเวณที่อยู่อาศัย หรือนำมาประกอบในการทำเฟอร์นิเจอร์ ไลฟ์สไตล์ กั้นผนัง แต่งเพดาน และอื่นๆ นับเป็นการเหมาะสมเป็นอย่างมากที่จะใช้กับสภาพที่เป็นชายทะเล เพราะปลอดภัยจากปัญหาจากไอน้ำเค็มที่จะทำให้โลหะเกิดสนิมเร็วขึ้นกว่าปกติ แต่ที่สำคัญในยุคเศรษฐกิจที่จำเป็นในปัจจุบันจะเป็นวัสดุที่มีราคาถูกกว่าวัสดุอื่นๆ และจากการที่ได้ผ่านกรรมวิธีต่างๆ มาแล้วทำให้ไม้ไผ่ที่จะนำมาใช้มีความคงทนถาวรและปลอดภัยจากการกัดเจาะของมอด

คุณสมบัติและรูปลักษณะต่างๆ ของไม้ไผ่

ไม้ไผ่นั้นมีลักษณะส่วนรวมเป็นปล้องไม้กลมขนาดต่างๆ และข้างในกลวงเป็นช่อง ขนาดกลมก็มีขนาดแตกต่างกัน แล้วแต่อายุและพันธุ์ของไม้ไผ่ โดยเนื้อแท้ ไผ่ถึงแม้จะดูโปร่งเบา แต่ก็แข็งแรงสามารถรับแรงประเภทต่างๆ ได้ดี ด้วยเหตุนี้เราสามารถนำไม้ไผ่มาใช้ประโยชน์ได้ทั้ง 2 ประเภท คือ ใช้เป็นโครงสร้าง กับใช้เป็นวัสดุตกแต่ง หรือบางครั้งเราอาจใช้ด้วยกัน ใช้เป็นทั้งโครงสร้างและวัสดุตกแต่งไปด้วยตัว

ในการนำไม้ไผ่มาตกแต่งนั้นสามารถนำได้ทุกจุด และสามารถสร้างอะไรก็ได้ทุกประเภท อาจยกตัวอย่างส่วนที่นำไม้ไผ่มาตกแต่งพอสังเขปได้ดังนี้

- ทำเครื่องเรือน
- ตกแต่งผนัง เพดาน ฝ้า
- ทำของประดับ เช่น โคมไฟ ฯลฯ

ไม้ไผ่มีหลายขนาดและหลายชนิด ตลอดจนมีความยาวแตกต่างกัน เช่น ปล้องใหญ่ใช้ทำโครงสร้างเครื่องเรือนหรือโครงสร้างผนังเบา ปล้องเล็กใช้ตกแต่งประกอบโครงสร้าง ส่วนปล้องเล็กมากอาจผ่าเป็นไม้ซีกใช้กรุผนัง หรือฉาก เป็นต้น

การใช้ไม้ไผ่ตกแต่งผนังและเพดาน

จะใช้วิธีการที่คล้ายคลึงกัน หากมีผนังเดิมอยู่แล้วก็อาจใช้ไม้ไผ่ผ่าซีกแล้วกรุเป็นแนวทับผนังเดิมลงไปอาจกรุตามแนวตั้งหรือแนวนอน หรือไม้ก็สลับทั้งแนวตั้งและแนวนอน รวมทั้งบางช่วงอาจจะเว้นช่องบ้างก็ได้

สามารถนำไม้ไผ่มาใช้แทนคิ้วได้ โดยอาจใช้เป็นคิ้วบัวเพดาน นอกจากนี้อาจใช้ไม้ไผ่ทำแนวผนังปิดรอยต่อระหว่างวัสดุต่างชนิดกันก็ได้

การใช้ไม้ไผ่ทำบังตา

การนำไม้ไผ่มาใช้ในการตกแต่ง ที่นิยมมากอีกวิธีหนึ่ง คือ การทำบังตานั่นเอง เพราะลักษณะเป็นปล้องกลมของไม้ไผ่ เมื่อมาจกสานกันเข้าเป็นผืนก็ทำให้สวยงาม การสานตัวกันให้เป็นผืนนี้ ทำให้เกิดลวดลายขึ้น เราสามารถออกแบบลวดลายของบังตาไม้ไผ่นี้ได้หลายแบบ อาจสานกันเป็นตาราง

หรือรูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน หรือลายแบบอื่นได้อีกมาก หรือจนกระทั่งเป็นลายอิสระไม่มีรูปทรงที่แน่นอน

กระจก

กระจกเป็นวัสดุที่มีความสำคัญต่อการตกแต่งภายในเป็นอย่างมาก เพราะมีความสวยงามในตัวเองสามารถใช้ร่วมกับวัสดุอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี มีความโปร่งแสง ทนไฟ และกระจกเงาก็มีความสำคัญในการเพิ่มความโปร่ง โล่ง และมีคุณค่า หูหระ ให้กับสถานที่

กระจกมีหลายแบบ สามารถเลือกใช้ได้ตามความต้องการ เช่น กระจกดูดความร้อนกระจก 2 ชั้น ช่วยกระจายแสง และกรองความร้อน กระจกบานเกล็ด รับลมได้ กระจกมีข้อดีคือ สามารถกันน้ำ ลม ฝนได้ ปลอดภัยจากเชื้อรา และสามารถป้องกันเสียงรบกวนได้ แต่มีข้อเสียคือ มีขนาดใหญ่ไม่มาก (ถ้าต้องการขนาดใหญ่พิเศษ ต้องสั่งทำจากต่างประเทศ และมีราคาสูงมาก) ยากต่อการขนส่ง ผิวหน้ามักจะเปื้อนรอยขีดข่วน และฝุ่นเกาะได้ง่าย

ผ้าผ่าน

ผ้าผ่านเป็นวัสดุสำคัญในการตกแต่งภายใน ที่มีความจำเป็นต่อประตู หน้าต่าง และกระจก บางครั้งอาจนำมาใช้ในลักษณะการปิดกันอื่นๆ ได้ ผ้าที่นำมาใช้ทำผ้าผ่านมีหลายชนิดด้วยกัน เช่น

- ผ้าไหม เป็นผ้าที่มีคุณค่ามาก ให้ความรู้สึกเป็นทางการ สง่างาม เป็นระเบียบ
- ผ้ากำมะหยี่ ให้ความรู้สึกหรูหรา พุ่มเฟิ่ย ภูมิฐาน นุ่มนวล มีราคา
- ผ้าฝ้าย ให้ความรู้สึกเป็นกันเอง
- ผ้าป่าน ให้ความรู้สึกเบา โปร่งสบาย
- ผ้าลูกไม้ ให้ความรู้สึกนุ่มนวล โรแมนติก
- ม่านไม้ไผ่ ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ โปร่งแสง

ประโยชน์ของผ้าผ่านมีหลายอย่าง คือ ช่วยกรองแสงให้ลดความจ้าลง ควบคุมความสว่างได้ตามต้องการ ช่วยลดความร้อนจากอุณหภูมิของแสงแดด ทำให้เครื่องปรับอากาศทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งช่วยกันฝุ่น ป้องกันเสียงสะท้อน สร้างบรรยากาศในการตกแต่งและบังสายตาได้เป็นอย่างดี

บทที่ 3

กลุ่มเป้าหมาย พฤติกรรม และพื้นที่ที่ต้องการ

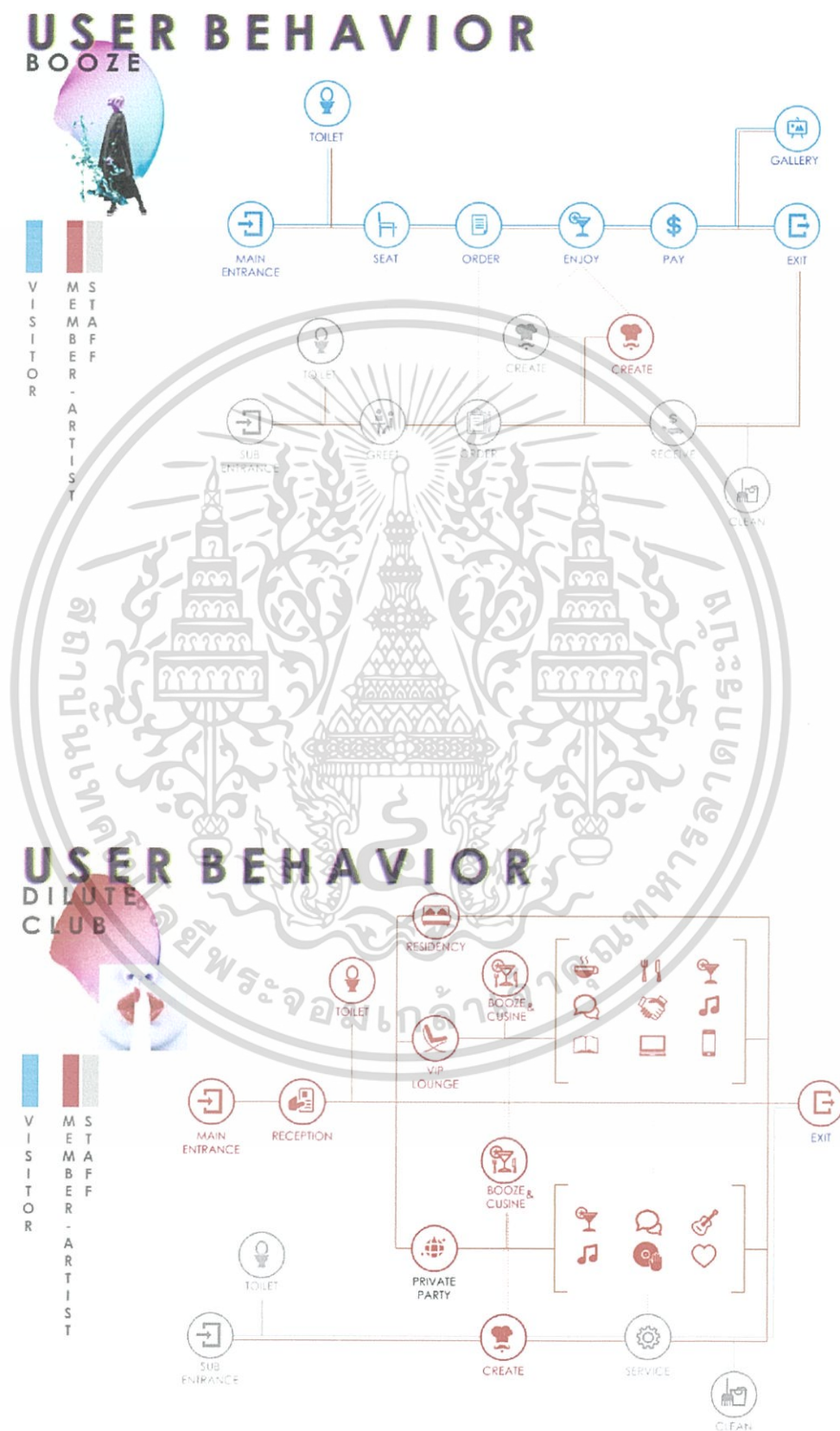
3.1 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย

Trendsetter and Selective People



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

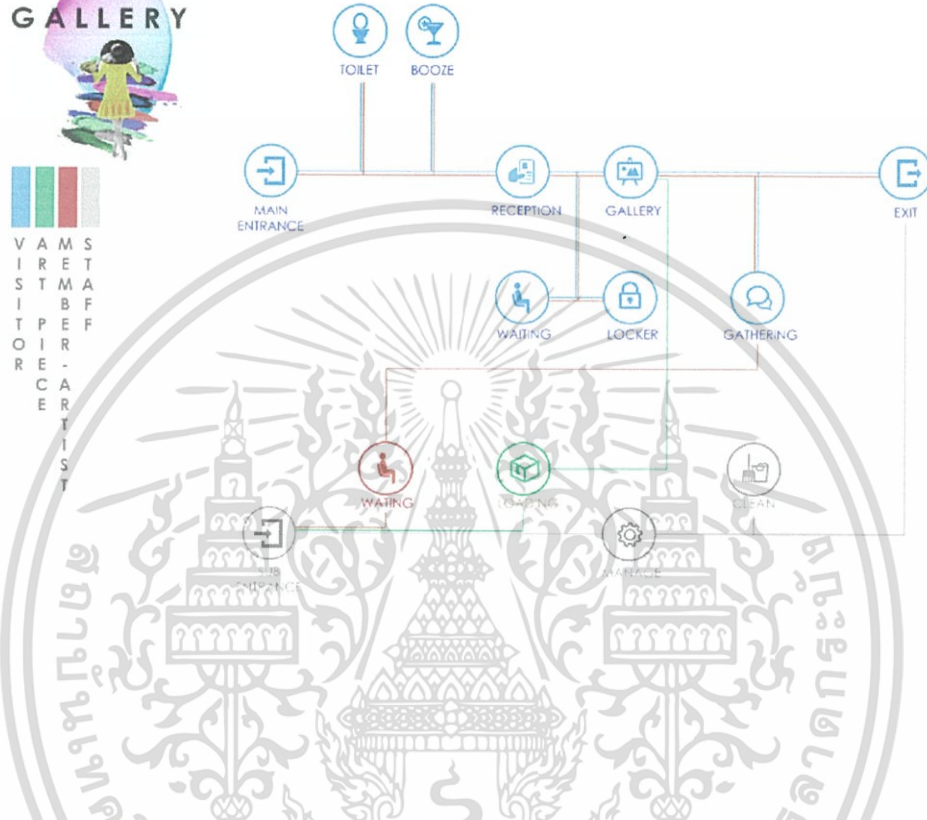
3.2 พฤติกรรมของผู้รับบริการ และ พฤติกรรมของผู้ให้บริการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

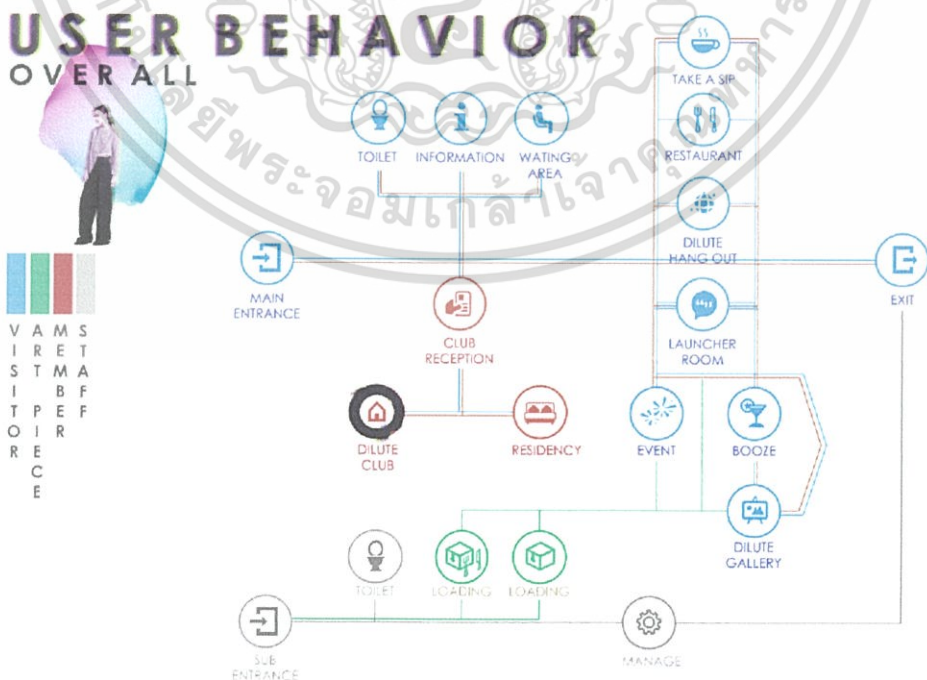
USER BEHAVIOR

DILUTE GALLERY



USER BEHAVIOR

OVER ALL

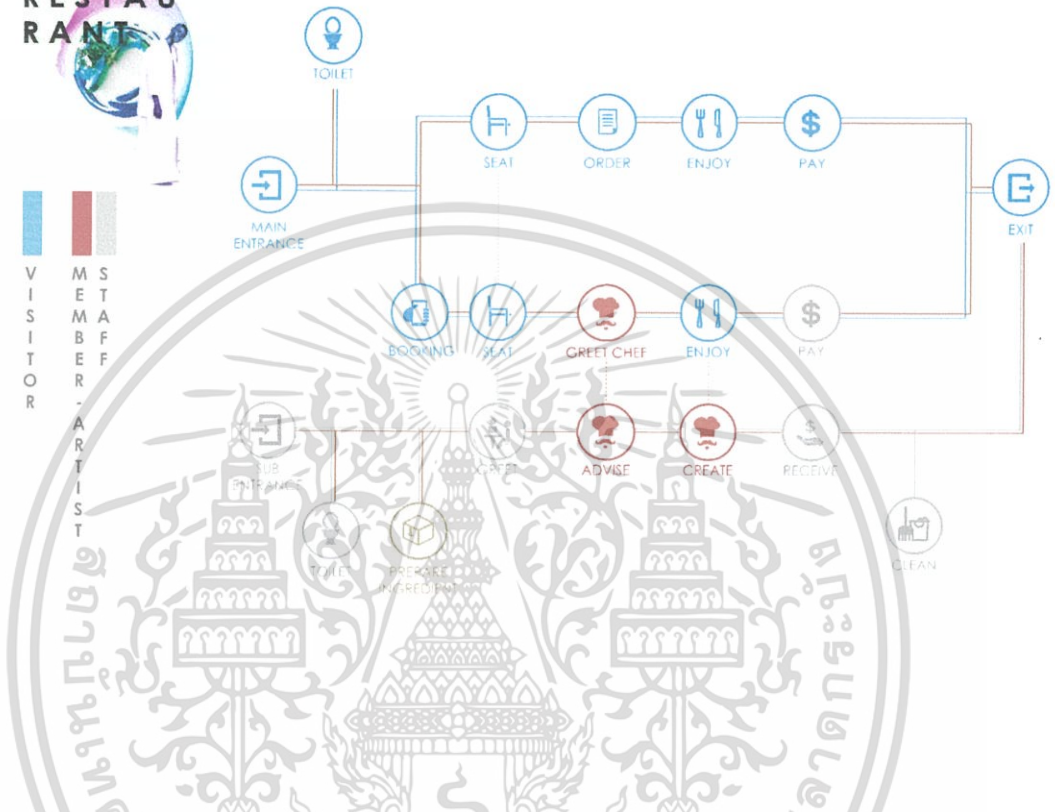


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิพนธ์ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

USER BEHAVIOR



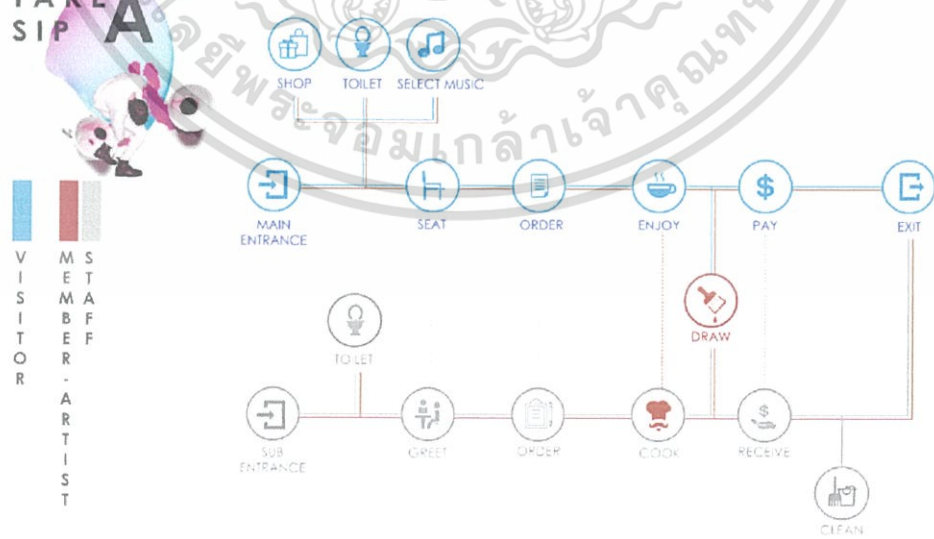
VISITOR
METABEF
ARTIST



USER BEHAVIOR



VISITOR
METABEF
ARTIST

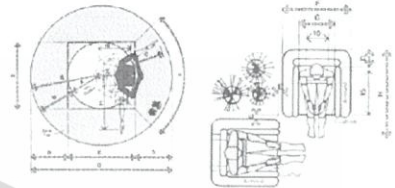


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 พื้นที่ที่ต้องการ

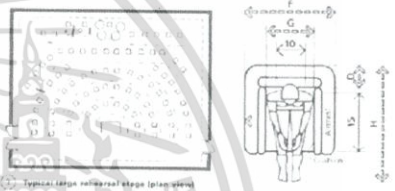
AREA REQUIREMENT HALL

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
HALL	1	max 200	200	CASE STUDY MAZE THONGLOR
WAITING AREA	1.7	max 120	142	CASE STUDY 30% OF OCC. CAPACITY
RECEPTION	4	2	3.6	HUMAN DIMENSION
INFORMATION	22.5	2	4.5	HUMAN DIMENSION
WC	26.4	2	52.8	CASE STUDY MAZE THONGLOR
TOTAL			404.9 SQM	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT			526.37 SQM	



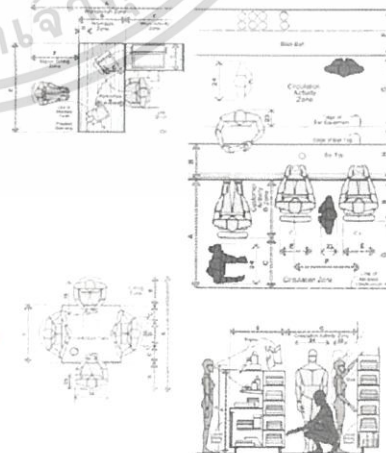
LAUNCHER ROOM

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
SEAT	1	1	1.2	CASE STUDY 30% OF OCC. CAPACITY
STAGE	4.9	1	1.4	CASE STUDY 30% OF OCC. CAPACITY
STORAGE	1.1	1	1.1	CASE STUDY 30% OF OCC. CAPACITY
BACK STAGE	1.1	1	1.1	CASE STUDY 30% OF OCC. CAPACITY
CONTROL ROOM	4.8	1	4.8	CASE STUDY 30% OF OCC. CAPACITY
TOTAL			146.23 SQM	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT			190.09 SQM	



AREA REQUIREMENT TAKE A SIP

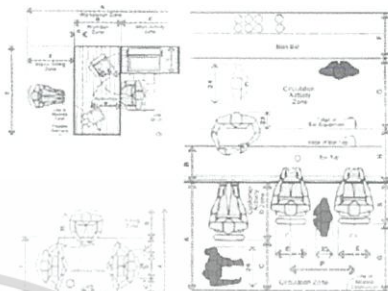
COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
RECEPTION	3.97	1	3.97	HUMAN DIMENSION
SEAT	2.31	1	2.31	CASE STUDY 30% OF OCC. CAPACITY
HOT DESK	2.50	1	2.50	CASE STUDY 30% OF OCC. CAPACITY
COUNTER BAR	1.0	1	1.0	CASE STUDY 30% OF OCC. CAPACITY
KITCHEN	16.53	1	16.53	CASE STUDY 30% OF AREA
SERVICE STATION	0.25	2	1.44	CASE STUDY
RUBBISH AREA	0.63	1	0.63	CASE STUDY (UNDER KITCHEN)
FOOD STORAGE	6	2	9.81	CASE STUDY (UNDER KITCHEN)
SHOP SHELVES	8.8	2	17.6	HUMAN DIMENSION
WORKSHOP TABLE	4	1	4	CASE STUDY
STORAGE	1	1	0.12	CASE STUDY (UNDER WORKSHOP)
WC	4.19	2	8.38	HUMAN DIMENSION
TOTAL			120.19 SQM	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT			156.247 SQM	



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT RESTAURANT

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
HOSTESS RECEPTION	0.67	2	1.33	STANDARD
DINING AREA	2.81	40	98.3	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
EXCLUSIVE BAR	66	1	66	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
SERVICE STATION	3.77	4	15.08	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
COUNTER RECEPTION	3.97	1	3.97	HUMAN CAPITAL
KITCHEN	34.79	1	34.79	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
RUBBISH AREA	1.67	1	1.67	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
FOOD STORAGE	5.74	1	5.74	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
TOTAL			162.50 SQM	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT			211.26 SQM	



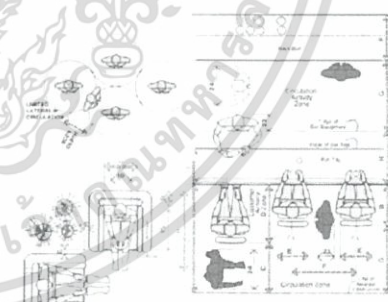
DILUTE HANGOUT

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
HOSTESS RECEPTION	0.67	2	1.33	STANDARD
FLOOR	1.67	1	1.67	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
SEAT	4.4	100	440	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
COUNTER BAR	18.6	1	18.6	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
COUNTER RECEPTION	3.97	1	3.97	HUMAN CAPITAL
KITCHEN	48.29	1	48.29	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
RUBBISH AREA	1.67	1	1.67	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
FOOD STORAGE	5.74	1	5.74	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
STAGE	1.67	1	1.67	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
STORAGE	1.67	1	1.67	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
BACK STAGE	1.67	1	1.67	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
CONTROL ROOM	4.33	1	4.33	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
TOTAL			303.57 SQM	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT			394.64 SQM	



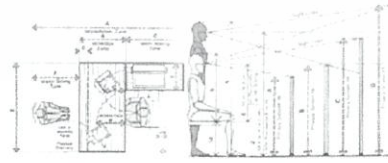
AREA REQUIREMENT BOOZE

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
HOSTESS RECEPTION	0.67	2	1.33	STANDARD
SEAT	4.4	100	440	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
COUNTER BAR	18.6	1	18.6	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
SERVICE STATION	3.77	4	15.08	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
COUNTER RECEPTION	3.97	1	3.97	HUMAN CAPITAL
KITCHEN	34.79	1	34.79	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
RUBBISH AREA	1.67	1	1.67	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
FOOD STORAGE	5.74	1	5.74	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
TOTAL			162.50 SQM	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT			211.26 SQM	



DILUTE GALLERY

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
FOYER	1.67	1	1.67	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
LOCKER	1.67	1	1.67	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
WAITING AREA	1.67	1	1.67	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
COUNTER RECEPTION	3.97	1	3.97	HUMAN CAPITAL
GALLERY STORAGE	66	1	66	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
WC	96.2	1	96.2	CASE STUDY BAR COOLGAL (P)
TOTAL			1136.54 SQM	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT			1477.50 SQM	

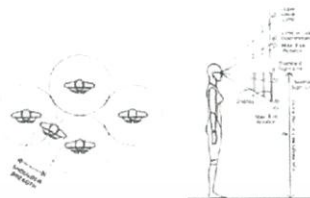


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

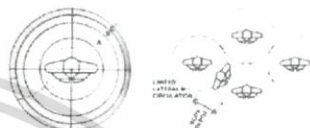
EVENT

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
EVENT	400	1	400	CASE STUDY
TOTAL			400 SQM	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT				400 SQM



CAR PARK

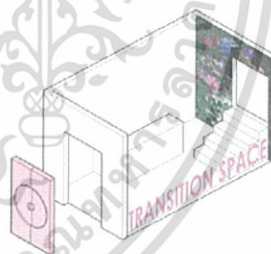
COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
FOYER	2000	1	2000	CASE STUDY
TOTAL			1000 SQM	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT				1000 SQM



AREA REQUIREMENT

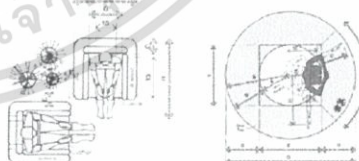
LOUNGE RECEPTION

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
RECEPTION	1.50	1	1.50	CASE STUDY
TOILET	2.00	1	2.00	CASE STUDY
FRONT DESK	1.00	1	1.00	CASE STUDY
BELL BOY STATION	1.00	1	1.00	CASE STUDY
TOTAL			15.77 SQM	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT				20.50 SQM



LOUNGE

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
SEAT	0.64	70	44.80	CASE STUDY
TRANSITION SPACE	0.00	1	0.00	CASE STUDY
CASHIER	0.20	1	0.20	CASE STUDY
COUNTER BAR	0.20	1	0.20	CASE STUDY
PRIVATE ROOM	15.00	2	30.00	CASE STUDY
TOTAL			76.67 SQM	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT				99.67 SQM



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT RESIDENCY

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
FOYER	4.00	1	4.00	HUMAN DIMENSION
LUGGAGE DROP	1.65	1	1.65	HUMAN DIMENSION
MINI BAR	1.20	1	1.20	HUMAN DIMENSION
LIVING AREA	3.00	1	3.00	HUMAN DIMENSION
WORKING AREA	0.70	1	0.70	HUMAN DIMENSION
TERRACE	4.00	1	4.00	HUMAN DIMENSION
WC	1.20	1	1.20	HUMAN DIMENSION
CLOSET	2.88	1	2.88	HUMAN DIMENSION
SHOWER ROOM	1.20	1	1.20	HUMAN DIMENSION
SLEEPING AREA	12.00	1	12.00	HUMAN DIMENSION
JACUZZI	4.00	1	4.00	HUMAN DIMENSION
TOTAL			41.85	SQM
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT			54.40	SQM

AREA REQUIREMENT PENTHOUSE

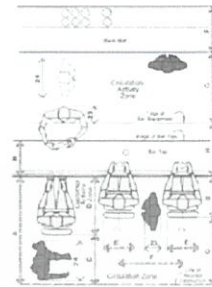
COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
FOYER	6.00	1	6.00	HUMAN DIMENSION
LUGGAGE DROP	1.65	1	1.65	HUMAN DIMENSION
MINI BAR	1.20	1	1.20	HUMAN DIMENSION
LIVING AREA	3.00	1	3.00	HUMAN DIMENSION
WORKING AREA	0.70	1	0.70	HUMAN DIMENSION
TERRACE	4.00	1	4.00	HUMAN DIMENSION
WC	1.20	1	1.20	HUMAN DIMENSION
WALK IN CLOSET	2.88	1	2.88	HUMAN DIMENSION
SHOWER ROOM	1.20	1	1.20	HUMAN DIMENSION
SLEEPING AREA	12.00	1	12.00	HUMAN DIMENSION
JACUZZI	4.00	1	4.00	HUMAN DIMENSION
PANTRY	2.00	1	2.00	HUMAN DIMENSION
PRIVATE POOL	7.00	1	7.00	HUMAN DIMENSION
TOTAL			68.17	SQM
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT			88.62	SQM

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

PRIVATE PARTY

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
TRANSITION SPACE	8.00	1	8.00	HUMAN DIMENTION
HOSTESS RECEPTION	0.20	2	1.20	STANDARD 11
FLOOR	0.40	MAX 40	15.60	CASE STUDY
SEAT	0.40	40	16.00	HUMAN DIMENTION
COUNTER BAR	20	1	20.00	HUMAN DIMENTION
COUNTER RECEPTION	4.97	1	4.97	HUMAN DIMENTION
DJ STATION	4.00	1	4.00	CASE STUDY BEAM
TOILET	25.40	1	25.40	CASE STUDY MATCHING CLK
TOTAL			100.67	1:0.8:7 SQM



TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT

KITCHEN I CLUB I

COMPONENT	UNIT/AREA	CAPACITY	AREA REQ	REMARK
KITCHEN	4.00	1	33.20	STANDARD 11
RUBBISH AREA	1.00	1	1.00	STANDARD 11
FOOD STORAGE	1.00	MAX 10	10.00	STANDARD 11
TOTAL			66.50	
TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT			86.45	86.45 SQM

TOTAL & CIRCULATION 30 PERCENT

86.45 SQM



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล และแนวความคิดในการออกแบบ

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

1.1 การวิเคราะห์ที่ตั้ง และอาคาร

LOCATION THONGLOR
THONGLOR, 146 Soi Sukhumvit 55 Khlong Tan Nuea, Watthana, Bangkok 10110

TREND
SELECTIVE
CHARMING MORNING
NIGHTLIFE

WHY?

ทองหล่อ เป็นย่านที่รวมเอาร้านค้า ร้านอาหาร ที่นั่งดื่มเหล้าที่คูลๆ ที่สวยงามทองหล่อ เป็นสถานที่ที่คนเมืองมาพักผ่อนในวันหยุดทองหล่อ อารมณ์ดีกับบ้านที่ดี และร้านอาหารที่อร่อยและทันสมัยทั้งกลางวันและกลางคืนมีบรรยากาศที่สนุกสนานและคึกคักตลอดทั้งวัน

BTS สถานี ทองหล่อ สถานีรถไฟฟ้า

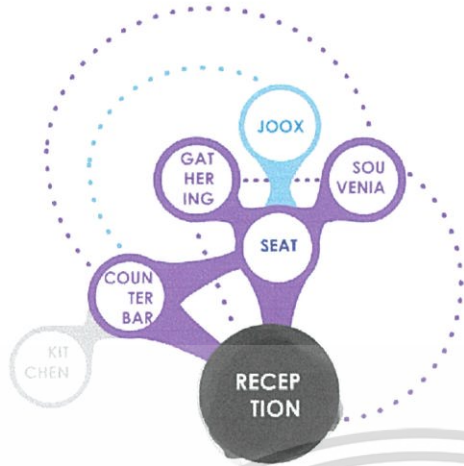
นี่คือสถานีรถโดยสารประจำทาง

BUILDING ANALYSIS
MAZE THONGLOR

4 FLOOR
2 UNDERGROUND CAR PARK
7000 M²
8 M SPAN
4 M FLOOR - FLOOR

FLOW SPACE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

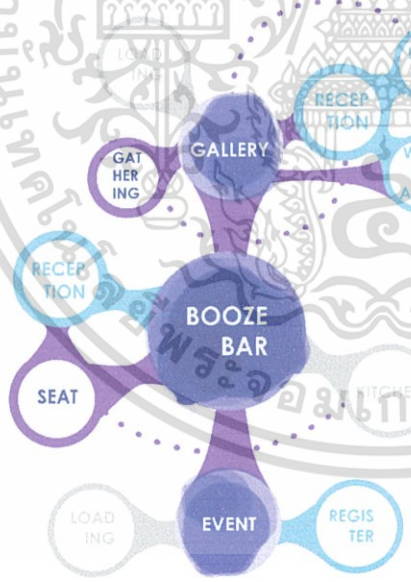


R E R A T I O I T M A T R I X TAKE A SIP

	RECEPTION	SOUVENIA	JOOX	SEATING	COUNTER BAR	KITCHEN	GATHERING ARTIST
RECEPTION	●						
SOUVENIR	●	●					
JOOX			●				
SEATING	●	●	●	●			
COUNTER BAR	●				●		
KITCHEN						●	
GATHERING ARTIST							●

BUBBLE DIAGRAM

● MOST RELATED | — MOST RELATED
● MEDIUM RELATED | - - - MEDIUM RELATED



R E R A T I O I B E M A T R I X BOOZE BAR GALLERY EVENT

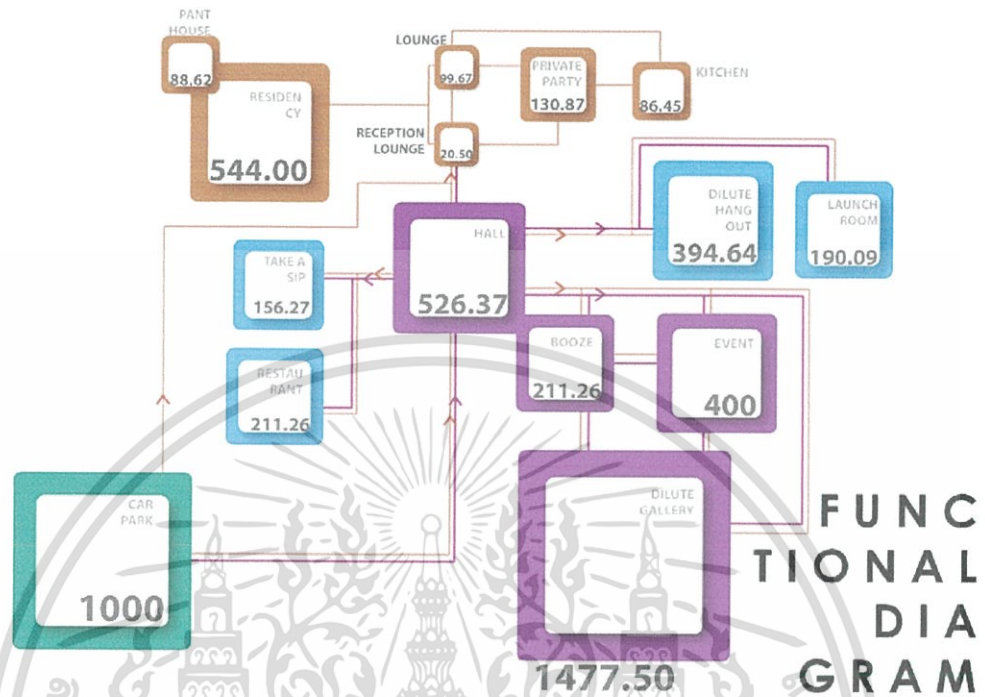
	GALLERY RECEPTION	LOCKER	WAITING AREA	GALLERY	GATHERING AREA	BAR RECEPTION	KITCHEN	SEAT	BOOZE BAR	REGISTER AREA	LOADING	EVENT
GALLERY RECEPTION	●											
LOCKER	●	●										
WAITING AREA	●		●									
GALLERY	●		●	●								
GATHERING AREA	●				●							
BAR RECEPTION						●						
KITCHEN							●					
SEAT								●				
BOOZE BAR						●		●	●			
REGISTER AREA										●		
LOADING											●	
EVENT												●

BUBBLE DIAGRAM

● MOST RELATED | — MOST RELATED
● MEDIUM RELATED | - - - MEDIUM RELATED

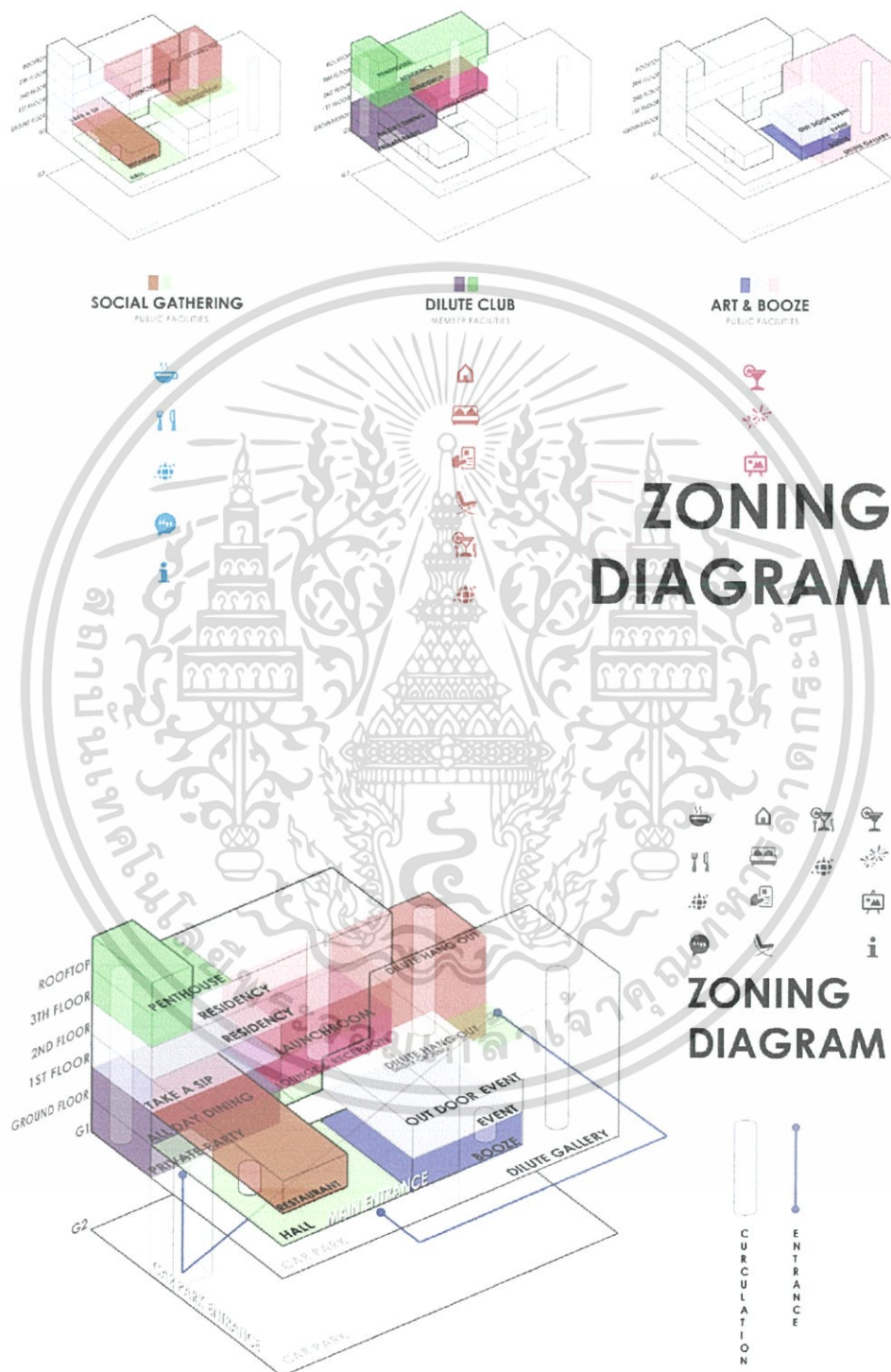
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.5 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ และทางสัญจร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.6 การวิเคราะห์กลุ่มพื้นที่สัมพันธ์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 แนวความคิดในการออกแบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 Theme หรือ Mood board

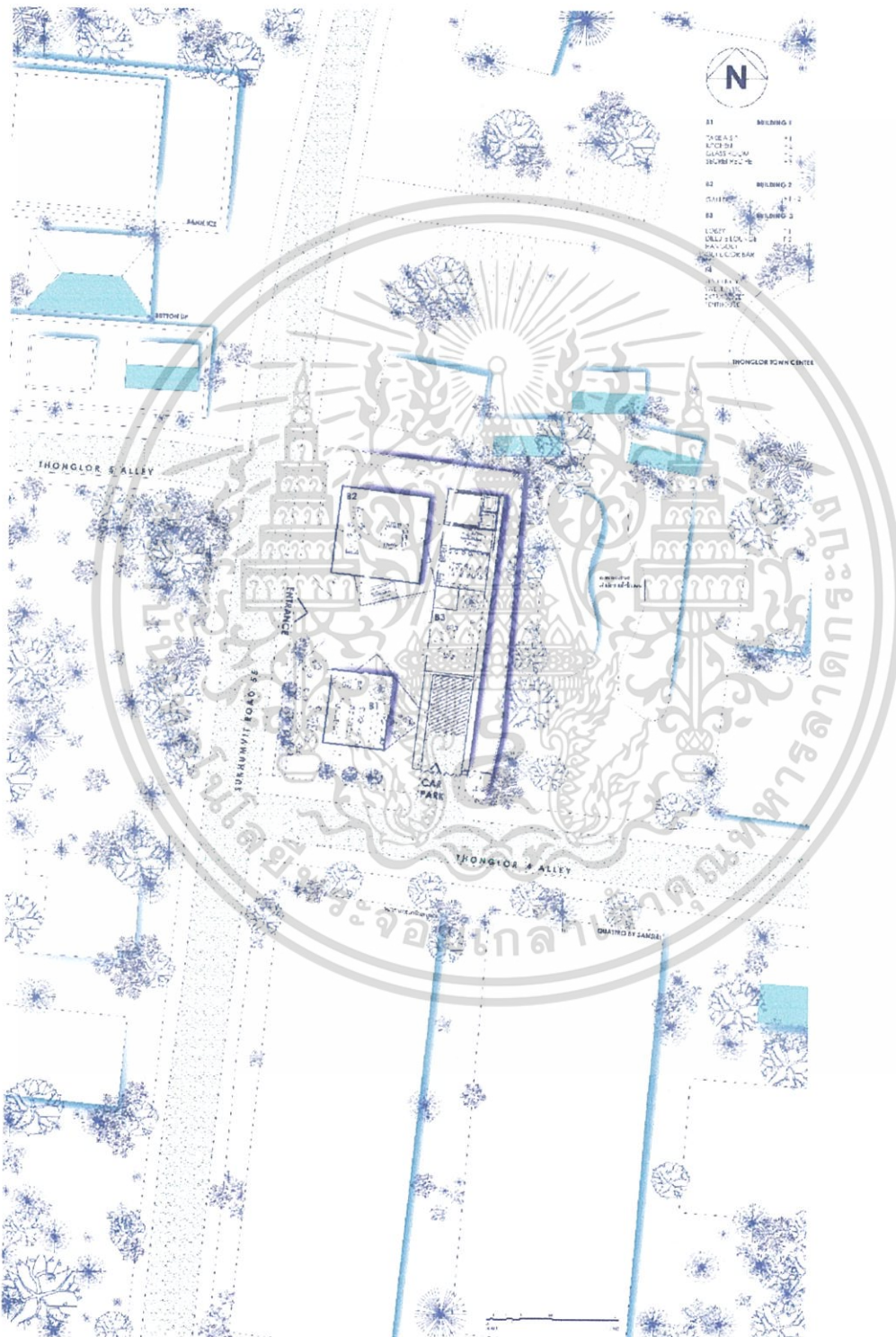


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

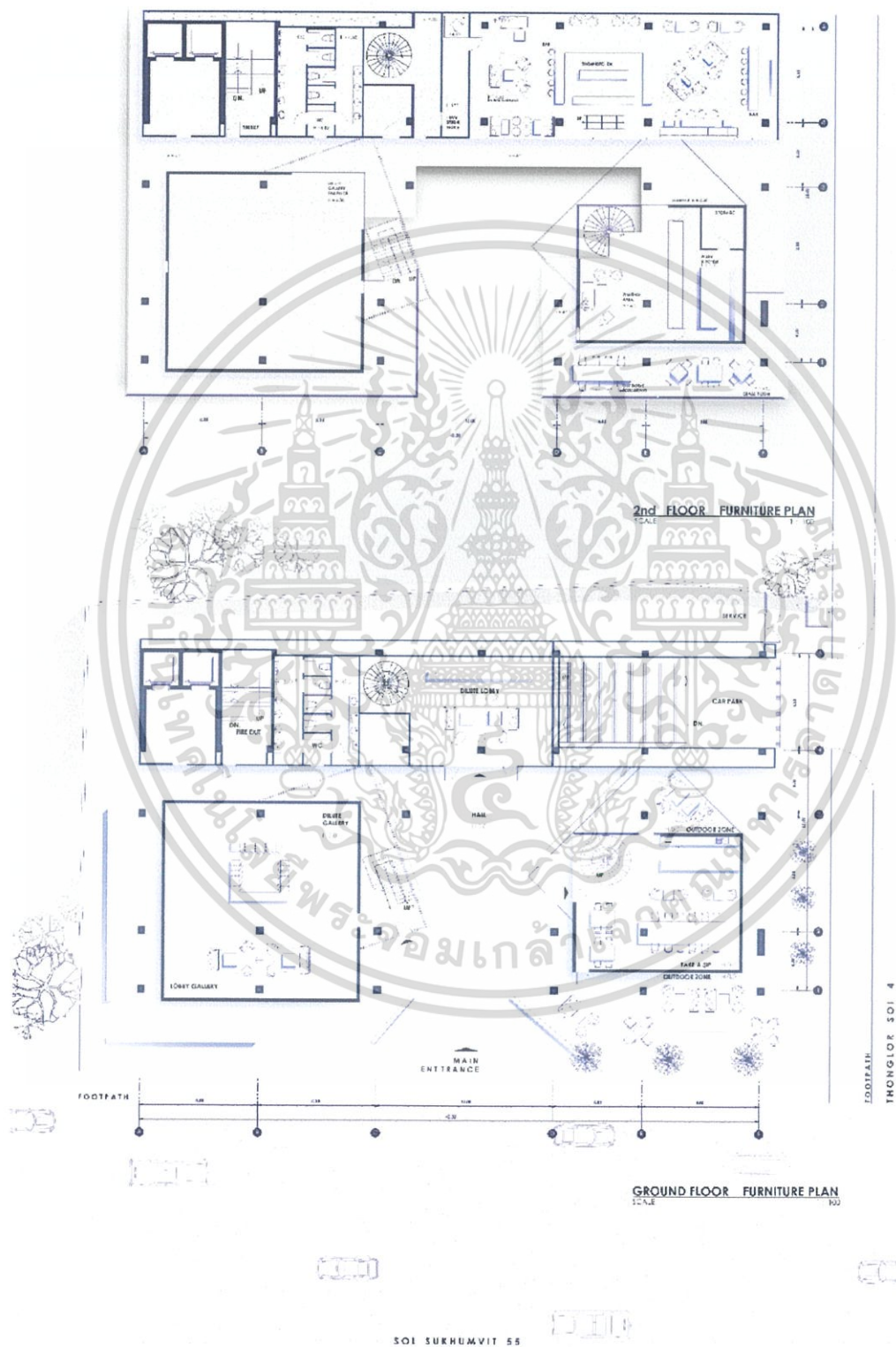
ผลงานการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน

5.1 ผังบริเวณของโครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ผังเฟอร์นิเจอร์ของอาคารโครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 รูปตัดของอาคารโครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ภาพทัศนียภาพภายในโครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



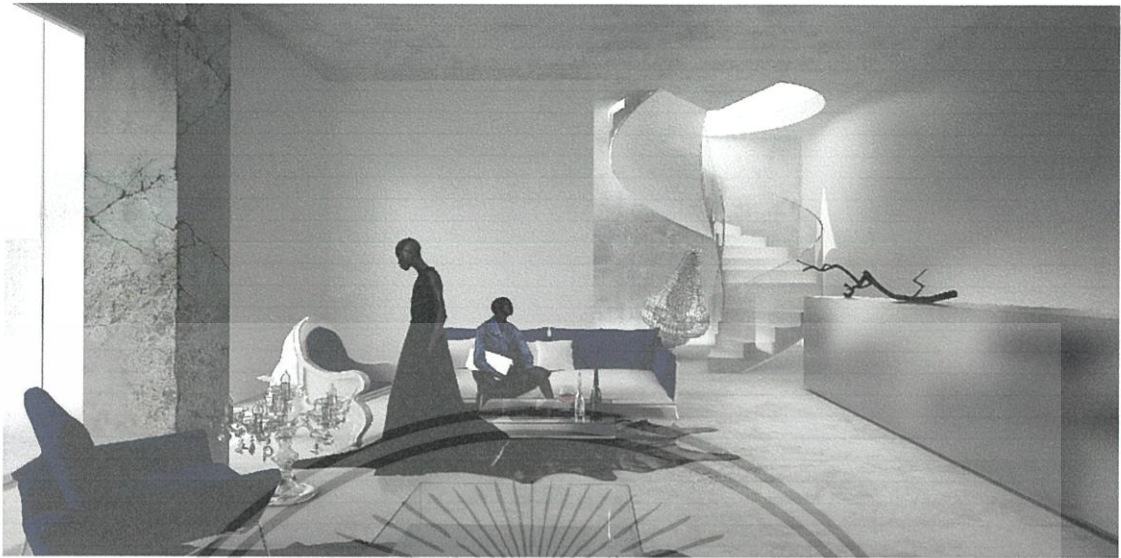
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



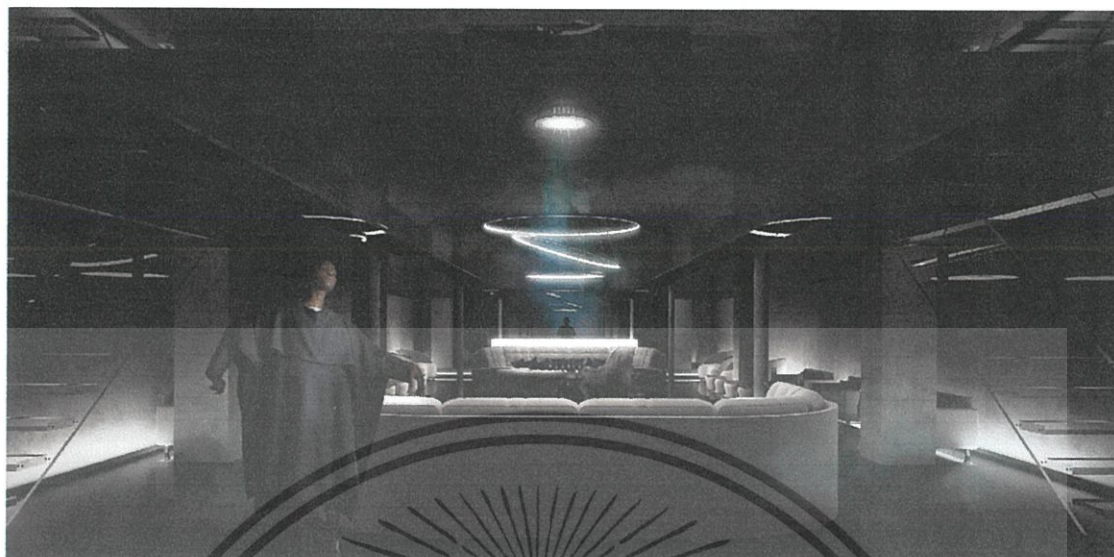
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



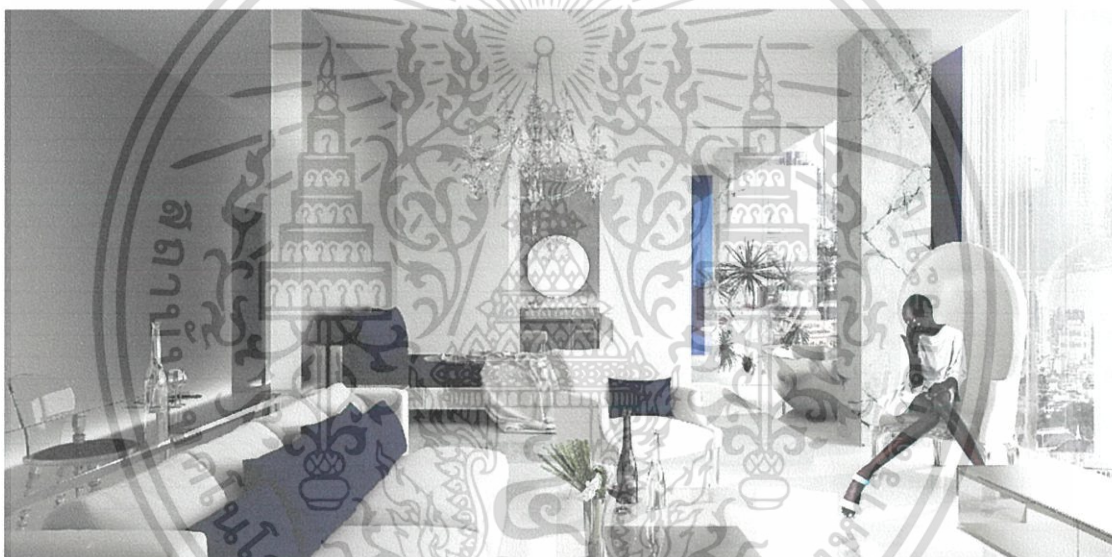
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 หุ่นจำลอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

“ประเภทเครื่องดื่ม ที่คนอยากเป็น บาร์เทนเดอร์ต้องรู้” [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก <https://th.jobsdb.com/> สืบค้นวันที่ 25 ธันวาคม 2559

“virgins hotel” [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก <https://virginhotels.com/> สืบค้นวันที่ 25 ธันวาคม 2559

“Les Bains Paris” [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก <https://www.lesbains-paris.com/en/> สืบค้นวันที่ 27 ธันวาคม 2559

“PANO / Ayutt and Associates design” [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก www.archdaily.com สืบค้นวันที่ 27 ธันวาคม 2559

“Bar pool gallery” [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก www.archdaily.com สืบค้นวันที่ 27 ธันวาคม 2559

“ตระกูล Cocktails” [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก www.cocktailthai.com/ สืบค้นวันที่ 28 ธันวาคม 2559

“Bar and Gallery WTF BANGKOK” [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก wtfbangkok.com/ สืบค้นวันที่ 28 ธันวาคม 2559

“Thonglor” [ออนไลน์], เข้าถึงได้จาก www.hotelsalil.com/bangkok/salil-thonglor/ สืบค้นวันที่ 29 ธันวาคม 2559

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DILUTE CLUB



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับอาร์ใช้งานเพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COURT F1-2-3
VERTICAL CIRCULATION
CONCEPT CONTRAST

แนวการขึ้นลงเป็นรูปเกลียวที่ต่อเนื่องกัน
เพื่อสร้างความรู้สึกที่ต่อเนื่องกัน
สู่พื้นที่ใช้สอย

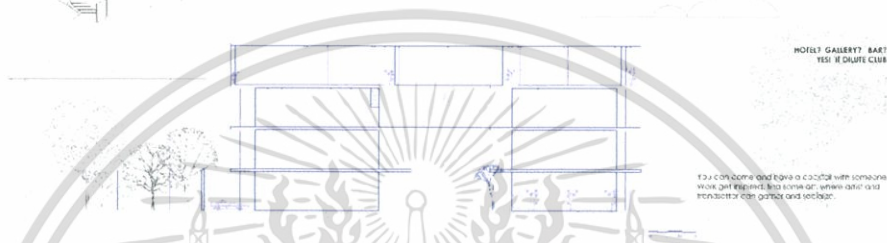
แนวการขึ้นลงเป็นรูปเกลียวที่ต่อเนื่องกัน
เพื่อสร้างความรู้สึกที่ต่อเนื่องกัน
สู่พื้นที่ใช้สอย



CONCEPT

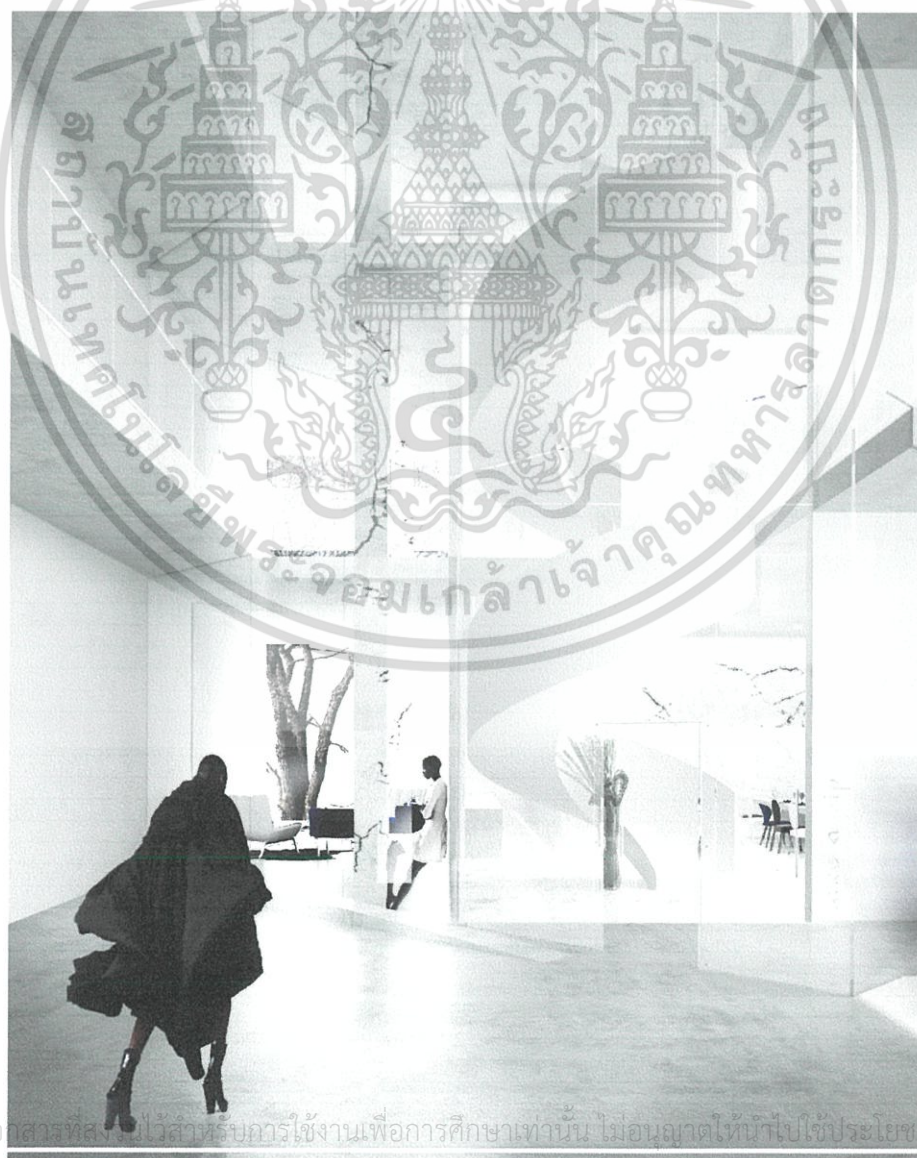
FIFTY SHADE DEEPER
CAN U KEEP A SECRET

CONTRAST



HOTEL? GALLERY? BART
YES! IF YOU LIKE CLUB

It's a come and take a coffee with someone
work get the meeting some get... where other
remember the garden and design



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



GROUND FLOOR - BUILDING 1

TAKE A SIP
GROUND FLOOR - B1

"More practical, warm and philosophical
our code"

Take a sip คือพื้นที่สำหรับดื่มกาแฟและอาหารว่าง
ที่เน้นความเรียบง่าย สะอาด และโปร่งสบาย
เน้นการใช้วัสดุธรรมชาติ และโทนสีที่อบอุ่น

พื้นที่นี้ถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่ที่
สามารถใช้งานได้หลากหลาย ทั้งเป็นพื้นที่
สำหรับนั่งพักผ่อน หรือเป็นพื้นที่
สำหรับนั่งทำงาน

พื้นที่นี้ถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่ที่
สามารถใช้งานได้หลากหลาย ทั้งเป็นพื้นที่
สำหรับนั่งพักผ่อน หรือเป็นพื้นที่
สำหรับนั่งทำงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูช่างงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้หรือเผยแพร่ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



GROUND FLOOR - 2nd FLOOR - 3th FLOOR - BUILDING 2

DILUTE GALLERY

DILUTE GALLERY
1st - 2nd - 3th



DILUTE BOX



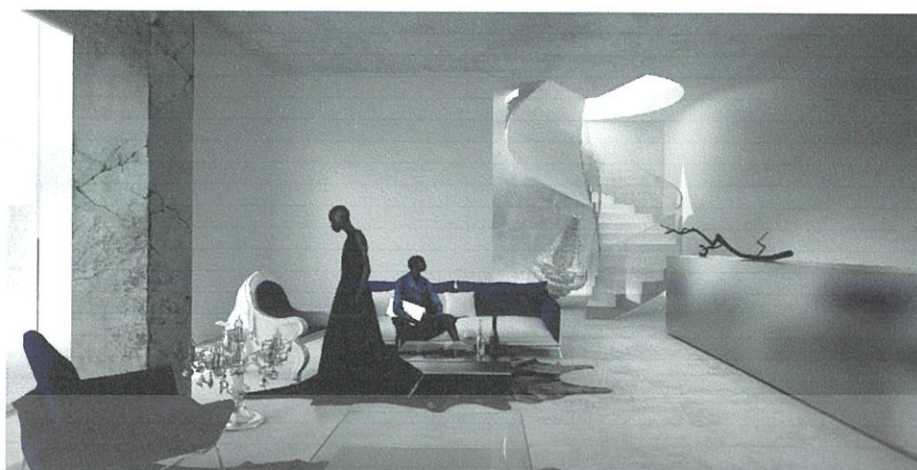
ART PROJECTOR

เป็นโปรเจกเตอร์ที่ติดตั้งในผนัง
สามารถฉายภาพได้ 360 องศา และ
สามารถปรับสีได้
มี 2 ขนาด คือ 100x100cm และ 200x200cm
มี 2 สี คือ สีขาว และ สีดำ
ราคา 1,500 บาท

B2



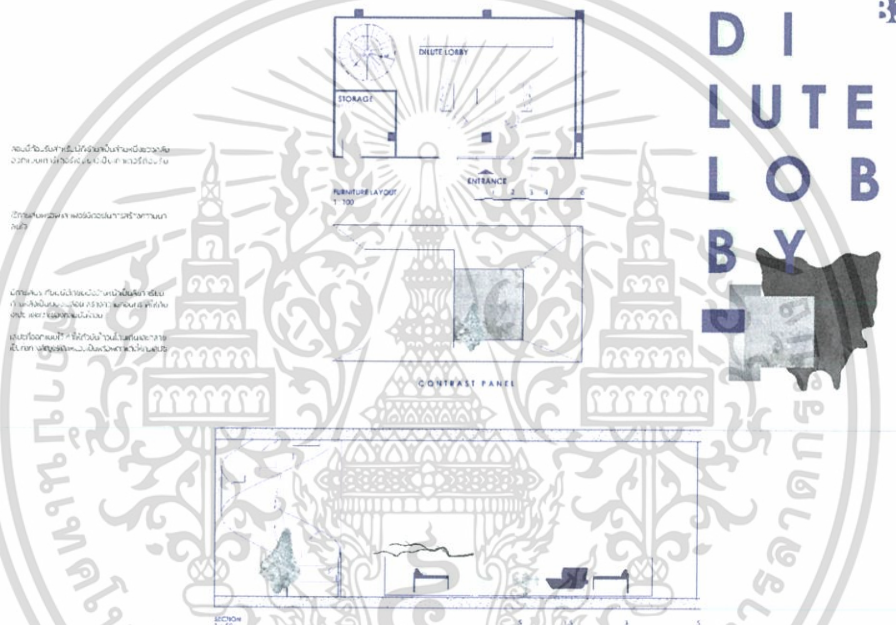
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



DIUTE LOBBY

1st FLOOR - BUILDING 3

33



DI
LUTE
LOBBY

YOU
are
INVITED

to

DILUTE
CLUB

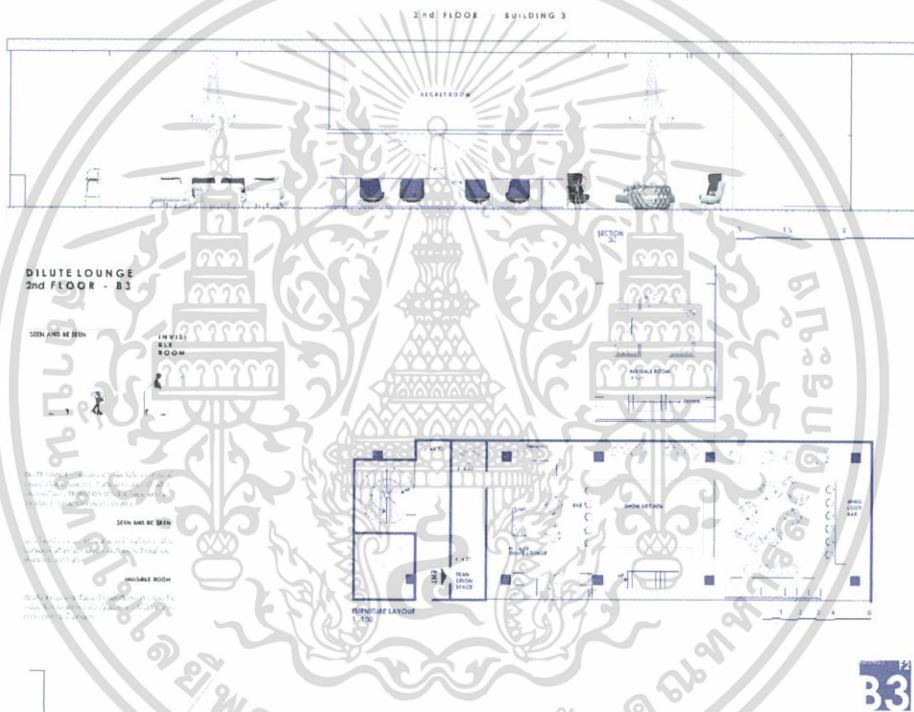


UNIQUE PROP& FURNITURE
INSTALLATION ART



© 2014 UNIQE PROP & FURNITURE
UNIQE PROP & FURNITURE
UNIQE PROP & FURNITURE
UNIQE PROP & FURNITURE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่หรือใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



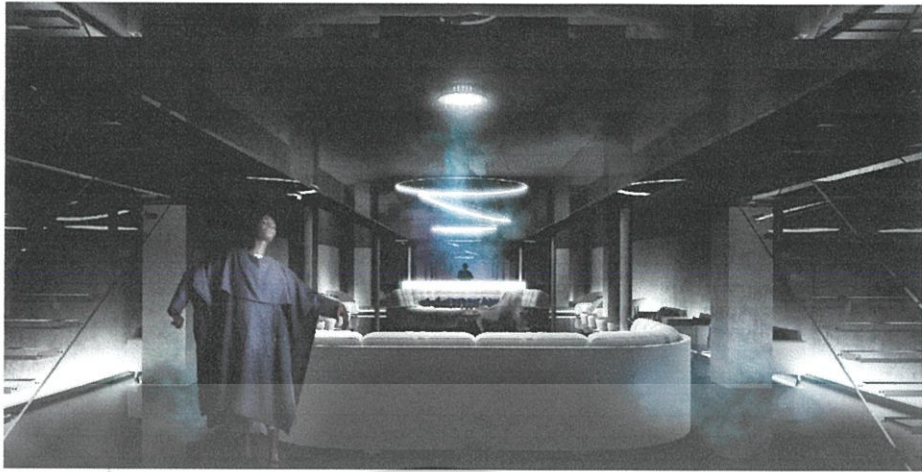
DILUTE LOUNGE



Sometimes a cocktail napkin makes for the perfect notebook.

All samples are shown in actual finish and color.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับอาจารย์งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้แก้ไขได้จําหน่ายด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



HANG OUT

33

MEZZANINE FURNITURE LAYOUT

FURNITURE LAYOUT

THONGLOE PANG BAMA VIEW

OUT DOOR BAR

Thonglor outdoor bar where a panorama of delights fills with a mix of crafty cocktail creation. Slip outside and find yourself in the heart of Thonglor.

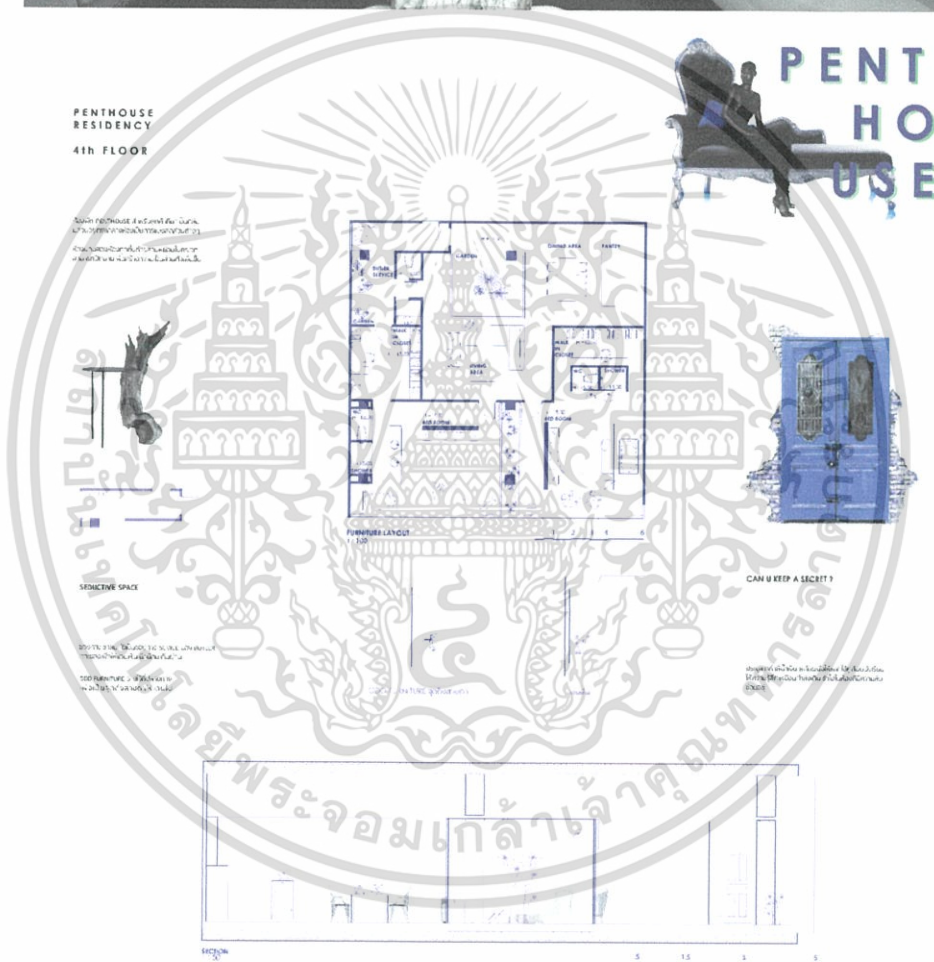
PHOTO © [unreadable]

www.thonglorpangbama.com

THONGLOE PANG BAMA VIEW



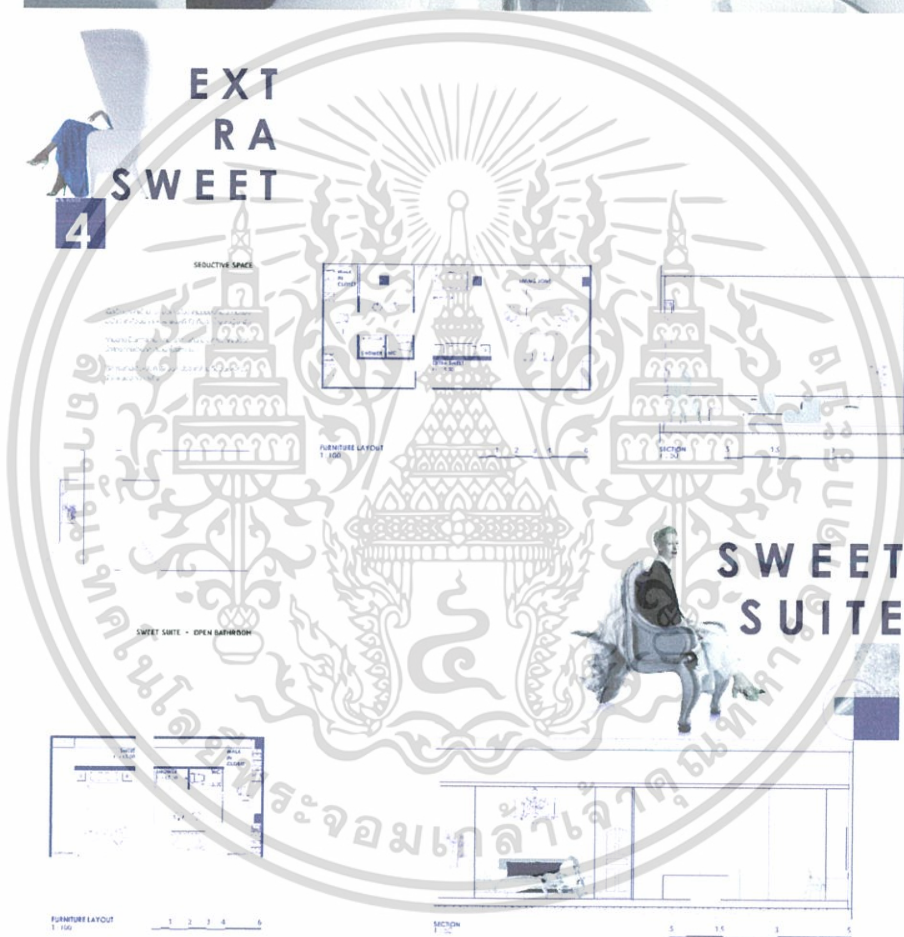
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4



เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ของเราหรือถูกใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารของบริษัทฯ ใช้สำหรับกรใช้งานภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้