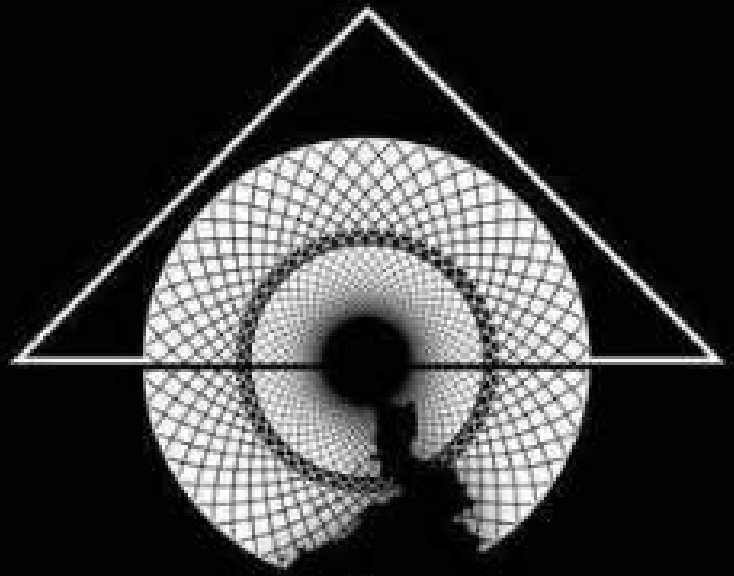


# JITPHECH CHUCHART

## ARCHITECTURAL PORTFOLIO

SILPAKORN UNIVERSITY 2017-2022

# JITPHECH CHUCHART (JAM)


Birth Day : 18 November 1995
Nationality : Thai
Contact Address : 162/2 Ramintra 19 Alley , Lane 9 , Ramintra Road , Anusawari Subdistrict , Bang Khen District , Bangkok 10220

Email : jitphechchuchart@hotmail.com
Contact Facebook : Jitphech Chuchart
Instagram : cchitepphr
ID Line : jamjitphech


## Program Skills

| | |
|---|---|
| Autodesk Revit | Excellent |
| Autodesk Autocad | Excellent |
| Sketchup Pro | Excellent |
| Adobe illustrator | Good |
| Adobe Photoshop | Good |
| Adobe Indesign | Good |
| Vray for Sketchup | Good |
| Enscape | Excellent |
| Lumion | Excellent |
| Twinmotion | Good |
| Rhino | Average |
| Glasshopper | Average |
| Blender | Beginner |
| Unreal Engine | Beginner |

## Languages

| | |
|---|---|
| Thai | Excellent |
| English | Average |



# Experience

## Education

**2018-2022** — **Silpakorn University.**
(Faculty Of Architecture
Silpakorn University
major : Thai Architecture)

**2016** — **King Mongkut's University of Technology North Bangkok.**
(Faculty Of Architecture
Silpakorn University
major : Architecture)

**2008-2014** — **Sarawittaya School.**
(Science-Mathematics)

## Competition

**2020** (2nd year.)
**Acrasia , Student Design Competition Contextuality.**
: Design Of Bus Shelter For You City. (Submit work)

**Asa , Architect Design Contest.**
: ASA-MA-HA-NAKORN 2020. (Submit work)

**Asa , Architect Design Contest ' 2020.**
: Refocus Heritage Competition.(First round)

**2018** (1st year.)
**Logo 65 years Aniversary.**
Faculty Of Architecture
Silpakorn University (Second prize)

## Seminar

**2021** (4th year.)
**The crown condominium**
Study tour.

## Freelance

**2022** (Graduated)
**Tassha Research Expo.**
Designer + 3D Model (Revit)

**John Design.**
**-Prawaew House**
Revit3D+Draftman
**-Sarayut House**
Revit3D+Draftman

**2022** (5th year.)
**The Gate Of Wat Protker Chet Tharam.**
3D Model & Plate
(Sketch up+illustrator)

**2021** (4th year.)
**Downhill house , Myanmar.**
3D Model & Draft Man (Revit)

**2020** (2nd year.)
**MRT Complant Center.**
3D Model (Sketch up)

**2019** (2nd year.)
**Interior Renovate Siam thanee**
3D Sketch up

**2019** (2nd year.)
**Militaly Tutor.**
Idea Renovate (Manual)

**2016-2018**
**John Design.**
**-shooting gallery.**
**-Rimtalay Resort Cafe.**
**-POD Resident**
3D Sketch up+Vray Render

## Internship

**2021** (Summer)
**A49 HD.**
3D model+Animation+Diagram+Photoshop Skill

## Interest

VR AR MR · Graphic · Exhibition Design · Parametric Design

# Table of Content

**Tribhumi and Cosmology**
*Digital Museum*
01-08

**Touch The Sea**
*Resort & Restaurant*
09-12

**In Sixsense**
*Thai Traditional Medicine*
13-16

**Konlabot Center**
*Learning Center*
17

**What if Amphawa**
*Community Mall*
18

**Te-Va Tower**
*Office Building*
19

**Pha-Put-Ta-Bath**
*Museum Of Repica Of Double Buddha's Footprints*
20

**Uniflow House**
*House*
21

**Slow Motic**
*Co-working Space*
22

**Other work**
*Internship/Competition*
*Freelance/Study Work*
*Practice Work/Hobby Work*
23-27

01 TRIBHUMI AND COSMOLOGY

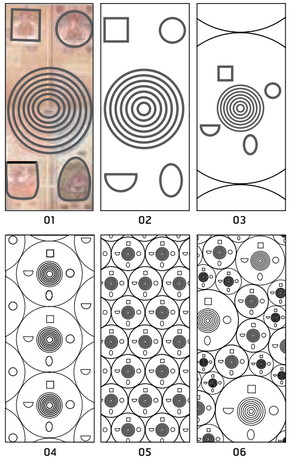
# Tribhumi and Cosmology

Digital Museum

Project : พิพิธภัณฑ์ดิจิทัลไตรภูมิและจักรวาลวิทยา
Location : โครงการรื้อตึกแถวเก่าด้านหลัง SAMYAN MIRTOWN
Site Area : 27,798 ตรม.
Function Area : 34,655 ตรม.

## Tribhumi Original

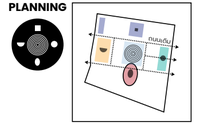
## Tribhumi Interpretation




วิทยานิพนธ์นี้เกิดจากคำถามที่ว่า สถาปัตยกรรมจะสื่อถึงความเป็นไทยโดยไม่ใช้รูปแบบสถาปัตยกรรมไทยประเพณีได้หรือไม่ จากการศึกษาพบว่า คติไตรภูมิจักรวาลเป็นคติรากฐานของงานสถาปัตยกรรมไทย จึงนำมาใช้เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบโครงการ ภาพด้านบนเป็นการถอดความจากวรรณกรรมไตรภูมิพระร่วงซึ่งกล่าวว่าจักรวาลมีสัณฐานเป็นทรงกลมมีจำนวนนับไม่ถ้วน อยู่ติดกันโดยมีช่องว่างเป็นรูสามเหลี่ยม ผู้ออกแบบจึงได้ตั้งสมมุติฐานว่า จักรวาลอาจมีขนาดไม่เท่ากัน แล้วจึงใช้เป็นกรอบแนวคิดหลักในการออกแบบ

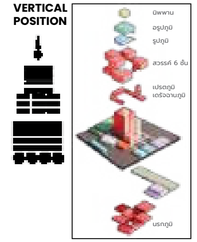
## Process Design

**PLANNING**



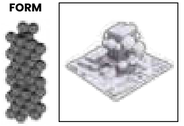

การวางผังอ้างอิงจากตำแหน่งและทิศทางกายภาพที่ปรากฏในไตรภูมิ

**VERTICAL POSITION**



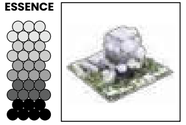

การวางลำดับ exhibition สัมพันธ์กับตำแหน่งภพภูมิในทางตั้ง

**FORM**



form ห้องexhibition และ facade มาจากแนวคิดอนันตจักรวาล

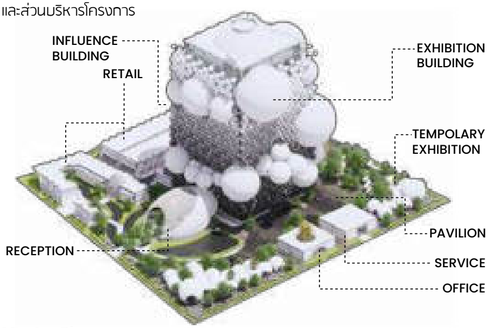
**ESSENCE**



โทนสีของ facade อาคาร จากมืดไปสว่าง แสดงแก่นของไตรภูมิเรื่องจิตที่มุ่งสู่นิพพาน

## Overall Program

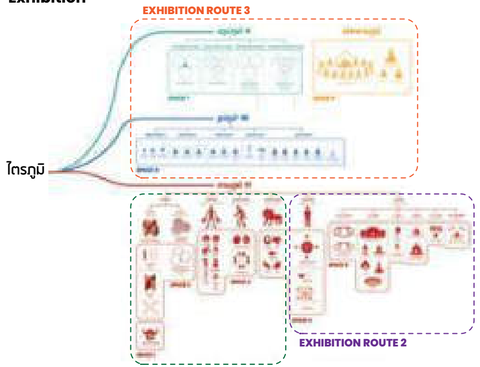
พื้นใช้สอยหลักของโครงการคือ นิทรรศการถาวร โดยมีส่วนสนับสนุนซึ่งได้แก่ พื้นที่นิทรรศการหมุนเวียน พื้นที่ร้านค้าวางในตำแหน่งเดิมของตึกแถวเก่า พื้นที่สาธารณะและส่วนบริหารโครงการ



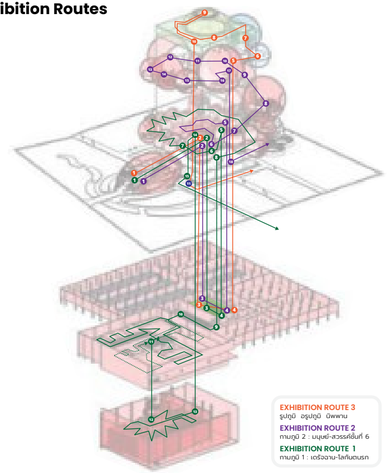

## Master Plan

นอกจากแนวคิดผังไตรภูมิจักรวาล ผู้ออกแบบยังได้กำหนดกิจกรรมในที่ตั้งโครงการให้กลมกลืนไปกับบริบทเดิมเช่น เก็บร้านค้าเดิมไว้บางส่วนและเปิด openspace ที่รับกับเด็กสาธิตจุฬาฯด้านบน รวมทั้งเก็บเส้นถนนเดิมของตึกแถวให้เป็นทางสัญจรทางเท้า

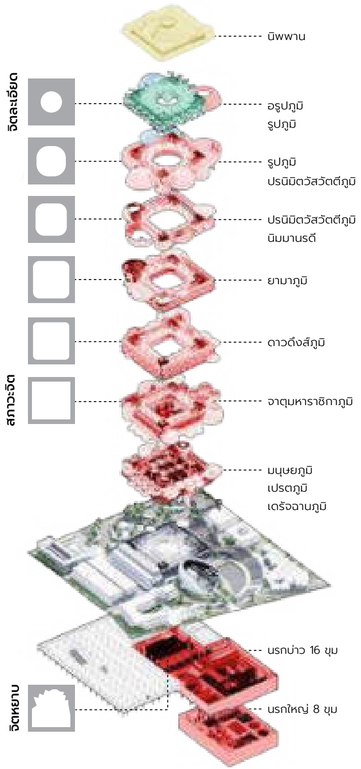
## Exhibition




## Exhibition Routes




## Explode Exhibition



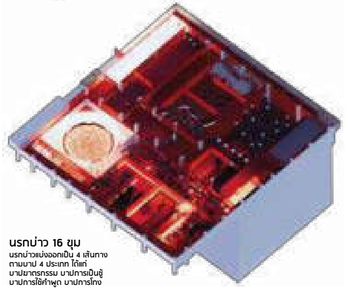

โครงการนี้เป็นพิพิธภัณฑ์ที่มีเนื้อหากล่าวถึงไตรภูมิและจักรวาลวิทยา โดยการออกแบบพื้นที่นิทรรศการใช้การจำลองบรรยากาศและออกแบบลักษณะทางกายภาพของแต่ละภพภูมิที่อ้างอิงตามวรรณกรรม ร่วมกับการใช้สื่อดิจิทัล เช่น VR AR MR และ Installation Art ซึ่งเป็นเทคโนโลยีของ Digital Museum เพื่อสร้างความสนุกและดึงดูดเด็กรุ่นใหม่ให้เข้ามารู้จักกับคติไตรภูมิจักรวาล และมีการใช้ Game Space ที่ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับนิทรรศการตามความเหมาะสมของเนื้อหาภพภูมินั้นๆ นิทรรศการถูกแบ่งเป็น 3 เส้นทาง ได้แก่ เส้นทางที่1 กามภูมิ1 (ต่ำกว่ามนุษย์-นรก) เส้นทางที่2 กามภูมิ2 (มนุษย์-สวรรค์ชั้นสูงสุด) เส้นทางที่3 (รูปภูมิ อรูปภูมิและนิพพาน) นอกจากนั้นผู้ออกแบบได้สื่อสารแนวคิดเรื่องสภาวะจิตผ่านรูปทรงที่ถูกขัดเกลาได้ จิตหยาบไปสู่จิตละเอียดที่แทนด้วยทรงกลม ซึ่งมีนัยยะหมายถึงนิพพาน

## Highlight Exhibition

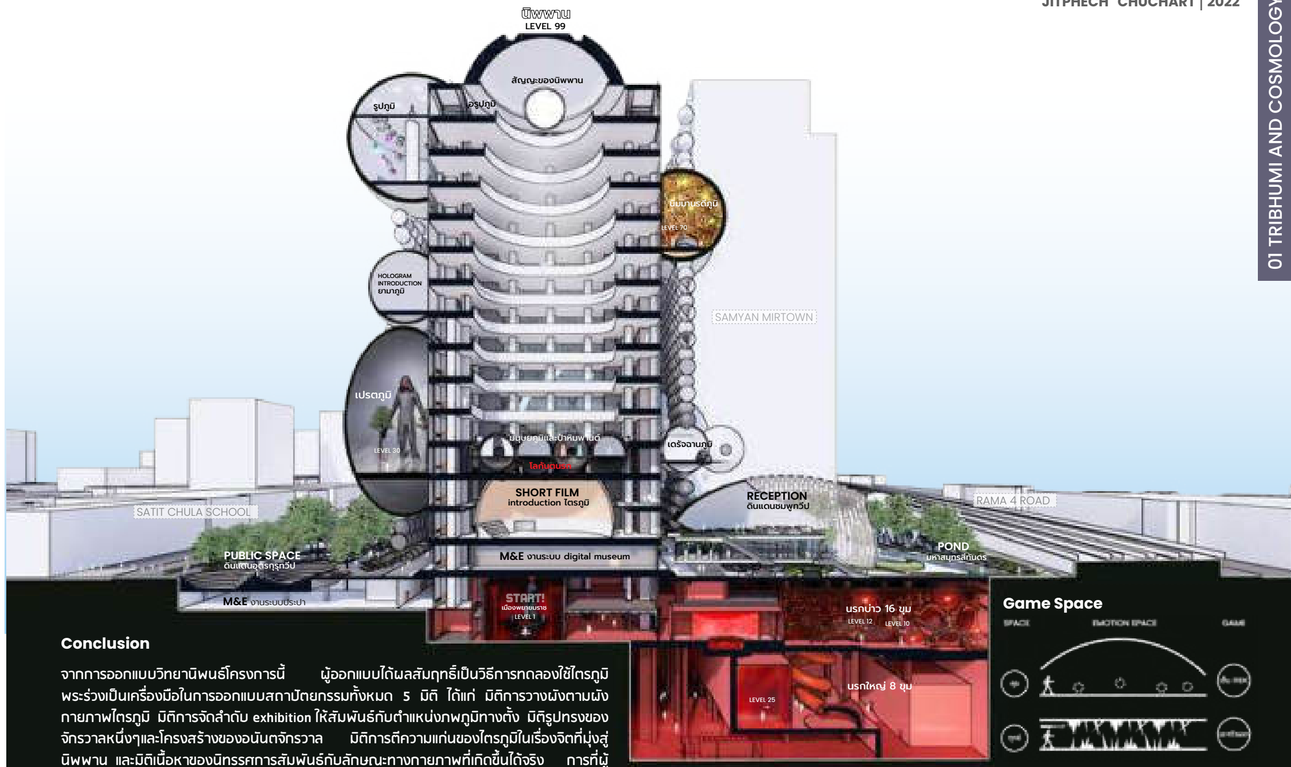
นรกภูมิเป็นเนื้อหาในไตรภูมิที่ถูกเน้นมากที่สุดเนื่องจากจุดมุ่งหมายของการแต่งวรรณกรรม เป็นกุศโลบายที่ต้องการให้คนทำความดีละเว้นความชั่ว

โครงสร้างนรก

ตัวอย่างการสรุปเนื้อหา



**นรกน่าว 16 ขุม**
นรกน่าวแบ่งออกเป็น 4 เส้นทาง
ตามบาป 4 ประเภท ได้แก่
บาปจากกรรม บาปจากอื่นผู้
บาปจากใช้ทำผูก บาปจากไม่ทำ

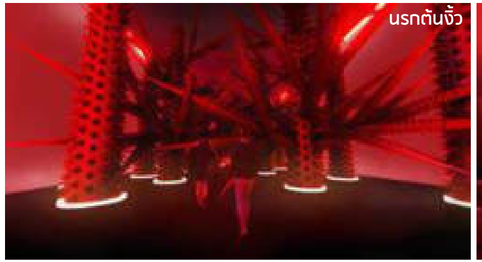


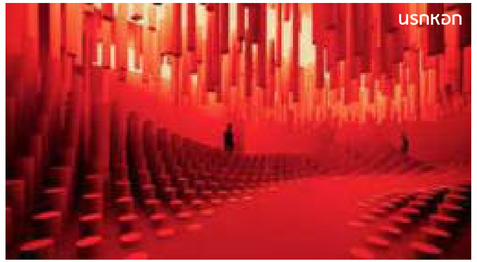

## Conclusion

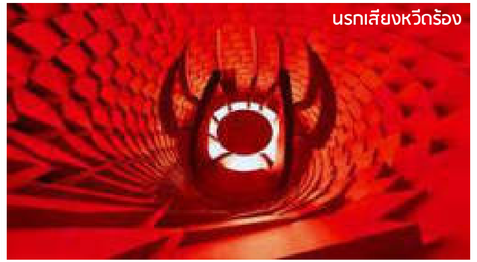
จากการออกแบบวิทยานิพนธ์โครงการนี้ ผู้ออกแบบได้ผลสัมฤทธิ์เป็นวิธีการทดลองใช้ไตรภูมิพระร่วงเป็นเครื่องมือในการออกแบบสถาปัตยกรรมทั้งหมด 5 มิติ ได้แก่ มิติการวางผังตามผังกายภาพไตรภูมิ มิติการจัดลำดับ exhibition ให้สัมพันธ์กับตำแหน่งภพภูมิทางดิ่ง มิติรูปทรงของจักรวาลหนึ่งๆและโครงสร้างของอันนันตจักรวาล มิติการตีความแก่นของไตรภูมิในเรื่องจิตที่มุ่งสู่นิพพาน และมิติเนื้อหาของนิทรรศการสัมพันธ์กับลักษณะทางกายภาพที่เกิดขึ้นได้จริง การที่ผู้ออกแบบเลือกใช้ไตรภูมิซึ่งถือเป็นหนึ่งในคติรากฐานของสังคมไทยมาเป็นแนวความคิดหลักในการออกแบบ เป็นความพยายามสร้างสรรค์งานออกแบบสถาปัตยกรรมไทยร่วมสมัยด้วยภาษาใหม่จากรากฐานเดิม ผู้ออกแบบหวังว่าโครงการนี้จะเป็นตัวอย่างหนึ่งในแนวทางการต่อยอดสู่งานสถาปัตยกรรมไทยร่วมสมัยต่อไป

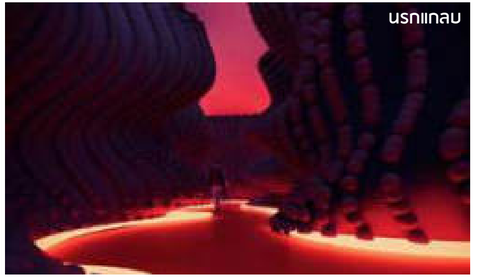
01 TRIBHUMI AND COSMOLOGY

HIGHLIGHT EXHIBITION ROUTE 1

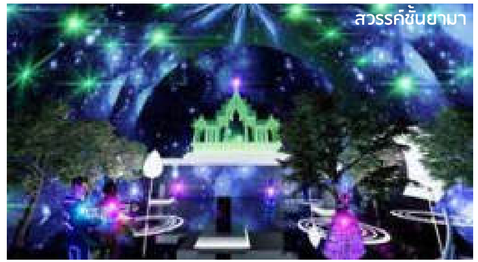





HIGHLIGHT EXHIBITION ROUTE 2



HIGHLIGHT EXHIBITION ROUTE 3

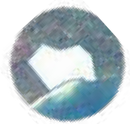
# Touch The Sea

Resort & Restaurant

Project : รีสอร์ท
Location : ริมหาดเกาะยาวน้อย จ.พังงา
Site Area : 77,955 ตรม.
Function Area : 26,266 ตรม.

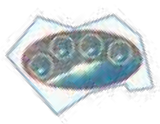
**Concept :** Perception of the sea

โครงการนี้เกิดจากการจำลองการรับรู้ถึงทะเลในบริบทเกาะยาวน้อย และต้องการนำการรับรู้ในระดับบริบทย่อเข้ามาอยู่ในโครงการ จึงเกิดเป้าหมายการออกแบบขึ้นมา คือ การสร้างการรับรู้ถึงทะเลในหลากหลายมิติ การที่จะทำให้รับรู้ถึงทะเลได้นั้น ผู้ออกแบบได้แบ่งการรับรู้ไว้ในหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น การรับรู้ตั้งแต่เข้ามาในพื้นที่โครงการครั้งแรก หรือ FIRST IMPRESSION ที่จะสามารถมองทะลุโครงการไปเห็นทะเลจริงได้ทันที หรือจะเป็นการใช้ผนังกระจกที่เก็บน้ำเพื่อสร้างการรับรู้ในระนาบตั้งพร้อมกับการสร้างความเป็นส่วนตัวให้กับห้องพักและยังมีอีกหลากหลายวิธีการ



**SITE เกาะยาวน้อย**
บริบทมีการรับรู้ของการเข้าสู่ทะเลจากชายหาดด้านหน้า

**PERCEPTION IN PERCEPTION**
ย่อการรับรู้ของบริบทเข้ามาอยู่ในสภาพแวดล้อมของโครงการ



**PERCEPTION IN PERCEPTION IN PERCEPTION**
เพิ่มการรับรู้ในระดับ UNIT ในห้องพักแต่ละย่อยไปอีก เพื่อตอกย้ำการรับรู้หลัก

RESTAURANT - SEA FOOD

WAITING AREA - MAIN BUILDING

STANDARD ROOM - EXTERIOR

## Typical Perception of the sea

**CONTEXT PERCEPTION**
การรับรู้ถึงทะเลผ่านบริบทเกาะยาวน้อยเดิม

**MAGOR PERCEPTION**
การรับรู้จากการจัดลำดับ Sequence ด้วย Material

**MICRO PERCEPTION (PUBLIC)**
การรับรู้จากการสร้างพื้นที่ทานอาหารกลางน้ำและมองเห็นน้ำต่อเนื่องไปกับทะเลจริง

**MICRO PERCEPTION (PRIVATE)**
การรับรู้ที่ทำให้ทุกห้องมีสระว่ายน้ำและพยายามจัดวางห้องพักให้เห็นทะเลได้มากที่สุด

**FIRST IMPRESSION PERCEPTION**
สามารถรับรู้ถึงทะเลได้จากการมองทะเลจริงตั้งแต่เข้าโครงการครั้งแรก

## View Analysis

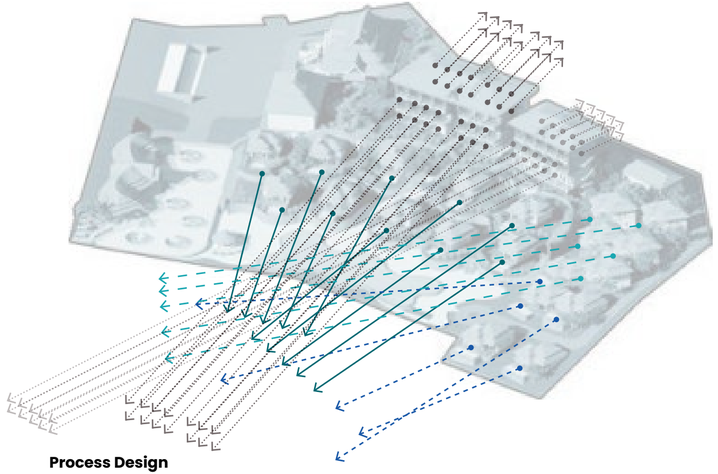
SEA VIEW
MOUNTAIN VIEW

JITPHECH CHUCHART | 2022

HANEYMOON RM.
FAMILY RM. (Type A)
FAMILY RM. (Type B)
STANDARD RM.
SUIT RM.

## Master Plan

1 -Parking
2 -Lobby
3 -Seminar
4 -Restaurant
5 -Standard Rm.
6 -Suit Rm.
7 -Service
8 -Haneymoon Rm.
9 -Bar
10 -Swimming pool
11 -Mechanical Rm.
12 -Family Rm. (Type A)
13 -Family Rm. (Type B)



## Process Design

1 CUT & FILL

2 ADD HANERMOON RM.

3 ADD RECEPTION & SEMINAR

4 ADD SUITE & STANDARD

5 ADD FAMIRY RM.

6 SERVICE ZONE

7 ADD SWIMMING POOL (ATTRACTIVE POINT)

8 ADD RESTAURANT (ATTRACTIVE POINT)

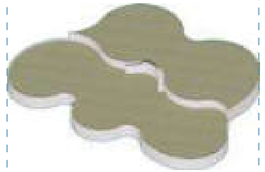


03 TOUCH THE SEA

## Explode Haneymoon Room

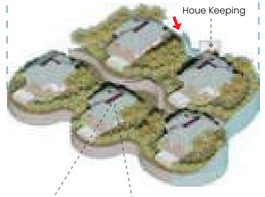
**WATER STORAGE GLASS**

ใช้กำแพงกระจกบรรจุน้ำช่วยปิดบังสายตาจากคนที่เดินอยู่ด้านล่างเพิ่มความ Privacy ให้กับกลุ่มอาคาร Haneymoon Room



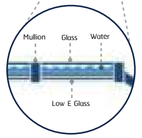
**RETAINING WALL**

ใช้กำแพงกันดินและนำดินจากส่วนที่ CUT ในโครงการมา FILL ปรับระดับของห้องพักให้ได้ตามต้องการเพื่อทำให้สามารถมองเห็นวิวทะเลได้โดยและไม่บังกัน




**SERVICE HANEYMOON RM.**

ระดับที่ต่างกันและการจัดวางแบบสลับฟันปลา ช่วยทำให้มองเห็นทะเลได้ดี อีกทั้งยังมี House Keeping ที่เป็นพื้นที่เก็บเครื่องมือทำความสะอาดของแม่บ้าน ที่ช่วย Service แต่ละหลังได้สะดวกมากขึ้น

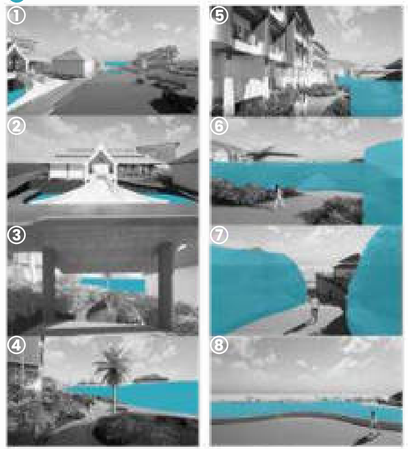



**SKYLIGHT LAMINATED CLEAR INSULATED LOW E GLASS + CONTAIN WATER**

หลังคา Skylight ที่กักเก็บน้ำไว้ด้านบนช่วยเพิ่มความรู้สึกเหมือนอยู่ใต้ผิวทะเล และด้วยการใช้กระจก Low E จะช่วยสะท้อนความร้อนออกไป ทำให้ผู้ใช้บริการรู้สึกเย็นสบายเหมือนอยู่ใต้มหาสมุทร

## Sequence touch the sea

WATER




1 -First Impression
2 -Entry The Lobby
3 -Leave The Lobby
4 -Walk In Landscape
5 -Walk In Landscape
6 -Found A Pathway
7 -Overlooking The Distant Sea
8 -Shock Space (Panorama View)

อีกหนึ่งจุดเด่นของโครงการคือ การสร้างลำดับการรับรู้ของน้ำในระนาบต่างๆ เพื่อทำให้เกิดประสบการณ์การถูกโอบล้อมด้วยทะเล และการเปิดมุมมองไปยังพื้นที่โล่งกระทันหันแบบ SHOCK SPACE จะทำให้ผู้ใช้บริการรู้สึกสะเทือนใจต่อ SPACE ที่เปิดโล่งแบบ PANORAMA 180 องศา โดยจะพบกับสระน้ำขนาดใหญ่ที่ถูกเชื่อมต่อทางมุมมองให้กลืนไปกับทะเลมหาสมุทร ซึ่งให้การรับรู้ถึงทะเล นอกจากนั้นองค์ประกอบต่างๆของอาคารล้วนมีแนวความคิดมาจาก FORM ของทะเล แต่เนื่องจากที่ตั้งโครงการตั้งอยู่ จังหวัดพังงา ที่เป็นภาคใต้ การออกแบบจึงเลือกผสมผสานกลิ่นอายของสถาปัตยกรรมไทยภาคใต้เข้าไปด้วย





03 TOUCH THE SEA

## Lighting Design & Tone

การกำหนดสีในการใช้ออกแบบ LIGHTING DESIGN มีโทนหลักเป็นสีฟ้า ที่เป็นตัวแทนของน้ำทะเล และสีเขียวที่เป็นตัวแทนของพืชพรรณใต้ท้องทะเล และยังมีสีอื่นๆที่เข้ามาประกอบ เช่นสีม่วงอมชู ที่ให้ความรู้สึก ROMANTIC กับ HANEY MOON RM. และสีเหลืองที่เป็นสีประกอบที่รองลงมา ใช้กับห้อง STANDARD,SUIT,FAMILY RM. ในช่วงเวลาที่ทุกห้องดับไฟทั้งหมดจะเหลือเพียงสีฟ้ากับสีเขียวภายใต้ความมืดมิดในเวลากลางคืน ซึ่งผู้ออกแบบตั้งใจให้เกิดการรับรู้ถึง “ความลึกลับของมหาสมุทร” ที่ยังไม่ถูกค้นพบอีกมากมายในปัจจุบัน

## Type room

**Standard room**

**Haneymoon room**

**Family room type A**

**Family room type B**

**Suit room**

## In Sixsense
Thai Traditional Medicine

Project : สำนักการแพทย์แผนไทย
Location : ถนนอุทยาน เขตทวีวัฒนา กทม.
Site Area : 19,174 ตรม.
Function Area : 6,989 ตรม.

**Concept :** Therapy by sixsense

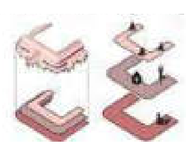
เนื่องจากปัญหาด้านสุขภาพจากการนั่งทำงานเป็นระยะเวลานานๆ ของเหล่าพนักงานออฟฟิต หรือที่เรียกกันว่า OFFICE SYNDOME สิ่งนี้เองที่ทำให้ผู้ออกแบบจุดประกายความคิดในการสร้าง "สถาปัตยกรรมแห่งการบำบัด" ภายใต้โปรแกรมของ สำนักการแพทย์แผนไทย ดังนั้นโครงการนี้จึงมีเป้าหมาย คือ การสร้างสถานที่ ที่ช่วยบรรเทาอาการต่างๆจากโรคที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น ด้วยกระบวนการคิดแบบสถาปัตยกรรมไทยสมัยใหม่ ที่มีรากฐานความคิดจากการออกแบบสถาปัตยกรรมไทยประเพณี อีกทั้งยังสอดรับกับโปรแกรมที่เป็นสำนักแพทย์แผนไทย โดยมีแนวคิดการออกแบบคือ "การบำบัดทั้ง 6 สัมผัส" ได้แก่ การบำบัดทาง ตา หู จมูก ปาก กาย จิต การบำบัดทั้ง 6 รูปแบบนี้ได้ถูกจัดลำดับ (SEQUENCE) ให้เกิดความเข้มข้นของการรับรู้ (PERCEPTION) ที่แตกต่างกัน เพื่อทำให้ผู้ใช้บริการได้รับรู้ถึงความหลากหลายของการบำบัด

จัดวางพื้นที่ให้เกิดการกระตุ้นการมองนำไปสู่การบำบัดได้ 2 เส้นทาง

เสียงของน้ำตกกระตุ้นการได้ยิน สร้างความรู้สึกผ่อนคลายมี 4 ระดับ

กลิ่นของสมุนไพรช่วยบรรเทาอาการปวดหัวได้

ร้านอาหารเพื่อสุขภาพ มีวัตถุดิบมาจากผักสวนครัวที่ปลูกเอง

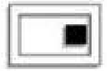


พื้นที่นั่งสมาธิใช้บำบัดจิตใจ และพื้นที่ของสมุนไพร พื้นที่โยคะ พื้นที่นวดแผนโบราณใช้บำบัดทางกาย

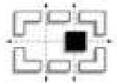
## Master Plan

1 - Reception
2 - Shop
3 - Restaurant
4 - Kitchen
5 - Service
6 - Garbage
7 - Storage
8 - Treatment Center
9 - Message Pavilion
10 - Office

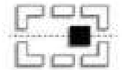
## Process Design



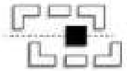
**PLANING THAI TEMPLE**
เรขาเรียงมีที่มาจากผังของวัดที่มีอาคารประธานและมีระเบียงคตรายล้อม



**CROSS VENTILATION**
แบ่งส่วนของอาคารประกอบให้เป็นส่วนย่อยๆ เพื่อทำให้ลมถ่ายเทและระบายอากาศได้ดี



**SYMMETRICAL BALANCE**
เกิดความสมดุลแบบสมมาตร ที่เป็นหลักการพื้นฐานของสถาปัตยกรรมไทยประเพณี



**ASYMMETRICAL BALANCE**
ประยุกต์ให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตร เพื่อสร้างอารมณ์รับรู้ใหม่

**CHAMFER FORM + REDUCE MASS**
สลุม FORM อาคารรูป L ทำให้เกิดมุมมองแบบ PANORAMA VIEW และเพิ่ม COURT ให้กับอาคารประธานเพื่อลดทอน MASS ที่ใหญ่

**TRANSITION SPACE**
เพิ่มมุมมองสิ่งกีดขวางเข้าไปให้กับอาคารทำหน้าที่เป็นพื้นที่แปรเปลี่ยนผ่าน SPACE ระหว่างภายในกับภายนอก

**ATTRACTIVE POINT + AXIAL**
สร้างจุดดึงดูดและจูงให้เกิดความรู้สึกถึงการนำชม โดยเกิดแนวแกน 3 แกน ที่มาบรรจบกันตรงกลาง

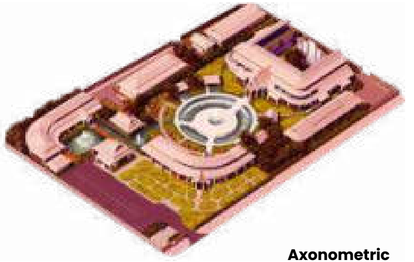
**POND CONNECTION**
เชื่อมท่อบ่อน้ำทั้ง 2 จุด เพื่อสร้างการไหลเวียนของน้ำ และสามารถใช้ห้องเครื่องของบ่อน้ำร่วมกันได้

WAITING AREA - MAIN BUILDING

MASSAGE SPACE

HIGHLIGHT LANDSCAPE

**Elevation Main Building**



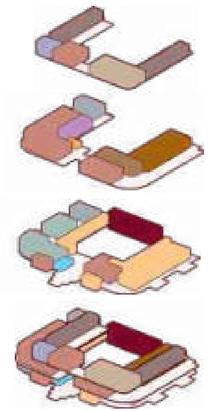
**Axonometric**

จุดเด่นของโครงการนี้อยู่ที่อาคารประธาน โดยจะถูกเน้นด้วย LANDSCAPE ที่เป็นลักษณะของน้ำพุขนาดใหญ่ มีแนวแกนตรงกับทางเข้าของอาคารประธาน ซึ่งได้มาจากการออกแบบสถาปัตยกรรมไทยแบบประเพณี นอกจากนั้นสัดส่วนของอาคารประธานยังส่งผลต่อมุมมองของผู้ใช้บริการ รูปทรงของอาคารมีหลักการอ้างอิงมาจากเส้นจอมแหตามแบบประเพณีและการใช้หลังคาคอสองยังช่วยลดทอน MASS ของอาคารลงไม่ให้ดูทึมตัน

## Circulation Diagram

Core Lift
Circulation
Fire Escape

## Main Building Program



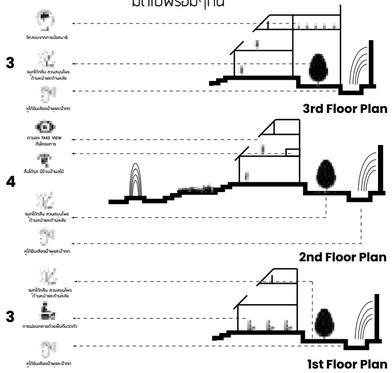
**1st Floor Plan**
- Wc
- Staff Room
- Relax Space
- Message
- Reception
- Falling Water

**2nd Floor Plan**
- Wc
- Relax Space
- Herbal Steam Room
- Juice Shop
- Examination Room
- Yoga Room

**3rd Floor Plan**
- Meditation Outdoor
- Storage
- Relax Space
- Meditation Indoor

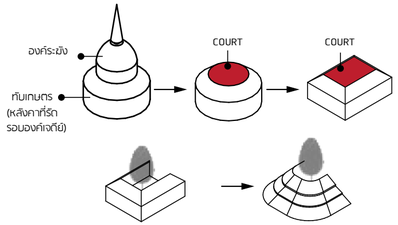
## Merge Sixsense

ผสมผสานการนำมัทั้ง 6 ชนิดไว้ด้วยกัน เพื่อทำให้ผู้ใช้บริการรับรู้ถึงการนำมัทได้หลายมิติไปพร้อมๆกัน




## Process Main Building

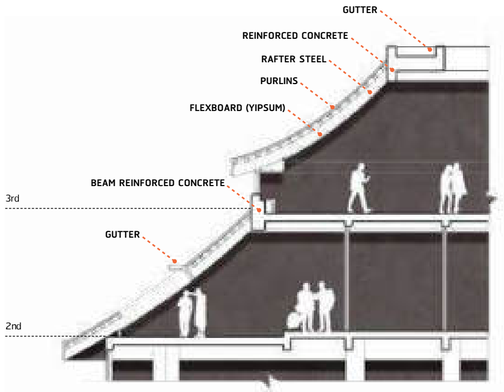
การคลี่คลายรูปทรงของอาคารประธานผ่านองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมไทยประเพณี




เพิ่มต้นไม้กลาง COURT เปรียบเสมือนการใช้ต้นโพธิ์มาแทนเจดีย์ ในแง่ที่ต้นโพธิ์และเจดีย์เป็นตัวแทนของพระพุทธศาสนา

ลดทอน MASS ด้วยการซ้อนตับหลังคา และปรับให้โค้งมุมเพื่อทำให้ MASS มีความละมุนมากขึ้น

## Detail Structure






## Lighting Design & Tone

ในการออกแบบ LIGHTING DESIGN ผู้ออกแบบเลือกใช้สีแดงให้กับอาคารประธาน สื่อถึงการไหลเวียนของโลหิตที่เปรียบเสมือนการฟื้นฟูทางร่างกาย และใช้สีประกอบกับสีแดงอย่างสีเหลืองและสีส้มเหลือง ที่อยู่ในสีโทนร้อนเช่นเดียวกัน จากนั้นตัดด้วยสีม่วงน้ำเงินที่เป็นสีคู่ตรงข้ามกับสีส้มเหลือง ทำให้รู้สึก CONTRAST เล็กน้อย เพื่อลดความกลมกลืนของสีโทนร้อนได้อย่างกลมกลืน



02 IN SIXSENSE

# Konlabot Center

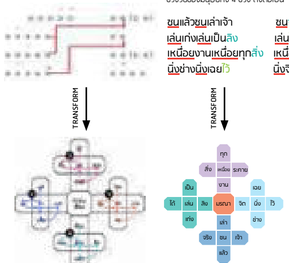
## Learning Center

Project : ศูนย์การเรียนรู้กลมทกลอน
Location : ริมทะเลสาบเมืองทอง
Site Area : 12,361 ตรม.
Function Area : 6,596 ตรม.

ปัจจุบันแนวเพลงสมัยใหม่นิยมแร็ปเพิ่มเข้ามาเกือบทุกเพลง หากย้อนกลับไปศึกษารากฐานของเพลงแล้วจะพบว่ามีพื้นฐานมาจากการแต่งกลอน ผู้ออกแบบได้ศึกษาลงลึกเกี่ยวกับกลอนต่างๆ ทำให้รู้จักกับ "กลบทกลอน" ซึ่งเป็นกลอนที่มีการอ่านแบบพิสดาร โดยมีลักษณะคำเชื่อมแบบโคลงสี่สุภาพ จึงสนใจนำมาทดลองต่อยอดสู่งานสถาปัตยกรรม ภายใต้โครงการศูนย์การเรียนรู้กลบทกลอน เพื่อทำให้เด็กรุ่นใหม่ได้รู้จักกับกลบทกลอนและกลอนต่างๆมากขึ้น อีกทั้งผู้ออกแบบยังตั้งใจสร้างพื้นที่โรงละครที่จัดแสดงการขับร้องผสานระหว่างแนวเพลงสมัยใหม่ที่นิยมการแร็ปและการฉ่อยด้วยกลอนให้ได้มีโอกาสมา featuring แลกเปลี่ยนศิลปะการขับร้องที่ต่างสมัยกัน และยังช่วยให้วัฒนธรรมการแต่งกลอนซึ่งเป็นการละเล่นของไทยในอดีตยังคงอยู่ต่อไป

## Example

ตัวอย่างการแต่งโครงสี่สุภาพ ซึ่งเป็นรูปแบบที่นิยมนำมาใช้แต่งเป็นกลบทกลอน




โครงกลบทรูปแบบ"สฑุรกิศ"

ตัวอย่างการอ่านกลบทสฑุรกิศ คือ เริ่มอ่านจากตรงกลางของแต่ละช่วง ไขว้อ่านสามเส้นนาฬิกา แล้วจบด้วยคำตรงกลางที่เป็นคำจบประโยค

## Process Design

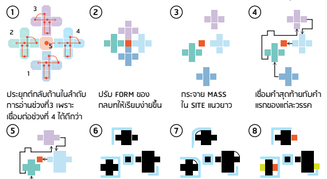
ผู้ออกแบบแต่งโครงสี่สุภาพตามสูตรและต้องการให้เนื้อหาที่เป็นจากต่างปุ่มุม จึงใช้เนื้อหาเรื่องช่วงวัยของมนุษย์ทั้ง 4 ช่วง ทั้งต่อไปนี้

4 บาท = 4 ช่วงวัย

| | | |
|---|---|---|
| ขนแล้วขนมาเล่าเจ้า | ขนจริง | วัยเด็ก |
| เล่นแก่งเล่นเป็นลิง | เล่นได้ | วัยรุ่น |
| เหนื่อยงานเหนื่อยทุกสิ่ง | เหนื่อยระคาย | วัยทำงาน |
| นึ่งช่างนึ่งเฉยไว้ | นึ่งจิตมรณา | วัยชรา ● ตาย |

กิจกรรมที่เหมาะกับแต่ละช่วงวัย

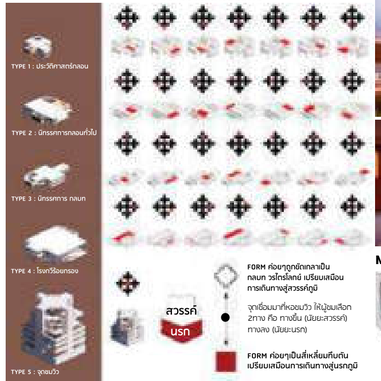
| | |
|---|---|
| วัยเด็ก | INTRODUCTION กลบทกลอน (รับรู้) |
| วัยรุ่น | EXHIBITION กลอนสุภาพ (ลงสนาม) |
| วัยทำงาน | EXHIBITION กลบทกลอน (ใช้สนอง) |
| วัยชรา ● ตาย | AUDITORIUM บทกลอน (ผู้เชี่ยวชาญพิเศษเพิ่มคุณค่า) TOWER สมัวิวภาพรวม (ที่ถ่ายทอดจากช่วงวัย) |




1. ประยุกต์กลับด้านในสำหรับการอ่านช่วงที่3 เพราะเชื่อมต่อช่วงที่ 4 ได้ดีกว่า
2. ปรับ FORM ของกลบทให้เรียบง่ายขึ้น
3. กระจาย MASS ใน SITE แนวยาว
4. เชื่อมหาสุดท้ายกับหัวแรกของแต่ละวรรค
5. ปรับรูป FORM ให้มีการยักเยื้องมากขึ้นเพื่อที่ความกลมกลืนในแต่ละช่วงวัย
6. สร้างการรับรู้ความเสื่อมของชีวิตด้วยน้ำท่วโอบล้อมลดลงทั้ง 4 ช่วงวัยและเมื่อตายแล้วจะกลับมา RESET ใหม่
7. FORM หลักเป็นสิ่งเดียวมาจากโครงกลบทและเพิ่มทางเดินโค้งให้สอดคล้องกับการอ่านของกลบท
8. สร้างการรับรู้ของ MATERIAL ที่ใช้ทั้งตามลูกที่สื่อมโลกกับของโครงสี่สุภาพที่อ่านแบบกลบท

## Concept Diagram

แสดงการแปลงการอ่านของกลบท ให้เป็นลำดับการเข้าถึงพื้นที่ในนิทรรศการ



## Master Plan

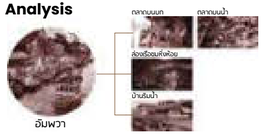
# What if Amphawa

## Community Mall

Project : คอมมูนิตี้มอลล์
Location : ติดถนนธรรมราชชนนี แขวง บางมำหรุ เขตบางพลัด กทม.10700
Site Area : 6,924 ตรม.
Function Area : 3,374 ตรม.

เป็นที่แน่นอนว่าคนไทยเกือบแทบทุกคน น่าจะรู้จักกับตลาดน้ำอัมพวา ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมของคนไทยที่ชาวต่างชาติต้องการมาสัมผัส ผู้ออกแบบได้มีโอกาสได้ไปอยู่หลายครั้ง จนมีอยู่ครั้งหนึ่งที่ได้มีโอกาสพูดคุยกับคนในพื้นที่ แล้วได้ยินเรื่องราวเกี่ยวกับ"บริษัทรายใหญ่ติดต่อขอซื้อที่ดินอัมพวาเพื่อนำไปสร้าง OUTLET สมัยใหม่" ซึ่งสุดท้ายก็ไม่ได้สร้างเนื่องจากไม่ได้รับการยินยอมจากเสียงข้างมาก เพียงประโยคนี้ประโยคเดียว ทำให้ผู้ออกแบบเกิดไอเดียการออกแบบโครงการนี้ขึ้น โครงการ WHAT IF AMPHAWA นี้เกิดขึ้นจากการตั้งสมมุติฐานว่า ถ้าหากเกิดการสร้าง OUTLET ขึ้นจริง จะทำอย่างไรที่จะยังคงเก็บกลิ่นอายความเป็นตลาดน้ำอัมพวาเอาไว้ได้ภายใต้โปรแกรมของ COMMUNITY MALL พร้อมทั้งการวิเคราะห์มัญหาของการใช้งานพื้นที่ตลาดน้ำอัมพวาในปัจจุบัน เพื่อนำไปสู่โครงการทดลองที่แก้ไขปัญหาเหล่านี้ให้ดีขึ้นได้

## Analysis

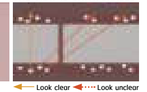



## Problem

NO CHOICE

ทางสัญจรมีทางเลือกที่น้อย เนื่องจากสะพานอยู่ใกล้และการเดินทุกบังคับให้เดินแบบเส้นตรงอย่างเดียว

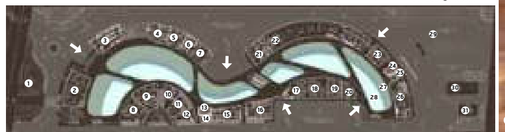
THE VIEW IS UNFAVORABLE




มุมมองถูกบังทำให้มองเข้ามาจากเกินไป เนื่องจากมีบังคับมองเข้าจะเป็น LINEAR ทำให้มองเข้าลึกๆได้ไม่ทั่วถึง

## Process Design

1 -Garden Space
2 -Exhibition
3 -Starbucks
4 -KTB Bank
5 -Book Store
6 -Clothing Store
7 -Guitar Shop
8-Banana IT
9 -DTAC
10 -PET Shop
11 -PET Community.
12 -PET Store
13 -Core Lift
14 -Fire Escape
15 -WC Men
16 -WC Women
17 -Gen Room
18 -Control Room
19 -MDB Room
20 -Transformers Rm.
21 -Creative Cafe
22 -MaxValu
23 -Kerry Express
24 -Core Lift 2
25 -Fire Escape 2
26 -KFC
27 -GreenSpace
28 -Pond
29 -Parking
30 -Pumping Room
31 -Gabage Room

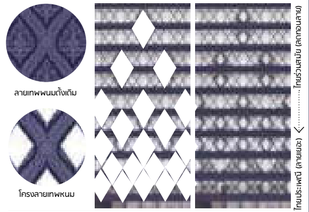


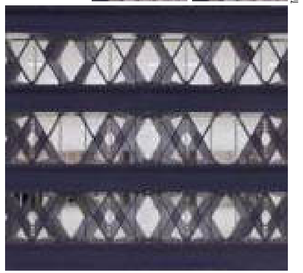
# Teva Tower
## Office Building

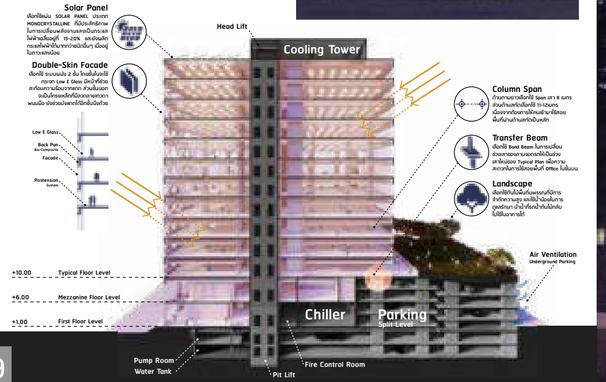
Project : สำนักงานอาคารสูง
Location : บริเวณกลางเมืองกรุงเทพฯ
Site Area : 3,090 ตรม.
Function Area : 24,280 ตรม.

โครงการสำนักงานอาคารสูงนี้ตั้งอยู่ใน SITE สมมุติย่านใจกลางเมืองกรุงเทพมหานคร ซึ่งการออกแบบคำนึงถึงระบบอาคารเป็นหลัก ทำให้ FORM อาคารค่อนข้างถูกจำกัด แต่ด้วยความต้องการสร้างการรับรู้ที่มีกลิ่นอายของความเป็นไทยสมัยใหม่ เพื่อสร้าง LANDMARK ให้กับย่านใจกลางเมือง จึงได้ออกแบบส่วนของ FACADE ที่ตีความถึงกระบวนการลดทอนจากไทยประเพณี สู่ไทยร่วมสมัย และเพิ่ม GREEN SPACE ให้กับพนักงานออฟฟิต อีกทั้งความต้องการที่อยากให้พนักงานสามารถมองวิวจากภายในแต่ละชั้นได้อย่างไม่ขัดทางสายตา จึงได้ปรับมุมอาคารให้มีลักษณะโค้งมนเพื่อสร้างมุมมองแบบ PANORAMA ที่ช่วยทำให้รู้สึกเหมือนไม่ได้อยู่ในกล่องสี่เหลี่ยมได้

### Facade Design
แนวคิดจากลายเทพพนม



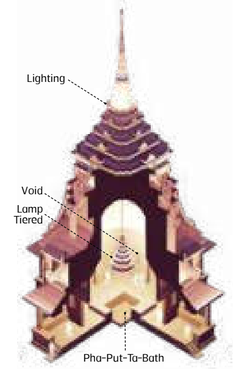





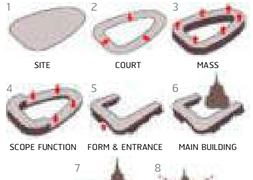
# Pha-Pht-Ta-Bath
## *Museum Of Repica Of Double Buddha's footprints*

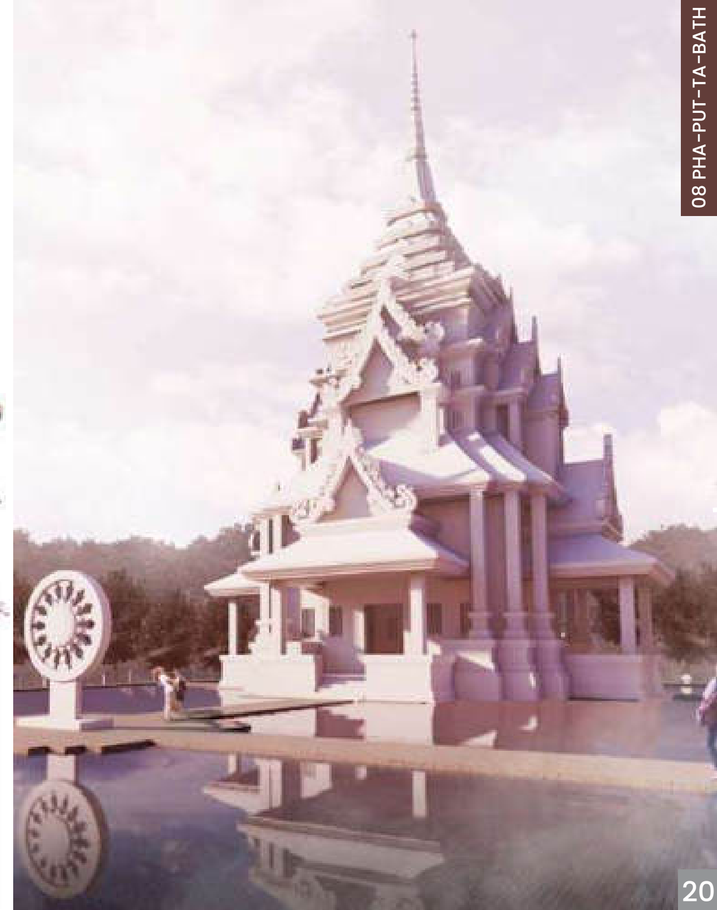
Project : พิพิธภัณฑ์พระพุทธบาทคู่จำลอง
Location : ตำบล โคกปีบ อำเภอศรีมโหสถ ปราจีนบุรี 25190
Site Area : 5,143 ตรม.
Function Area : 968 ตรม.

การออกแบบพิพิธภัณฑ์รอยพระพุทธบาทคู่จำลองแห่งนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากประวัติศาสตร์ของเมืองศรีมโหสถ โดยมีแนวความคิดหลักในการตีความมาจากรอยพระพุทธบาทคู่ที่ จ.ปราจีนบุรี ขั้นตอนการออกแบบผังอ้างอิงมาจากรูปทรงรูปไข่ของผังเมืองศรีมโหสถ (ชื่อเมืองปราจีนบุรีเดิม) จากนั้นกำหนดขอบเขตพื้นที่ใช้สอยเท่าที่จำเป็น โดยจะเน้นอาคารมณฑปเป็นจุดเด่นผ่านความสูงชะลูดที่สามารถมองเห็นจากมุมมองไกลๆได้ อีกทั้งการวางผังของอาคารมณฑปยังมีแนวแกนที่ลากตรงไปยังรอยพระพุทธบาทคู่ที่จริงที่อยู่ใกล้ๆอีกด้วย การออกแบบโทนสีอ้างอิงมาจากซากโบราณสถานจากพระพุทธบาทที่จริงเพื่อให้ได้การรับรู้ทางความรู้สึกต่อสีเหมือนกันคือ สีส้มอิฐที่ REPRESENT ความเป็นซากโบราณสถาน ส่วนอาคารประธานผู้ออกแบบเลือกใช้สีขาวเพื่อเน้นให้เกิดเป็นจุดเด่นตัดกับสีส้มอิฐ ชัดเจน และสีขาวยังสื่อถึงการเป็นตัวแทนของความศักดิ์สิทธิ์ให้กับรอยพระพุทธบาทคู่จำลองนี้อีกด้วย




### Process Design





# Uniflow House
## House

Project : บ้าน
Location : ที่ตั้งสมมุติขึ้น ณ จ.เชียงใหม่
Site Area : 800 ตรม.
Function Area : 327 ตรม.

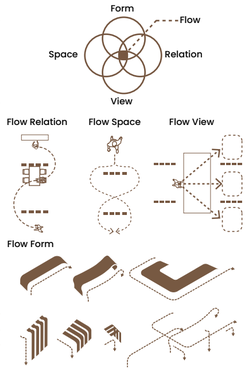
บ้านลื่นไหล เป็นบ้านที่ถูกออกแบบให้มีพื้นที่ที่สร้างปฏิสัมพันธ์ให้กับคนในครอบครัวโดยการลื่นไหลนั้นมีแรงบันดาลในการออกแบบมาจากน้ำตก ซึ่งจะช่วยบำบัดผู้อยู่อาศัยให้เกิดความผ่อนคลาย

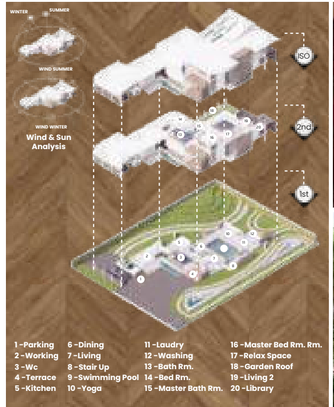
การใช้ MATERIAL เลือกโทนสีที่ทำให้รู้สึกสะอาด อบอุ่น สงบ และน่าอยู่ ด้วยการใช้โทนสีขาว เทาน้ำตาล อีกทั้งยังทำให้รู้สึกถึงความหรูหราและเรียบง่าย การรับรู้ถึงความลื่นไหลในบ้านหลังนี้มีอยู่หลายมิติด้วยกัน ซึ่งถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือการออกแบบที่ส่งผลให้คนในครอบครัวได้มีความเป็นอยู่ที่ใกล้ชิดกันมากขึ้นได้

การออกแบบบ้านลื่นไหลถูกกำหนดสิ่งต่างๆ เพื่อรับมือกับสภาพภูมิอากาศเป็นอย่างดี เช่น การเปิดช่องแสงไปทางทิศเหนือมากกว่า เพื่อรับแสงธรรมชาติเข้ามาในบ้าน ช่วยประหยัดการใช้ไฟประดิษฐ์ภายในบ้าน หรือจะเป็น SKY-LIGHT บนหลังคาที่ถูกปรับให้ระนาบกระจกเอียงขึ้น เพื่อทำให้แสงไม่ได้ส่องลงมาตรงๆ

นอกจากนั้นการออกแบบยังคำนึงถึงการปรับปรุงอาคารในอนาคตตอนที่พ่อแม่อยู่ในวัยชราอีกด้วย โดยการปรับเปลี่ยนพื้นที่โล่งที่ใช้เป็นพื้นที่โยคะมาเป็นห้องนอนที่มีห้องน้ำในตัว เพื่อให้พ่อแม่ไม่ต้องเดินขึ้นบันไดในวัยชรา

### Concept Diagram "Unity Flow"



### User Analysis

| | Father | Mother | Daughter | Brother |
|---|---|---|---|---|
| Career | Historian | Archaeologist | Student | Student |
| Age | 32 | 27 | 15 | 7 |
| Hobby | Reading | Thai Kitchen | Yoga | Drawing |



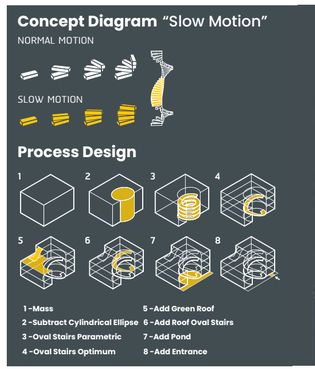


# Slow Motic
## Co-working space

Project : โคเวิคกิ้ง สเปซ
Location : ซอยบรมราชชนนี 17 แขวงบางบำหรุ เขตบางพลัด กทม.10220
Site Area : 1,020 ตรม.
Function Area : 1,176 ตรม.

ภายใต้ความเร่งรีบในการทำงานของคนรุ่นใหม่ที่อาจทำให้เกิดความกดดันในหลายทิศทางซึ่งเป็นผลทำให้เกิดโรคเครียด ดังนั้นโครงการนี้จึงเกิดขึ้นเพื่อลดความเร่งรีบด้วยเครื่องมือที่เรียกว่า "SLOW MOTION" เพื่อทำให้ผู้ใช้บริการรู้สึกผ่อนคลายลงไปกับเสียงธรรมชาติ อีกทั้งในโปรแกรมนี้ยังมีพื้นที่สำหรับการ RELAX อยู่หลายพื้นที่ที่จะช่วยชาร์จพลังชีวิตให้กลับมาทำงานต่อได้ดียิ่งขึ้น โดยเริ่มจากการทดลองการเปรียบเทียบลำดับการเคลื่อนไหวแบบปกติ (NORMAL MOTION) และ ลำดับการเคลื่อนไหวแบบช้ากว่าปกติ (SLOW MOTION) โดยเลือกส่วน SLOW MOTION ให้เป็นจุดเด่นของโครงการผ่านการออกแบบบันไดวนที่ใช้โครงสร้างคานรับน้ำหนักบนเสาเดี่ยวและบันไดวนยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ให้กับคนในแต่ละชั้นให้มาพบปะกันได้ถือกด้วย

### Concept Diagram "Slow Motion"



# INTERNSHIP

PHOTOSHOP SKILL

EXISTING IMAGE

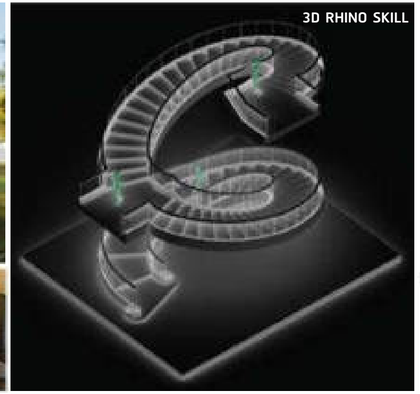
PHOTOSHOP SKILL

3D MODEL

REF. IMAGE

ANIMATION SKILL

3D RHINO SKILL



LAW & REGULATION DIAGRAM

EXCELL CHECK DOOR & WINDOW

# COMPETITION

## ACRASIA

Student Design Competition Contextuality
: Design Of Bus Shelter (Submit work)

## ASA-MA-HA-NAKORN

Architect Design Contest : ASA 2020.
(Submit work)

## ASA

Architect Design Contest ' 2020
: Refocus Heritage Competition. (First round)

# FREELANCE

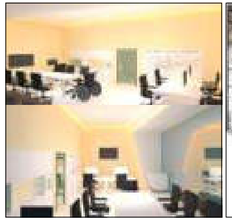
**PAWAEW HOUSE** , Wongsawang , Bangkok.
3D Model & Draft Man (Revit) , Graduated.

**TASSHA RESEARCH EXPO** Exhibition 2022,Central Word , Bangkok.
Designer (Revit) , Graduated.

**THE GATE OF WAT PROTKET CHET THARAM**
3D Model & Plate (Sketch up+illustrator) , 5th year.

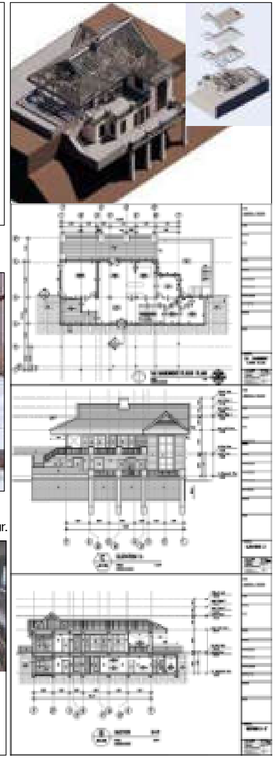
**SARAYUT HOUSE**
3D Model & Designer (Revit) , Graduated.

**MRT COMPLAINT CENTER**
3D Model (Sketch up) , 3rd year.



**MILITALY TUTOR**
Idea Renovate (Manual) , 2st year.

**DOWNHILL HOUSE** , Myanmar.
3D Model & Draft Man (Revit) , 4th year.

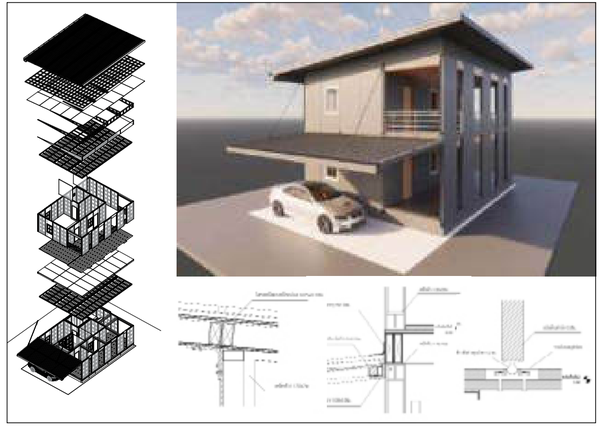




# STUDY WORK

**NEW PHA-PUT-TA-BATH** , Sketch Design 4th year , Study Work.
การทดลองประยุกต์งานไทยประเพณีสู่งานไทยร่วมสมัย

**PREFAB CONSTRUCTION** , 4th year , Study Work.

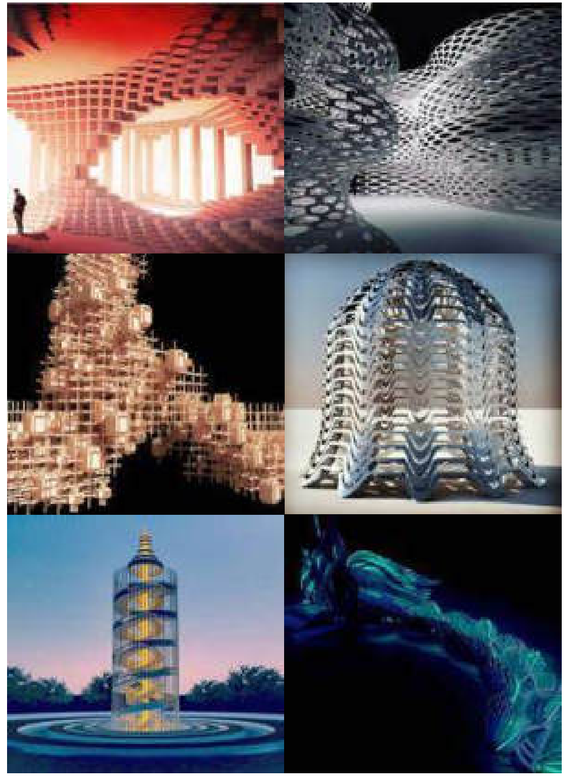


**MODEL MAKING**
การทำหุ่นจำลองในงานเรียน

# PRACTICE WORK

## 3D MODEL PRACTICE

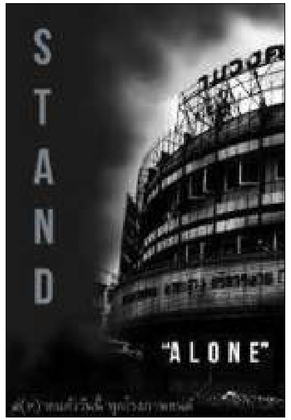
การฝึกฝนเพื่อพัฒนาศักยภาพการปั้นโมเดล 3 มิติ



# HOBBY WORK

## COMPOSE AN ANRTICLE , ผลงานด้าน

บทความเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมไร้เสียง หัวข้อ "งามวงศ์วานรามา...ทางรอดของโรงหนัง standalone?" ได้ลงในเพจ "คิดอย่าง" (นามปากกา Diamond Heart)




## LOGO & PLATE DESIGN , รับออกแบบ

LOGO คุ้กกี้และจัดองค์ประกอบโปรโมทคุ้กกี้

## PELIMINARY CHARACTER DESIGN

, ออกแบบ ตัวละคร 3D

## FUTURISTIC SKETCH

THANKYOU A49.