

Bachelor's Degree

ARCHITECTURE AND DESIGN PROJECT

YEAR 3
PROJECT 2016



AYUTTHAYA
Thai Architecture

INDIVIDUAL

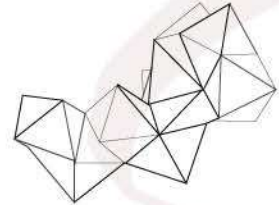
YEAR 4
PROJECT 2016



SILOM
Office Building

GROUP

YEAR 4
PROJECT 2017



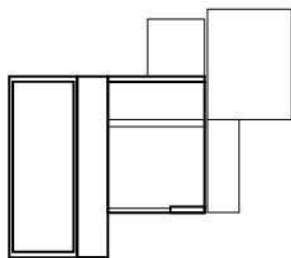
KHONG ONG ANG
Parasitic Architecture

GROUP

Master's Degree

ARCHITECTURE AND DESIGN PROJECT

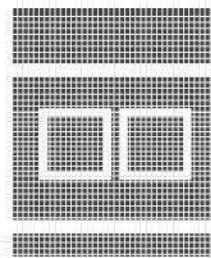
YEAR 2
PROJECT 2019



SIAM SQUARE ONE
Bangkok Bank Building

GROUP

YEAR 2
PROJECT 2019

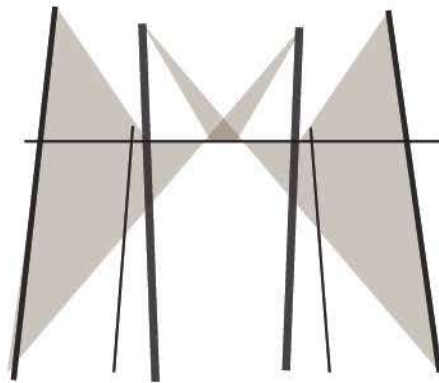


ASA DESIGN COMPETITION
Commercial building

GROUP



PROJECT 2016
ARCHITECTURAL DESIGN 3
YEAR 3



THAI ARCHITECTURE
MUSEUM & RESORT

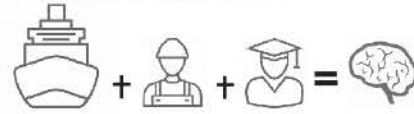
HRAN REUUA SRI JALEARN (DOCKYARD)
AYUTTHAYA, THAILAND

THAI ARCHITECTURE PROJECT ; MUSEUM & RESORT

CONCEPTUAL

Starting from the study of Site Analysis, the site is unique and has a natural character of boat builder's life already. I began to think of using the distinctive beams of the ship. Create a story for people who come inside the SITE to understand more about boat builder's life, bring the lives of people within SITE to tell the story of living and working in dockyard.

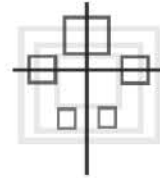
Main concept in Thai architecture.



Develop the existing things in this area in terms of architecture.

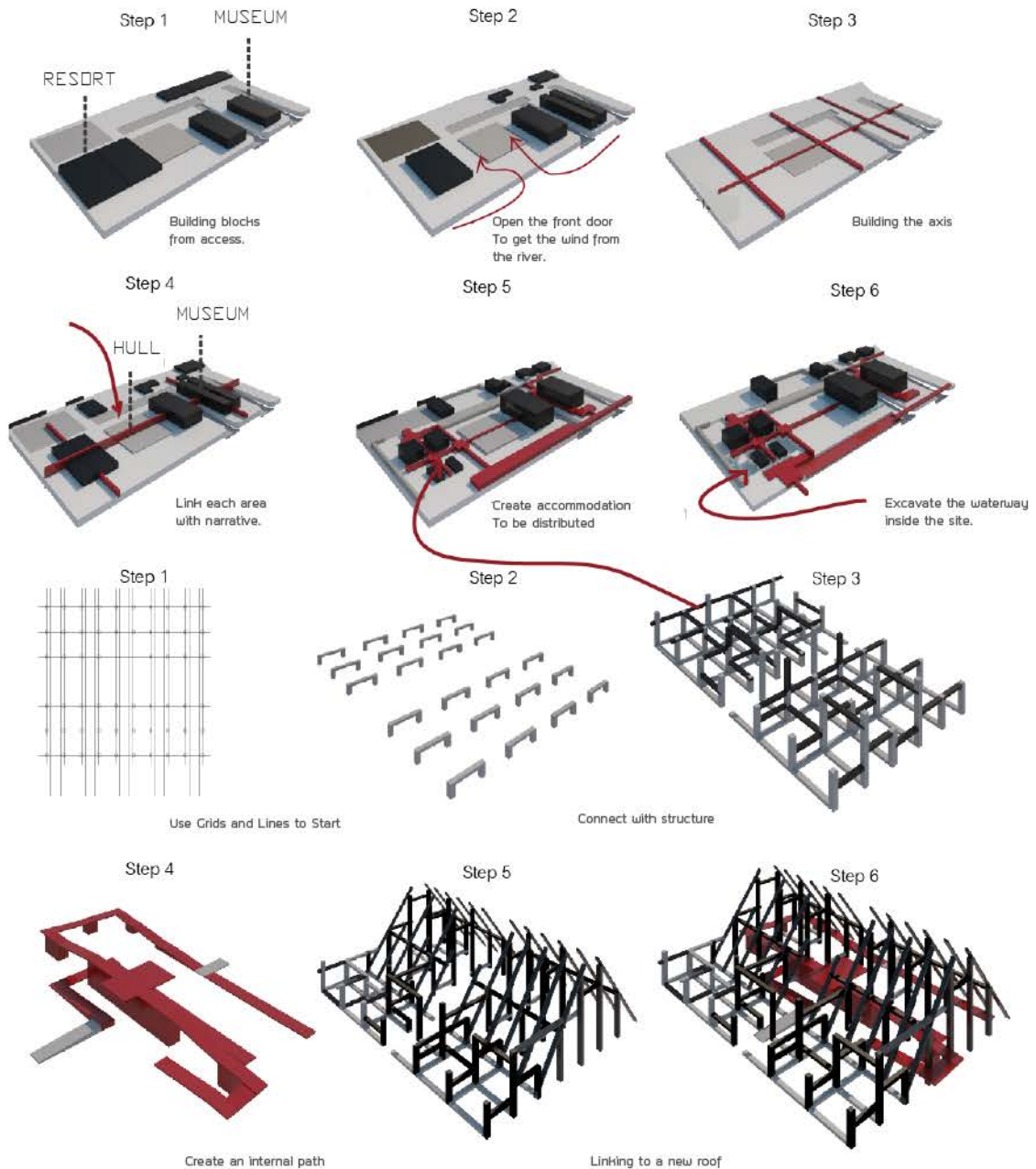


Open space



Access sequence

CONCEPTUAL DIAGRAMS



DRAWING : SITE PLAN
 PLAN, ELEVATION & SECTION



RECEPTION

RESORT

EXHIBITION SPACE

SHOP & STORAGE

MUSEUM

RESIDENCE



1.WORKING SPACE → 2.OUTDOOR EXHIBITION → 3.INDOOR EXHIBITION → 4.WORKSHOP+CAFE

DRAWING : GROUND FLOOR PLAN
 PLAN, ELEVATION AND SECTION



GROUND FLOOR PLAN & SITE PLAN
 not to scale

PERSPECTIVE (EXTERIOR & INTERIOR)



"Ancient Boat Museum"

This is a boating spot outside the building. The exhibition is show the real boat and the is a replica boat. To provide tourists with the atmosphere of the boat, shipwreck and ancient ships closely. As well as creating a learning experience in the past and present to the people who come in better here.

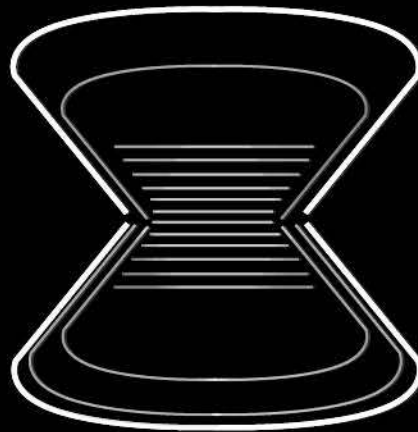


"Shipyard"

This view illustrates the entrance area. The atmosphere around the entry way will be an atmosphere of real work, that is the workplace of real workers, such as boat repair, boat refinement and etc. This area will make the tourist get an experience of people who build and maintain the boat and this is an experience sharing from boat builder to traveler.



PROJECT 2017
INTERGRATED ARCHITECTURAL DESIGN
YEAR 4

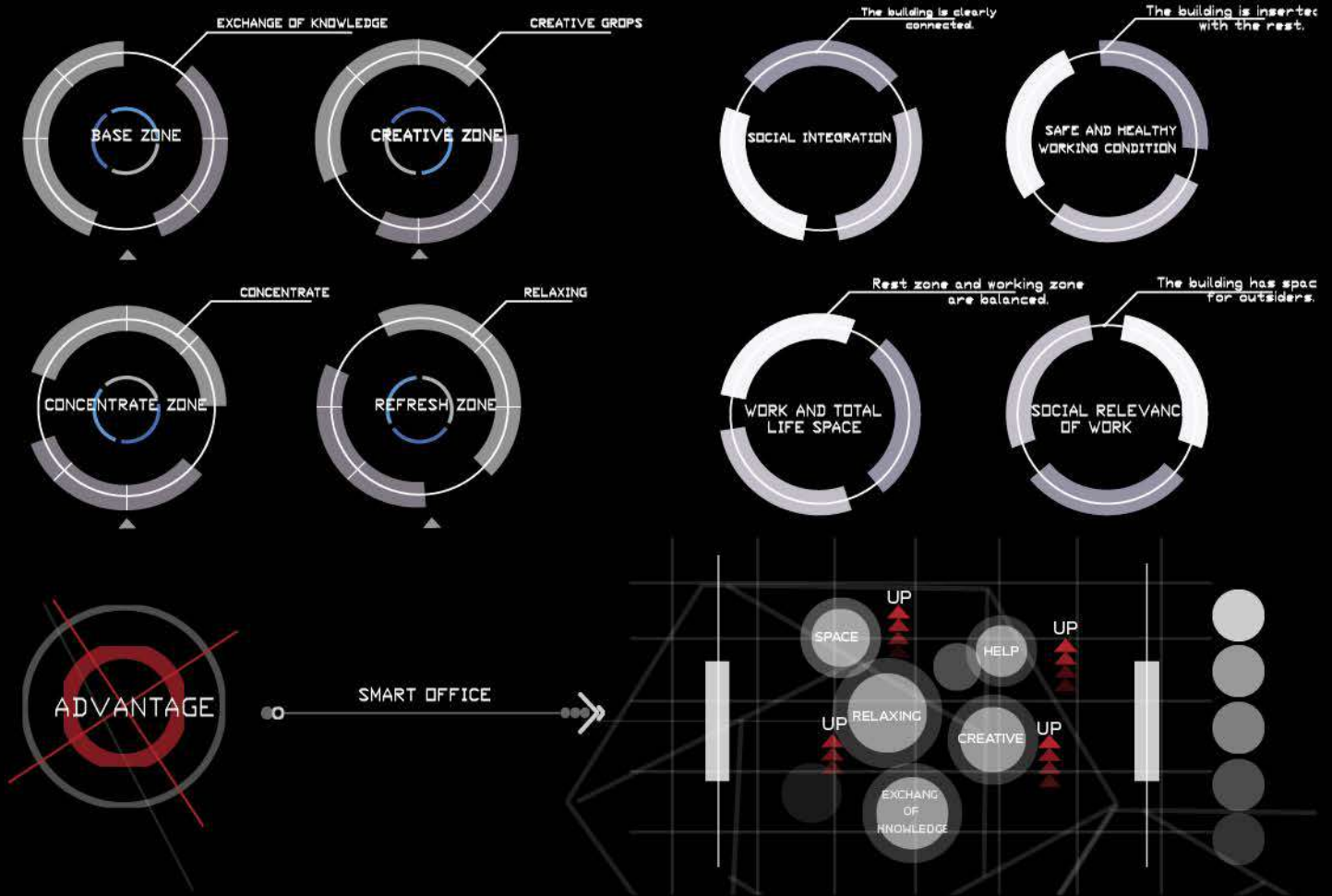


OFFICE BUILDING
OFFICE & RETAIL

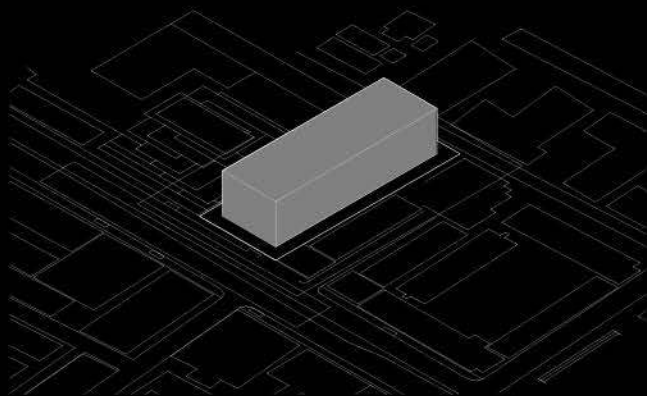
SILOM ROAD
BANGKOK, THAILAND

COLLEAGUE : MR.HITTAPONG THANESWONGSAHUL AND MR.SIAMPOM TANAVATVATIN

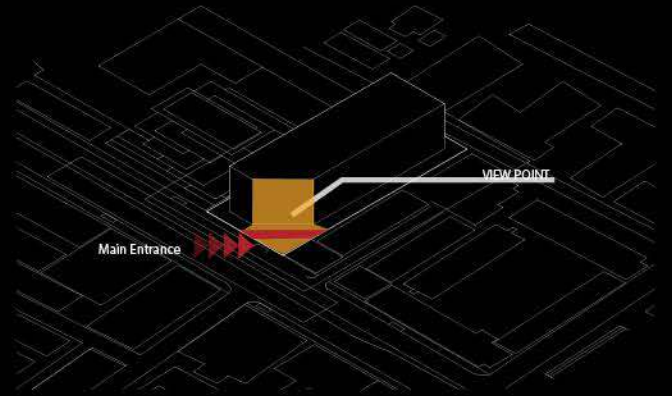
SMART OFFICE
RELATIONSHIP BETWEEN QUALITY OF WORK LIFE



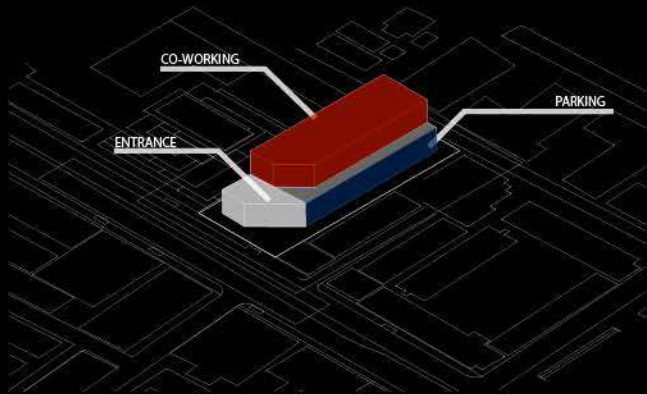
CONCEPTUAL DIAGRAMS



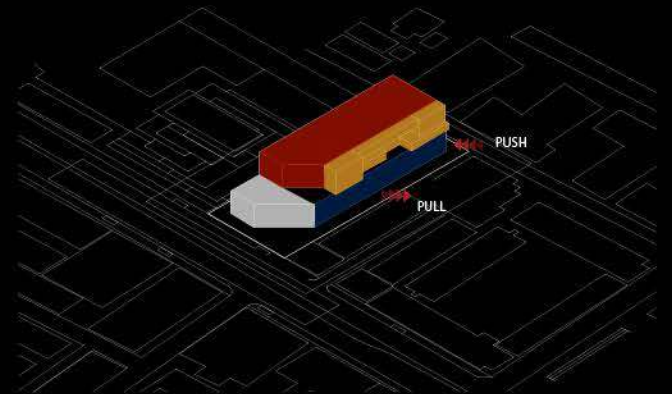
Mass with context.



Increase opening views and open the main entrance.

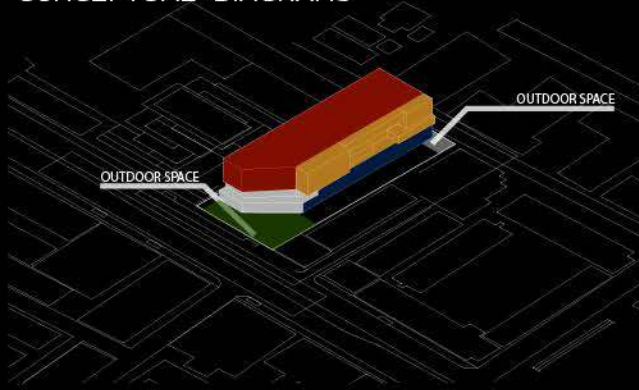


Separate functions on each floor.

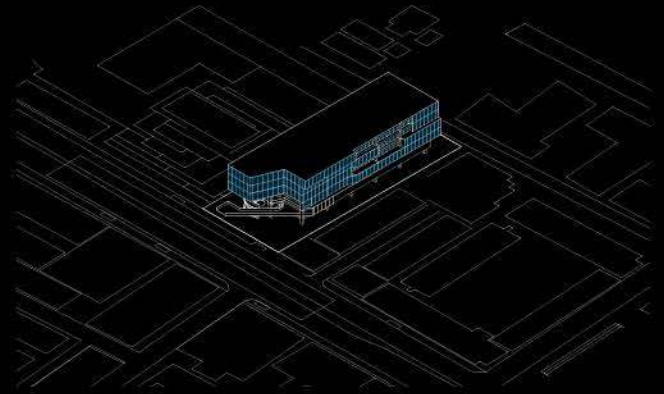


Push & Pull the mass to create circulation and a dimension.

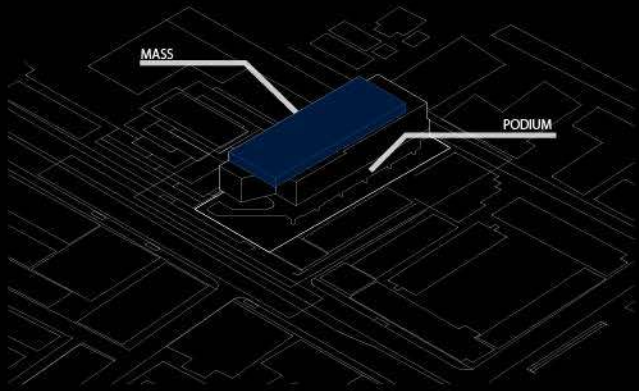
CONCEPTUAL-DIAGRAMS



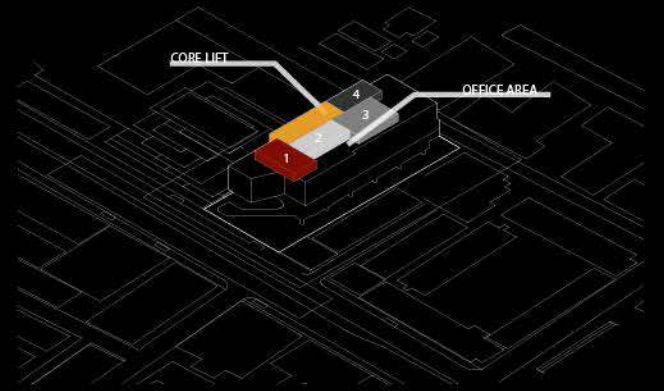
Increase green area and out door space.



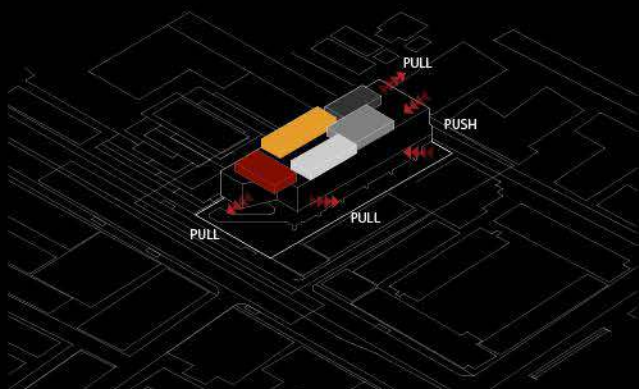
this is final podium model.



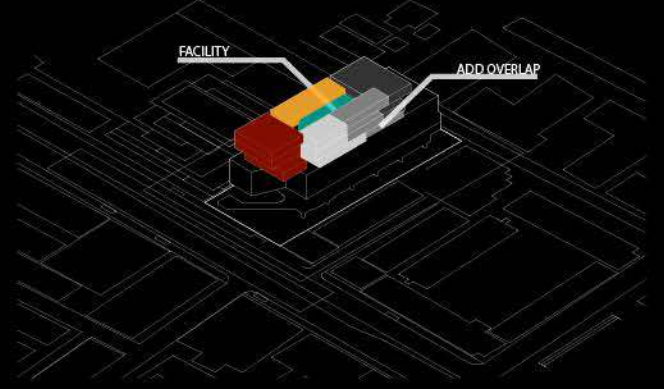
Mass tower with Podium.



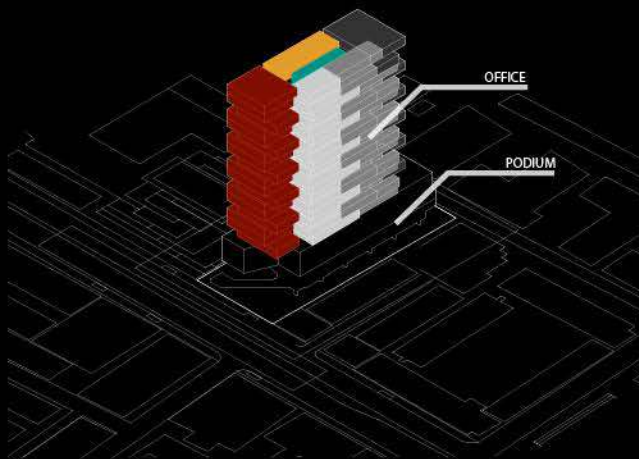
Manage area , Divide the space Inside the floor (4 Offices).



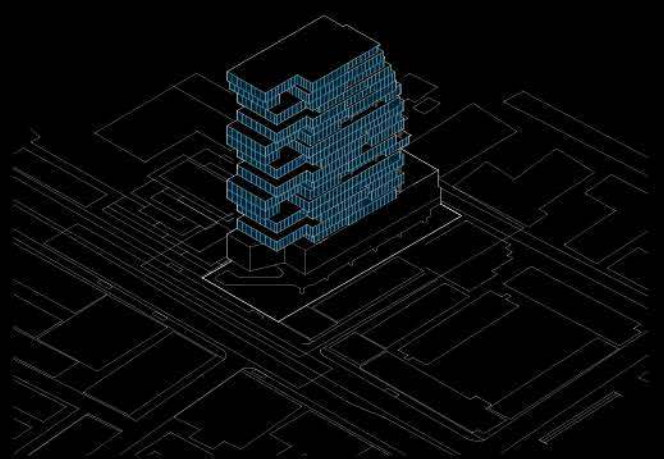
Push & Pull the mass to create circulation and a dimension.



Increase the comfortable area. There is connection and relaxation space for officer

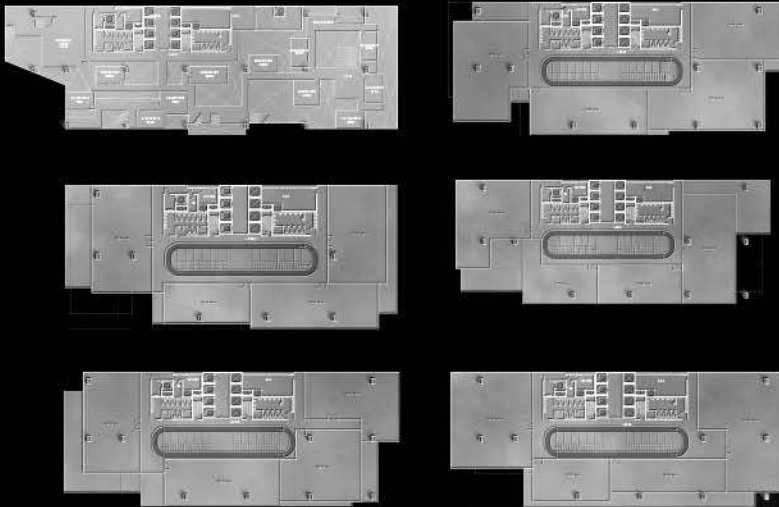


Add an overlay for each layer.



This is final model.

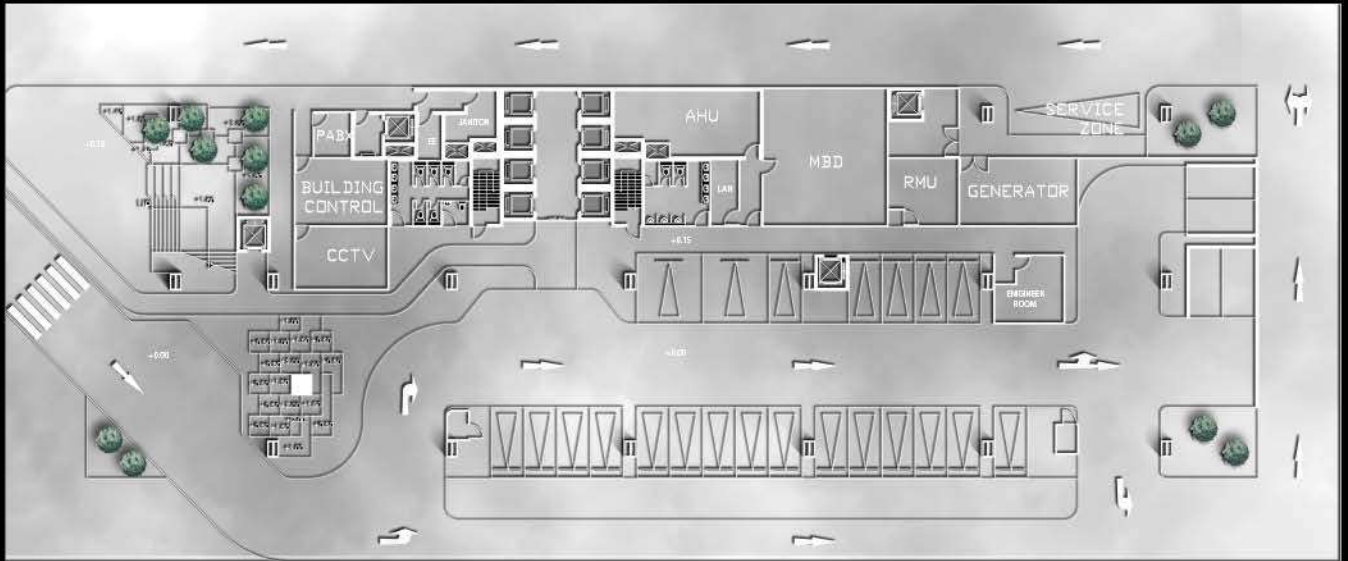
DRAWING (PLAN)



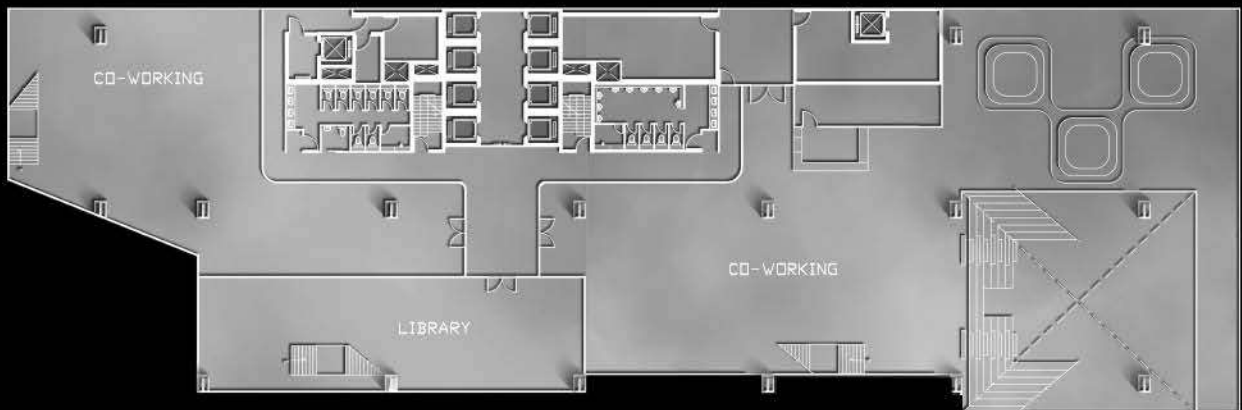
DISCRIPTION

The hallmark of our office is that there area variety of areas to choose from. This will make it easier for people to come to the office. Moreover the office has space for relaxation. Which is central They are available at all levels of the office.

We also have co-working space for people from outside and inside to share knowledge and ideas.

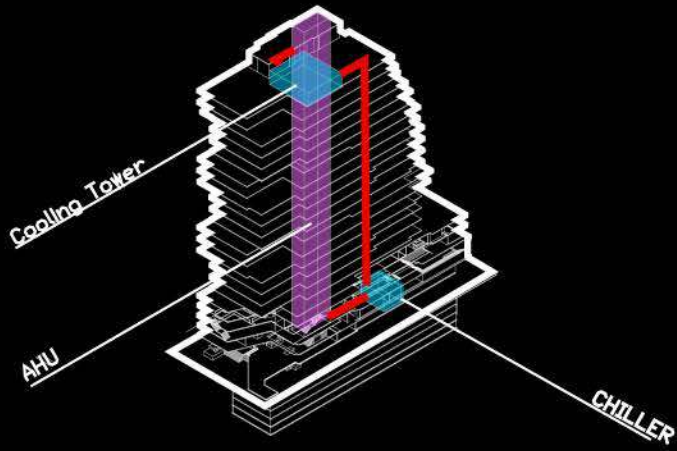


Ground Floor Plan

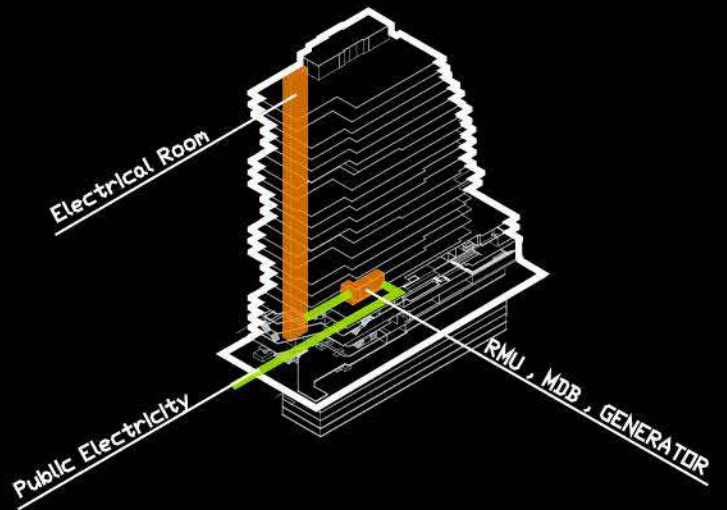


4th Floor Plan

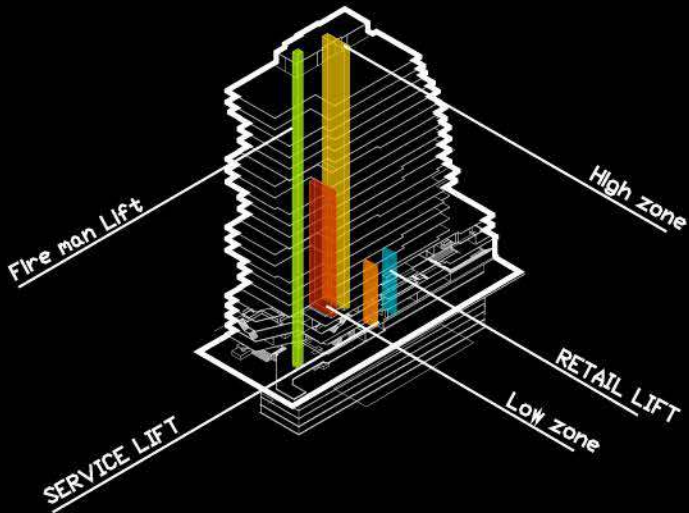
SYSTEM DIAGRAMS



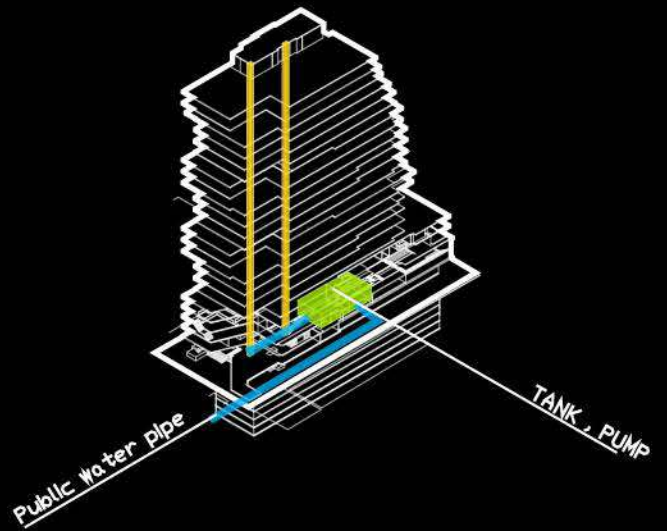
AIR CONDITIONING SYSTEM



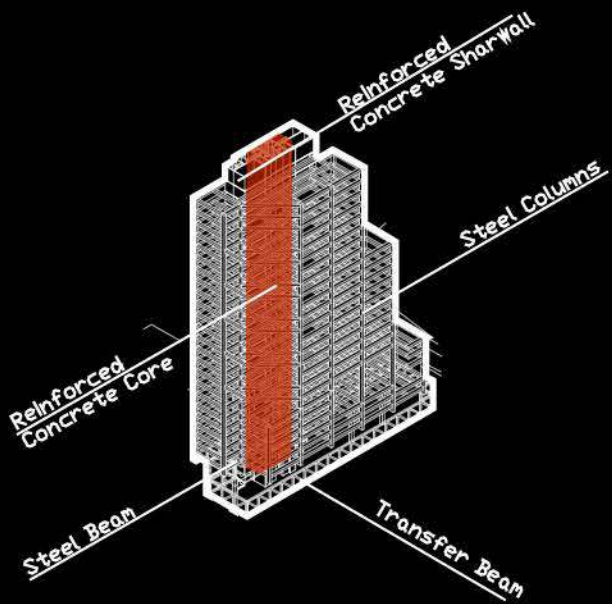
ELECTRICITY SYSTEM



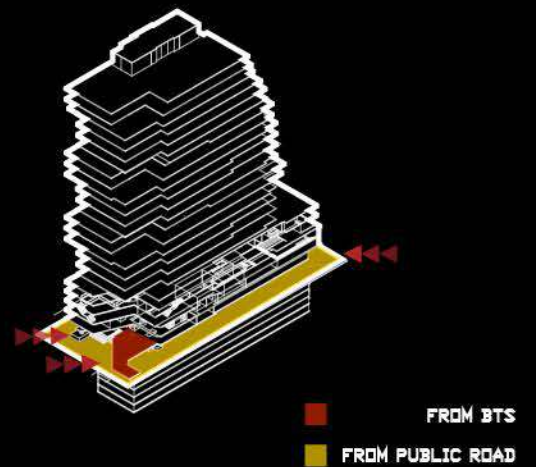
LIFT SYSTEM



WATER SYSTEM



STRUCTURE SYSTEM



FROM BTS
FROM PUBLIC ROAD

APPROACH



ACTIVITY SPACE + CORRIDOR

This perspective represents the centrality of the office. It can be connected to other office floors. It is also a place for sitting and jogging.

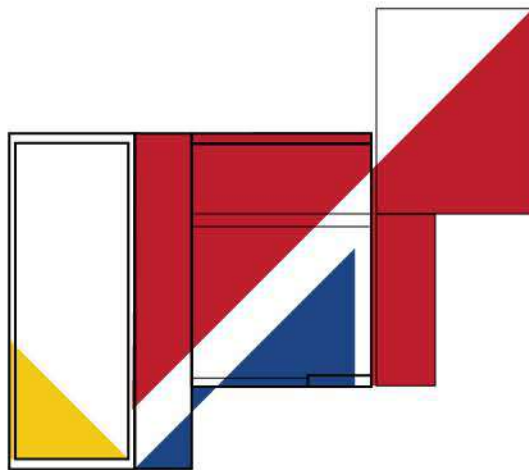


OFFICE + CORRIDOR

This perspective represents the office. With common areas on each floor The common area is a place where people from every office can meet.

Inside the office, we have focused on the interior which is spacious. Airy And suitable for work. There is also a relaxation area within the office. Such as the movie room, Game room and music room.

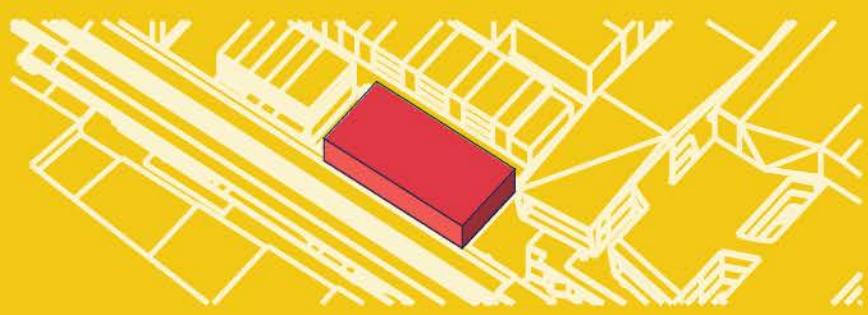
PROJECT 2019
COMPREHENSIVE ARCHITECTURAL DESIGN
YEAR 2 (M.ARCH)



RESEARCH AND DESIGN
RESEARCH & BANK

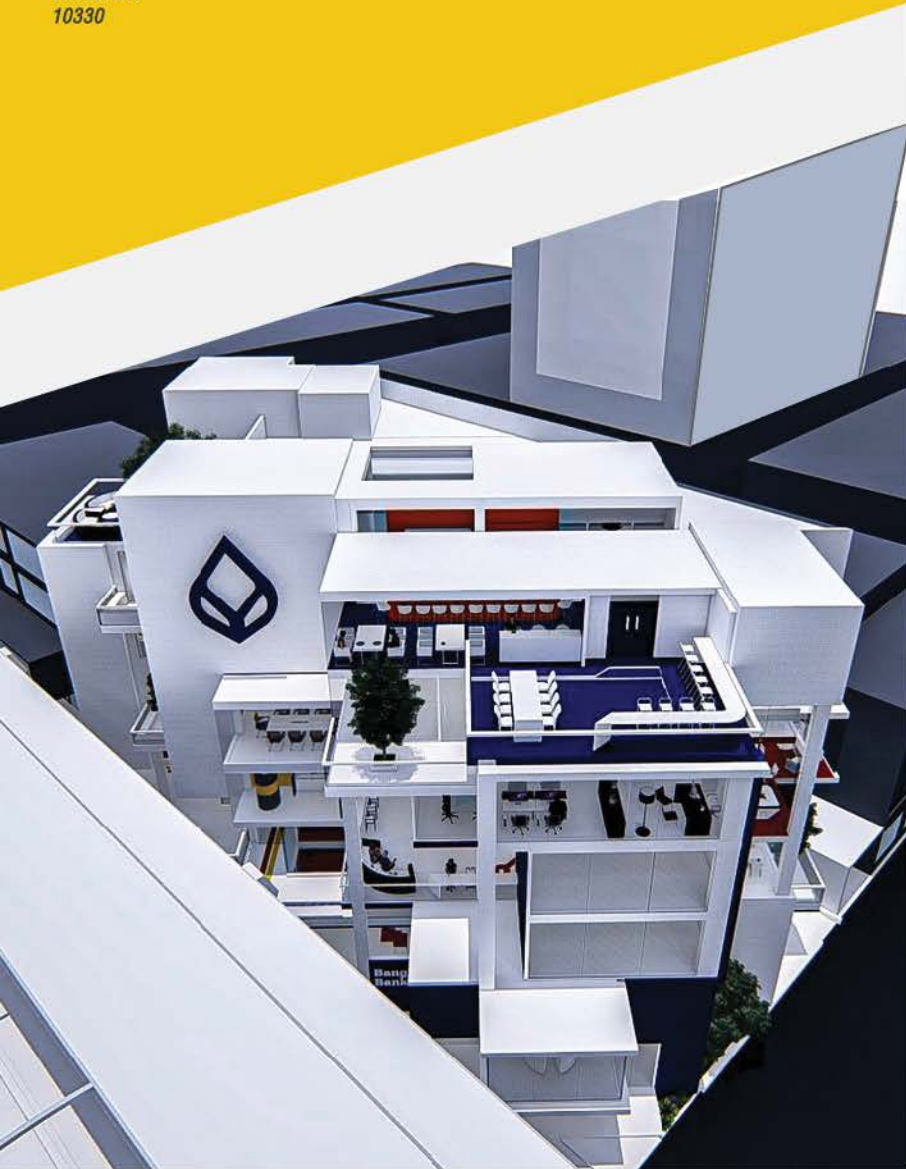
BANGKOK BANK BUILDING AT SIAM SQUARE,
BANGKOK, THAILAND

COLLEAGUE : MISS THITIMA BOONYARATTAPHAN



SITE LOCATION

RAMA I
PATUMWAN DISTRICT
BANGKOK
10330



BUSINESS

SIAM SQUARE

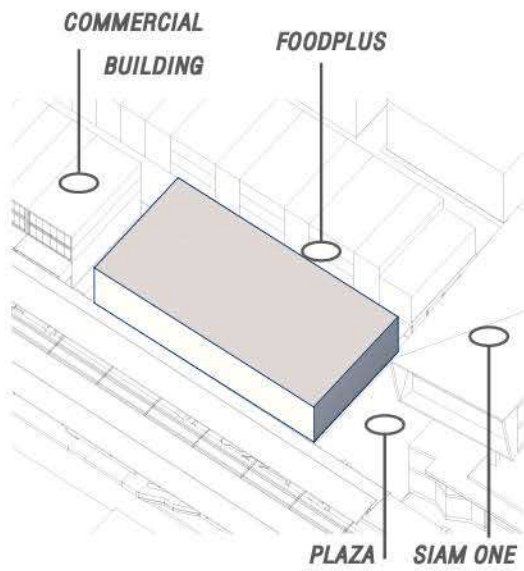
INCUBATOR

COWORKING SPACE
SERVICE OFFICE
FINANCIAL ADVISOR

GOAL

- 01 เพื่อเพิ่มโอกาสให้ Startup มาร่วมแชร์ไอเดีย และรับทำธุรกิจเป็นของตัวเอง หรือ SMES ที่อยาก Rebranding โดยจะมี Financial Advisor ของ Bangkok Bank ให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด
- 02 เป็นกรณีพิเศษระบบเศรษฐกิจของธนาคาร ให้สิทธิบางสิ่งเพราะ Bank คอย advise ให้กับ Startup และ SMEs เพื่อมาลงทุน

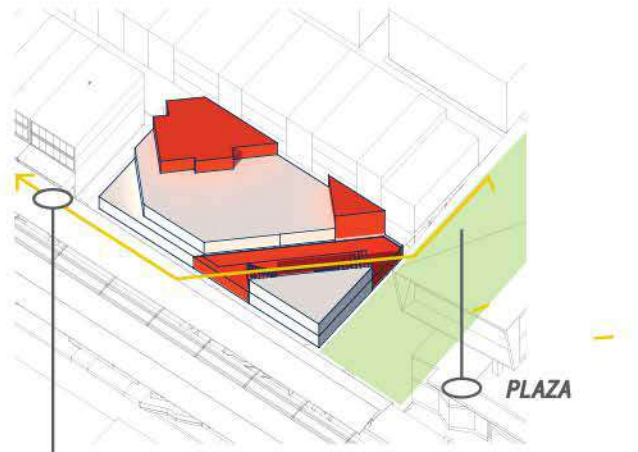
Bangkok Bank design guidelines for renovating old buildings To develop and increase the potential of the building and also to increase the standard of the function to suit the current era The functionality must be consistent with the functions of Bangkok Bank.



SITE AREA

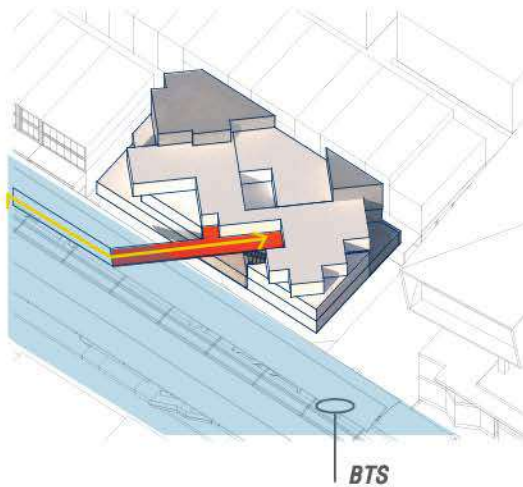
The area is surrounded by important building and infrastructure.

CONCEPT DIAGRAMS



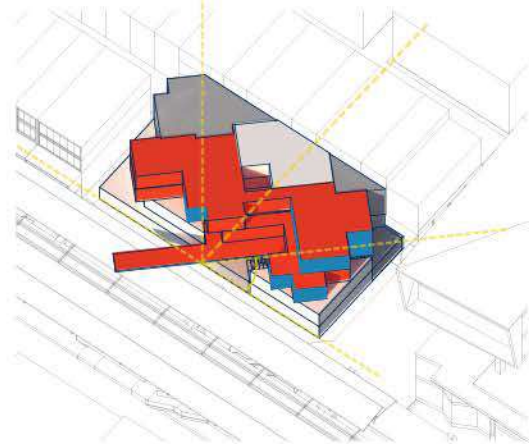
ARCADE & FOOTPATH SEPERATE

Divide the building to creater a walkway connecting pedestrian.



CONNECT

Connect to BTS Skytrain - Siam to make building more accessible to people.



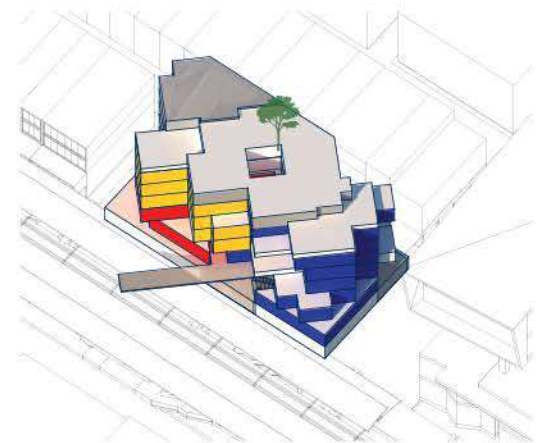
ROTATE

Tilting the building 45 for create a new perspective.



ADD OUTDOOR SPACE

Add the green area by using some parts of the building for a rest aera.



COLOR

The colors make it look fun.

ELEVATION & PERSPECTIVE



NORTH
ELEVATION

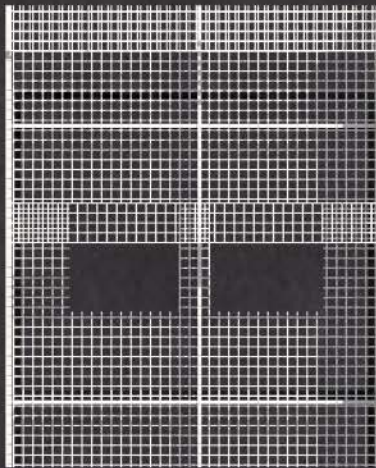


NORTHEAST
ELEVATION



NORTHWEST
ELEVATION

PROJECT 2017
COMPREHENSIVE ARCHITECTURAL DESIGN
YEAR 2 (M.ARCH)



ASA DESIGN COMPETITION
OFFICE & GALLERY

ARI STATION
BANGKOK, THAILAND

COLLEAGUE : MISS THITIMA BOONYARATTAPHAN



CONCEPTUAL DESIGN

เปลื้อง

/เปลื้อง/

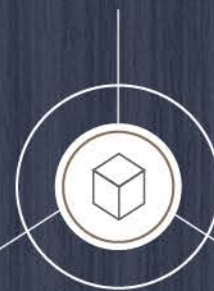
คำกริยา

- ๑ เอาเครื่องแต่งตัวที่นุ่งห่ม หรือคลุมอยู่ออกไป.
"เปลื้องผ้า เปลื้องสบู่"
- ๒ ทำให้หลุดพ้นเพื่อแบ่งเบา หรือให้หมดไป.
"เปลื้องหนี้ เปลื้องทุกข์ปลดเปลื้อง กิเลส"

เปลื้อง สถาปัตยกรรม

แสดงให้เห็นงานสถาปัตยกรรมในทุกรูปแบบ โดยนำ identity ของไทย
และวิชาชีพสถาปนิกไทยมาตีความใหม่ในอีกมิติหนึ่ง

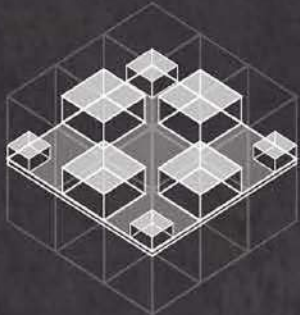
FUNC
TION



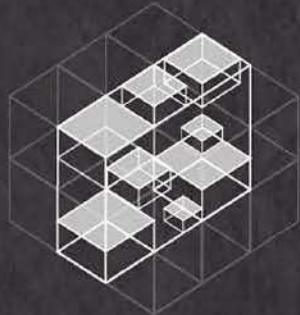
MATE
RIAL

STRUC
TURE

FUNCTION



HORIZONTAL



VERTICAL

จากบริบท สถาปัตยกรรมถูกจำกัดขนาดให้
 เหมาะกับแนวคิด จึงได้มาเอกลักษณ์ผนังบ้าน ไทย
 จาก horizontal ที่แผ่ขยายฟังก์ชัน มา ยึดเป็น
 vertical ให้เข้ากับตัวอาคารเดิม



Exhibition space เชื่อมต่อกันในทุกๆ ส่วน
 เพื่อให้คนได้เห็นในทุกๆ event ที่จัดขึ้น
 โดยมีทางเดินเชื่อมที่เปรียบเสมือนชาน

CONCEPTUAL DIAGRAM



๑

Horizontal
Circulation



๒

Vertical
Circulation



๓

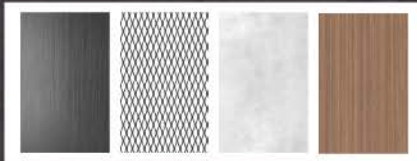
Function



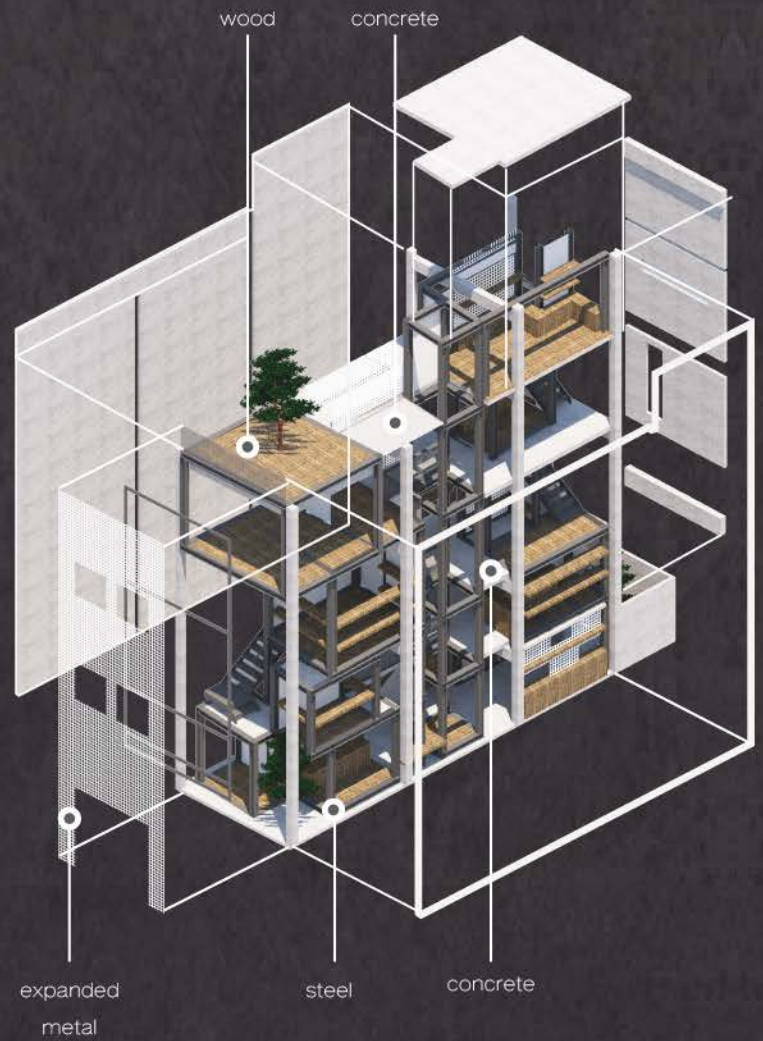
๔

Detail

MATERIAL

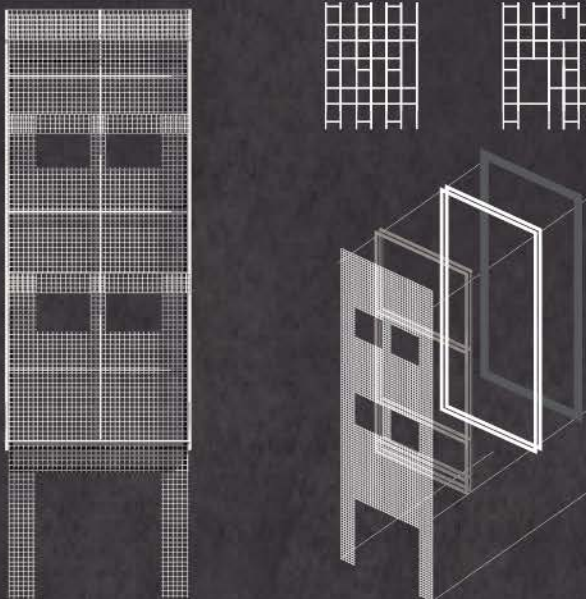


steel expanded metal concrete wood



Facade Diagram

PATTERN DESIGN



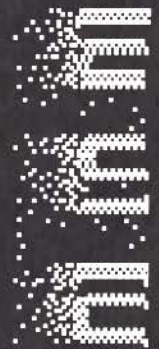
STRUCTURE

asa

นำ Sustainable Material มาทำ pattern เป็นคำว่า asa เพื่อเป็นทั้ง signage และบอกเป็นนัยว่า สมาคมสถาปนิกไทยนั้นให้ความสำคัญ กับ

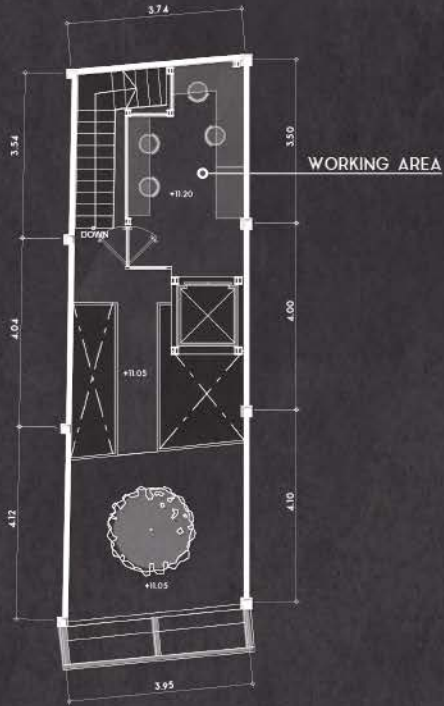
การออกแบบอย่างยั่งยืน

a
s
a



MATERIAL

เปลือก

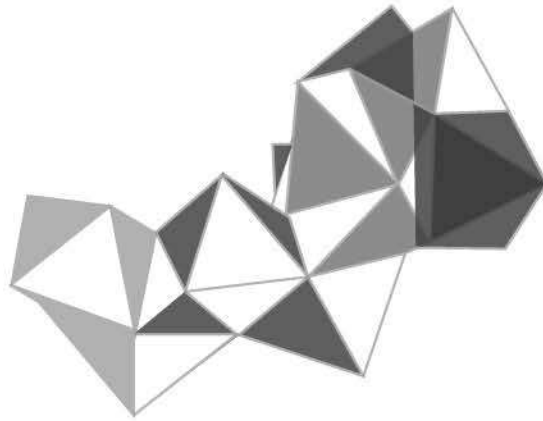


ROOF PLAN

SECTION



PROJECT 2017
DIGITAL FABRICATION DESIGN
YEAR 4



PARASITE ARCHITECTURE
PUBLIC SPACE

HONG ONG ANG, SUANLUANG
BANGKOK, THAILAND

COLLEAGUE : MR.JAKKAPAT ASWAPHONGCHOT AND MR.CHITSANUPHNONG CHAISIRIPANICH

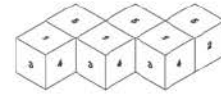


Basic Aggregation Study : Type A : aggregate with same orientation, stop when collide

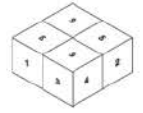
Cube



pattern : -
collide : no



pattern : 1-2
collide : no



pattern : 1-2-3
collide : yes

Tetrahedron



pattern : -
collide : no



pattern : 1-2
collide : yes

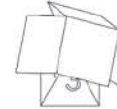


pattern : 1-2-3
collide : no

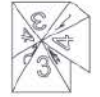
Pyramid



pattern : -
collide : no



pattern : 1-2
collide : yes



pattern : 1-2-3
collide : yes

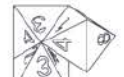
Octahedron



pattern : -
collide : no



pattern : 1-2
collide : yes



pattern : 1-2-3
collide : yes

Dodecahedron



pattern : -
collide : no



pattern : 1-2
collide : yes



pattern : 1-2-3
collide : yes

AGGREGATION STUDY

BASIC GEOMETRY FOR AGGREGATION



cube
6faces



tetrahedron
4faces



pyramid
5faces



octahedron
8faces

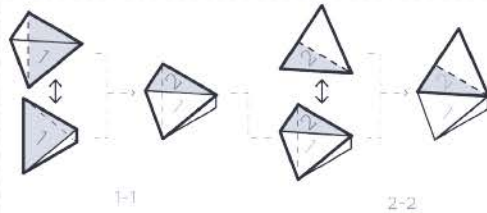


dodehedron
12faces

Aggregation Factor 1 - Faces

กำหนดชนิดที่ติดกัน
ของรูปทรงที่เลือก และ
- กำหนดทิศทางของรูปทรง
ในกรณีรูปทรง

โดยวาง pattern ของรูป
ทรงเป็นรูปทรงตามรูป
ทรง เช่น
1-1-2-2, 1-1-2-2-3-3, 1-1-2-2-3-3-4-4, 1-1-2-2-3-3-4-4-5-5...



Aggregation Factor 2 - Orientation

กำหนดมุมของรูปทรง
เมื่อทำมุมของรูปทรง
ทำทิศทางของรูปทรง
เพื่อป้องกันการซ้อน
ทับของรูปทรง



Basic Aggregation Study Guideline

Factor 1 : 1-1, 2-2, repeat

1-1, 2-2, 3-3, repeat ...

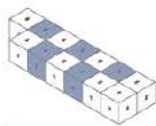
1-1, 2-2, 3-3, ..., last faces number of geometry

Factor 2 : - Type A : aggregate with same orientation , stop when collide

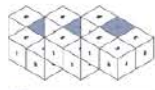
- Type B : rotate orientation when collide

- Type C : always rotate orientation on aggregation , stop when collide

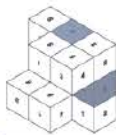
Cube



pattern : 1-1
collide : no



pattern : 1-2
collide : no



pattern : 1-2-3-4
collide : yes

Tetrahedron



pattern : 1-2
collide : no



pattern : 1-2-3
collide : no

Pyramid



pattern : 1-2
collide : no



pattern : 1-2-3
collide : yes

Octahedron



pattern : 1-2
collide : no



pattern : 1-2-3
collide : no



pattern : 1-2-3-4
collide : no



pattern : 1-2-3-4-5
collide : no



pattern : 1-2-3-4-5-6
collide : no



pattern : 1-2-3-4-5-6-7
collide : no

Dodecahedron



pattern : 1-2
collide : yes



pattern : 1-2-3
collide : yes



pattern : 1-2-3-4
collide : no



pattern : 1-2-3-4-5
collide : no



pattern : 1-2-3-4-5-6
collide : no



pattern : 1-2-3-4-5-6-7
collide : no



pattern : 1-2-3-4-5-6-7-8
collide : no



pattern : 1-2-3-4-5-6-7-8-9
collide : no



pattern : 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10
collide : no



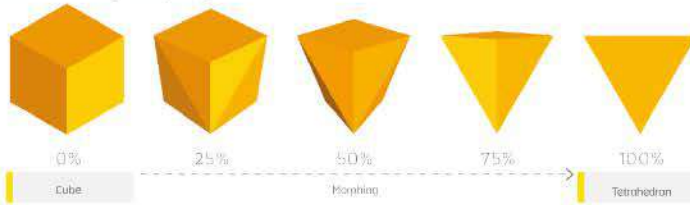
pattern : 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11
collide : no



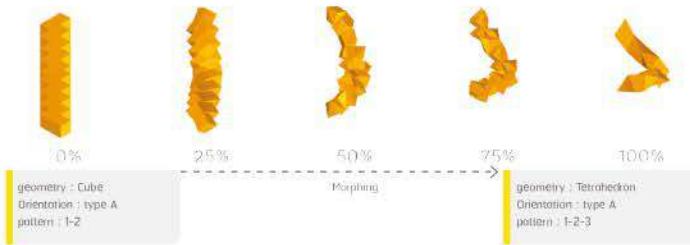
pattern : 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12
collide : no

MESH MORPHING - MORPHING WITH GRASSHOPPER

Basic Geometry Morphing



Morphing with Aggregation



Morphing Study Guideline

Morph Geometry

- Cube to Tetrahedron
- Cube to Pyramid
- Cube to Octahedron

Morphing percentage

- 0%, 25%, 50%, 75%, 100%

Orientation

- follow selected aggregation pattern

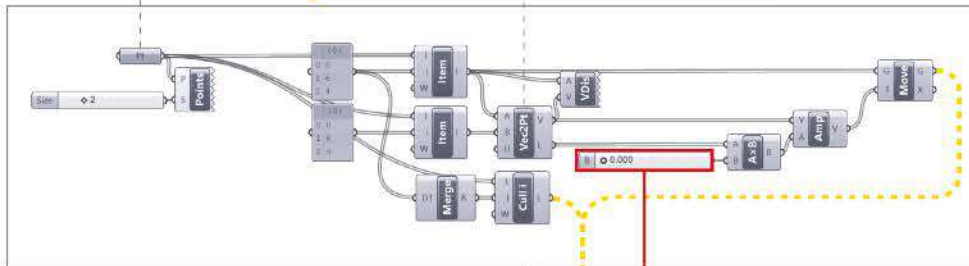
Generation

- 1, 5, 10, 15 generations

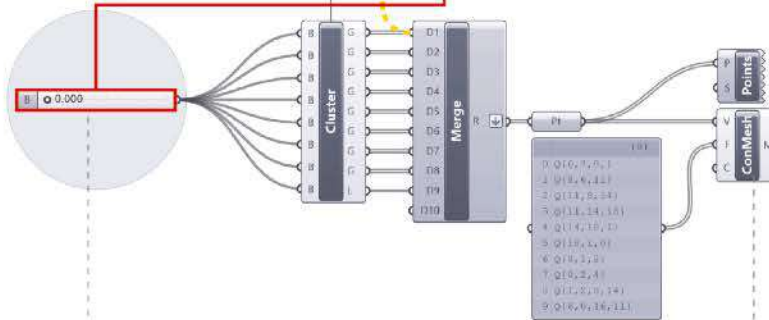
Morphing Grasshopper

กำหนดจุดจากมุมของรูปทรงที่เลือก

Vector to Point A - กำหนดจุดเริ่มต้น point ที่เราทำแบบที่
Vector to Point B - กำหนดจุดสิ้นสุด point ที่เราทำแบบที่



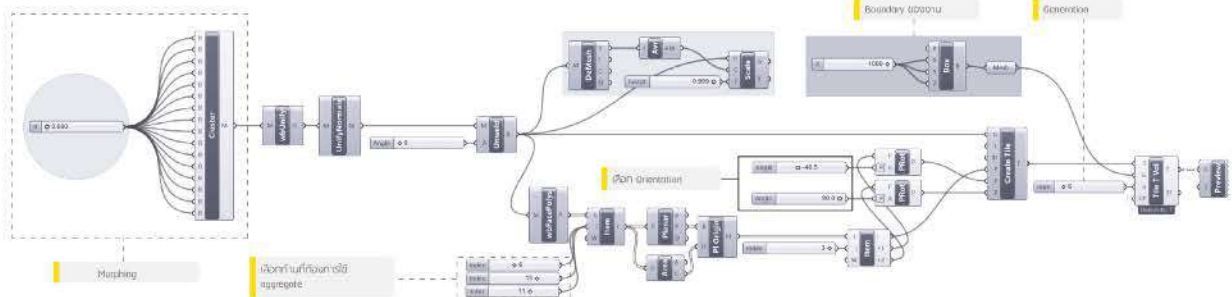
repeat as number of geometry faces



เชื่อมจุดที่ระบุขนาดค่า A ไป B

นำค่าที่ได้จาก points มาใส่ลงใน panel ของ ConstructionMesh เพื่อที่จะทำคือส่วนที่กลายเป็น Mesh

Aggregation with Morphing Grasshopper



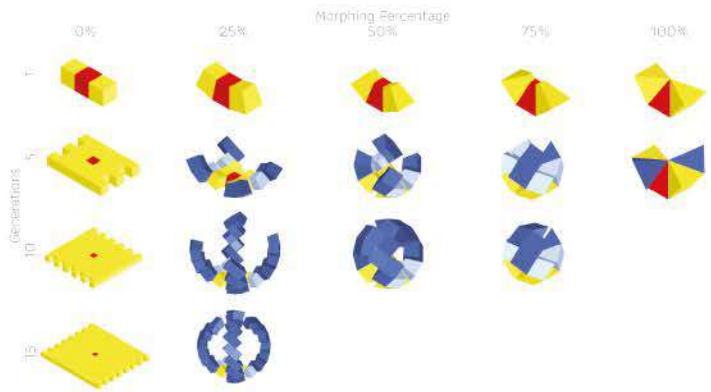
Morphing

เชื่อมทำพารามิเตอร์ให้ aggregate

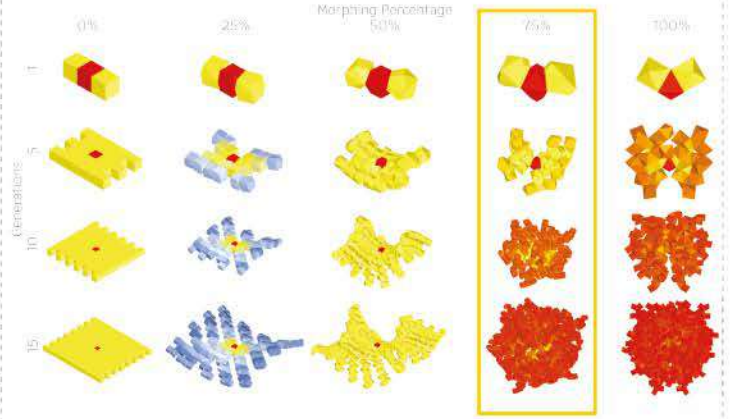
Boundary 1000mm

Generation

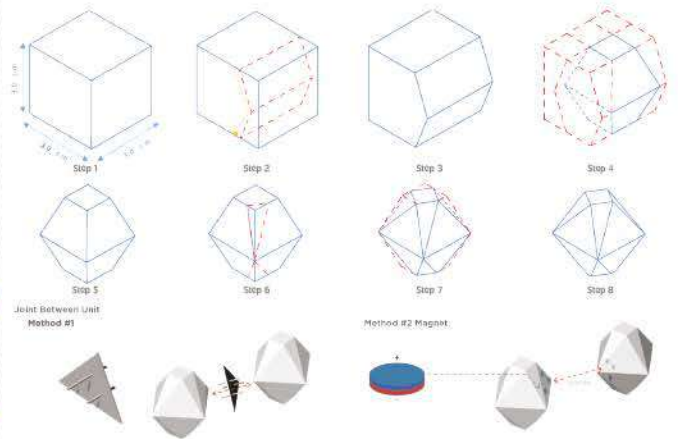
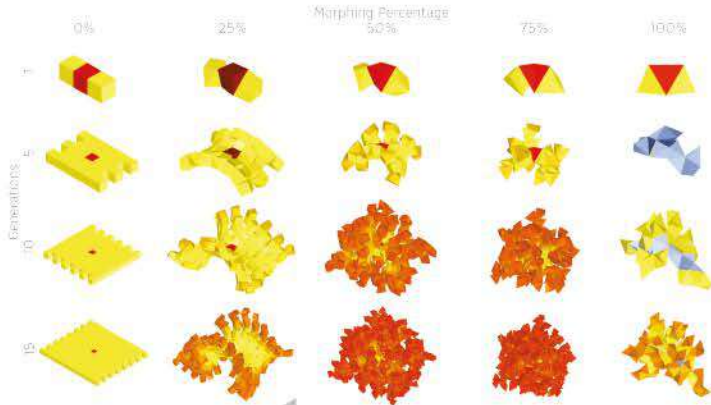
Cube to Pyramid



Cube to Octahedron

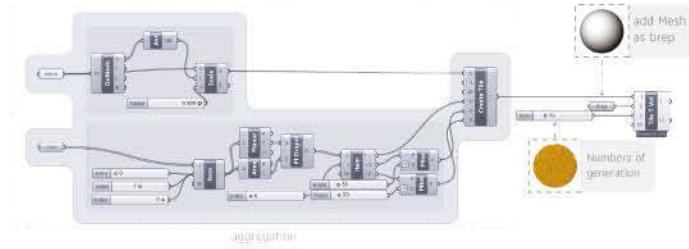


Cube to Tetrahedron

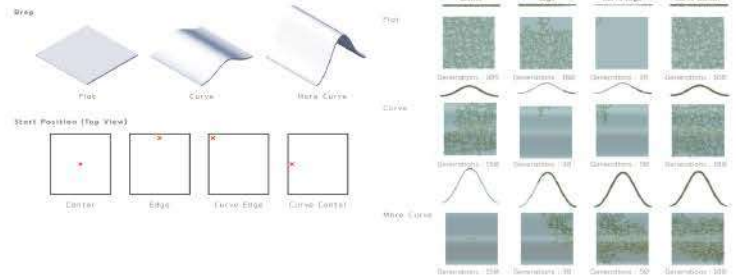


BOUNDARY SURFACE BY ISO SURFACE

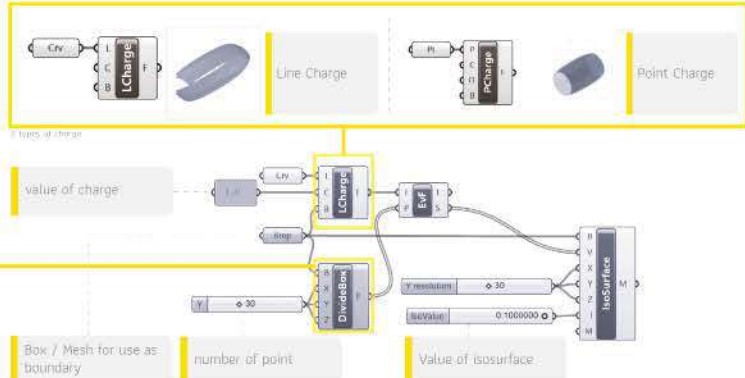
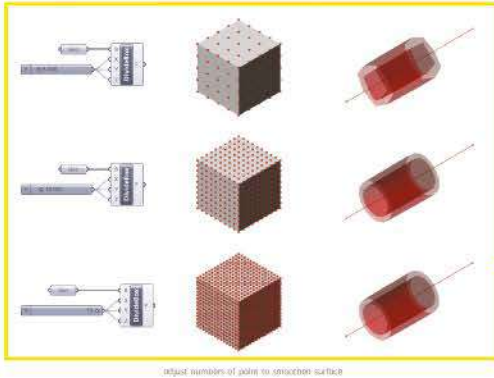
1. Tile T Volume



Tile T Volume Study



2. IsoSurface



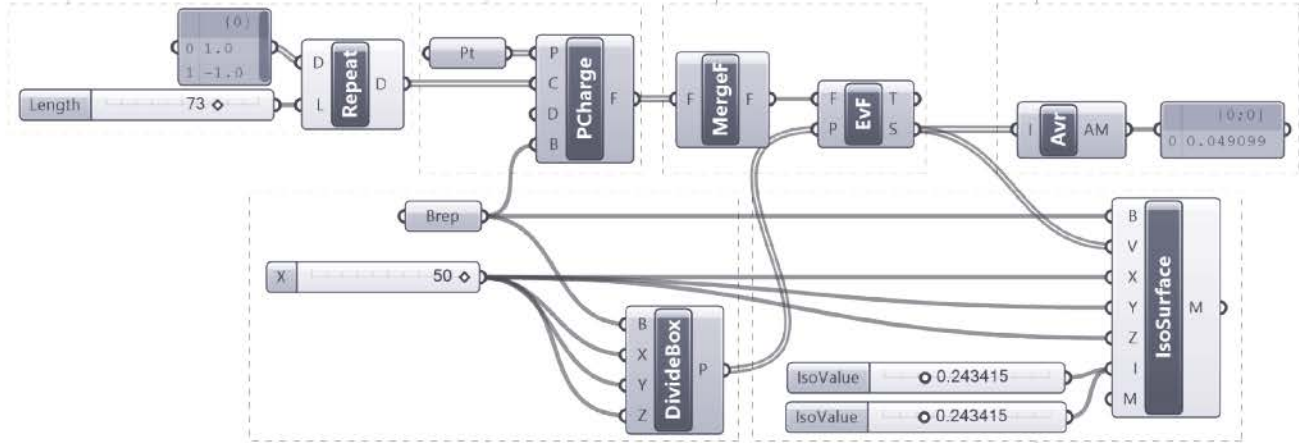
Point Charge - Isosurface Grasshopper #1

Repeat ใช้ทำวนค่า Charge ของแต่ละ Point ลงใน Panel แล้วทำซ้ำตามจำนวนที่กำหนดใน Length (Length ครอบคลุมให้ทำกับจำนวน Point ที่เราเลือก)

MergeField รวมค่า Charge และ Isosurface ที่เกิดจากหลายๆ Points ให้เป็นชิ้นเดียวกัน EvaluateField ทำวนค่า value ของแต่ละจุดออกมา

PointCharge เลือก Point ที่เป็นตัวกำหนดการเกิดของ Isosurface สามารถเลือกหลายจุดแล้ว Set Multiple Points ที่ Point ได้

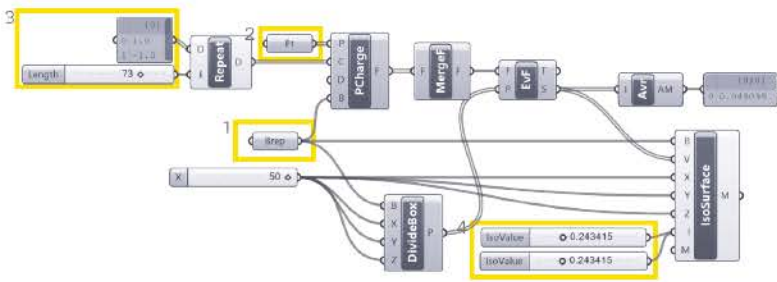
Average ทำค่าเฉลี่ยของ Value ที่ได้จาก EvaluateField



Brep สร้าง Mesh แล้ว Set one Brep เพื่อให้ mesh กลายเป็นแผ่นผิวของงาน DivideBox ปรับค่าตามและเส้นของแกน X,Y,Z ซึ่งละเอียดกว่าผิวของ Isosurface ก็จะมี smooth มากขึ้น

Isosurface สร้าง Isosurface จากค่า IsoValue ที่เรากำหนด IsoValue ปรับค่าตามละเอียดของแกน X,Y,Z ยิ่งละเอียดมากขึ้นผิวของ Isosurface ก็จะมี smooth มากขึ้น

Set up - Isosurface Grasshopper #1



- 1 - สร้าง Mesh ที่เป็นตัวขนของงานขึ้นมา แล้ว Set one Brep
- 2 - เลือก Point ที่ต้องการให้เป็นจุดกำเนิดของ Isosurface
- 3 - ทำวนค่า Charge ใน Panel และทำวนค่า Length ให้ครอบคลุมจำนวน Point ที่เลือกไว้
- 4 - ปรับค่า IsoValue อ้างอิงตามค่า Average โดยที่ IsoValue ตัวแรกคือค่า IsoSurface ที่วนค่าเฉลี่ยของ IsoValue ตัวที่สองเพื่อให้ค่าของช่วงระหว่าง Isosurface สามารถทำ aggregate

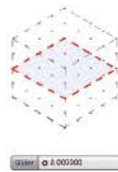
Study Guideline

- Basic Selected Point
เลือก point ที่มีระยะห่างเท่ากัน ในระนาบเดียวกัน
- Manual Selected Point
เลือก point ในกรณีที่ต้องการเลือกแบบ Manual โดยไม่ต้องมีระยะห่างเท่ากันหรืออยู่ในระนาบเดียวกัน
- Grid Selected Point
วางจุดเป็น grid ในระยะห่างเท่ากันทั่วทั้ง Brep ที่ตั้งเอาไว้แล้วเลือก point เป็น pattern ต่างๆ

Study Factor

- Selected Point
Point ที่เลือกจะกำหนดจุดกำเนิดของ Isosurface
- Average <-> IsoValue
เมื่อ Grasshopper Evaluate ค่า average ออกมา การปรับค่า IsoValue จะเป็นตัวกำหนดขนาดและ state ของ Isosurface

State of Isosurface



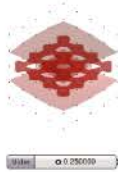
Brep

เมื่อทำ Brep เป็นทรงลูกบาศก์ขนาด 5x5x5 และเลือกจุดที่อยู่บนระนาบเดียวกันมาประกอบเพื่อเป็น point charge แล้วปรับค่า IsoValue



0

ในระยะต่อมา Isosurface ที่เกิดขึ้นจะห่อ point ที่เราเลือกไว้รอบๆ Isosurface ที่ห่อ point ที่เราเลือกไว้



Negative

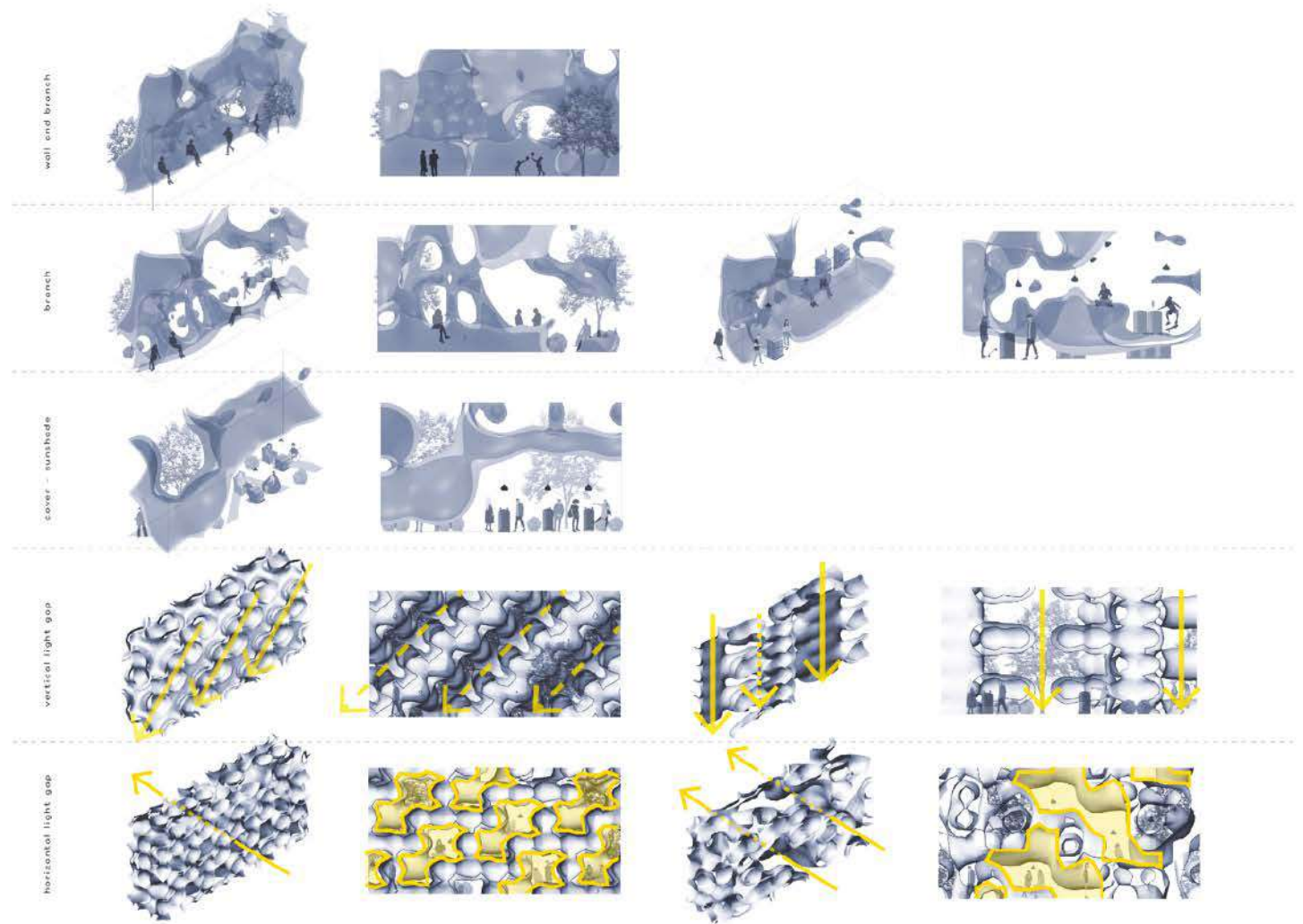
ในระยะแรกๆพบว่า Isosurface จะเกิดขึ้นแค่ในระหว่าง point ที่เราเลือกไว้



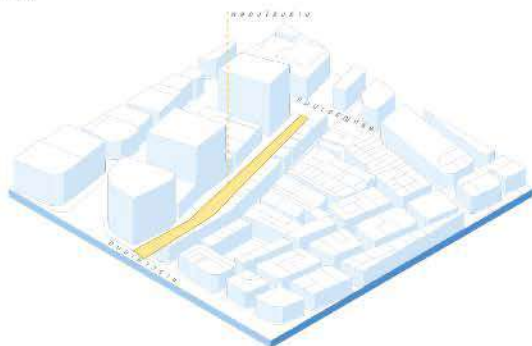
Positive

ระยะสุดท้าย Isosurface ที่เกิดขึ้นจะห่อ point ที่เราเลือกไว้

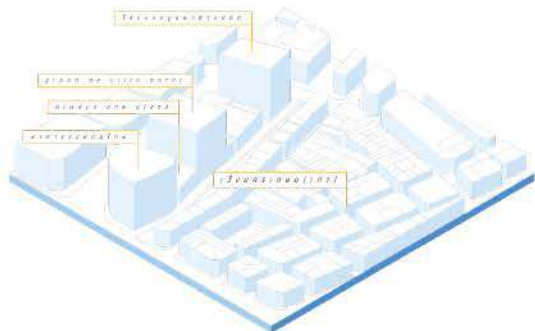
SELECTED ISO-SURFACE BY FUNCTION



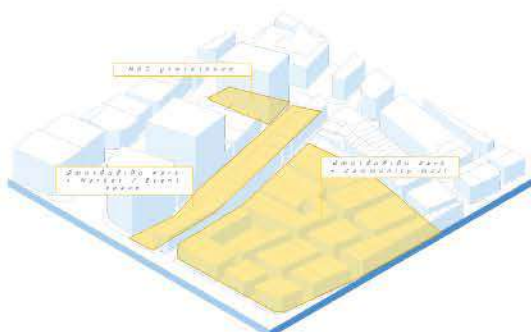
DESIGN INTEGRATION



site ตั้งรอบๆ หลวงพ่อองค์อ่างหินกลางระหว่างถนนศรีกรุงและเขยาราช



บริเวณโดยรอบเป็นสถานที่ที่มีศักยภาพและสามารถพัฒนาพื้นที่

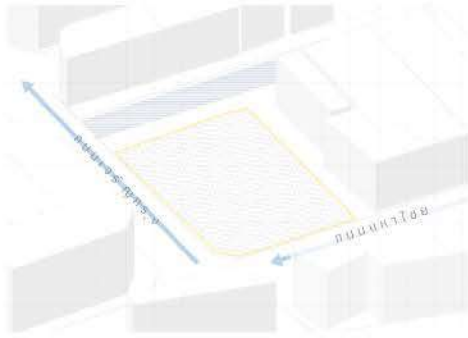


แบ่งพื้นที่กรวางเป็น 3 โซนตามแผนการพัฒนา

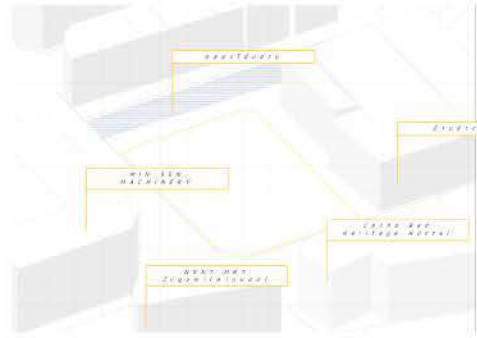


เลือกพื้นที่ที่มีศักยภาพในการพัฒนาเป็น program ต่างๆ

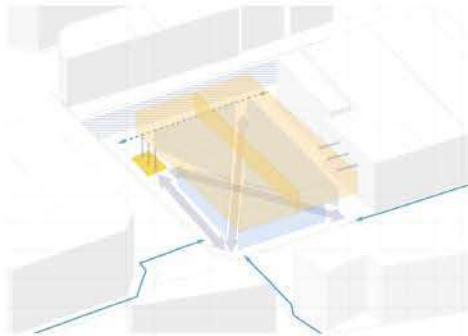
SELECTED ISO-SURFACE BY FUNCTION



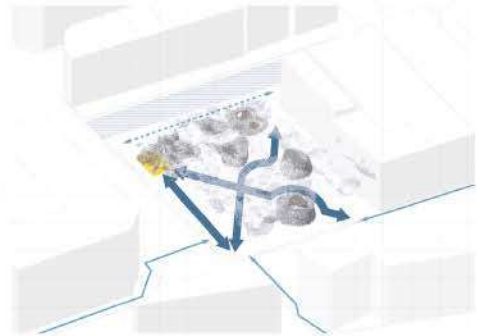
Focus site ตั้งอยู่บริเวณโรงแรมวังบูรพา(สามเอกท่า)ติดกับถนนพหลโยธิน และถนนสุขุมวิท



บริเวณรอบๆพื้นที่ส่วนใหญ่เป็น Hostel และพื้นที่สาธารณะ



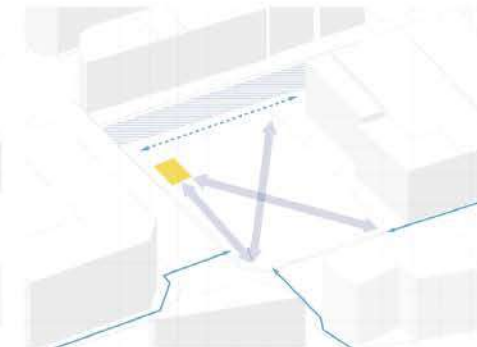
Zone พื้นที่มาขึ้นซึ่งอยู่ระหว่าง circulation ที่ติดบ้านเพิ่มให้พื้นที่ใช้ IsoSurface แบบ Manual Point Selected เพื่อให้เป็นโครงสร้างของ zone สีสันที่เป็น IsoSurface แบบ Grid Pattern Point Selected ทั้ง 2 แบบ



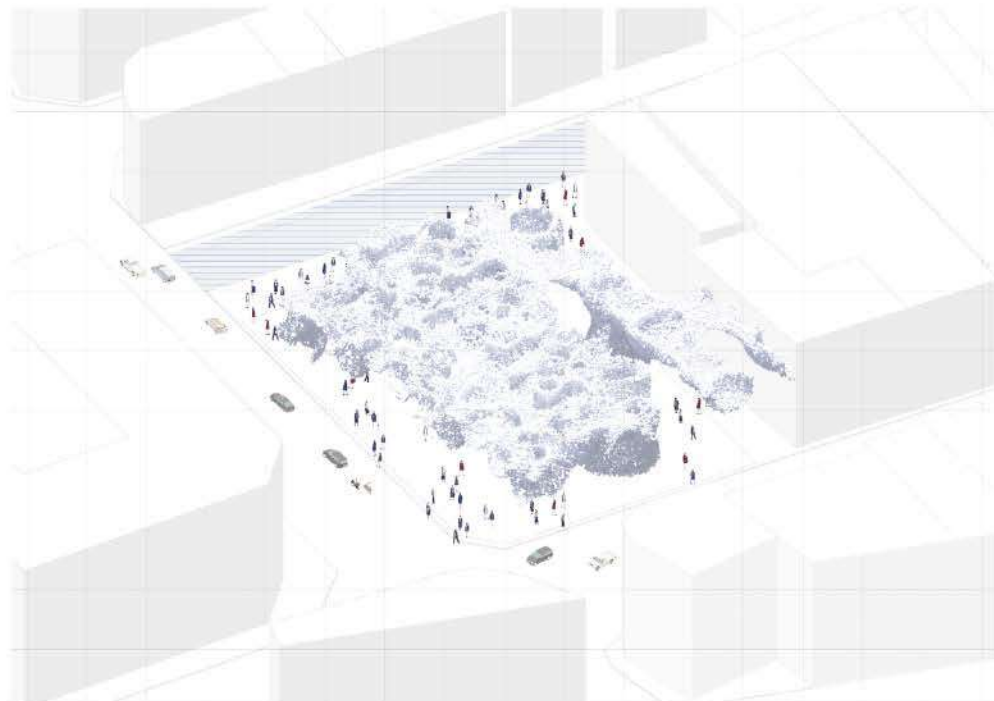
Circulation flow ผ่านฐานของ IsoSurface ที่เลือกไว้

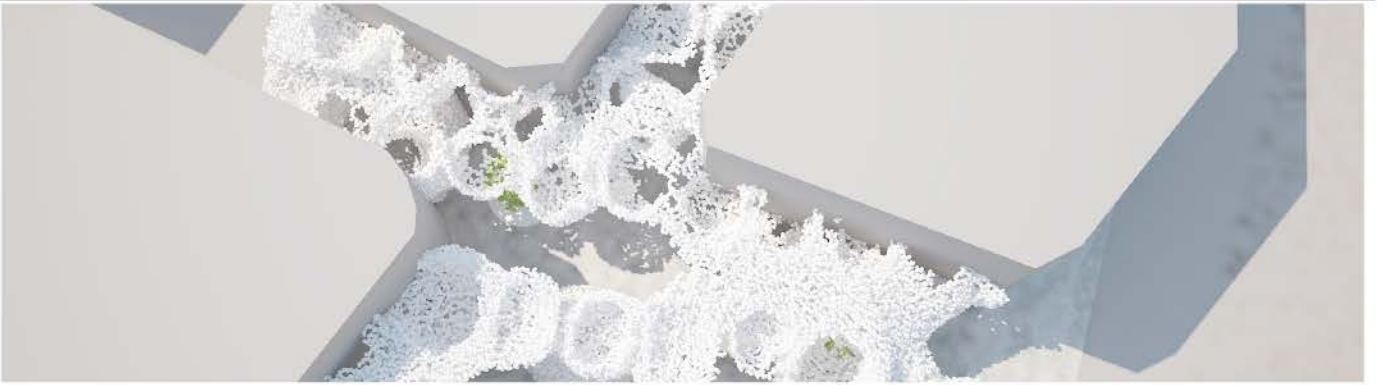


ตามแผนการพัฒนาพื้นที่นั้น บริเวณ site จะมีการจัดของอาคารโรงแรมวังบูรพาสามเอกท่า แล้วพัฒนาพื้นที่เป็นส่วนสาธารณะ และเป็นประตูทางลงสถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน MRT วังบูรพาสามเอก



เชื่อมต่อกับทางเดินจาก circulation เ็นของ site เพื่อให้สามารถเข้าถึงห้องอสังหาริมทรัพย์ใต้ดิน MRT วังบูรพาสามเอกได้





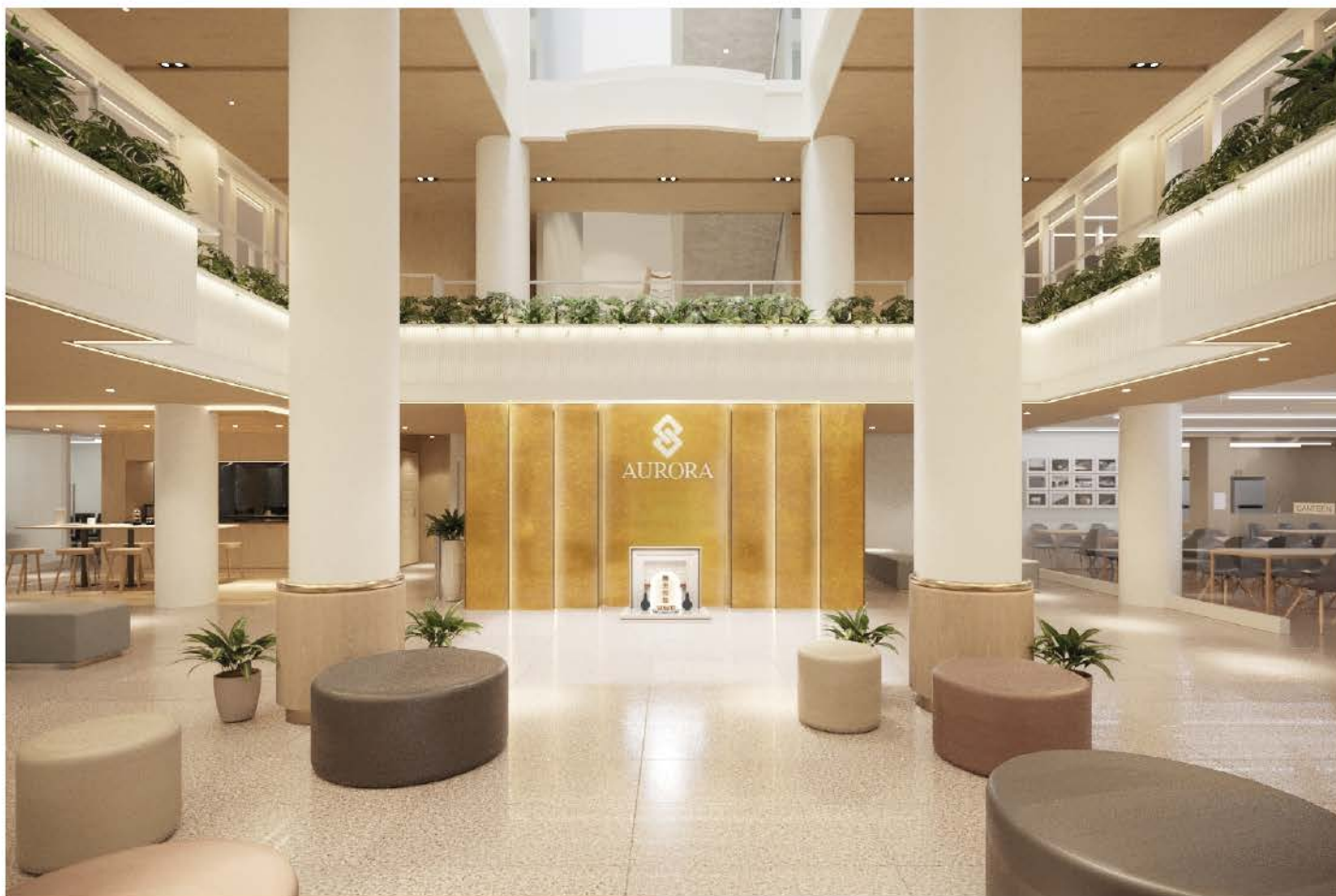


ACTIVE SPACE COMPANY LIMITED (AIRBASE)

ARCHITECT & CONTENT CREATOR

14 SEP 2020 - CURRENT

NEW AURORA OFFICE UDOMSUH
BANGKOK, THAILAND



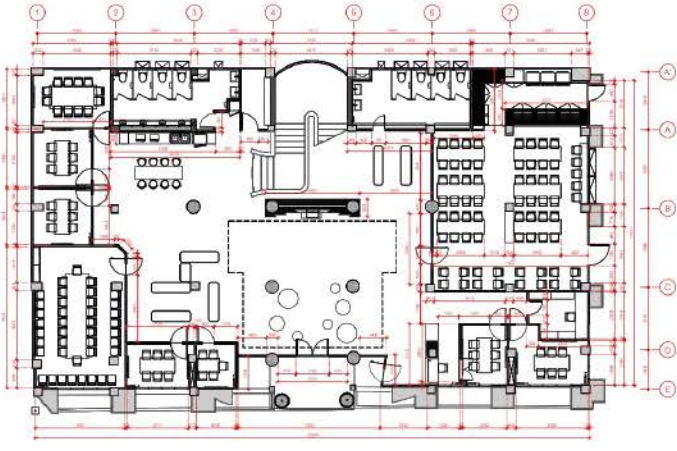
AURORA NEW OFFICE (Renovate)
(Design, Construction Drawing, Demolition and BOQ)

โครงการปรับปรุงอาคารทำพื้นที่ 1200 ตร.ม. จากผังกัชั้นที่อยู่อาศัยให้เป็นออฟฟิศที่ประกอบไปด้วยผังกัชั้นต่าง ๆ ได้แก่

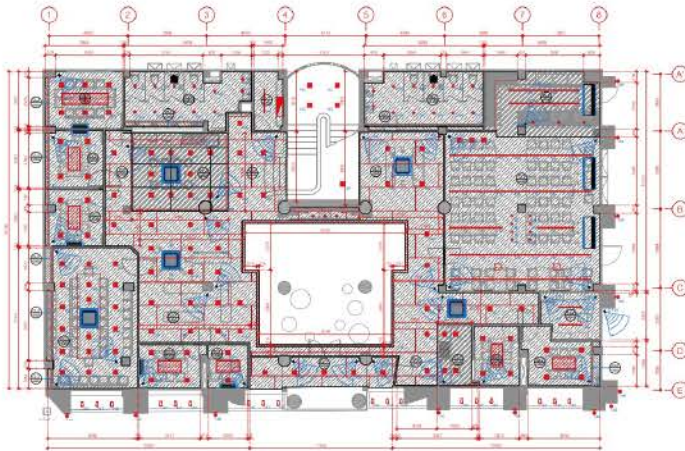
- ห้องประชุมและพื้นที่นั่งส่วนกลาง
- ห้องอาหาร
- ห้องทำงาน (แบบกัต่างๆ)
- ห้องโหลัмышง
- ห้องเก็บของและแฟ้คของ
- ห้องโงกัและงานระบบ

NEW AURORA OFFICE UDOMSUH

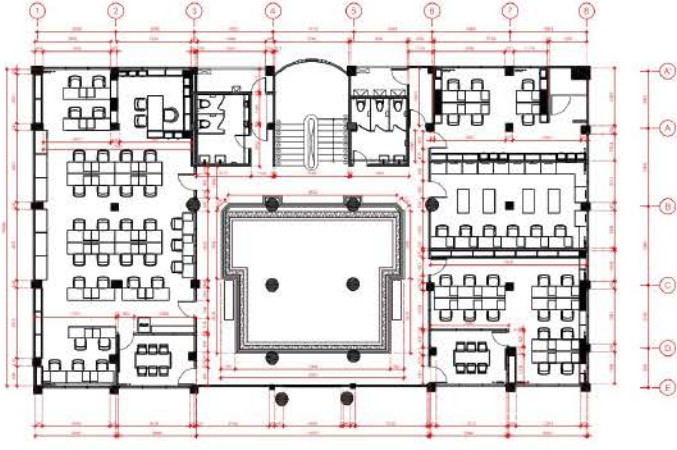
DESIGN & DRAWING : FURNITURE, LIGHTING, A/C AND REFLECTED CEILING LAYOUT



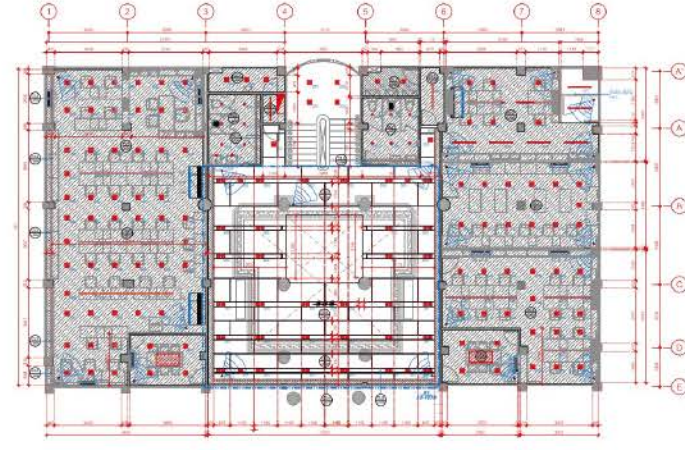
01- FURN



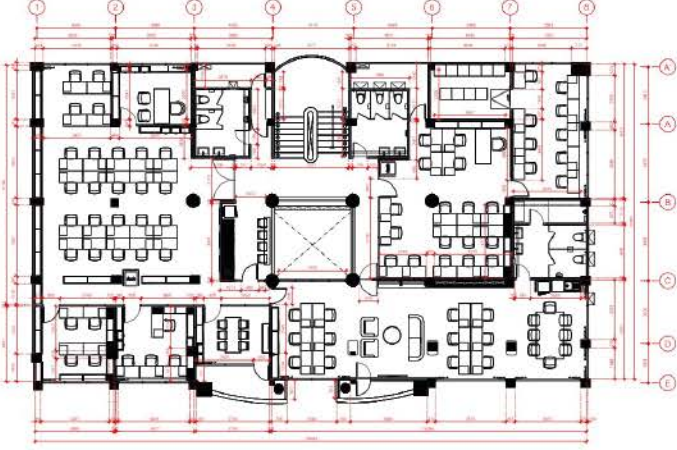
01- REFLECTED CEILING LAYOUT



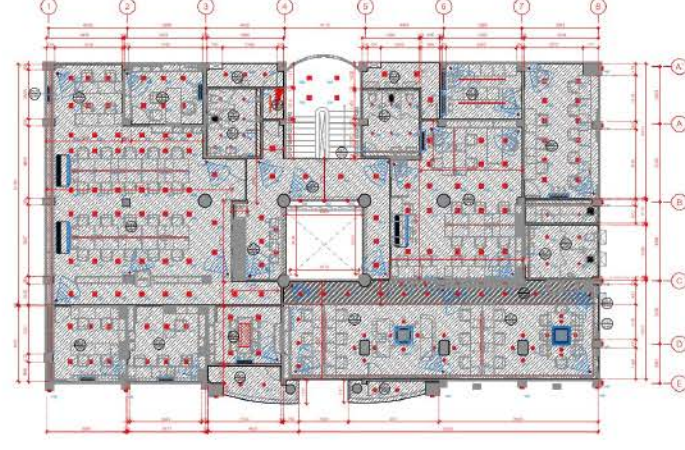
02- FURN



02- REFLECTED CEILING LAYOUT

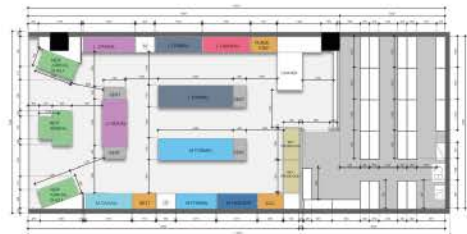


03- FURN



03- REFLECTED CEILING LAYOUT

TAYWIN ORIGINAL STYLE, CENTRAL AYUTTHAYA
AYUTTHAYA, THAILAND



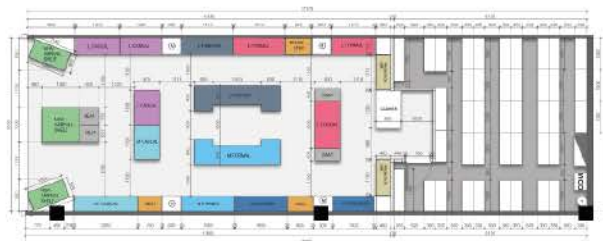
TAYWIN
ORIGINAL STYLE

TAYWIN CENTRAL AYUTTHAYA
RILL AREA = 72.77 sq.m.
SALES AREA = 66.41 sq.m.
STOCK AREA = 23.11 sq.m.
= 92.92 %

TAYWIN ORIGINAL STYLE (Wood Tone)
(Design, Construction Drawing and BOQ)

โครงการออกแบบร้านค้าให้เข้ากับคอนเซ็ปต์หลักทางห้างเซ็นทรัล สาขา อยุธยา ที่ให้เน้นใช้องค์ประกอบหลักของความเป็นไทย มาใช้กับการออกแบบและตกแต่งร้าน โดยทางผู้ออกแบบได้นำเสนอความเป็นไทยผ่านวัสดุที่ใช้เครื่องจักรสานตกแต่งอยู่ที่บนเฟอร์นิเจอร์และบนผนังหลายประเภท รวมถึงการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ลอยตัวให้มีความเป็นชั้นลอยและโปร่งโล่ง

TAYWIN ORIGINAL STYLE, ROBINSON THALANG
PHUKET, THAILAND



TAYWIN
ORIGINAL STYLE

TAYWIN ROBINSON THALANG
ALL AREA = 100.00 sq.m.
SALES AREA = 62.50 sq.m.
STOCK AREA = 37.48 sq.m.
= 31.44 %



TAYWIN ORIGINAL STYLE (Wood Tone)
(Design, Construction Drawing and BOQ)

โครงการออกแบบร้านค้าให้เข้ากับคอนเซ็ปหลักของห้างโรบินสัน สาขา ดลาง โดยการให้ใช้ความเป็นเมืองท่องเที่ยวและเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมเก่าของเมือง (ซีโนโปรตุกีส) เป็นคอนเซ็ปหลักของทางห้าง โดยทางผู้ออกแบบได้นำความโค้ง หรือ Arches มาใช้เป็นองค์ประกอบหลักในการตกแต่งร้านค้าทั้งในส่วนของผนังและส่วนตกแต่งชั้นเฟอร์นิเจอร์ รวมไปถึงการใช้เส้นในการแบ่งความเท่ากันของฉากด้านหลังของโต๊ะแคชเชียร์

TAYWIN ORIGINAL STYLE, THE MALL THA PHA
BANGKOK, THAILAND



TAYWIN
ORIGINAL STYLE

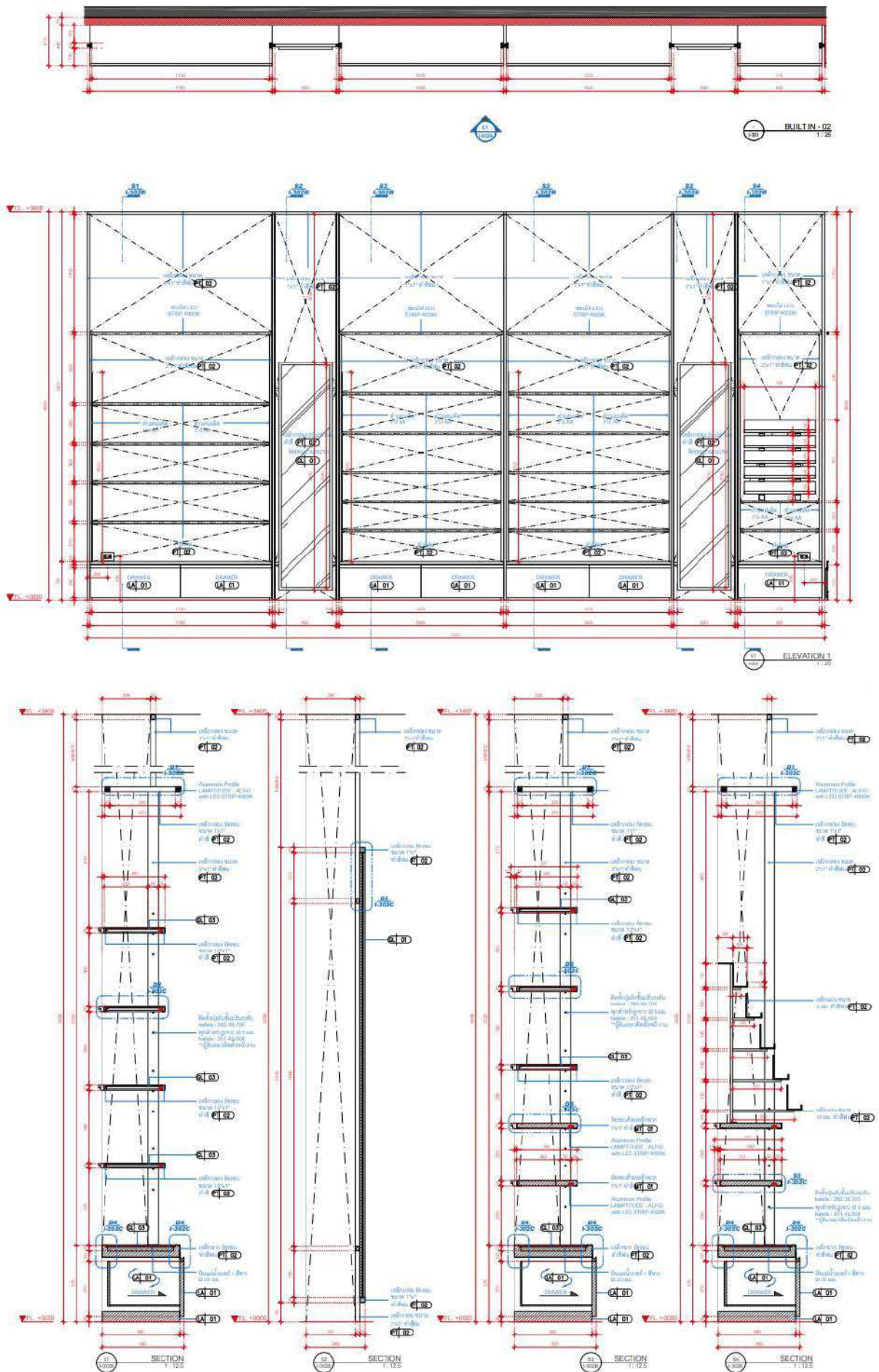
TAYWIN THE MALL THAPHA
BUL. AREA = 84.80 sq.m.
SALES AREA = 57.70 sq.m.
STOCK AREA = 26.80 sq.m.
= 91.72 %

TAYWIN ORIGINAL STYLE (White Tone)
(Design, Construction Drawing and BOQ)

โยกยคองการออกแบบร้านค้าให้เข้ากับคอนเซ็ปหลักของห้างเดอะมอลล์
ท่าพระ- ที่อยากให้อาคารออกแบบผ่านธีม Playground Sport Men
โดยผู้ออกแบบได้เลือกใช้แผ่นเหล็กฉีก แผ่นStainless และกระจกในการ
ตกแต่งภาพรวมขององค์ประกอบร้าน เพื่อสร้างบรรยากาศที่เหมาะสม
กับคอนเซ็ปของห้างและร้านค้า

TAYWIN ORIGINAL STYLE (WOOD TONE)

DESIGN & DRAWING : ALL OF CONSTRUCTION DRAWING



TAYWIN ORIGINAL STYLE (WOOD TONE)

DESIGN & DRAWING : ALL OF CONSTRUCTION DRAWING

