

CANBERRA AUSTRALIA

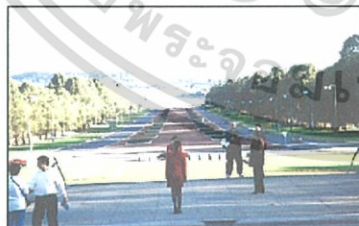


ในทศวรรษที่ 20 เมืองที่ได้รับถ้อยแถลง และการยอมรับว่าเป็นเมือง ที่มีการวางผัง
ที่ดีที่สุดในโลก ซึ่งคงไม่มีใครปฏิเสธได้นั่นคือ กรุงแคนเบอร์รา เมืองหลวงของประเทศ
ออสเตรเลีย

ก่อนที่หมู่เขา แคนเบอร์รา (Canberra valley) จะถูกพัฒนาจนกลายเป็นเมือง
หลวงของประเทศ แต่เดิมพื้นที่บริเวณนี้ เป็นทุ่งหญ้าเลี้ยงแกะ ภูมิประเทศเป็น
ที่ราบสลับเนินเขา ความสูงจากระดับน้ำทะเล 1,450-3,700 ฟุต มีภูมิอากาศที่
หนาวเย็นในฤดูหนาว และแห้งในฤดูร้อน ปริมาณน้ำฝนเฉลี่ยเพียง 580 มม.
(23 นิ้ว) ต่อปี ซึ่งจัดว่าค่อนข้างแห้ง และมีสภาพดินที่ไม่อุดมสมบูรณ์
ความเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ต่อบริเวณนี้ เริ่มขึ้นในปี ค.ศ.1898 เมื่อกลิตความ
ขัดแย้งในการพิจารณาเลือกเมืองหลวงระหว่างนครซิดนีย์และนครเมลเบิร์นซึ่งทั้ง
สองเป็นเมืองที่ใหญ่ที่สุดขณะนั้น

และในปี 1908 David Miller ได้เสนอให้มีการประกวดแบบนานาชาติ เพื่อให้
เมืองหลวงใหม่ที่ได้รับถ้อยแถลงและวางผังอย่างดีที่สุด และเป็นเมืองที่สวยงาม
ที่สุดของโลก

มีผู้เสนอแบบเข้าประกวดรวม 137 รายทั้งหมดถูกนำมาแสดงและตัดสินที่นครเมลเบิร์น ผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศคือ Walter Burley
Griffin จากสหรัฐอเมริกา รางวัลที่สองได้แก่ Eliel Saarinen จากฟินแลนด์ และรางวัลที่สามได้แก่ Alf Agache
งนอกแบบของ Griffin ได้แสดงความ เป็นอัจฉริยะด้วยการแสดงออกถึงความรู้ ความเข้าใจสภาพภูมิประเทศ โดยนำองค์
ประกอบทางธรรมชาติ และองค์ประกอบที่มนุษย์สร้างขึ้นมาผสมผสานอย่างกลมกลืน และแสดงออกด้วยศิลปะทางศิลปะ
ที่เยี่ยมยอดซึ่งปรากฏเป็นแผนผังบนหน้าปกของหนังสือสถาปัตย์กับอาคารสำคัญซึ่งเขียนโดยศาสตราจารย์โดล



แนวความคิดของ Griffin

ในการออกแบบสรุปหัวข้อสำคัญได้ดังนี้

การใช้สภาพภูมิประเทศ The Topography ความสูงต่ำของพื้นที่
และสภาพแวดล้อมธรรมชาติ ถูกนำมาพิจารณาเป็นหลักสำคัญ
การสร้างเพื่อนกันแล้วงานศิลปะเป็นทะเลสาบขนาดใหญ่ ซึ่งอยู่กลาง
เมืองจนกลายเป็นจุดเด่นทางภูมิทัศน์ที่สวยงาม โดยมีภูเขา Black
Mountain และเนินเขาอื่นเสริมให้ทัศนียภาพที่ประทับใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



จักรวรรดิความสำคัญของการใช้ประโยชน์ที่ดิน

อาคารรัฐสภาถูกกำหนดให้มีความสำคัญมากที่สุด เชื่อมโยงกับอาคารอื่น ๆ ตามความสัมพันธ์และหน้าที่ที่ชนกลุ่มของกระทรวงและกรมกลุ่มของสถานทูตและองค์การระหว่างประเทศ และกลุ่มอาคารพิเศษที่ต่าง ๆ

การวางผังแบบเรขาคณิต A Geometic Plan

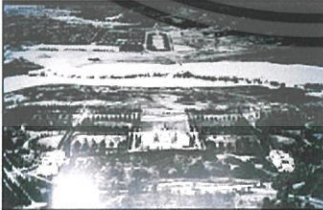
แนวคิดแบบเรขาคณิตที่ประกอบด้วยรูปสามเหลี่ยมกลางเมืองนั้น มีความสัมพันธ์กับภูมิประเทศและธรรมชาติโดยต่างให้อาคารรัฐสภาแสดงถึงความสำคัญกลางการบริหารของประเทศ โครงข่ายถนนอื่นที่มีความสำคัญลดหลั่นลงมาได้รับการออกแบบให้เชื่อมโยงกันเป็นระบบสอดคล้องและกลมกลืนกับถนนสายหลักถนนสายรองเป็นนัยยะ

การจักระบบชุมชนย่อย A System of suburban Centres

จากศูนย์กลางของเมืองซึ่งประกอบด้วยอาคารราชการ พื้นที่โดยรอบศูนย์ราชการ ถูกกำหนดให้เป็นบริเวณเขตเล็ก หลายศูนย์กลางเพื่อการจัดทำศูนย์ศูนย์กลางย่อยเหล่านี้ จะหนาแน่นทางด้านเหนือ และด้านใต้มีระยะห่างจากศูนย์ราชการประมาณ 8-12 กม. เพื่อให้การพัฒนาด้านต่าง ๆ ของกรุงเทพมหานคร มีรูปแบบและแนวทางการที่ สกกับการเป็นเมืองหลวงของประเทศ ในปี 1989 ทบวงงานของรัฐแห่งใหม่ จึงถูกตั้งขึ้นในนามของ Nation Capital Planning Authority มีหน้าที่รับผิดชอบด้านการผังเมือง การบริหารการจัดการตลอดจน การออกข้อกำหนดและมาตรฐานต่าง ๆ เพื่อรักษาคุณภาพความเป็นเมืองหลวงไว้



ถึงแม้ว่าเมืองเก่าจะได้รับการออกแบบและวางผังอย่างละเอียด แต่ในไม่ช้าก็หมายความว่าเมืองจะสมบูรณ์แบบที่ยังขาดไปหมดคงไม่มีที่ติ เช่นเดียวกับเมืองอื่นทั่วไปในโลก กรุงเทพมหานครยังประสบปัญหา ทางสังคมและเศรษฐกิจมีลักษณะการ ลึกขุมโอบและอุบัติเหตุทางรถยนต์ ซึ่งค่อนข้างสูงเพราะถนนที่กว้างและสะดวกสบายนั่นเอง ปัญหาเหล่านี้เป็นเรื่องปกติธรรมดา แต่เป็นปัญหาที่ตึงเครียด การออกแบบ ขวางผังให้ดูเหมือนเป็นเรื่องที่ประชาชนที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร และคนที่มาเยี่ยมเยือนว่าเมืองนี้ ขอบข่ายอะไรไป ขวางอย่าง ขวางอย่างที่ไม่ได้คำนึงถึง นั่นคือ **วิญญูชนของกรุงเทพมหานครเป็นเมืองนักวิชาการหลายแห่งเคยตกปัญหา และยังคงเขียนหรือทำการศึกษาเรื่อง ๆ หลายครั้งที่มีการเสนอแนวทางการแก้ไข เช่น การจัดการบริหารราชการ และเทศบาลต่าง ๆ เพื่อให้เมืองมีกิจกรรมมากขึ้น แต่นั่นเป็นการแก้ไขในระยะสั้นซึ่งส่วนหนึ่งเท่านั้น ทุกวันหลังถึงงานตอนเย็น ผู้คนจะออกจากศูนย์กลางเมืองกลับบ้าน ซึ่งย่านชานเมืองห่างออกไปและปล่อยให้เมืองว่างเปล่าจนการนอนที่ผิดปกติในเมืองก็ไม่สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวได้มาก แทนที่ที่สูญเมื่อมีวันหยุดพักผ่อนหลายวัน คนจะเหินทางออกไปเมืองอื่น**



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ครั้งอาจไกล ถึงซีกโลกหรือหลายฝั่งทะเลแล้ว กรวินแดนเค้เพื่อเพียงรักเค้าไป ก็แห่งและให้ศึกษาสงเคราะห์กัน

การแก้ไขปัญหามลพิษปัจจุบัน ได้แต่การส่งเสริมให้มีการก่อสร้างที่อยู่อาศัย มากขึ้น ในย่านกลางเมือง เพื่อชักจูงให้คนเข้ามาพักอยู่ในเมืองและใช้ชีวิต ภายในเมืองให้มากขึ้น แต่นั่นเป็นความพยายามล่าช้าที่ยังไม่มีผู้ใดคาดคะเน ได้ว่า กรุงเทพมหานครจะมีชีวิตชีวาหรือมีวิญญาณของความเป็นเมืองเหมือน เมืองอื่นๆ หรือไม่ เพราะบริเวณที่กำลังก่อสร้างอาคารพักอาศัยเหล่านี้คือเป็น อาคารสูงผู้ที่จะย้ายเข้ามาอยู่ต้องปรับตัวจากสภาพเดิม ที่เคยมีสนามหญ้า และที่โล่งสะดวกสบาย มาอยู่ห้องพักที่จำกัดและขาดความเป็นส่วนตัวในขณะ ที่ชมเมืองจากเงอออกไป ยังมีพื้นที่อีกมากมายและเดินทางสะดวกสามารถใช้เวลา เดินทางเพียง 10-15 นาทีเท่านั้น

การบำรุงรักษาที่ค่อนข้างสูงปีละประมาณสูงปีละร้อย ๆ ลูเหมือนจะเป็นปัญหาหนึ่ง สำหรับเมืองที่มีบริวารสาธารณะต่าง ๆ จำนวนมาก และรัฐบาลกลาง ผู้ดูแลรับผิดชอบกำลังพิจารณาบทหนักนโยบายเพื่อแบ่งเบาภาระค่าใช้จ่ายเหล่านี้ เช่นการลดเงินอุดหนุน วิทยุศัลยกรรมสาธารณะทางเข้าเมือง และหารายได้ทดแทน จากการอนุญาตให้เอกชนเช่าประโยชน์ จากการศึกษาวิจัยเฉพาะทาง หมวดประจำทาง ปัจจุบันมีรถไฟท่องเที่ยวและกรุงเทพมหานครมีเพียงส่วนน้อยมากที่พักรถเร็ว ส่วนใหญ่จะเดินขบวนเพียงไปพักชีวิตชั่วครู่ ชาติเดียวมากกว่า ซึ่งไม่ได้ดีอันสมควรชีวิตความเป็นเมืองเดิม ตลอดจนระยะเวลาเกือบร้อยปีของการพัฒนาเมืองนับตั้งแต่ การออกแบบวางผังเมืองจนกระทั่งปัจจุบัน ประสบการณ์ของกรุงเทพมหานครในหลายด้านได้ให้ความรู้และบทเรียน ที่มีค่ามาก มากแก่ทั้งเมืองรุ่นใหม่ กรุงเทพมหานครเป็นเพียงตัวอย่างหนึ่งที่ไม่ก็แห่งที่ประสบความสำเร็จในการสร้างเมืองหลวงใหม่ ถึงแม้ว่าจะโดดเด่นเฉพาะด้านกายภาพก็ตาม ในขณะที่การย้ายเมืองหลวงของหลายประเทศประสบความล้มเหลวอย่างสิ้นเชิง เช่น ประเทศแทนซาเนีย ประสบการณ์จากกรุงเทพมหานคร อาจไม่ใช่บทสรุปเด็ดเดี่ยวของการผังเมืองแต่ก็เป็นอีกมุมมองหนึ่ง และ อีกแง่คิดหนึ่งที่เราพิจารณาเทียบและ ปรับปรุงการผังเมืองของกรุงเทพฯ ให้ทันสมัยต่อไป (ข่าวสารกรมการผังเมือง)

WORLD CITIES BERLIN

EDITED BY ALAN BALFOUR BERLIN เป็นเมืองที่ได้รับการเปลี่ยนแปลง พัฒนา ระบบผังเมืองให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และความเป็นอยู่ของชาวเมือง จากการออกแบบของสถาปนิกในเส้นทางต่าง ๆ หลาย ๆ ด้าน โดยมีรัฐบาลเป็นผู้สนับสนุน ทำให้การออกแบบระบบผังเมืองเป็นไปอย่างมีระบบ และติดประสิทธิภาพสูงสุดในการวิวัฒน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ลักษณะความเป็นของ BERLIN CITY

ก่อนปี ค.ศ. 1989

เมือง BERLIN ได้แบ่งออกเป็น 2 ฝั่งคือ BERLIN ฝั่งตะวันออกกับ BERLIN ฝั่งตะวันตก การจัดรูปแบบของเมือง (URBAN DESIGN) ยังไม่ค่อยมีความชัดเจนมากนัก ที่มองเห็นได้เด่นชัดก็คือ ลักษณะของรูปทรงอาคารที่แตกต่างกันของเมืองทางฝั่งตะวันออกและทางฝั่งตะวันตก

หลังปี ค.ศ. 1989 (รวมเมืองฝั่งตะวันออกและตะวันตกเข้าด้วยกัน)

มีการทบทวนผังเมือง BERLIN เพื่อรวมเมืองเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้ต้องมีการจัดวางระบบผังเมืองใหม่ โดยการทำให้เมือง 2 เมืองรวมเป็นเมืองเดียวกัน โดยจัดให้มีการวางแผนพัฒนาเมืองใหม่ โดยมีการนำรูปแบบเมืองของประเทศสวีเดน, ญี่ปุ่นเข้ามาช่วยในการพัฒนาเมือง

- จัดแบ่งพื้นที่ของเมืองออกเป็น 4 Section เพื่อให้ง่ายต่อการวางแผนจัดระบบผังเมืองใหม่
- จัดรูปแบบของเมือง อาคาร ที่ผู้คนจะเข้าไปอยู่อาศัย
- เปิดเมืองให้มีความหลากหลาย เพื่อดึงดูดคนเข้ามาอยู่อาศัย
- รูปแบบของอาคารได้มีการปรับเปลี่ยนไปจากเดิม เมื่อคนจากทั้ง 2 เมืองมารวมกันทำให้เกิดรูปแบบอาคารใหม่ ๆ ที่สื่อถึงความคิดของทั้ง 2 เมือง
- มีการให้สถาปนิกชื่อดัง ๆ ทั่วโลกเข้าร่วมมีส่วนร่วมออก



แบบเมืองตาม Section ที่กำหนดไว้โดยให้ความสอดคล้องกัน

- การออกแบบเมือง BERLIN ที่รัฐบาลได้ให้ประชาชนที่อยู่ในเมืองเป็นผู้ช่วยร่วมในการตัดสินใจว่า การออกแบบเมืองส่วนไหนที่ดีที่สุด
- ในการออกแบบเมืองของสถาปนิกนั้น อาจใช้สร้างจริงคือ เนาไปก่อสร้างให้เป็นรูปธรรมสำหรับใช้งานจริง หรือเป็นแค่เพียงโครงการก็ได้

จากที่ได้กล่าวมาแล้ว เมือง BERLIN ได้มีการจัดวางระบบผังเมืองอย่างมีประสิทธิภาพ โดยสังคมได้ให้การพัฒนาเมืองที่ให้เป็นรูปธรรมของอาคารผังเมืองโดย Designer ต่างคนต่าง ๆ ที่ได้ร่วมมือกับรัฐบาลทำให้เมือง BERLIN เป็นเมืองที่น่าอยู่เหมือนเมืองหนึ่งทีเดียว

CONCEPT DESIGN

ความคิดรวบยอดจาก RENZO PLANO BUILDING WORKSHOP

เป็นการออกแบบเมืองในส่วนที่อยู่กลางเมืองโดยเห็นในเรื่องของการเข้าไปอยู่อาศัย และทำกิจกรรมบริเวณใจกลางเมืองซึ่งมีส่วนประกอบของเมืองที่สำคัญ ๆ ดังนี้

1. พื้นที่ส่วนใหญ่อยู่ใกล้จุดศูนย์กลางเมือง โดยมีพื้นที่สีเขียวล้อมรอบ
2. พื้นที่ส่วนในติดกับแม่น้ำ โดยมีการพัฒนาพื้นที่ในบริเวณนี้ (WATER FRONT) ให้มีกิจกรรมเกิดขึ้นด้วย
3. มีทางสัญจรของเมืองให้หลายทาง ทั้งบริเวณในตัวเมือง และพื้นที่โดยรอบรวมทั้งพื้นที่สีเขียวด้วย
4. รูปแบบอาคารในส่วนนี้ถูกจัดให้คิด ๆ กัน ความสูงของอาคารไม่มากนัก โดยมีอาคารใหญ่เล็กต่างกันไป และมีความสูงไล่เลี่ยกัน ทำให้สามารถมองออกไปเห็นพื้นที่รอบ ๆ ได้เป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. พื้นที่รอบ ๆ อาคารสามารถใช้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้

6. อาคารที่ปลูกสร้างส่วนใหม่จะเป็นอาคารแบบ

- โรงแรม HOTEL, กัศคาร RESTAURANT

- สถานที่สำหรับจัดสัมมนา

- พื้นที่ที่เป็น OPEN AREA ใช้ทำกิจกรรมกลางแจ้งต่าง ๆ

- พื้นที่ในส่วนที่เป็นอาคารสำหรับใช้พักผ่อน

- ฯลฯ

7. ภายใน Section นี้มีถนนสายเล็กๆ ที่ทอดผ่านตัวเมืองโดยคั่นในร่องให้คนเดินเท้าเข้ามายังกลุ่มอาคารมทว ใช้รถยนต์

8. เส้นทางที่รถยนต์จะเข้ามาวิ่งใช้จะอยู่บริเวณรอบ ๆ กลุ่มอาคารที่ถนน

9. การจัดช่องไฟระหว่างอาคารสามารถให้แสงแดดส่องผ่านเข้าไปบริเวณที่ทำกิจกรรมได้ รวมถึงทางเดินบางส่วน และพื้นที่ร่มไม้ด้วย

การออกแบบเมืองในลักษณะที่เป็นรูปแบบของ EUROPEAN STYLE ให้นำให้ตัวเมืองมีความน่าอยู่ และสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องเดินทางออกจากเมือง หรือใช้รถในการเดินทางน้อย มีพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งจะประกอบไปด้วย ตัวเมืองในด้านต่าง ๆ ในเรื่องของ

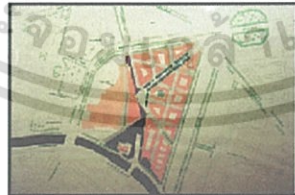
- รูปแบบอาคารที่คนในผังของเมืองเข้าไปเอนาคค

- เป็นสถาปัตยกรรมที่

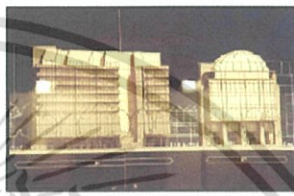
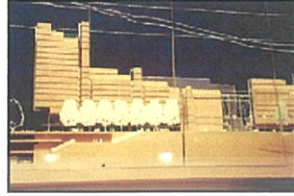
- เป็นศูนย์รวมของคนในเมืองในการทำกิจกรรมด้านต่าง ๆ ร่วมกัน

- เป็นเมืองตัวอย่างที่เมืองอื่น ๆ ได้ศึกษาคาม เป็นเมืองบรรทัดฐานที่จะช่วยพัฒนาเมืองอื่น ๆ ให้มีความทัดเทียมหรือก้าวหน้ากว่า

- ช่วยให้มีเมืองที่มีความสะอาด ปลอดภัย น่าอยู่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.2 งานออกแบบและวางผังสถาปัตยกรรม

PACIFICO YOKOHAMA	
Project	Pacifico Yokohama
Water body	Yokohama Bay
Size	100,558 square meters
Cost	\$ 180 million
Completion date	1991 - 1994
Sponsor	Pacifico Yokohama Corp. With Japanese Government and Yokohama City
Designers	Mr. Goro Fukumori Pacifico Yokohama 1-1-1 Minato Mirai Nishi-ku, Yokohama 220 Japan Tel. 81 24221 2124 Fax 81 45221 2138



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



MAJOR TRANSFORMATION	
DARLING HARBOUR	
Project	Darling Harbour / Sydney Exhibition Center
Water body	Darling Harbour
Size	148 acres
Cost	\$ 2.5 billion, \$80 million (Exhibition Center)
Completion date	1988
Sponsor	Darling Harbour Authority
Designers	Keys Young (master plan); Philip Cox, Richardson
Contact person	Di Tally, Darling Harbour Authority Level 16, 2 Market Street Sydney, NSW 2000 Tel. 61 2288 0100 Fax. 61 2288 0199

DARLING HARBOUR
Sydney, NEW SOUTH WALES, AUSTRALIA



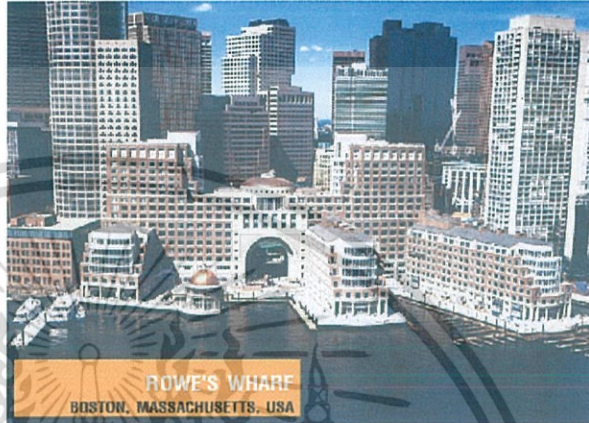
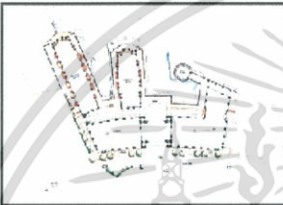
การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE COMMERCIAL WATERFRONT

ROWE'S WHARF

Project Rowe's Wharf
 Water body Boston Harbor
 Size 5.4 acres
 Cost \$193 million
 Completion date 1987
 Sponsor Rowe's Wharf Associates
 Designers Skidmore Owings and Merrill
 Contact person Bernard Driscoll
 Rowe's Wharf Associates
 Atlantic Avenue
 Tel. 1 617 330 1400






Page 5.47 of 61

THE COMMERCIAL WATERFRONT

SOUTHGATE

Project Southgate
 Water body Yarra River
 Size 6 acres
 Cost Aus \$ 600 million
 Completion date 1994
 Sponsor Jennings Industries
 Designers The Buchan Group
 Contact person David Cole
 The Buchan Group, Architects and Planners
 133 Hosstyn Street
 West Melbourne, Victoria 3003
 Australia
 Tel. 61 39329 1077
 Fax 61 39329 0461

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SOUTHGATE
Melbourne, VICTORIA, AUSTRALIA



**THE CULTURAL EDUCATIONAL
AND ENVIRONMENTAL
WATERFRONT
SUNTORY MUSEUM**

Project name Suntory Museum
Water body Osaka Bay
Size 13,429 square meters (site)
Cost 12 billion yen
Completion date 1994
Sponsor Osaka Waterfront Developments
Designers Tadao Ando Architect
Associates
Contact person Koji Morita
Suntory Museum
1-5-10 Kaigan-dori Minato-Ku
Osaka 552
Tel. 81 6577 0601
Fax 81 6577 9200



SUNTORY MUSEUM
OSAKA, JAPAN



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

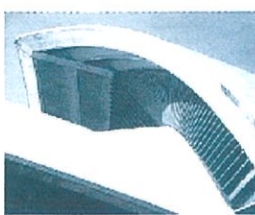
Page 5_50 of 61

THE CULTURAL, EDUCATIONAL AND ENVIRONMENTAL WATERFRONT



SYDNEY OPERA HOUSE

Project name: Sydney Opera House
Water body: Sydney Harbour
Size: site 5.5 acres; three halls, 4,781 seats
Cost: \$102 million
Completion date: 1973
Sponsor: Sydney Opera House
Designers: Jora Utzon
Contact person: General Manager
 Sydney Opera House
 GPO Box 4274
 Sydney NSW 2001
 Australia





SYDNEY OPERA HOUSE
SYDNEY, AUSTRALIA





Page 5_51 of 61



THE HISTORIC WATERFRONT

BOAT QUAY

Project Name: Riverfront Conversion, Boat Quay
Water body: Singapore River
Size: 100,550 square meters
Cost: -
Completion date: 1978
Sponsor: Urban Redevelopment Authority
Designers: Mrs. The Lai Yip
 Urban Redevelopment Authority
 45 Maxwell Road 0106
 Singapore
 Tel. 65 321 8020
 Fax 65 323 4793



BOAT QUAY
SINGAPORE

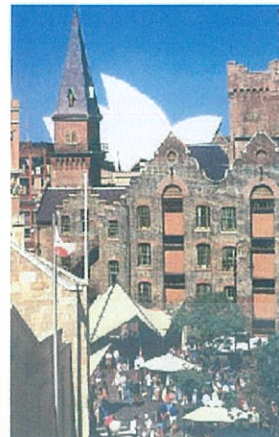
การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE HISTORIC WATERFRONT

THE ROCKS

Project Name The Rock
 Water body Sydney Cove
 Size 52 acres
 Cost Aus. \$ 2.2 billion
 Completion date 1970
 Sponsor Sydney Cove Redevelopment Authority
 Designers Trogman and Trogman Architects, Sydney
 Contact person Gcolfroy Bailly
 Sydney Cove Authority
 80 George Street
 Sydney NSW 2000
 Australia
 Tel. 61 2255 1700
 Fax 61 2251 1989



Sydney, NEW SOUTH WALES, AUSTRALIA



THE RECREATIONAL WATERFRONT

SWANSEA MARITIME QUARTER

Project Name Swansea Maritime Quarter
 Water body River Tawe, Swansea Bay and South, Docks
 Size 95 acres
 Cost \$ 117 million
 Completion date 1975
 Sponsor City of Swansea
 Designers 6 different practices
 Contact person David Wilson City of Swansea
 West Glamorgan SAT
 Wales, UK
 Tel. 44 1792 301 301
 Fax 44 1792 302 719

SWANSEA MARITIME QUATER

Swansea, WALES, UK



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

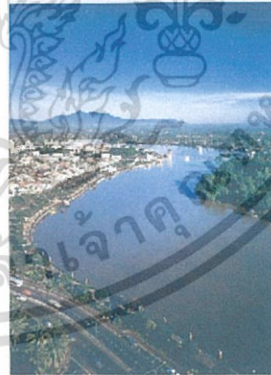
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE RECREATIONAL WATERFRONT	
KUCHING WATERFRONT DEVELOPMENT	
Project Name	Kuching Waterfront Development
Water body	Sarawak River
Size	1kilometr
Cost	-
Completion date	1993
Sponsor	State Economic Development Corporation
Designers	Coysbearc Morrison and Partners
Contact person	William Morrison
	Coysbearc Morrison and Partners
	364 Kent Street
	Sydney, NSW 1039
	Australia
	Tel. 61 2299 5711
	Fax 61 2262 4785



Back ✓ Next ▾ Menu ○



Back ✓ Next ▾ Menu ○

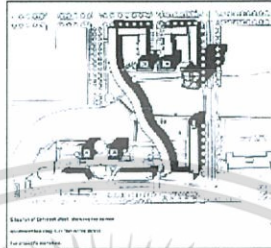
การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE RESIDENTIAL WATERFRONT

ENTREPORT WEST

Project Name Entreport West, Amsterdam
 Water body Entreport Harbor
 Size 254 dwelling units
 Cost Dfl. 65 million
 Completion date 1993
 Sponsor Woonstichting de Doelen
 Amsterdam
 Designers Atelier PRO
 Contact person Leon Their / Hans van Bock
 Atelier PRO
 Kerkhofaan 11 A
 The Hague 2585 JD
 The Netherlands
 Tel. 31 7035 06900
 Fax 31 7035 14971



ENTREPORT WEST
 Amsterdam, THE NETHERLANDS



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Page 5_58 of 61


THE RESIDENTIAL WATERFRONT




RUOHOLAHTI

Project Name Ruoholahti Waterfront
Water body Ruoholahti Bay
Size 163 acres
Cost \$600 million
Completion date 1956
Sponsor City of Helsinki
Designers Helsinki City Planning and Public Work Dept.
Contact person Aneukka Lindroos, Architect
 Helsinki City Planning Dept.
 Kneskonkatu 3
 Helsinki 00100 Finland
 Tel. 358 80 169 4211
 Fax 358 80 169 4243



RUOHOLAHTI
HELSINKI, FINLAND









Page 6_69 of 61




THE WORKING AND TRANSPORTATION

HARUMI PASSENGER SHIP TERMINAL

Project Name Harumi Passenger Ship Terminal
Water body Tokyo Bay Inner Harbor
Size 25,723 square meters
Cost \$163 million
Completion date 1991
Sponsor Bureau of Port and Harbor, Tokyo Metropolitan Government
Designers Minoru Takayama Architect and U/A
Contact person Masakazu Honma
 Bureau of Port and Harbor
 Tokyo Metropolitan Government
 Office 20 floor, 2 Tower
 2-2-1 Nishishinjuku, 2-chome
 Shinjuku-ku, Tokyo 163-01
 Japan
 Tel. 81 35320 5548
 Fax 81 35388 1576





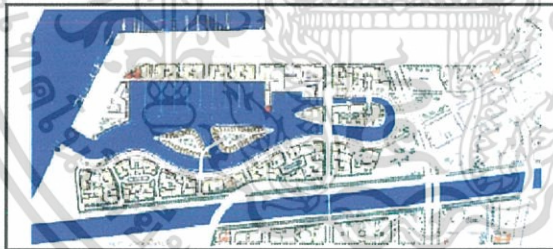




การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



HARUMI PASSENGER SHIP TERMINAL
TOKYO, JAPAN



บรรณานุกรม
Bibliography

- ALAN BALFOUR, ed. WORLD CITIES : BERLIN, LONDON : ACADEMY GROUP Ltd, 1996.
- BREEN, ANN, AND RIGBY, DICK. THE NEW WATER FRONT : A WORLDWIDE URBAN SUCCESS STORY. LONDON : THAMES AND HUDSON, 1996.
- KATZ, PETER. THE NEW URBANISM : TOWARD AN ARCHITECTURE OF COMMUNITY. NEW YORK : Mc. CRAW-HILL BOOK Co., 1994.

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

- บทที่ 1 บทนำ
- บทที่ 2 หลักการของงาน Urban Design
- บทที่ 3 ความสัมพันธ์ของงาน Urban Design
- บทที่ 4 การพัฒนาของงาน Urban Design
- บทที่ 5 ตัวอย่างของงาน Urban Design
- บทที่ 6 หลักการพื้นฐานของงาน Urban Design
- บทที่ 7 Urban Design Visual Survey
- บทที่ 8 Principle of Urban Design
- บทที่ 9 Practice of Urban Design
- บทที่ 10 การนำเสนอและสิ่งไปปฏิบัติ
ออกจากโปรแกรม



ชื่อ หน้า



เช่น คู่มือการไปข้างหน้าที่ 8 บทที่ 5 รหัสตัว p8_5

Page 6_1 of 24

บทที่ 6

หลักการพื้นฐานของ Urban Design

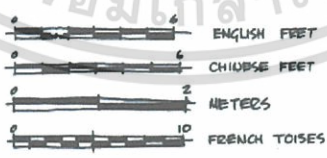
6.1 URBAN SCALE

SCALE คือ ระบบของ สเกล ที่ใช้ ในการวัดขนาด

1. ลีด & 1. คิวท = ของเหลวที่หนักหน่วง มีเศษเหนียวจะต้องไปคั่นกันได้ และ หนักพอสมควร 1. ครั้ง

1. เดคอร์ = กำแพงค้ำยันที่แข็งแรง ที่สามารถทนแรงปะทะได้

ระบบความยาว = กำแพงความกว้างของตัว, ชุด, กลาง ตัวข้อเมื่อ ข้อคอกและงัดหัวของจาวหัวเท้า



A scale is any convenient system of measurement.



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLANNING AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

"ความสูงเป็นที่ยอมรับ" = เป็นการวัดด้วยเครื่องมือความสูงที่ระหว่าง อาคารกับคน ในทาง URBAN DESIGN จะดูว่าเมือง จะกลมกลืนกับส่วนต่าง ๆ และชาวเมืองรวมทั้งรวมเมตซ์ใจ ในสิ่งแวดล้อมหรือไม่

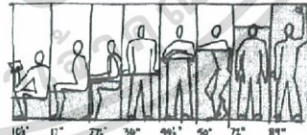


The human body is the basis of the English system of measurement.

MODULE = การวัดด้วยสิ่งส่วนการไม่ MODULE ในอาคารออกแบบอาคาร และเมืองที่มีระยะห่างกันแล้ว จะช่วยทำให้ทราบถึงภาพต่อไปได้โดยไม่ได้มองที่เงาจริง

MODULAR = เป็นการวัดที่รวมเอาความยาวและ MODULE ที่ตัวของ LE CORBUSIER ใช้กันอยู่ เป็นเครื่องวัดขนาดส่วนต่างๆ ที่กลมกลืนระบบ นี้ใช้ได้ทั้ง อาคารและเมือง

A module is a system of relative proportions possibly incorporating harmonic relations



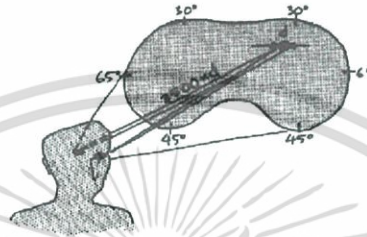
Le Corbusier's "Modulor" made man the basis of a system of measurement and harmonic proportion combined.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCALE ของ-สายตาคนมนุษย์

สายตามนุษย์มีมุมมองที่เป็นกรวยโค้ง 30 องศาบน 45 องศาและ 65 องศา โดยมีการขยายเล็กน้อยในกรวยใหญ่เพื่อครอบคลุมสายตาและเชิงค และสามารถมองเห็นวัตถุทางตั้งได้เป็นอย่างดี

ข้อสังเกต : มนุษย์ไม่สามารถเห็นวัตถุในระยะที่ไกลเกินกว่า 3,500 เมตร ของขนาดวัตถุนั้นได้



Our general and detailed fields of vision.

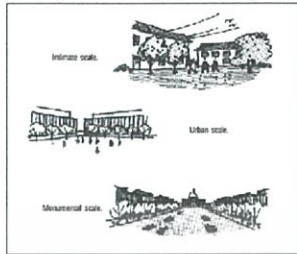
ความถี่กับระยะ URBAN SCALE :

- 1) - 2) ผู้ที่อยู่ใกล้ตัวเรามีระยะไม่เกิน 3 ถึง 10 ฟุต (ระยะนี้สามารถพูดคุยกันได้โดยใช้เสียงปกติและสามารถจับสีกาประกอบคำพูดได้ในระยะไม่เกิน 8 ฟุต)
- 3) ระยะ 40 ฟุต สามารถเห็นกรวยบานไปมาได้ (แต่เห็นแต่ดวงตาดัง ๆ บางคนสามารถออกกรวยบานไปมาให้ของคนที่อยู่ในระยะไกลถึง 75 ฟุต ถ้าใกล้กว่าก็คือจุดที่ทางประกอบด้วย คนในโรงละคร)
- 4) ระยะ 80 ฟุต เราจะสามารถจำหน้าคนได้
- 5) ระยะ 450 ฟุต ไกลสุดที่เราสามารถเห็นว่าคนนั้นเป็นหญิงหรือชาย ถ้าตั้งโต๊ะในบริเวณที่ขี้ ขมขมหนึ่งชื่อที่พิมพ์ หรือกระดาษจับลูกบอล (ระยะนี้สามารถนำไปใช้กับจัดจรรยาในสนามกีฬาได้)
- 6) ระยะ 4,000 ฟุต เราจะสามารถเห็นคนเป็นจุดเล็ก ๆ เท่านั้นไกลกว่านี้ไม่สามารถเห็นอะไรเลย



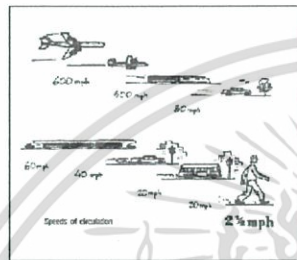
ระยะ 3-10 ฟุต = INTIMATE SPACE
ระยะ 40 ฟุต = URBAN SPACE
ระยะเกินกว่า 4,000 ฟุต = MONUMENTAL SPACE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SCALE และ CIRCULATION

ระบบการสัญจรที่ต่ำที่สุด = การเดินด้วยเท้าของมนุษย์
ข้อจำกัด : มนุษย์ชอบเดินทาง ในระยะไม่เกินครึ่งไมล์ ด้วย
 ความเร็ว 2.5 ไมล์ต่อชม. (ตัวเลขที่สามารถนำไปกำหนดระยะ
 ของกลุ่มอาคารต่าง ๆ ในเมืองได้ ตัวอย่างเช่น ศูนย์การค้า
 ตลาดนัด สวนสนุก และสนามกีฬา)

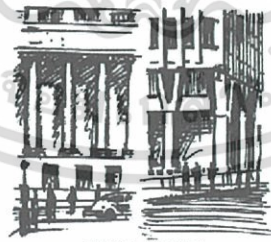


สถานีรถไฟความเร็วสูง

- + สถานีรถไฟความเร็วสูงที่ออกแบบให้อยู่ในศูนย์การค้าที่จะนำคนมาสู่ย่านเดินเท้าให้มากขึ้น
- + ที่จอดรถที่ออกแบบไว้รอบนอก เพื่อให้คนเดินเท้าเข้ามาภายในเมืองที่เน้นการแยกใจกลางเมืองออกจากสิ่งแวดล้อม "ได้ชัดเจน"

SCALE ขอบอาคารและ SPACE ข้างอาคาร

อาคารและ SPACE ควรจะมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันด้วย นอกเหนือไปจากนี้ความสัมพันธ์กับมนุษย์แล้ว เช่น หอคอยที่มีมาที่ห้องอยู่ท่ามกลางท้องแถว หรือ PLAZA ขนาดยักษ์ ที่ล้อมรอบด้วยอาคารขนาดเล็ก ๆ เรียกว่า ขอบ SCALE ที่สัมพันธ์กัน โดยทั่วไปแล้วความสัมพันธ์ข้างต้นนี้เห็นที่ FACADE วัสดุก่อสร้าง สีผิว ภูมิสถาปัตย์ และ ที่ตั้ง ความแตกต่างที่บอกอย่างไม่ใช่เป็นของไม่คิด แต่ควรเป็นการเน้นโดยบังเอิญ ไม่ใช่ที่คิดขึ้นเอง เช่น โบลต์แห่งเดียว อยู่ท่ามกลางตึกกระฟ้าเป็นคัน โดยสรุปแล้ว SCALE ก็หมายถึง ความเข้ากันได้ของสิ่งต่างๆ รวมทั้งการวัดขนาดของมนุษย์ด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCALE หน่วยของ NEIGHBORHOOD

หน่วยย่อยที่สุดของ URBAN DESIGN คือ NEIGHBORHOOD

- + NEIGHBORHOOD ควรมีขนาด 300 - 500 ครอบครัวยุโรปประมาณ 1,200 - 2,000 คน
- + NEIGHBORHOOD 5 หน่วย คือ 1 หมู่บ้าน
- + จำนวนหมู่บ้านทั้งหมดมีประมาณ 3,000-5,000ครอบครัวยุโรปประมาณ 12,000-20,000 คนไม่รวมที่ดิน 125,000 คน
- + NEIGHBORHOOD จะประกอบด้วย

- 1) ร้านค้า
- 2) สถานเลี้ยงเด็ก
- 3) โรงเรียนอนุบาล

+ หมู่บ้าน จะประกอบด้วย

- 1) ศูนย์การค้า
- 2) โรงเรียนประถม / มัธยม
- 3) โบสถ์
- 4) สวนสาธารณะ ฯลฯ



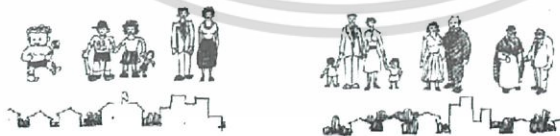
SCALE unit PARAMETER

คือ การเปรียบเทียบขนาดวัตถุที่มีขนาดที่รู้จักกัน เช่น รถยนต์ คันใหญ่ รถไฟ รถบรรทุก สะพาน และ อาคารมีประเภท ถึงเวลาที่เมื่อพูดถึงวัตถุที่จะเปรียบเทียบ SCALE ให้เรารู้ถึงขนาดของวัตถุในทันทีที่เราเรียกสิ่งต่าง ๆ

PARAMETER

SCALE - Unit, Unit, Unit, Unit, Unit

ความรู้คือ URBAN SCALE ของเราแต่ละคนนั้น ขึ้นอยู่กับอายุและอุปนิสัย โดยของเด็กก็ถึง บ้าน สนามหญ้า บ้านของเพื่อน ๆ โรงเรียน ที่ทางของบิดามารดา และบ้านญาติผู้ใหญ่ เมื่อโตขึ้นโลกก็กว้างขึ้นทำให้เห็นสิ่งต่าง ๆ ในหน่วยเล็ก ๆ เชื่อมโยงกัน ด้วยหน่วยเวลาที่ท้อแท้ซึ่งกันและกันใหม่ ๆ สถานที่แปลก ๆ และรู้จักคนมากขึ้น พอมีครอบครัวแล้วก็มาทบทวนดูที่หน่วยที่เราเรียนเพื่อนฝูง และการพักผ่อน ถึงตอนเช้าวันรุ่งขึ้นก็ต่าง ๆ ก็ค่อย ๆ และเลือกใช้ชีวิตความแตกต่างที่ความรู้คือ URBAN SCALE ของเราก็คล้ายคลึงที่เรารู้จัก เมือง CHICAGO และ DETROIT แต่ก่อนเคยเป็นเมืองที่รุ่งเรือง แต่ก็ไม่รู้ผู้คนก็สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานที่ URBAN SCALE เป็นเรื่องของชน คนทั้งเมือง และขนาดส่วนปลีกย่อย เราดูที่ต่อไปว่าจะใช้ URBAN SCALE กับการออกแบบ URBAN SPACE, URBAN MASS, CIRCULATION และ บริเวณที่กิจกรรมได้อย่างไร



Scale and people's ages and habits.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 URBAN SPACE

ลักษณะของ SPACE

- 1) SPACE ที่แยกตัวเป็นอิสระ
- 2) SPACE ที่ทอดตัวตามยาวเพื่อเชื่อมโยงกับ SPACE อื่น ๆ เรียกว่า CORRIDOR SPACE หรือ CHANNEL SPACE หรือ RESERVOIR SPACE โดยสามารถเรียงตามลำดับขนาดจากเล็ก - ใหญ่ ได้ได้ " INTIMATE SPACE / URBAN SPACE / VAST SPACE "



ประเภทของ SPACE ตามขนาดของพื้นที่

- 1) INTIMATE SPACE ระยะไม่เกิน 80 ฟุต (ระยะนี้ทอดตัวตามแนวที่คนผู้คนที่เดินข้ามที่พอกพืดทำ ๆ มักใช้ SPACE นี้)
- 2) GRAND URBAN SPACE ระยะไม่เกิน 450 ฟุต (ถนนสายใหญ่ ๆ และ URBAN PLAZA จะใช้ SCALE ขนาดนี้)
- 3) MONUMENTAL SPACE ระยะเกิน 4,000 ฟุต ความรู้สึกที่เรารู้สึกถึง SPACE ในเชิงกว้างไกลคือความไพศาลจะคิดถึงคำว่า "ความยาวถนน และ ความสูงของอาคารสูงใหญ่"



ขอบเขตของพื้นที่ 1 ต่อ 1

พื้นที่ยอดคือเป็นมุม 45 องศา รู้สึกถูกล้อมมาก เพราะสามมุมที่มุมสุดบนเพียง 30

ขอบเขตของพื้นที่ 1 ต่อ 2

ความสูงอาคารที่ทับ ครึ่งหนึ่งของระยะที่เรายืนห่างจากอาคารนั้น มุมที่คิดบนเท่าตัว 30 ซึ่งเท่ากับมุมสายทอดตีความรู้สึกถูกล้อมเพียงครึ่งเดียว

ขอบเขตของพื้นที่ 1 ต่อ 3

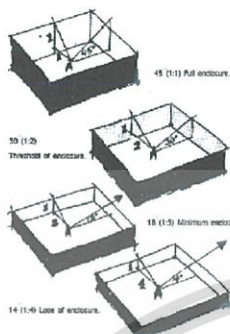
ความสูงอาคาร ลดลงมาเหลือเพียง 1 ต่อ 3 มุมที่เราเห็นยอดคือจะเหลือ 18 องศา ระยะนี้เราจะเห็นเว็ทวิวของ SPACE ได้ชัดเจนกว่า SPACE หนึ่ง

ขอบเขตของพื้นที่ 1 ต่อ 4

ถ้าอาคารต่ำลงจนเหลือ 1 ต่อ 4 มุมยอดคือจะเหลือ 14 องศาจะไม่รู้สึกถูกปิดล้อม อาคารที่ทาบเข้าเป็นเพียงเส้นขอบเขตสถานที่ในระดัมนั้นจะสูญเสียความรู้สึกในเค้าน URBAN SPACE



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



OPEN SPACE คือ ที่ว่างในสังคมธรรมชาติ ภายใต้อิทธิพลต่างๆ กับตัวเมืองมีลักษณะ INFORMAL เกิดจากความสัมพันธ์ซึ่งช่วยลดความแออัดคับแคบของตัวเมืองลงได้มาก ซึ่งแตกต่างจาก URBAN SPACE ซึ่งหมายถึงสถานที่ชุมนุมกิจกรรมของชาวเมือง คุณภาพของ URBAN SPACE

คุณภาพของ SPACE

นั้นจะดีหรือเลวขึ้นอยู่กับ ENCLOSURE (เปลือกนอกที่ห่อหุ้ม SPACE) ดังนั้นพอจะสรุปได้ถึงที่มีผลต่อคุณภาพของ SPACE ได้แก่ รูปทรง, ขนาด, วัสดุ, สี และ TEXTURE

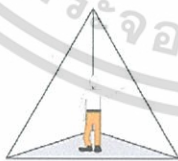


Park or "Open" Space



EX-SHAPE

รูปทรงที่เพ่งมีลักษณะคลุมชัดเจน มีคุณภาพของการป้องกันการรบกวนได้ดีกว่ารูปทรงที่อ่อนไหว



	คลื่นไม่โต
	สาธองสลาย
	สับสน
	เป็นระเบียบ
	ประสบความสำเร็จ
	สัมพันธ์
	สถานก้าวหน้า
	ความเรียบร้อย
	นำทฤษฎีกลาง
	กระจายออกโดยรอบ

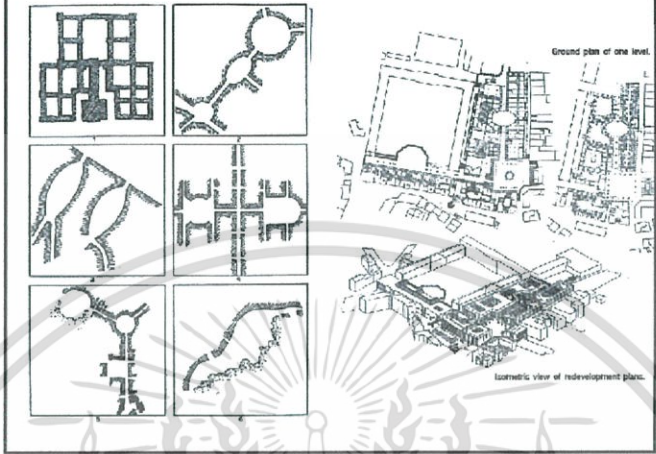


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

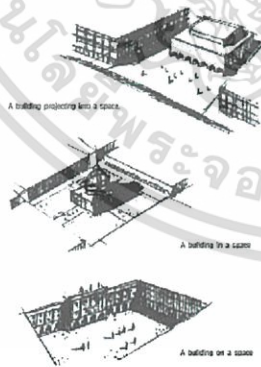
EX : URBAN SPACE ที่เชื่อมโยง LARGE - SCALE COMPOSITE PLANS



Back Next Menu

6.3 URBAN MASS

URBAN MASS หมายถึง มิวตันที่เส้น อาคารและวัตถุต่างๆ ซึ่งเป็นส่วนประกอบพื้นฐานของงาน URBAN DESIGN และ URBAN MASS จะถูกจำกัดที่คิดเป็น URBAN SPACE และ URBAN PATTERN ของกิจกรรมต่างๆ ได้ทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่



เกณฑ์ของ URBAN MASS

ถ้ามอง MASS ด้วยสายตาปกติในระยะห่างเท่ากับความสูงของ MASS นั้น (1:1) เราจะได้เห็นรายละเอียดได้มากกว่าตัว MASS ทั้งหมด แต่ถ้าระยะต่อความสูงทั้งหมด 30 (1:2) เราจะเห็นทั้งตัว MASS และรายละเอียดพร้อม ๆ กัน และถ้าเป็นมุม 18 (1:3) เราจะเห็นตัว MASS พร้อมถึงแวดล้อมรอบ ๆ ตัว และถ้าเป็นมุม 14 (1:4) เราจะเห็น MASS นั้นโดยอยู่ท่ามกลางที่ปรากฏทั้งหมด

Back Next Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์ จะปรากฏชัดเมื่อมีแสงสว่างมาก และจะค่อย ๆ รวมตัวกันเป็นก้อนเมื่อแสงสว่างลดลง วัตถุประสงค์เพื่อมีแสงสว่างตามอาคารที่ผู้ใช้ (สภาพอากาศของเมืองไทย) ดังนั้น FACADE ทางด้านทิศใต้จึงสามารถแสดงให้เห็น FACADE ทางด้านทิศเหนือ และวัตถุประสงค์เมื่ออยู่หน้าอาคารคือจะดูอาคาร แต่ตรงกันข้ามวัตถุประสงค์จะดูอาคาร เมื่อมีแสงสว่างเป็น สีเข้ม สีมืดที่ทาหรือทาสีผนัง หรือดูผนังอาคารที่เฉพาะที่สีเข้ม สีเข้มจะดูขอบและออกไป สีขาวที่ขรุขระจะดูทาสีขาวที่เรียบ ในวันต่างๆ ที่หันตา ในวันพฤหัสบดีเราจะทราบความลึกใจ ความหนาบางของอาคารที่มองเห็น



โดยที่มองเห็น แต่จัดเราจะเห็นความลึกใจชัดเจน โดยจะระบอบจากขนาดของสิ่งที่จะเห็น แนวของเส้นไม้ถือเป็นส่วนช่วยในเรื่องของ MASS การปลูกต้นไม้เป็นกลุ่มไม้ให้ระเบียบ จะช่วยส่งกลิ่นความตึงเครียดที่เข้าที่ที่ติดเข้าๆ ตามมากออกไปและบางครั้งแนวของต้นไม้ ยังช่วยสามารถบดบังอาคารของข้างถนนให้ดูไม่ต่างกับแนวต้นไม้ดูกลมกลืนกับสภาพโดยรวม นอกจากนั้นแนวของต้นไม้ที่เรียงต่อกันจะเป็นตัวกลาง ที่ทำให้การเปลี่ยน SPACE จาก SPACE หนึ่งไปยังอีก SPACE หนึ่ง ไม่รู้สึกแยกจากกัน หรือบางครั้งอาจเป็นตัวเสริม ในการสร้างเส้นนำสายตาให้กับ MASS ได้



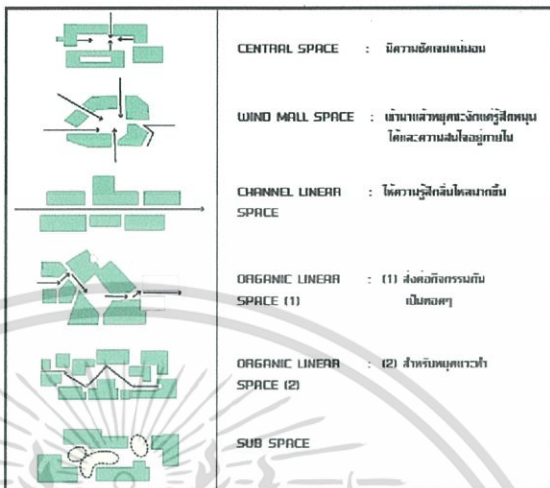
คือตัว ๆ เช่น หอคอย หรือ DOME ที่ถูกจัดไว้เป็นจุดเด่นของอาคารและเสริมให้เกิด VISTA ที่น่าสนใจ โดยไม่จำเป็นต้อง เป็นอาคารใหญ่โต เพียงแต่ทำก็รูปร่างที่โดดเด่นโดยเฉพาะอาคารที่องค์ฟ้า เพื่อให้สามารถสังเกตเห็นได้ชัดโต

การวาง MASS นอกจากความสัมพันธ์กัน ในรูปแบบต่าง ๆ แล้ว การกำหนดระยะของมุมมอง จำนวนของผู้คนที่มอง MASS นั้น รวมถึงระยะเวลาที่ได้พบเห็น MASS ส่วนมีผลในการออกแบบ MASS และ รายละเอียด ให้สอดคล้อง และ ทำให้ได้คุณภาพของ MASS ที่มีความน่าสนใจของการวิเคราะห์ MASS โดยชี้แจงทาง การพิจารณาจาก Viewing distances Numbers and Twines จากทางฝั่ง Responsive Environments การพิจารณาจากแนวทางต่าง ๆ ดังกล่าว มีผลเชิงการพิจารณารายละเอียดของ FACADE การทำ FACADE ให้สอดคล้องจะช่วยปรับความลึกใจของอาคารต่าง ๆ ให้กลมกลืนกับ FACADE ที่ยาวเดินไปก็ควรแบ่งช่วง ลงบ้างตามอาคาร FACADE ที่เล็กเกินไปจะช่วยให้มีความสบายตาประกอบอย่างใหญ่โตขึ้น (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมที่ 8 PRINCIPLE OF URBAN DESIGN)

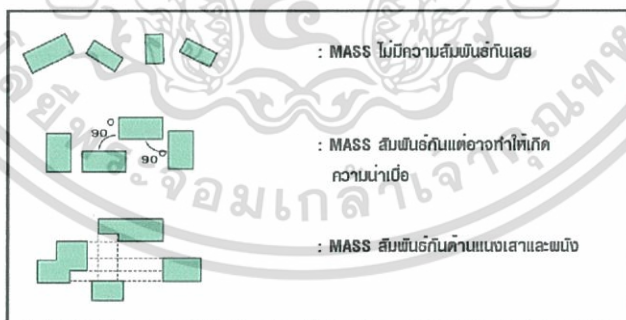


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่าง: การจัดกลุ่ม MASS รูปแบบต่างๆซึ่งส่งผลให้เกิดความแตกต่างของรูปแบบ URBAN SPACE ที่มีคุณภาพแตกต่างกัน



รูปแบบการวาง MASS นอกจกจะมีความสำคัญในการจัดคุณภาพของ URBAN SPACE ที่คิดขึ้นแล้วยังให้ความรู้สึกต่อผู้นคนที่แตกต่างกันไปด้วย สิ่งนี้การสร้างความสัมพันธ์ของ MASS นั้นเป็นสิ่งที่ไม่ควรละเลย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

Bibliography

- BARNETT, JONATHAN. AN INTRODUCTION TO URBAN DESIGN.
NEW YORK : HARPER & ROW PUBLISHER, 1982.
- BENTLEY, IAN, AND OTHERS. RESPONSIVE ENVIRONMENTS.
: A MANUAL FOR DESIGNERS. 7th. ed. LONDON : HORTNOLLS Ltd., 1996.
- CARTWRIGHT, RICHARD M. THE DESIGN OF URBAN SPACE.
LONDON: THE ARCHITECTURE PRESS Ltd., 1980. KRIER, ROB. URBAN SPACE. NEW YORK : RIZZOLI
INTERNATIONAL PUBLICATION, 1979.
- LYNCH, KEVIN. THE IMAGE OF THE CITY. CAMBRIDGE: THE M.I.T.
PRESS, 1973.
- SPREIGEREN, PAUL D. URBAN DESIGN : THE ARCHITECTURE OF TOWNS AND CITIES.
NEW YORK: MCGRAW-HILL BOOK COMPANY, 1965. URBAN DESIGN : THE ARCHITECTURE
OF TOWNS AND CITIES.
- แปลโดย กัษร กุลชล . กรุงเทพมหานคร : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 2519.
- SHIVANI, HAMID. THE URBAN DESIGN PROCESS. NEW YORK :
VAN NOSTRAND REINHOLD COMPANY, 1985.

สารบัญ

- หน้าที่ 1 บทนำ
 - หน้าที่ 2 หลักการของงาน Urban Design
 - หน้าที่ 3 ความสัมพันธ์ของงาน Urban Design
 - หน้าที่ 4 การพัฒนาของงาน Urban Design
 - หน้าที่ 5 ตัวอย่างของงาน Urban Design
 - หน้าที่ 6 หลักการพื้นฐานของงาน Urban Design
 - หน้าที่ 7 Urban Design Visual Survey
 - หน้าที่ 8 Principle of Urban Design
 - หน้าที่ 9 Practice of Urban Design
 - หน้าที่ 10 การนำแบบและผัง ไปปฏิบัติ
- นอกจากโปรแกรม



ชื่อแทน



เช่น ต้องนำไปยืมที่ 8 หน้าที่ 5 วิทยาลัย p8_5

Urban Design Visual Survey

7.1 หลักการของ VISUAL SURVEY

URBAN DESIGN VISUAL SURVEY (การสำรวจด้วยตาเปล่า) คือ การสำรวจเพื่อนำผลวิเคราะห์เชิง ประกอบด้วยการสำรวจรูปทรง ลักษณะ และองค์ประกอบของเมือง ซึ่งผลของการวิเคราะห์ จะช่วยให้เรามองเห็นว่าส่วนไหนของเมืองที่ควรพิจารณาปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงรูปทรงใหม่

URBAN DESIGN VISUAL SURVEY สามารถทำได้ทุก SCALE ของพื้นที่ตั้งแต่เมืองใหญ่ หรือเมืองเล็ก, NEIGHBORHOOD, ใจกลางเมืองหรือชานเมือง, หรือเพียงกลุ่มอาคารจนถึงอาคารโดดๆ สถานที่ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยไปถึงทิวทัศน์ทั้งเมืองทั้งหมด

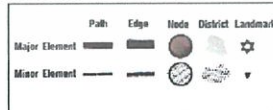
วิธีการสำรวจ

การสำรวจ

โดยการบันทึกมุมมองทางของทิศทางแล้วจึงนำองค์ประกอบเหล่านั้นมาเชื่อมโยงกัน เพื่อทำให้เราเข้าใจถึงรูปร่างลักษณะของพื้นที่เพื่อนำวิเคราะห์ที่เสนอแนะแนวทางในการแก้ไข ปรับปรุง สร้างหรือส่งเสริมพื้นที่นั้น ๆ

วิธีการทางนี้ที่จะให้เราได้เห็นเมืองได้มากขึ้น คือ การถอดภาพของเมืองจากสภาพจริงเข้าสู่จิตใจ เราเรียกว่า " IMAGE ของเมือง "

ศาสตราจารย์ KEVIN LYNCH ได้ทำการศึกษารูปภาพของเมือง จากสภาพจริงเข้าสู่จิตใจแล้วนำผลมาเขียนเป็นหนังสือ THE IMAGE OF THE CITY โดย IMAGE จะประกอบไปด้วย 5 ELEMENT ที่สำคัญดังนี้



Back Next Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.2 กลไกการสร้างผังเมือง URBAN DESIGN

IMAGE คือ ภาพรวมของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในใจหลังจากที่บุคคล หนึ่งๆ ได้เห็นสิ่งนั้นแล้ว IMAGE ของเมือง คือ ภาพรวมของเมือง ๆ นั้นที่บุคคลจำได้ หลังจากที่ได้ไปเยี่ยมชมเมืองนั้นมาแล้ว หรือ หมายถึงการถอดภาพของเมืองเข้าสู่จิตใจ
 IMAGE ของเมืองหรือภาพรวมของเมืองที่ดี ชัดเจน จะช่วยให้ผู้เยี่ยมชมรู้สึกถึงใจในการสัญจร ทัศนความประทับใจและ สามารถจดจำเมืองนั้น ๆ ได้ โดย LYNCH ได้วางหลักเบื้องต้น 5 ประการ ซึ่งเป็นส่วนประกอบ ที่ประกอบขึ้นเป็น IMAGE ของเมือง โดย LYNCH กล่าวว่า " ภูมิสถาปนิกสร้าง PATTERN ตั้งแต่อดีตเพื่อการจดจำที่ง่าย" เช่น



Layout before combining new and existing elements.

Layout after combining new and existing elements.

Back Next Menu

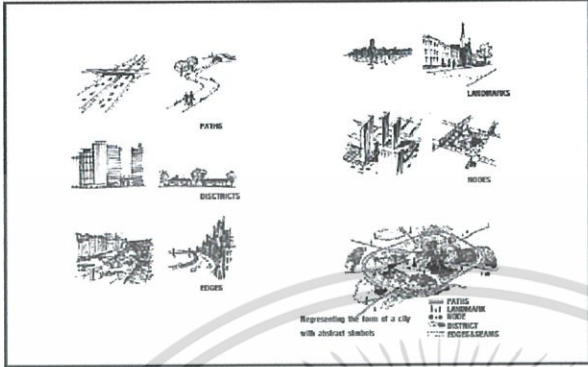
1.	1	2	3	4	5	6	7
2.	7	6	5	4	3	2	1
3.	2	4	6	8	10	12	14
4.	1	3	5	7	9	11	13
5.	2	4	6	8	16	32	36
6.	3	12	15	21	24	27	33
7.	6	18	9	7	10	11	1

จาก PATTERN ทั้ง 7 รูปแบบ จะสังคตว่า ภูมิสถาปนิกสามารถจัด PATTERN ที่สามารถเข้าใจได้ง่ายหรือการสร้าง PATTERN ในการจัดวางที่สามารถจัดได้ง่าย เช่น PATTERN ที่ 1 เป็นเลขที่เรียงจากน้อยไปหามาก , PATTERN ที่ 2 เป็นเลขที่เรียงจากมากไปหาน้อย, PATTERN ที่ 3 เป็นเลขคู่, PATTERN ที่ 4 เป็นเลขที่, PATTERN ที่ 5 เป็นเลขที่ 2 ทารดงหัว , และ PATTERN ที่ 6 เป็นเลขที่ 3 ทารดงหัว ส่วน PATTERN ที่ 7 เป็นรูปแบบที่ออกแบบต่อการจดจำ ที่อิงจากตัวเลข ที่กำหนดให้ ภูมิสถาปนิกสามารถกำหนด PATTERN ที่ชัดเจน เพื่อง่ายต่อการจดจำ ซึ่งถ้าเรปรีคตัวเลขทั้งหมด รูปแบบที่ 7 อาจเป็นรูปแบบที่ไม่สามารถจดจำได้ทั้งหมด

จากแนวคิดดังกล่าว เมืองจึงประกอบด้วยส่วนสำคัญที่เป็นแก่นแท้ของเมือง โดย LYNCH พยายามตรวษและแยกของเมืองออก ให้เหลือแค่แก่นของเมือง 5 ELEMENT เพื่อให้มีความเข้าใจ และสามารถอ่านเอกลักษณ์ของเมืองได้ เมื่อผ่านเข้ามาเป็นเมืองสามารถจดจำเมืองได้และทัศนความประทับใจ ซึ่งประกอบด้วย

Back Next Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวจนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- 1) ย่าน (DISTRICTS)
- 2) ที่รวมกิจกรรม (NODE)
- 3) ทางสัญจร (PATH)
- 4) ที่เด่นชัด (LANDMARKS)
- 5) ขอบเขต (EDGE)



The visual form Jersey city as seen in the field

Back Next Menu



Jersey city form the south

1. ย่าน (DISTRICTS)

ย่านในเมืองบางครั้งก็แยกตัวออกให้เห็นได้ชัดเจนแต่ก็ไม่สามารถแยกย่านต่างๆ ออกจากกันได้อย่างชัดเจน เมืองขนาดใหญ่ ๆ อาจแบ่งแยกได้ถึง 10 ย่าน แต่ละย่านเองมีสิ่งที่เป็นตัวแสดงขอบเขต ของย่านแต่ละย่าน ให้ชัดเจน เช่น ถนน เขื่อน กำแพง ภูเขา กำแพง แนวต้นไม้ ความแตกต่างของสถาปัตยกรรมหรือกิจกรรม ดังนั้นจึงพอจะสรุปแนวทางในการพิจารณาเพื่อทำการแยกเขตย่านได้ดังนี้

- เป็นบริเวณที่มีความคล้ายคลึงกับในวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน
- เป็นบริเวณที่มีความคล้ายคลึงกัน ในรูปแบบของสถาปัตยกรรม

- เป็นบริเวณที่มีความคล้ายคลึงกันในรูปแบบของกิจกรรม
- เป็นบริเวณที่มีความสำคัญมาตั้งแต่อดีตมาจนถึงทุกวันนี้ เราสามารถแบ่งย่านต่างๆ เพื่อการสำรวจได้ดังนี้

1. ย่านประวัติศาสตร์วัดเป็นย่านที่มีความสำคัญมาตั้งแต่อดีตเป็นย่านที่มีโบราณสถาน พระราชวัง มีอาคารอนุรักษ์ย่านป่าละเมาะ วัดโกสินทร์, ย่านเมืองเก่าภูเก็ต เป็นต้น
2. ย่านพาณิชย์กรรม เป็นย่านที่มีความสำคัญในแง่ เศรษฐกิจของเมือง เช่น ย่านเยาวราช, ย่านสำเพ็ง, ย่านคลองถม เป็นต้น

Back Next Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 3. ย่านแหล่งท่องเที่ยว เป็นย่านที่มีสถานบริการให้ความบันเทิงเจริญ ซึ่งบางแห่งอาจกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของเมืองไป
- 4. ย่านอุตสาหกรรม เป็นย่านที่มีการประกอบอาชีพ อุตสาหกรรม เช่น ย่านนิคมอุตสาหกรรมลาดกระบัง, ย่านชุมชนบ่อสร้าง, ย่านเส้นกำแพง เป็นต้น
- 5. ย่านที่พักอาศัย เป็นย่านที่ใช้สำหรับพักอาศัยของประชาชน บางพื้นที่อาจรวมไปกับย่านพาณิชยกรรม
- 6. ย่านสถานที่ราชการ เป็นย่านที่มีสถานที่ราชการต่างๆเป็นแหล่งพัก หรืออาจเป็นแหล่งศูนย์กลางทางวัฒนธรรมของเมืองในแต่ละเมือง ไม่จำเป็นต้องมีย่านต่าง ๆ เหล่านี้เสมอไป บางเมืองบางแห่งยังสามารถเคลมและยึดสิทธิ์ของเมืองไปได้อีก เช่น ย่านอุตสาหกรรม อาจแยกเป็น ย่านอุตสาหกรรมหลักที่เอื้ออำนวยให้คิดผลิตภัณฑ์กับเมือง และย่านอุตสาหกรรมในครัวเรือนเชิงผลิตงานหัตถกรรม และ ของที่ระลึก ทั้งนี้เพราะ การวิเคราะห์เพื่อถ่ายภาพ IMAGE จะมีความแตกต่างกันมาก

เมื่อได้ย่านต่าง ๆ จากตารางแล้ว เราจะนำมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดรูปแบบของย่านให้ชัดเจนมากขึ้นโดยการจัดแบ่งการใช้ที่ดินของแต่ละย่านไม่ให้เกิดการชนกันซึ่งกันและกัน เช่น ย่านที่พักอาศัย ต้องไม่อยู่ในบริเวณที่มีผลกระทบจากอุตสาหกรรม ตลอดจนการตั้งถนนของแต่ละย่านมาใช้ให้เกิดประโยชน์ สร้างความสอดคล้อง ความสัมพันธ์และให้ย่านแต่ละย่านส่งเสริมกันและกัน

ข้อพิจารณาในการผังเมือง

- 1) ปรับปรุงจุดเด่นของย่าน เป็นการเสริมลักษณะของย่านให้มีความชัดเจนมากขึ้น เช่น ควบคุมประเภทของอาคารใช้ที่ดิน
 - ควบคุมรูปแบบของสถาปัตยกรรม (ความสูง, ลีลา, และ วัสดุที่ใช้)
 - ควบคุมความหนาแน่น (FAR, ระยะถอยห่าง)
 - ควบคุมรูปแบบของป้ายและสิ่งก่อสร้างอื่น ๆ
- 2) การแก้ปัญหาของระบบจราจร จะได้รับเฉพาะบริเวณที่มีปัญหาของระบบการสัญจรทางรถยนต์ และทางเท้า เช่น
 - ปรับระบบการสัญจรของรถยนต์ (ONE WAY)
 - แบ่งเวลาการใช้ถนน
 - ยกพลัดถนน เปลี่ยนเป็นทางเดินเท้า เหมาะกับย่านบริเวณที่มีคุณค่าและมีความสวยงามของพื้นที่
 - ยอมให้ผ่านเฉพาะรถส่วนบุคคลเข้าในกรณีในระบบของการสัญจรที่ถ่วงมาแล้ว ควรคำนึงถึงเงื่อนงำที่สอดคล้องได้แก่
 1. การเข้าถึงทางจุดจุดถนน โดยเฉพาะกรณีปิดถนนเพื่อเป็นทางเท้า
 2. ความร่วมมือของผู้อยู่อาศัย
 3. การส่งเสริมกิจกรรม
- 3) การปรับปรุงสิ่งประกอบของย่าน โดยเฉพาะสิ่งประกอบด้านภูมิทัศน์ ตั้งแต่สิ่งก่อสร้างที่เป็นอาคาร เช่น ชุมชนอาคารที่พักผู้โดยสาร ไปจนถึงสิ่งสัญลักษณ์ และความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะย่านนั้น ๆ

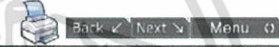
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4) การปรับปรุงขอบเขต เพื่อที่จะให้ทิศทางของย่านนั้น ได้ง่ายและรวดเร็ว เราสามารถกำหนดขอบเขตของย่านให้ชัดเจน ได้โดยใช้ แนวคั่นไม้ การเปลี่ยนวัสดุปูพื้น การใช้สิ่งประกอบทางภูมิทัศน์ เป็นรูปแบบเดียวกันตลอดทั้งย่าน รวมไปถึงส่วนประกอบ ขั้วคราวอื่น ๆ เช่น ธง, ทะเบียนไม้, ซุ้มประตู ให้เกิดความชัดเจนของย่านต่าง ๆ

2 ที่รวมกิจกรรม (NODE)

คือ แหล่งรวมกิจกรรม ทำหน้าที่คล้ายๆ LANDMARK ผิดที่ตรงที่มีหน้าที่ใช้สอยมากกว่า กล่าวคือ LANDMARK เป็นวัตถุประสงค์ สะดุดตา แต่ NODEเป็นสถานที่ชุมนุมเพื่อประกอบกิจกรรมต่าง ๆ หรือหมายถึงบริเวณที่มีผู้คนมารวมตัวกันเป็นจำนวนมากเพื่อประกอบ กิจกรรมที่คล้ายคลึงกันในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ๆ ซึ่งอาจจะเฉพาะช่วงเช้าของทุกวัน อาทิเช่น บริเวณตลาดโคกคดลองคยหรืออาจจะเป็น ช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ เช่น บริเวณตลาดโคกสวนจตุจักร หรือเป็นช่วงระยะเวลาที่คนที่พักอาศัยหลาย ๆ วัน เช่น บริเวณจัตุรัสแดง ลินค้ำที่สวนอัมพร เป็นต้น ซึ่งกล่าวโดยรวมๆ แล้วที่รวมกิจกรรมก็คือ **ย่านหรือสถานที่ที่มีปริมาณคนยกเว้นเข้าสู่ และออกจากกรรมสิทธิ์** **ทั้งนี้** **เพื่อกิจกรรมหลาย กิจกรรม, ทำราชการอื่นๆ และซื้อกิจการในกรณีอื่นๆ** **จะใช้กรรมสิทธิ์ที่ดินหลายย่าน (DISTRICTS)**

1. ใช้เพื่อการสัญจรเป็นทางเท้า ให้ได้ คนเดินหน้าอาคารหรือกลุ่มอาคารขนาดใหญ่ ที่มีความสำคัญใช้เป็น ที่รวมของกลุ่มผู้คน ทั้งก่อนและหลังเข้าอาคาร นอกจากนี้ยังสามารถใช้เป็นสื่อเชื่อมความสัมพันธ์ หรือเชื่อมต่อไปยังกิจกรรมอื่น ๆ ได้



- 2. ใช้เพื่อการพบปะสังสรรค์ สถานที่นี้จะอยู่ในบริเวณที่มีผู้คนจำนวนมาก หรือเป็นจุดรวมของทางที่สายสำคัญ เช่นตามใน บริเวณร้านค้า ลานบริเวณริมฝั่งแม่น้ำ ซึ่งอาจมีกิจกรรมเกิดขึ้น เช่น ขนของในวันหยุด ขนสินค้าพื้นเมือง, บริเวณที่ประกอบพิธีทางศาสนา, บริเวณที่ประกอบพิธีหรือการละเล่นพื้นเมือง
- 3. ใช้เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ ทั้งในรูปแบบของ PASSIVE RECREATION และ ACTIVE RECREATION
- 4. ใช้เพื่อประโยชน์การมองเห็น เป็นบริเวณที่ให้ส่วกิจกรรม หรือในอาคารเป็นสำคัญ เช่น ลานอนุสาวรีย์ ลานเด็กเล่นที่ ไร่ราชสถาน
- 5. ใช้เพื่อประโยชน์หลาย ๆ อย่าง ซึ่งอาจรวมถึงการใช้งานทั้ง 4 อย่างตามที่ได้อธิบายมาแล้ว

ข้อดีของการปรับปรุง

- 1) การเบคกิจกรรมและภาระที่หนาแน่น ทั้งนี้เพื่อความปลอดภัยและความสะดวกในการใช้พื้นที่ ขอบเขตอาจต่างกันแต่เช่นเดียว เช่น การปิดแนวรั้ว แนวคั่นไม้ การเปลี่ยนระดับ หรือการเลือกใช้วัสดุปูพื้นที่แตกต่างกัน
- 2) การเลือกใช้วัสดุ วัสดุที่ถึงความทนทาน ความสะดวก ความปลอดภัย ราคา ความสวยงาม การดูแลรักษา และการซ่อมแซม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 3) พิจารณาการเข้าถึงของรถบริการ เช่น รถฉุกเฉิน หรือรถที่ค่อนข้างดูแลพื้นที่ (รถดับขยะ, รถบรรทุกน้ำรดต้นไม้)
- 4) ค่าใช้จ่ายสภาพอากาศของบริเวณ เมืองไทยมีอากาศร้อน ดังนั้นการจัดกิจกรรมโดยคำนึงถึงระยะเวลาเป็นสิ่งที่น่าสนใจ รวมไปถึงการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เป็นสื่อช่วยในการจัดการ เช่น การปลูกต้นไม้ หรือก่อสร้างอาคารเพื่อช่วยร่มเงาในบริเวณช่วงบ่าย-เย็น เป็นต้น นอกจากนี้ 4 ข้อพิจารณา ยังมีรายละเอียดปลีกย่อยอื่น ๆ เช่น การจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ไฟส่องสว่าง, น้ำดื่ม, ม้ากึ่ง, ที่นั่ง, ที่จอดรถ, ทางรอดและทางลาดสำหรับคนพิการ รวมไปถึงข้อมูล ชุมชนของ แขวงลอย เกลื่อนี้หากสามารถควบคุมตำแหน่งและรูปแบบที่สีได้ จะเป็นส่วนที่สร้างสีสัน และ ความมีชีวิตชีวาให้กับเมืองได้

3. เก็บหา การสัญจร (PATH)

เส้นทางสัญจรภายในเมืองมีหลายประเภทและแต่ละประเภทยังสามารถแบ่งออกได้เป็นหลาย ๆ ระดับ ทั้งนี้จะกล่าวให้ถึงถึงภาพรวมของการสัญจรและข้อพิจารณาในการปรับปรุงของการสัญจรแต่ละประเภทได้แก่

- 1) ถนน
- 2) ทางเดินเท้า
- 3) ทางจักรยาน
- 4) ที่จอดรถ
- 5) ทางเรือ
- 6) อื่น ๆ



1. ถนนถนน

ถนนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเมือง ทำหน้าที่ในการเชื่อมต่อของกิจกรรมต่าง ๆ ของเมืองซึ่งด้วยกัน และ ยังเป็นส่วนที่ใช้เชื่อมโยงเข้ากับระบบการสัญจรอื่น ๆ ได้ด้วย

ประเภทการสัญจรของถนนแบ่งได้เป็น 5 ประเภท

- 1. ทางด่วน (EXPRESS WAY) เป็นถนนที่มีความรวดเร็วโดยสามารถใช้สัญจรเพื่อเชื่อมต่อทั้งภายในเมืองหรือออกไปสู่ออกนอกได้
- 2. ถนนสายปละชน (HIGH WAY) เป็นถนนที่เชื่อมต่อระหว่างจังหวัดต่อจังหวัด หรือเชื่อมต่อในระดับภูมิภาค เป็นถนนที่มีขนาดความกว้างมาก ควรมีความรวดเร็วทางเข้าออก ที่ตั้งจากปริมาณของรถ คน เร็ว และชนิดของรถ จะมีปริมาณค่อนข้างมาก และใช้ความเร็วสูง
- 3. ถนนสายหลัก (ARTERIAL STREET) เป็นถนนที่เชื่อมต่อจากถนนสายปละชนเข้ามายังเขตเมืองและเป็นถนนหลักภายในเมือง รถที่ใช้จะมีปริมาณปานกลาง-สูง ที่ตั้งจากเป็นถนนสายที่รวมของถนนสายรองที่เชื่อมต่อกัน ถนนสายหลักนี้ใช้เชื่อมต่อกันระหว่างย่านต่อย่านภายในเมือง
- 4. ถนนสายรอง (COLLECTOR STREET) เป็นถนนที่แยกออกจากถนนสายหลัก มีการสัญจรปานกลาง ใช้สัญจรเพื่อเชื่อมต่อกันในระยะห่างปาน
- 5. ถนนสายย่อย (LOCAL STREET) เป็นถนนที่แยกจากถนนสายรองเพื่อเข้าสู่สถานที่ต่าง ๆ มีปริมาณการสัญจรที่เบาบางกว่าถนนประเภทอื่น ๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อควรพิจารณาในการปรับปรุง

1. ลำดับค้ำยของถนน เนื่องจากระบบของถนนจะทำหน้าที่ในการถ่ายเทปริมาณการไหลเวียนพาหนะ จากถนนสายหนึ่งมาไปยังอีกถนนสายหนึ่ง ดังนั้นลำดับค้ำยของถนน จึงถือเป็นปัจจัยสำคัญในการพิจารณาถึงการปรับปรุงก่อน
2. ขนาดของถนนที่เหมาะสมกับปริมาณการจราจรบนถนน นอกจากจะกำหนดเป็นมาตรฐานโดยคิดจากปริมาณของการจราจร (TRAFFIC VOLUME) ที่ถนนสายนั้นจะสามารถรองรับได้แล้ว ยังอาจกำหนดได้จากอัตราการไหลเวียนพาหนะของการใช้จากกลุ่มกิจกรรมที่เกิดขึ้น เช่น บริเวณถนนสายรอง 2 สายที่มีกิจกรรมแตกต่างกัน ระหว่าง พาณิชยกรรม และพักผ่อน ถนนสายรองที่รองรับกิจกรรมของพาณิชยกรรม ย่อมมีความสำคัญมากกว่าเนื่องจากต้องรองรับปริมาณ ของการใช้จากทุกหน่วยพักอาศัยในเมือง ๆ นั้น (วิธีการที่ศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมได้จาก บทที่ 8 PRINCIPLE OF URBAN DESIGN ในหัวข้อ STREET TYPES AND JUNCTION DESIGN)
3. ความสะดวกและความปลอดภัย เช่น ความสะดวกในระยะเดินยว มีระบบป้ายบอกทางที่ชัดเจน สังกัดได้จากระยะโยกความไม่สับสนในเรื่องทางแยก และทิศทาง จุดค้ำยของถนนที่มีมุมปกคลุมที่ปลอดภัย
4. ความสวยงาม ความสวยงามของถนนสามารถพิจารณาได้จากสภาพของถนน รวมทั้งอุปกรณ์ และองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น สีของถนน STREET FURNITURE แล้ว ความสวยงามของถนนจะดูได้จากอารมณ์เห็นภาพอื่น ๆ จากถนน เช่น อาคารและสิ่งประกอบคลุมกลืน มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย ไม่มีป้ายมารุงรังหรือป้ายที่อาจเป็นอันตรายต่อการสัญจร รวมไปถึง การสร้างความรู้สึกกระตือรือร้นในการเดินทางโดยเคหาการเดินทางเข้าสู่ตัวเมืองควรมีการเสริมที่กันภาพก่อนการเข้าเมืองเพื่อที่สามารถสังเกตเห็นจากถนนสายหลักที่เข้าเมือง

การจำแนกประเภทของถนนกับการใช้การประเภทต่างๆ

ประเภทของถนน ประเภทต่างๆ	LOCAL	COLLECTOR	DRINK ARTERIAL	MAIN ARTERIAL	FREE WAY ARTERIAL	EXPRESS
1) ถนนเส้นเดียว			*			
2) ถนนเส้นเดียว	*	*				
3) ถนนเส้นเดียว				*	*	
4) ถนนเส้นเดียว				*		
5) ถนนเส้นเดียว			*	*		
6) ถนนเส้นเดียว				*	*	
7) ถนนเส้นเดียว				*	*	
8) ถนนเส้นเดียว	*	*	*			
9) ถนนเส้นเดียว	*					
10) ถนนเส้นเดียว		*	*			
11) ถนนเส้นเดียว	*	*	*	*		
12) ถนนเส้นเดียว		*	*	*		
13) ถนนเส้นเดียว			*	*		
14) ถนนเส้นเดียว				*	*	
15) ถนนเส้นเดียว			*	*		
- ถนนเส้นเดียว			*	*		
- ถนนเส้นเดียว	*	*				
- ถนนเส้นเดียว	*					
16) ถนนเส้นเดียว				*		
17) ถนนเส้นเดียว				*		
18) ถนนเส้นเดียว			*	*		
19) ถนนเส้นเดียว				*		
20) ถนนเส้นเดียว		*	*			
21) ถนนเส้นเดียว			*	*		
22) ถนนเส้นเดียว			*	*		

- 5. ถนนเส้นเดียว (PEDESTRIAN WAY)**
- ประเภทต่างๆ ของทางเดินเท้า
- ก. ทางเท้าแบบไม่มีผนังคอนกรีต เป็นทางเท้าที่ขรุขระไปทั่วแนวของถนนสายต่างๆ ในเมือง
 - ข. ทางเท้าที่คิดเป็นทางหลัก เป็นทางเท้าที่คิดไว้เฉพาะส่วนตัดไปตามขอบ หรือที่ถนนจราจร ทางตัดที่ตัดที่ตัวเองได้ วิศวกรจะเดินให้เข้าอยู่ในระบบทางเท้าของเมือง โดยปรับปรุงสภาพแวดล้อมเพื่อเพิ่มความปลอดภัยให้กับระบบการสัญจรของเมืองได้
 - ค. ทางเท้าระหว่างอาคารพาณิชย์ หรือบนทางเดินเท้า เป็นทางเท้าที่คิดเฉพาะด้านที่ตัดต่อกันได้ทั้งบริเวณ โดยไม่มีการตัดขวางหรือขั้วแนวตั้ง ซึ่งบริเวณดังกล่าวจะมีกิจกรรมที่ดึงดูดที่เงินเชิงพาณิชย์หรือร้านค้าปลีก
 - ง. ทางเท้าชั่วคราว ใช้สำหรับเปิดถนนขนาดใหญ่บริเวณที่ก่อสร้างเป็นทางเดินเท้าหรือเพื่อกิจกรรมที่ถนน
- ข้อควรพิจารณาในการปรับปรุง**
- ก) ความปลอดภัยของทางเดินเท้า โดยพิจารณาจากจุดรวมของมุมของตัวรถที่ตัดทางเดินเท้าจากบริเวณต่างๆ ไปยังพื้นที่จุดรวมจึงเป็นเส้นที่ควรระวังการสัญจรไปเพื่อหลีกเลี่ยงการสัญจรรูปแบบอื่น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) ความปลอดภัย เป็นการเข้าถึงการสัญจรทางเท้ากับ ทางสัญจรระบอบอื่น ซึ่งอาจแตกต่างกันอย่างชัดเจนในบางจุด เช่น จุดตัดของถนน ควรจะมีระบอบการป้องกันและควบคุมที่ชัดเจน

3) ขนาดของทางเท้าที่เพียงพอ โดยคิดจากประมาณของผู้ใช้ รวมไปถึงการเผื่อพื้นที่ไว้สำหรับกิจกรรมต่างๆ บนทางเท้านั้น เช่น การพักผ่อน, จุดจอดรถประจำทาง บริเวณขายเครื่องดื่ม เป็นต้น

- 4) การเพิ่มทางเดินเท้าในเมือง สามารถทำได้หลายกรณี เช่น
 - ขยายช่องจราจรในแนวถนนหนึ่ง ๆ โดยจัดหาที่จอดรถในบริเวณอื่นแทน
 - กรณีที่มีความหนาแน่น ของทางเท้าแคบเดียว อาจพิจารณาเพิ่มความกว้างของทางเท้าขึ้นอีกด้าน
 - กรณีถนนมีเกาะกลาง อาจพิจารณาลดขนาดเกาะกลางถนนลง ซึ่งไม่มีผลต่อการสัญจร โดยเพิ่มขนาดทางเท้าขึ้น
 - การพัฒนาทางเดินระหว่างห้องอาคาร ซึ่งต้องจัดทำวางวางแผนและความร่วมมือที่ลึกลงกับประชาชน
 - การเพิ่มทางเดินใต้ เพื่อลดภาระของทางเดินเท้าหลัก เช่น การเพิ่มทางเดินเสียบแนว
 - การวิเคราะห์แบบทางเดินเท้า รวมถึงการวิเคราะห์ของสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ ด้วย

นอกจากนี้ยังมีรายละเอียดปลีกย่อยอื่น ๆ ซึ่งเป็นข้อพิจารณาที่สำคัญ เช่น สีผิวของทางเดินเท้า ซึ่งต้องเน้นถึงความต่อเนื่องและความปลอดภัย การซ่อมแซม ขยายจุดความปลอดภัยในการใช้ของกบฏกร รวมทั้งการเข้าถึงของรถจักรยานประเภทซึ่งมีล้อ 3ล้อในการให้บริการ และสุดท้ายคือ ความสวยงามของทางเดินเท้า ซึ่งทั้งทางเดินเท้าที่สวยงามไม่เพียงแต่มีความปลอดภัยและเป็นระเบียบเรียบร้อย ความสวยงามอาจหมายถึง ความมีชีวิตชีวาของทางเดิน การกำหนดกิจกรรมที่เหมาะสมให้เกิดขึ้นทั้งการวางรูปแบบ การวิเคราะห์แบบ แผนที่ได้วางแสดงผลของความถี่ใช้ของทางเดินเท้าได้เป็นอย่างดี

3. แนวตั้ง

- ประเภทของทางจักรยาน
 - ก. ทางจักรยานที่แยกออกจากทางเดินเท้าโดยสมบูรณ์ มักใช้กับบริเวณที่มีการใช้งานค่อนข้างมาก โดยพยายามหลีกเลี่ยงการมีจุดตัดของจักรยานกับการสัญจรประเภทอื่น ๆ
 - ข. ทางจักรยานที่แยกออกจากทางเดิน หรือทางรถยนต์ในระดับปานกลาง สามารถจุดตัดของการสัญจรได้บ้าง
 - ค. ทางจักรยานที่เชื่อมทางร่วมกับทางเดิน หรือทางเดินเท้า อาจใช้สำหรับเครื่องหมายบอกให้ทราบถึงบริเวณที่จัดไว้เป็นทางจักรยาน

ข้อพิจารณาในการปรับปรุง

- 1) การวางแผนทางจักรยาน ควรดูจุดหมายหลักเพื่อการติดต่อ การเดินทางหรือการท่องเที่ยว การเดินทางเพื่อใช้ติดต่อควรให้สะดวกและสั้นที่สุด แต่เส้นทางจักรยานเพื่อการท่องเที่ยวควรเป็นเส้นทางที่สวยงามถึงบรรยากาศและสภาพภูมิประเทศตลอดจนภูมิทัศน์ที่สวยงาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 2) ขนาดของทางจักรยาน ควรมีความกว้างที่พอเพียงกับปริมาณของผู้ใช้งาน
- 3) มีสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เช่น ความลาดเอียงที่พอเหมาะวัสดุที่เหมาะสม รวมไปถึงจุดตัดของทางจักรยาน กับทางสัญจรอื่น ๆ ที่มีความสะดวก และปลอดภัย
- 4) ระยะเวลา และ ระยะทาง ขึ้นอยู่กับจุดหมายของการเดินทาง แต่ต้องมีระยะทางที่ใดควรมีจุดพักเป็นช่วง ๆ พร้อมทั้งอำนวยความสะดวก เช่น เสาไฟฟ้า, ที่องน้ำ
- 5) ป้ายข้อมูลและป้ายสื่อการจราจร เช่น ป้ายเตือน ป้ายบอกทาง เป็นต้น
- 6) ที่จอดรถจักรยาน โดยคำนึงถึงการป้องกันปัญหาการโจรกรรม และต้องเป็นสถานที่ที่เหมาะสม

4. ที่จอดรถ

ประเภทต่าง ๆ ของที่จอดรถ

- ก. ที่จอดรถชั่วคราว ได้แก่ ที่จอดรถส่งคนส่งของ ที่จอดรถประจำทาง รถรับจ้าง
- ข. ที่จอดรถริมถนน ควรคำนึงถึงปริมาณของรถที่จอดในการเข้าออก รวมถึงโอกาสเกิดอุบัติเหตุ ทั้งจากยานพาหนะ และคนเดินเท้า
- ค. ที่จอดรถนอกเขตถนน คือที่จอดรถที่เตรียมไว้โดยเฉพาะ สามารถเชื่อมต่อกับถนนได้
- ง. อาคารจอดรถ ได้แก่การชักชวนอาคารสำนักงานจอดรถเป็นชั้น ๆ ซึ่งควรคำนึงถึงวัสดุ โครงสร้างที่ติดตั้ง จำนวนและปริมาณการเข้าออก ซึ่งอาจส่งผลต่อความล่าช้าในการสัญจรของเส้นทางถนนอื่นด้วย



ข้อพิจารณาในการปรับปรุง

- 1) การจัดตำแหน่งที่จอดรถควรมีสัมพันธ์กับจุดหมายปลายทาง โดยปกติจะอยู่ในระยะเวลาประมาณ 2 นาทีที่ระยะทาง 200 เมตร
- 2) การจัดลานบริเวณจอดรถประเภทที่จอดรถนอกเขตถนน ควรคำนึงถึงสภาพของที่จอด เช่น อาจใช้ด้านหนึ่งของอาคารพาณิชย์, พื้นที่รองรับวางแปลน, พื้นที่ได้ทางด่วน เป็นต้น
- 3) มุมของป้ายในที่จอดรถคือ การจอดรถด้านหน้าอาคารทำให้มุมมองของที่จอดรถไปจนถึงทัศนียภาพของอาคารโดยเฉพาะรถขนาดใหญ่ และที่จอดรถเป็นจำนวนมาก
- 4) ควรเตรียมพื้นที่รองรับจากสถานที่จอด รู้จุดหมายปลายทาง โดยเฉพาะกลุ่มคนเป็นจำนวนมาก เพื่อรวมตัวกันเดินทางไปยังจุดหมายปลายทาง
- 5) ความปลอดภัยในเรื่องระยะเดียว และระบะการมองเห็นโดยเฉพาะการเข้าออกจากที่จอดรถสู่ถนนภายนอก
- 6) ความสวยงามด้านภูมิทัศน์ เพื่อลดความแออัดของที่จอดรถ อาจใช้การปลูกต้นไม้ให้เขียวชอุ่ม หรือใช้การเสาระดับของที่จอดรถกับอาคารด้านหน้าเพื่อลดการบดบังและช่วยเสริมทัศนียภาพให้สวยงามขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. หมายเห็

ประเภทของการสัญจรทางเรือ

- 1) เพื่อการเดินทางติดต่อ
- 2) เพื่อการท่องเที่ยว

ข้อดีของเรือในการปรับปรุง

- 1. พาหนะที่ใช้ ข้อควรรำพึงถึง คือ เสียง และความเร็ว ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อชุมชนที่อยู่ริมเส้นทาง รวมถึงคลื่นที่อาจก่อให้เกิดอันตรายทั้งจากเรือชนเขตเข็กลำ และท่าลอบคั้งได้
- 2. ทักษะการพริ้วน้ำ ควรพิจารณาควบคู่กับทักษะพริ้วน้ำ เช่น การควบคุมรูปแนวอาคาร ป้าย สี กิจกรรม รวมไปถึงการดูแลเรื่องระบบการระบายน้ำของชุมชนริมน้ำ
- 3. การจัดระเบียบการสัญจรในลำน้ำ
- 4. การทำเขื่อนริมน้ำ ควรระวังในเรื่องขององการวิรุ้งทวน และทัศนียภาพ ซึ่งอาจทำให้ลดความสวยงามของทางน้ำลงได้
- 5. ฟ้าเรือ จุดประสงค์ควรมีความสัมพันธ์ และสามารถเชื่อมโยงได้กับทางสัญจรอื่น ๆ เพื่อความสะดวกในการเปลี่ยนรูปแบบการเดินทาง ทั้งที่ควรรำพึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก
- 6. ความปลอดภัยของการสัญจรทางเรือมีทั้งทางพื้น และถนน ควรรำพึงถึงความปลอดภัย ความสะดวก รวดเร็ว มีระยะทางไม่ไกลเกินไป



ข้อดี ๆ ของเรือที่เพิ่ม, ลด, ลงบนเขื่อนลำน้ำ ลอดลอด, วนไปเป็นเกาะ

ข้อดีของการปรับปรุงที่สำคัญ คือการกำหนดจุดจอดทบทวนประเภทต่าง ๆ ที่ควรจัดให้มีควมเป็นระเบียบไม่ปะปนกับทางสัญจรอันมีสิ่งอำนวยความสะดวกพร้อมบริการเมื่อจอดเป็นทางสัญจรที่สวนของมณฑลที่ต่าง ๆ เช่น รถสามล้อ รถม้าและสิ่งสำคัญคือการจัดรูปแบบการเชื่อมโยงกันของทางสัญจรต่าง ๆ ทั้งหมดที่ได้กล่าวมาแล้ว เพื่อความสะดวก รวดเร็ว และความมั่นคงของของการเดินทาง

๖. ที่เห็นชัด (LANDMARK)

คือ สิ่งที่สุดตามากที่สุดของเมือง บางแห่งสามารถมองเห็นได้ในระยะไกล เช่น ตึก EMPIRE STATE หรือเสาอากาศสถานีวิทยุบางแห่งก็เห็นและสามารถมองเห็นได้เฉพาะในระยะใกล้ เช่น หอนาฬิกา, น้ำพุ หรือรูปปั้นในสวนสาธารณะ หรือเจดีย์สูงถึงบริเวณที่มีความเป็นทัศนียภาพ เช่น อาคาร หรือ สิ่งก่อสร้างที่มีความเฉพาะ ทัศนียภาพหรือมีความเป็นเอกลักษณ์ทางด้านศิลปกรรม เช่น วัด โบสถ์ เจดีย์ อาคารสูง สะพาน หอนาฬิกา อุโมงค์รถไฟ เสาธง รูปปั้น หรือสถาปัตยกรรมทั้งนี้ที่หมายจะเป็นสิ่งที่จะช่วยในการกำหนดทิศทาง ช่วยให้การไม่หลงทาง และสามารถบอกทิศทางประจำบ้านได้



The green Sri Maha Vajra



The "little grey lady" on Seventh Street



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญของการขยายเวลา

1. เป็นสิ่งที่ยากกำหนดทิศทาง และสามารถมองออกลักษณะ หรือเอกลักษณ์ประจำพื้นที่ได้
2. เป็นศูนย์รวมกิจกรรม ที่เหมาะสมบางแห่ง สามารถใช้ประโยชน์ของพื้นที่ได้มากกว่าเป็นแค่เพียงออกทิศทาง เช่น ศูนย์ชุมชนของประชาชน ศูนย์กลางข่าวสารการท่องเที่ยว เป็นต้น (ซึ่งจะกล่าวในหัวข้อที่รวมกิจกรรม NODE)

ข้อดีของเวลาในการปรับปรุง

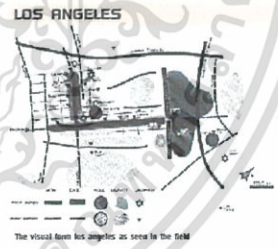
- 1) การเปิดมุมมอง หรือปรับเส้นทางสัญจรไปยังที่หมายตา โดยอาศัยแนวทางการสัญจรหลัก รอง รวมถึงจุดหมายปลายทาง เพื่อนำมาวิเคราะห์ในการปรับเส้นทางและมุมมอง
- 2) การเสริมที่หมายตาให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น มีวิธีการดังนี้
 - การควบคุมสิ่งก่อสร้าง หรือส่วนประกอบที่จะมาบังคับที่หมายตา เช่น การควบคุมอาคาร สิ่งปลูกสร้าง แนวคันไม้ รั้วแนวของเสาไฟฟ้า สายไฟฟ้า ป้ายโฆษณา หรือจอร์จตั้งสถานที่จอดรถ จึงสามารถบังคับมุมมองที่สายตาที่หมายตาได้
 - เสริมที่หมายตาให้เด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การเพิ่มฉากหลัง, การเน้นกรอบของภาพ, การช่วยหาแนวเพื่อบังสายตาไปสู่จุดหมายตา
 - กำหนดจุดชม หรือจุดที่สามารถมองที่ที่หมายตาได้จากระยะไกล เช่น จากบริเวณอาคารสูงหรือจากยอดเขามองมายังศูนย์กลางเมืองกำหนดพื้นที่ควบคุมการก่อสร้างอาคารเพื่อไม่ให้บังที่หมายตาที่กำหนดขึ้น

5. ปริมาณกิจกรรม

องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่แสดงขอบเขตของพื้นที่ที่ต่อเนื่องกัน โดยที่ขอบเขตนี้อาจทำหน้าที่เป็น ตัวแบ่งเขตพื้นที่ หรือเชื่อมต่อกันก็ได้ เช่น ชายฝั่งทะเลและท่าเรือเมือง ท่าหน้าที่เป็นขอบเขตที่แบ่งพื้นที่ออกจากกัน

รายละเอียดของทั้ง 5 องค์กร จะดูกันมาหรือโยนทิ้ง

วิเคราะห์ และเพิ่มแนวทางการแก้ไข ปรับปรุงและสร้างให้เกิดความชัดเจน โดยรายละเอียดต่างๆ จะนำเสนอไว้ใน บทที่ 8 PRINCIPLE OF URBAN DESIGN ในหัวข้อ "LEGIBILITY"



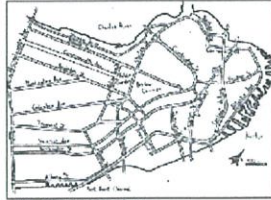
การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

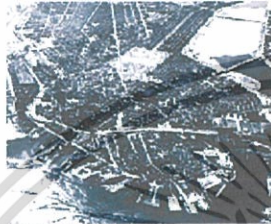
BOSTON



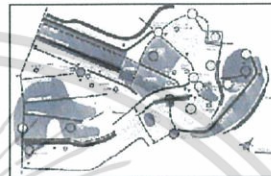
Boston Viewed from the Charles River



Original map of the Boston peninsula



The Boston Penitentiaries from the north



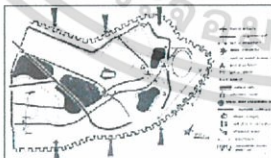
The Street Network Boston across the street



The Boston Will skyline houses



The Coastal Entry



Problems of the Boston Image



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



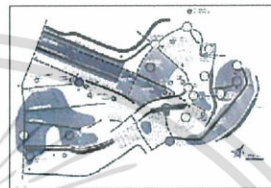
Variable boundaries of Boston district



The market area

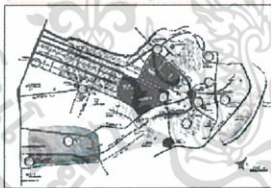
Legend for Figures 35 to 46 following

	DATE	TYPE	WEEK	DISTRICT	LANDMARK
100-112	1972	Urban	1	1	★
50-101	1972	Urban	2	2	▽
20-901	1972	Urban	3	3	▽
12-801	1972	Urban	4	4	▽

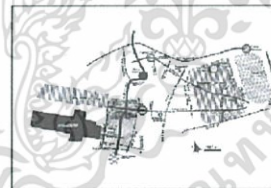


The Visual form of Boston seen in the year

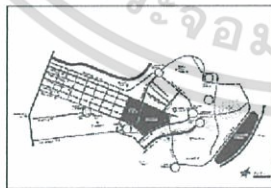
FIELD ANALYSIS



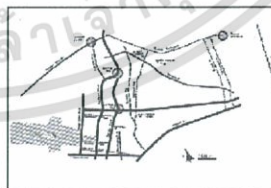
The Boston image as derived from verbal interviews



The Jersey city image as derived from verbal interviews



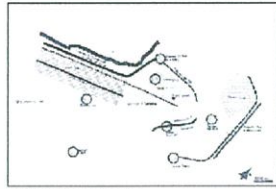
The Boston image as derived from sketch maps



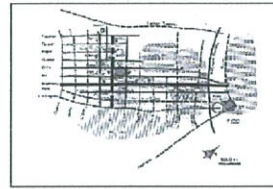
The Jersey city image as derived from sketch maps

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



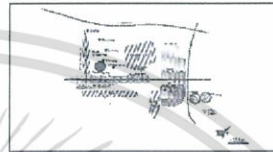
The distinctive elements of Berlin



The Los Angeles image as defined from sketch maps



The Los Angeles image as defined from aerial photographs



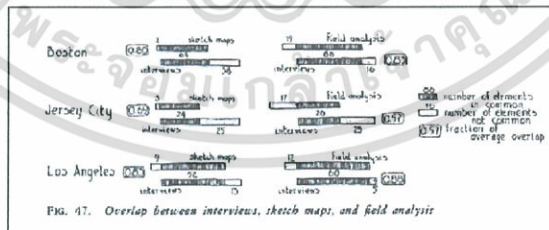
The qualitative elements of Los Angeles



The distinctive elements of Jersey City



The visual field at the Los Angeles site in the field



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.3 องค์ประกอบที่ 1: URBAN DESIGN VISUAL SURVEY

(SPREIGEREN, PAUL D., URBAN DESIGN : THE ARCHITECTURE OF TOWNS AND CITIES. แปลโดย

กัศกร กุศล กรุงเทพมหานคร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2519.)

1. ลักษณะที่ถิ่นและธรรมชาติ

ลักษณะของที่ดิน TOPOGRAPHY จะเป็นตัวกำหนด FORM ของเมืองการสำรวจต้องสังเกตรูปร่างทรงของพื้นที่ดินว่าแบนเรียบ เป็นเนินเล็กน้อย หรือเป็นภูเขาสูงชันและจะสัมพันธ์กับสถาปัตยกรรมในเมืองนั้นอย่างไรที่แบนเรียบอาจมีอาคารทรงสูงหรือทรง นอนก็ได้ พื้นที่เป็นเนินเล็กน้อยอาจมีอาคารสูงตอนบน และอาคารทึบเตี้ยๆ ภูเขาอยู่ตามเนินเส้นล่าง พื้นที่ภูเขาหรือภูเขาอาจ จำเป็นต้องคิดเป็นชั้น ๆ ไล่เรียงลงมา เพื่อรับแสงแดดได้ทั่วถึงกัน



Back Next Menu

ลักษณะเด่นของภูมิประเทศ เช่น ภูเขา ยอดเขา เทือกเขา ที่ราบสูง แม่น้ำ หรือทะเลสาบ ควรจะดึงฉบับที่ไว้อย่างรอบคอบ สิ่งเหล่านี้เอาไว้ใช้เป็นที่ก่อสร้างอาคาร หรือพื้นที่ว่างรอบๆ URBAN FORM แต่บางครั้งไม่ควรได้รับการตกแต่ง



Back Next Menu

ต้นไม้ใบหญ้าที่มีอยู่เดิม ก็สามารถบันทึกได้โดยแยกประเภทของรูปร่างขนาด ลักษณะการใช้งาน และลักษณะอื่นๆ URBAN DESIGNER ควรทราบลักษณะต้นไม้ประจำถิ่น และความเหมาะสมกับการนำไปใช้งาน ต้นไม้ใบพุ่มหนา ต้นคดโค้งที่เข้ารูปแล้ว จะช่วยกันแนวถนน มีที่กั้นเช่นรถถูกแสงแดดลมค้ำย่อนค้ำได้ ต้นไม้ที่แห้งกิ่งก้านรังโกลด ก็อาจใช้ประดับสวนสาธารณะ เพื่อให้ชาวเมืองนั่งพักผ่อนท่ามกลางความรื่นรมย์สวนสวยของเมืองได้รายละเอียดอื่น ๆ ที่ควรพิจารณา

- 1) ลักษณะก้อนหิน หรือกรวด
- 2) ลักษณะสีของเนื้อดิน
- 3) รูปร่างลำธาร
- 4) รูปทรงของต้นไม้
- 5) สถาปัตยกรรมต่าง ๆ
- 6) ความสัมพันธ์ของธรรมชาติกับเมือง (THE CITY IN NATURE & NATURE IN THE CITY)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Characteristic features.



Classification of native trees.



Architecture form in relation to terrain.



The city is nature : nature is the city.

การสำรวจธรรมชาติด้วยภาพถ่าย ที่เกี่ยวข้องกันถึงก่อสร้าง และงาน URBAN DESIGN สามารถแบ่งได้เป็น 3 หัวข้อคือ

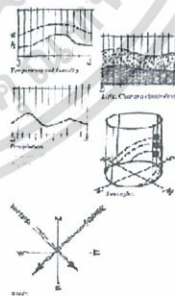
1. พิจารณาจากภูมิประเทศที่เราจะสร้างสถาปัตยกรรม และ URBAN FORM ได้งดงามและเหมาะสมเพียงไร
2. ประเมินคุณค่าสถาปัตยกรรมที่มีอยู่ ว่าช่วยส่งเสริมธรรมชาติเพียงไร

3. ต้องตัดสินใจว่าพื้นที่ส่วนไหนที่ควรปล่อยให้คนธรรมชาติได้ใช้กิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจ หรือส่งเสริม หรือควรได้รับการเข้าไปเพราะงานสถาปัตยกรรมหรือการก่อสร้างบางอย่าง ที่มีส่วนส่งเสริมหรือทำลายธรรมชาติได้เหมือนเดิมหรือไม่

ดูที่อากาศประจำวันท้องถิ่นยังมีอีกข้อคือ ลักษณะและรูปร่างของภูมิประเทศ และอาคารเป็นอย่างไร ดังนั้นการสำรวจจึงควรพิจารณาจากหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. อุณหภูมิ
2. แสง
3. ลมและหิมะ (ในบางท้องถิ่น)
4. แคล
5. ดม

ผลจากการสำรวจทำให้สามารถบอกได้ว่า เมืองไหนควรหันหน้าไปทางทิศใด เมืองร้อนที่แดดจัดควรจัดที่บังแดดของอาคารอย่างไร เมืองที่มีลมพัดแรง จะลดความเร็วลมได้อย่างไร เมืองที่มีลมพัดขมขม จะทำอย่างไรให้ทั่วถึงทั้งหมด เมืองที่มีสภาพอากาศมึนหมอกหรือแดดจืดจางควรมี FACADE อาคารแนวเรียบหรือยื่นเข้ายื่นออกมาห้อยเพียงใดและควรใช้สีอย่างไร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปผังเมือง

การนำประเภทของรูปผังเมืองไปใช้จริง



RADIOCENTRIC : แบบศูนย์รวมจุดเดียวการเติบโตเริ่มขยายออกเป็นวงรอบศูนย์กลาง



RECTILINEAR : พืดมาจากแบบแรก แต่ตัดกันเป็นมุมฉาก ผลปรากฏเป็นคาตะตรง



STAR : คล้ายแบบแรก แต่มี OPEN SPACE ที่เกิดจระหว่างแฉกต่าง ๆ



RING : คือเมืองที่สร้างล้อม OPEN SPACE ตรงกลางในมหานครใหญ่ ๆ ซึ่งสร้างถนนวงแหวนเพื่อเชื่อมย่านชานเมืองรอบตัว



LINEAR : คือเมืองที่ตัดกันตรงเส้นทางยาวของเมือง ตามกฏประเภทข้อข้างไม่อำนวยสำหรับการขยายตัว



BRANCH : คือ LINEAR ที่แตกแขนงไปด้านข้างเล็กน้อย



SHEET : คือเมืองที่เผื่อออกไปแบบไม่มีความสัมพันธ์กัน



ARTICULATED SHEET : คือ SHEET ที่หน้าแล้วอย่างรวมกันเป็นจุด ๆ



CONSTELLATION : คือกลุ่มของเมืองขนาดเท่า ๆ กัน ที่ตั้งอยู่ใกล้ ๆ รวมกลุ่มกัน



SATELLITE : คือเมืองบริวารซึ่ง ขึ้นอยู่กับเมืองแม่ตรงกลาง



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแยกประเภทของรูปร่างจะช่วยให้มองถึงประเภทของเมืองได้ดี รูปร่างแต่ละอย่างย่อมมีข้อดีข้อเสียในด้าน CIRCULATION ความใกล้ชิดของ OPEN SPACE การเชื่อมโยงระหว่าง NEIGHBORHOOD และพื้นที่ต่างๆ นอกจากนี้เรายังจำรูปร่างประเภทต่างๆ นี้ไปใช้กับส่วนย่อยของเมืองได้ด้วย เช่น ลักษณะรูปร่างของ OPEN SPACE ว่าเป็น LINEAR หรือ BRANCH หรือ RADIOCENTRIC และศึกษาประเภท CIRCULATION ว่าเป็นรูปแบบใด

ขนาดและความหนาแน่น

ขนาดและความหนาแน่น จะมีความสัมพันธ์กันเพราะมักเป็นคู่ขบถกันถึงขั้นล้นทะลัก การกระจายตัวของประชากรและชุมชนต่างๆ ภายในเมือง ซึ่งการวัดขนาด อาจวัดจากเส้นผ่าศูนย์กลาง และระยะห่างระหว่างจุดสำคัญ ๆ เช่น จากศูนย์กลางเมืองไปยังชานเมือง ส่วนความหนาแน่นอาจคำนวณด้วยตัวเลขได้หลายวิธี เช่น

- จำนวนประชากรต่อตารางไมล์
- จำนวนบ้านต่อตารางไมล์
- จำนวนพื้นที่ของพื้นที่อาคารต่อเนื้อที่ที่ดินส่วนหนึ่ง ฯลฯ

ตัวเลขของความหนาแน่นจะชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนหนึ่งของเมืองที่คับคั่งและส่วนที่ยังเบาบาง ภาพที่ได้รับจะแสดงถึงพื้นที่อยู่อาศัย ชานเมือง หรือ ศิลปะในเมืองที่เราเข้าใจได้ทันที ความหนาแน่นจะขอลิให้ทราบถึงระบบขนส่งมวลชนต่างๆ ที่จะนำมาใช้ และหากอาคารหนาแน่นเกินไปใช้รถที่ติดและอาคารที่ปรากฏ ก็จะช่วยให้เราเข้าใจเมืองได้แจ่มชัดขึ้น



PATTERN, GRAIN and TEXTURE

URBAN PATTERN คือ รูปร่างทางเรขาคณิต ที่สร้างขึ้นโดยเน้นถนน OPEN SPACE และอาคารต่าง ๆ GRAIN คือ ความหนาแน่นและละเอียดของย่านชุมชน

TEXTURE คือ ส่วนผสมขององค์ประกอบต่างๆ ทั้งขนาดและละเอียดของGRAIN ชนิดละเอียดและมี TEXTURE จะสวยงามกว่า จะปรากฏในย่านชานเมือง ถ้าพื้นที่แต่ละชั้นไม่เท่ากัน ถ้าบังใหญ่บ้าง TEXTURE ก็จะสวยงาม ในเมืองที่มีศิลปะใหญ่ๆ หลายขนาดตั้งเรียงราย จัดว่ามี GRAIN หนาแน่นและมี TEXTURE ไม่สม่ำเสมอแต่ถ้าหากทุกอาคารมีขนาดเท่ากันหมด TEXTURE ก็จะสวยงาม PATTERN, GRAIN และ TEXTURE ให้ประโยชน์ในการประเมิน FORM ของย่านต่างๆ และช่วยตัดสินได้เมื่อออกแบบ FORM ใหม่ประกอบ ตัวอย่างเช่น ย่านที่มี TEXTURE ไม่สม่ำเสมอ และมี GRAIN หนาแน่น จะช่วยตัดสินใจให้เลือกใช้ SCALE ละเอียด และงานออกแบบส่วนต่างๆ ให้เกาะกลุ่มกันมากขึ้น ในทางตรงกันข้าม ในย่านที่มี GRAIN สม่ำเสมออาคารหนาแน่นก็จะช่วยได้ด้วยการเน้นสิ่งตรงข้ามเข้าไป



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLANNING AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

URBAN SPACE (no: OPEN SPACE

URBAN SPACE คือ SPACE ที่ประกอบขึ้นจากหน้าอาคาร และพื้นดินของเมือง ส่วนมากจะมีลักษณะ FORMAL OPEN SPACE คือ SPACE ที่เกิดขึ้นจากธรรมชาติที่แทรกเข้ามาอยู่ในเมืองและล้อมรอบเมืองนั่นเองตามปกติแล้ว URBAN SPACE มักมีลักษณะเด่นพิเศษ เป็นลักษณะของอาคารที่ ล้อมรอบอยู่ หรือมีกิจกรรมพิเศษที่มักประกอบขึ้นที่นั่นเป็นต้น URBAN SPACE ควรมีผนังล้อมรอบ มีพื้นที่ที่เหมาะสมกับการใช้ประโยชน์ และมีวัตถุประสงค์พิเศษในการสร้างอย่างใดก็ตาม ถ้ามีคุณสมบัติบางอย่างที่ตรงกันก็อาจจะอนุโลมเรียกว่า URBAN SPACE ได้เหมือนกัน กลุ่มอาคารที่ทำอาคารสร้าง SPACE ขึ้นด้วย PLAZA หรือที่แยกที่ปล่อยพื้นที่เป็นทางสัญจรเท่านั้น เราถือว่าเป็น URBAN SPACE ชนิดหนึ่งที่มีความรู้สึกของสถานที่ในเมือง สถานที่เช่นนี้จะมองเป็น LANDMARK ก็ได้ NODE ของการสัญจรก็ได้หรืออาจเป็น NODE ของอาคารที่ทำอาคารได้ URBAN SQUARE อาจจัดเป็นส่วนเพื่อพักผ่อนโดยไม่ต้องมีอาคารล้อมรอบก็ได้ ถึงแม้ SPACE จะไม่ใช่ล้อมรอบก็ยังเป็น SPACE อยู่ดี เราเรียกว่า SPACE ลอยตัว

URBAN SPACE อาจมีรูปคนมาวาดได้เหมือนกัน ถนนหนทางต่าง ๆ ที่สองฝั่งมีความเทียบ หรือมีลักษณะอันเป็นยี่ง เช่น คันไม้และแนวอาคารเราเรียกว่า CORRIDOR SPACE ทั้ง SPACE ลอยตัวและ SPACE ที่วิ่งคนมาวาดล้อมรอบก็ได้ และทำที่คิดเป็นโครงสร้างของ SPACE ขึ้นตลอดเมือง



OPEN SPACE นั้น ไม่สามารถบรรยายเหมือน URBAN SPACE ได้เพราะเป็นธรรมชาติที่ไม่ได้เปลี่ยนรูปไป SCALE ของ OPEN SPACE ถ้าหากโดยทั่วไป ฟูมไม่ ถัดกัน และพื้นดิน มากกว่าวัดด้วย ความกว้างและความยาว ลักษณะของมันปรากฏออกทางตัวไม่ไปไหนขนาดกว่าเมื่ออาคารเป็นส่วนประกอบ อย่างไรก็ตามอาคารในระยะไกล ๆ หรือสะพานและถนนจะช่วยให้เสริม FORM ของธรรมชาติให้ดูดีขึ้นได้ OPEN SPACE ภายในเมืองมีจุดประสงค์ต่าง ๆ กันออกไปมาตามบ้างก็ทำเพื่อส่งเสริมให้ URBAN FORM เติบโตขึ้น บ้างก็เตรียมไว้สำหรับการขยายเมืองในอนาคต การออกแบบ URBAN DESIGN ผู้สำรวจจะคัดสรรที่ SPACE ทั้งหมดของเมืองให้โครงสร้างเดียวกัน กล่าวคือนอกจากแต่ SPACE ประเภทต่าง ๆ ออกมาการใช้สอยแล้วควรพิจารณาทุกมุมไปถึง URBAN SPACE และ OPEN SPACE ในเวลาเดียวกันด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

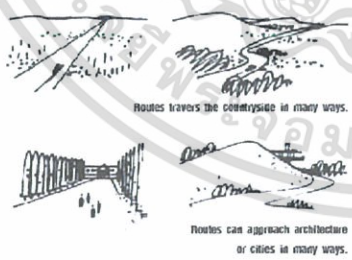
ตัวอย่างเช่น เริ่มบันทึกสวนพักผ่อนทั้งทางเดินเมืองลงบนแผนที่จากนั้นก็พิจารณาสวน ที่มีผืนน้ำเชื่อมถึงกัน เมื่อบันทึกสวนสาธารณะแล้วก็ควรบันทึก CORRIDOR SPACE ที่ยั้งระหว่างสวนเหล่านี้ต่อไป จุดเด่นที่ตกตักทั้งหมดจะกลายเป็นคล้ายขึ้น จากอาคารอันหลากหลายที่ตก เราะทราบทันทีว่า ส่วนไหนต้องการปรับปรุง ส่วนไหนต้องการเพิ่มเติมและส่วนไหนยังขาดการเชื่อมโยงกับส่วนอื่น ๆ นอกจากนี้การสำรวจยังควรจัดเรียงลำดับสวนที่ใช้พักผ่อนอย่างสงบเรียบร้อยขึ้นไปจนถึงสวนที่ใช้สังสรรค์และมีเสียงอีกทีให้เป็นระเบียบด้วย



Urban spaces formed by building masses.

ที่ดินสาธารณะของเมืองซึ่งประกอบด้วย ถนน โรงเรียน สวนสาธารณะ อาคารของรัฐ ห้องสมุด ฯลฯ ก็จัดว่าเป็น OPEN SPACE อย่างหนึ่งซึ่งเชื่อมโยงกับอาคารสาธารณะต่าง ๆ ในการสำรวจเราจะต้องมองหาแหล่งที่ตั้ง คุณภาพ และจำนวนของ OPEN SPACE ซึ่งเทศาภิบาลและสัมพันธชุมชนศึกษารวมกันของภายในเมือง

เส้นทางสัญจร: ภูมิประเทศ สถาปัตยกรรมและเมืองเป็นสิ่งที่มีรากตอกที่ต่อเนื่องกันไป ขณะที่กำลังเดินทาง เส้นทางสัญจรมีส่วนกระทบกระเทือนลักษณะของภูมิประเทศ ที่มีเส้นผ่าน รวมทั้งสถาปัตยกรรม และ เมืองที่ผ่านไปถึง มันจึงมีบทบาทสำคัญต่อ URBAN FORM ในการสำรวจจะต้องเริ่มจากนอกเมืองเข้าสู่ตัวเมือง ก่อนที่จะสร้างแผนที่ให้รัดกุมขึ้น วิศวกรจำเป็นต้องใช้วิชาภูมิศาสตร์ที่การบูรณาการระหว่างและทิศทาง ถนนบางสายหลายเส้นที่ตัดต่อกัน ถนนที่เอียงที่จะช่วยกลับทำลายโดยการค้นหาเข้าไปในใจกลางเมือง



ค้นหาที่จริงแท้: ในภูมิประเทศโล่งกว้าง เราจะต้องตรวจสอบว่าถนนในปั้งจันทน์และที่จะสร้างขึ้นใหม่ในแง่ล้อมคอบพื้นที่ดินหรือไม่ก็ได้หรือที่ติดที่ดินขอบเขตใดไทย ค่าจึงถึงมุมมองสองข้างทางข้างเรือไม่คาดคิดมุมมองอาจทำให้ทั้งแบบกระทันหัน แบบค่อย ๆ เปลี่ยนไปและแบบให้ที่เห็นเพียงบางส่วนค่าตามต่อไปคือมีส่วนใดที่คืออาคารนั้นเพื่อ "แก้ปัญหาน" บ้างใหม่บางครั้งแนวต้นไม้หรือพุ่มไม้จะช่วยให้ผู้คนเข้าเห็นบ้าง มีสิ่งใดมาบั้งการมองที่พื้นที่ที่ลงมาข้างหรือเปล่า คำคุณเองและส่วนประกอบเป็นตัวละครหรือช่วยเสริมความงามแก่ภูมิประเทศ ถนนที่วิ่งเข้าสู่หัวเมืองป้อมต้องทำ ความประณีตให้แต่ละผู้มาเยี่ยมเยือนเป็นอันลับเท้าในการสำรวจเส้นทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เราต้องบันทึกสภาพพื้นที่ และ การปรับตัวของถนนให้เข้ากับพื้นที่นั้น ความงดงามของภูมิประเทศ คุณภาพของสวน
ที่ส่งเสริม ความเด่นของถนน ความมีหลากหลายและทิวทัศน์ที่ปรับเปลี่ยนตามภูมิทัศน์ที่สวยงามและออกแนวความ
บรรทัดฐานเหล่านี้ เพื่อว่าจะได้ถนนที่ดีขึ้นต่อไป



เส้นทางเข้าเมืองและเส้นทางผ่านเมือง :

เส้นทางเข้าเมืองจะต้องแสดงสถาปัตยกรรมและตัวเมืองให้เห็นได้ดีที่สุดใน
ขณะที่พาเข้าไปสู่เมืองส่วนเส้นทางผ่านเมืองให้จะเต็มไปด้วยรถยนต์และ
รถบรรทุก เราจะต้องตรวจสอบว่ามีสิ่งก่อสร้างที่เข้าเมืองอย่างไร
อย่างไรรูปร่างลักษณะเป็นอย่างไรความสัมพันธ์กับตัวเมืองเป็นอย่างไร
พื้นที่ดินซึ่งปลูกสร้างอาคารสองข้างทางมีลักษณะเป็นเช่นไร และสุดท้าย
จะดูวิธีที่มีคนเดินผ่านต่าง ๆ ในเขตเมือง
นอกจากนี้ สิ่งประดิษฐ์ถนนสายเข้าเมืองที่เป็นเรื่องที่จะเอามาใช้
การออกแบบปรับปรุงขึ้นมาข้างถนนและงตลกตลกอื่น ๆ ทำให้ได้เอาน
ถนนวิ่งเร็วส่วนที่ถนนวิ่งช้าอย่างใด ถนนต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อกับจุดต่อมรด
และสถานีจอดรถอย่างไรการเข้าออกมายังเมืองใหม่ ที่สำคัญที่สุดก็คือ

ความสัมพันธ์ระหว่างความหนาแน่นของถนนกับอาคารต่าง ๆ ด้านนอกได้ว่าถนนสายใหญ่เกิดขึ้นเพื่อให้อาคารใหญ่
และสายใหญ่เกิดขึ้นเพื่อเพียงผ่านไปที่ยังที่อื่น ๆ ได้จะหรือสมาชิก

ถนนสายหลัก :

ถนนแยกต่าง ๆ จะเชื่อมต่อกันเป็นโครงข่ายออกไปจากถนนใหญ่อีกต่อหนึ่ง ส่วนใหญ่ถนนเหล่านี้จะมีสัญญาณไฟ
ห้ามรถเป็นระยะ ๆ และมีทั้งรถที่จอดเดินถนน เราต้องตรวจสอบว่าทางรถและทางคนเดินถนนเปลี่ยนหรือเปล่า จุดไหนที่เห็น
ชัดเจนบ้าง การข้ามถนนต้องรถคนเดินเท้าและจักรยานมีหลายมากพอหรือไม่ การใช้สัญญาณไฟและทางข้ามปลอดภัยพอหรือ
เปล่า รอยต่อส่วนมากที่เชื่อมสายใหญ่หรือถนนสายเล็ก จำเป็นต้องแก้ไขเปลี่ยนแปลงตัวถนนอย่างไรถนนสายเล็กมีวิธี
ป้องกันรถที่วิ่งเร็วออกมาจากถนนสายใหญ่อย่างไร ขนาดและสัดส่วนของถนนสายเล็กเป็นอย่างไรและสัมพันธ์กับขนาดของ
เขตที่ตั้งหรือเปล่า จำเป็นต้องปรับปรุงหรือขยายออกบ้างไหม คำถามเหล่านี้จะช่วยให้การสำรวจได้ผลดียิ่งขึ้น ดังได้อธิบาย
มาก่อนแล้วว่าความสำคัญของทางสัญจร เขตที่ตั้ง เข้าขอบ LANDMARK และ NODE นั้นไม่ใช่ทั้งหมด จะเน้นจุดไหนขึ้นอยู่กับ
กับขนาดของเมืองและพื้นที่ทำการสำรวจ ตัวอย่างเช่นสำรวจถนนทั้งเมือง เราควรดูถนน ทางสัญจร เขตที่ตั้ง และ OPEN
SPACE เป็นหลัก อย่างไรก็ตามเราควรสำรวจทุกระดับเขตที่ตั้งจะจำเป็นและทำได้ยากกว่าเพื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เขตที่สร้างในเมือง :

ทุกๆ เมืองจะประกอบด้วยสิ่งที่ย่านหรือเขตที่ตั้งอยู่ต่างๆ มากมาย แต่ละเขตมีลักษณะแตกต่างกันไป ภาพของเมืองที่เราเห็นคือการจัดเขตที่ตั้งเหล่านี้ บางเขตดูเด่นกว่าเพื่อน บางเขตก็พรางซ่อนลับซอกอื่น บางเขตมีลักษณะเป็นระเบียบเรียบร้อยและบางเขตก็สลับซับซ้อนหลากหลายเขตจะมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะและขนาด



Modulating the approach route by screening a portal.



The foreground of a city should reinforce a view, not distract from it.



A clear route with its own strength of character aids orientation.



Recording the visual sequence of a route.

Back Next Menu

อยู่รวม เมืองเล็ก ๆ จะมีเขตที่สร้างกันหลายเขต ส่วนหนนควรวางมีม ทาถึง 50 หรือ 100 เขตก็ได้ PATTERN ของเขตที่ตั้งมีส่วนสัมพันธ์กับ PATTERN ของเส้นทางด้วยรอบข้างมาก ขนาดของเขตอาจตั้งรวมจากเส้นทางสัญจรภายในเขตในจุดงกตัวอย่างเช่น ศูนย์การค้ามักจะมีการเข้าถึงได้ ย่านพักอาศัยมักจะมีความสูงของอาคารอยู่ในระดับเดียวกัน แต่บริเวณของย่านที่และใหญ่โตกันแล้วที่จะเดิน ได้เขตที่ตั้งนั้นจะมีลักษณะเป็นปีกแยกกันเขตที่ "แข็ง" นั้นจะมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกันดี เช่น WALL STREET GOORGETOWN BEACON HILL GARDENWICH VILLAGE THE LOOP เป็นเส้น เขตที่รอง ๆ ลงมา มักจะใช้ชื่อตามเรื่องราวในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น เช่น MARKET STREET MAIN STREET FOGGY BOTTOM SILVER SPRING และ EROOKLINE เป็นเส้น เมืองในสหรัฐก็เหมือนกับเมืองอื่น ๆ ทั่วโลกที่สะท้อนให้เห็นลักษณะของวัฒนธรรม การเติบโต และการพัฒนาของเมืองในเชิงที่ตั้งขึ้น ตัวอย่างเช่น DOWNTOWN คือย่านในกลางเมือง UPTOWN คือย่านที่บนเมือง MIDTOWN คือย่านตรงกลางระหว่าง 2 ย่านเขต CHINATOWN และ HARLEM คือย่านที่แตกต่างคือ THE O'THER SIDE OF THE TRACKS คือย่านที่อยู่คนจน ๆ ใกล้เคียง ๆ โรงงานอุตสาหกรรม นอกเขตนี้ยังมี THE WATER FRONT และ THE OUTSKITRS เป็นอาทิ

Back Next Menu

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลองรูป : มีสิ่งใหม่ ๆ คำสั่งจะก่อรูปขึ้น เช่น ย่านพักอาศัยแบบใหม่ในเมืองข้างหรือใต้
ความสัมพันธ์ : ส่วนต่าง ๆ ที่กล่าวมาที่สัมพันธ์กันอย่างไร โดยเฉพาะกับ PATTERN ของเส้นทางสัญจรทั่วทั้งเมือง
 จุดที่ขยับหรือขยายตัวบ้างที่ไม่สามารถระบุได้ชัดเจนเพราะขาดลักษณะและรูปทรงที่กระตุ้นเพียงพอ และสิ่งเหล่านี้บางอย่าง
 จะเป็นเป้าหมายของงาน URBAN DESIGN ได้หรือไม่

โครงสร้างของเขตที่ว่าง

หลังจากที่ได้แยกแยะส่วนต่าง ๆ
 ของเมืองออกไปแล้วงานขั้นต่อไปก็คือการวิเคราะห์เขตที่ตั้งซึ่งนับเป็นหน่วยย่อยที่ประกอบกันขึ้นเป็นเมืองใหญ่ในเกาะสำรวจ
 วิเคราะห์เขตที่ตั้ง เราจะต้องสังเกตุเกณฑ์ขึ้น

รูปทรง : รูปทรงภายนอกของสถานที่เป็นอย่างไร มีโครงสร้างที่พื้น 3 มิติ และ 2 มิติอย่างไร ความหนาแน่นและลักษณะ
 ของกลุ่มอาคารปรากฏอย่างไร สีสันที่ต่างกันแค่ไหนและในรูปใด ค้นหาทิศทางที่ไม่แน่นอนที่นั่นเมื่อไรข้างจะอธิบายถึงทาง
 เก็บทางกรวยสัญญาณและไฟถนนได้อย่างไร รูปทรงทั้งหมดหรือตัวใดบ้างที่เป็นระเบียบและไม่เป็นระเบียบ เขตที่ตั้ง
 นั้นควรปรับปรุให้ขึ้นอย่างไร สถานที่คู่มือเล่มนี้ให้แนวทาง PATTERN ทั่วไปเป็นอย่างไร URBAN SPACE ปรากฏใน
 รูปใดบ้าง



กิจกรรม : คนที่นั่นเขาทำอะไรกันบ้าง สถาปัตยกรรมและเขตกัน ๆ ของประโภภได้หรือไม่ กิจกรรมต่าง ๆ รวมตัวกันเป็น
 อะไรบ้าง PATTERN ของกิจกรรมเปลี่ยนไปตามวัน สัปดาห์ หรือฤดูกาล ย้ายใจกลาง เขตที่กว้างหรือไม่ ดึงเข้าหากิจกรรม
 ซึ่งสอดคล้องอยู่ในเขตอย่างไร อะไรที่เป็นอันตรายในสถานที่นั้นบ้าง

จุดเด่น : อะไรคือจุดเด่นสำหรับเขตที่ตั้งนั้น NODE หรือLANDMARK หรือที่ว่าง ๆ อะไรเป็นตัวดึงดูด ให้ย่านธุรกิจ
 กลางเมือง มีอะไรเป็น OASES หรือที่พักผ่อนบ้าง และย่านพักอาศัยที่สงบเงียบ มีอะไรเป็นจุดนำศูนย์กลางของชุมชนบ้าง

การเดินทาง : เส้นทางเพื่อการสัญจรหลักในเขตที่ตั้ง มีอะไรบ้าง ที่ดินแต่ละแปลงกันอย่างไร คนที่นั่นใช้สัญจรด้วยวิธีไหนหรือมีข้อต่อกับ
 ทางสัญจรที่ไกลกว่าได้ไหมขนาดของถนนเพียงพอหรือใหญ่โตเกินไปหรือเปล่า ขอบเขตของเขตที่ตั้งกำหนดไว้อย่างไร

รูปแบบการ : มีอะไรบ้างที่เป็นสัญลักษณ์ประจำเขตที่ตั้ง มีหน้าตาเป็นอย่างไร มีชีวิตชีวหรือไม่ถ้าไม่ทำอะไรให้มีได้บ้างมันดู
 สัมพันธ์กับเขตล้อมรอบๆ ตัวและกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในชุมชนนั้นหรือไม่ หรือว่าเป็นเพียงสัญลักษณ์ที่ปรากฏความหมายใด ๆ
 ทั้งสิ้น



Some districts have unique unifying features.



Patterns of routes help define a district; scales of distance help determine its size.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดร่วม : อะไรบ้างที่ที่ที่เขตที่ตั้งเสื่อมโทรม จะต้องแยกให้ออกระหว่างความสับสน และความเสื่อมโทรมที่เป็นอันตรายแท้จริง
วัดขนาดจำนวนเท่าใดจริงจะทำได้โดยทฤษฎีและผังเขียน



What are the major vistas of a district?



What are the blighting threats to a district?

การเปลี่ยนแปลง : เขตที่ตั้งมีรูปที่เปลี่ยนแปลงทั้งภายในและขอบเขตรอบนอกอย่างไรบ้าง การขยายตัวออกไปทางทิศใด
ด้านขอบนอกกำลังขยายตัวหรือไม่ และ จะเข้าไปได้อย่างไร มีทางใดบ้างที่จะปรับปรุงให้เขตที่ตั้งนั้น ๆ มีแรงขึ้น

การปรับปรุง : จุดที่ขาดการช่วยสร้างเขตที่ตั้งขึ้นใหม่ จะทำได้อย่างไร มีอะไรบ้างในเมืองที่กำลังจะกำเนิดขึ้นมาใหม่ เขตที่ตั้ง
รอบนอกส่วนไหนของเมืองที่ควรได้รับการพิทักษ์ และปรับปรุงเพื่อให้องค์กรเป็นส่วนหนึ่งของเมืองทั้งหมดเพราะวิฤตภาวะที่
บรรจบเขตที่ตั้งสำคัญ ๆ ใช้อย่างไร เราเก็บข้อดีและข้อเสียตลอดจน จุดอ่อนของศคใหม่ ความแตกต่างกันในระหว่างเขตที่ตั้ง
ต่าง ๆ เป็นอย่างไรทั้งทางลักษณะและตำแหน่งที่ตั้ง



How busy is the city core at different time of the day and week.



Active areas also need places of repose.

โครงการเขตเมืองรวม :

การสร้างเขตที่ตั้งและ NODE ต่างๆที่ให้ทราบได้ว่าจุดไหนของเมืองมีลักษณะหน้าที่ต่างกันอย่างไร โดยทั่วไปแล้ว เขตที่ตั้งมัก
จะแบ่งออกเป็น ที่พักผ่อน ที่ทำงาน ที่ขายของ ที่เดินทาง ที่พักผ่อน ที่ช้อปปิ้ง และที่ที่หาที่พักอาศัย การกำหนดที่ตั้งของกิจกรรม
เหล่านี้ให้ดีและสัมพันธ์กัน ย่อมจะส่งผลให้ถึงเหตุผลและผลสะท้อนในด้านการใช้งานเป็นสำคัญ โครงการสร้างของกิจกรรมในแต่ละ
ชุมชนจะขึ้นอยู่กับความหนาแน่น สภาพที่ภูมิประเทศ และเส้นทางจราจรส่งจากรถอย่างเช่น ในย่านพักอาศัยหนาแน่นจะมีศูนย์
การค้าที่ตั้งอยู่ในระยะที่เดินได้ ส่วนในย่านพักอาศัยเบาบางมักจะใช้รถยนต์เดินทางจากหลายชุมชนไปสู่ศูนย์การค้าร่วมกัน
พื้นที่ภูมิประเทศเป็นสำคัญกำหนดเส้นทางและที่ตั้งของศูนย์ต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตลอดจนโรงพยาบาลและสถานบันเทิงด้วยเส้นทางที่คึกคักใหม่ มักจะเปลี่ยนโครงสร้างของชุมชนโดยการย้ายสิ่งที่เป็นสาธารณะ
มาก ๆ ออกไปจากเดิม ตัวอย่าง เช่น ศูนย์การค้าใหญ่ที่เปิดขึ้นตามชานเมืองบริเวณรอบนอก และร้านค้าเล็ก ๆ ประจำตำบล
ตามเส้นทางที่คึกคักออกไปจากใจกลางเมืองเป็นการศึกษาโครงสร้างของกิจกรรมที่กว้างขวางพอจะแสดงให้เห็นศูนย์การทาง
งาน และที่ที่ก่อภัยโดยทั่วไปตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและเขตที่ตั้งได้ชัดเจนทีเดียว เมื่อเข้าไปประกอบกับ
การสำรวจเส้นทางแล้ว ทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมและระบบ CIRCULATION ชัดเจนยิ่งขึ้นนอกจากนี้สิ่งที่
จะเห็นความหมายก็คือ จุดที่เป็นปัญหาและบริเวณที่เป็นส่วนเชื่อมต่อระหว่างกิจกรรมต่าง ๆ ด้วย

การปรับทิศทาง : การจัดโครงสร้างของเมือง ถ้าปราศจากความสัมพันธ์ที่มองเห็นได้แล้วจะทำให้หลงและเกิดความสับสน
อย่างมาก การปรับทิศทางจะมีบทบาทสำคัญในเรื่องการจัดเมืองที่มีเอกลักษณ์และมองเห็นได้ LANDMARK จะช่วยปรับทิศทาง
ไว้ที่ที่จุด ตัวอย่างเช่น ศิวะพี สูง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้ก็ยังมีเขื่อนหรือฝายทะเล เขื่อนของเขตที่ตั้งมุมมองพิเศษ เช่นถนน
ที่เชื่อมสถานที่ ๆ รั้งกันไว้ และเขตที่ตั้งที่มีลักษณะเด่นพิเศษ เป็นตัวสำรวจลงไป การสำรวจปรับทิศทาง ควรทำทั้งระดับ
เมืองและระดับย่อย เช่น ย่านการค้าและย่านสถาบัน โดยเฉพาะในย่านที่มีคนต่างเมืองพลุกพล่าน เช่น สวนพินและย่าน
การกีฬาในกลางเมืองแล้วควรต้องออกแบบช่วยปรับทิศทางให้สอดคล้องไปจากนั้น ซึ่งมักก่อให้เกิดความสับสนและไม่ได้รับ
ความสนใจเท่าใดนักที่ทำการสำรวจไม่คุ้นเคยกับสถานที่ที่มองเห็นสำรวจปรับทิศทางเองแล้ววิธีที่ดีที่สุดก็คือวิธี

INTERVIEW-MAP



ปัญหา : ลักษณะสภาพแวดล้อม เช่น รอยร้าวบนทางเท้าหรือถนน ภาครั่วที่ทิ้งอครก ล้อหินของต้นไม้ทางเดินเท้าประตูบาน
กอลที่ถล่มถล่มของอาคารใช้งาน ลักษณะประจักษ์ การบำรุงรักษาและความเสื่อมโทรมทั้งสิ้น ปัญหาเป็นส่วนที่เล็กน้อยที่สุด
อย่างหนึ่ง การสำรวจควรมีป้ายประเภทต่าง ๆ เช่น ป้ายโฆษณาสินค้า ป้ายบอกทาง ป้ายรถติดและอาคารร้านค้า ตลอดจนโรง
जारตและ โรงแรมป้ายประเภทต่าง ๆ มีลักษณะไม่เหมาะสมทั้งที่ขึ้นอยู่คนสถานที่และการใช้ตัวอย่างเช่นป้ายรถและป้าย
ติดเท้าที่แยกการก้าวที่ควรทำให้เหมาะสมกับคนเดินเท้า ป้ายโฆษณาใหญ่ให้เหมาะกับผู้ชมขยับย่น ป้ายบนทางหลวงไม่ควร
มีนอกเหนือไปจากป้ายบอกทางเท่านั้น ป้ายโฆษณาที่ผิดที่ผิดที่ควรทำให้ซ่อนง่ายและขี้ใจรว ดังนั้นเป็นต้น ป้ายที่ควรใช้
ระดับถนนและป้ายอาคารที่ป้ายนี้ไม่ได้ที่กับรถที่ด้วยการลดความสับสนในการใช้ลงเขียนของ

การสำรวจรายละเอียดย่อย จึงควรรวมการสำรวจป้ายเข้าไว้ด้วย นอกจากที่สำรวจคุณภาพ และสภาพของเท้าทั้ง
ในสวนสาธารณะและร้านค้าขยะ ไฟฟ้าข้างถนน ทางเท้า ขอบถนน ต้นไม้รั้ว ประตูทางเข้า หน้าต่างร้านค้า ฯลฯ อันเป็นสวน
ประดับของถนนและเมืองที่ควรสำรวจกันไปด้วย

บริเวณถนน : ความยุ่งยากส่วนใหญ่ของเมือง คัดขึ้นเพราะเราออกถึงทางเดินเท้าอันเป็นการสัญจรที่ปลอดภัยและสะดวก
แห่งของเมืองซึ่งที่การเดินเท้าอย่างดีเชิงคุณภาพใหม่ ๆ และมหาวิทยาลัยหลายแห่งเริ่มที่จะขยายการเดินเท้ามาใช้ ยกต่าง ๆ
ในเมืองที่ควรทำเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่ติดใจก็มิใช่เพราะสียวดคนเข้ามาตีบช่อง หากแต่ว่าการแยกทางระหว่าง
คนเดินเท้าและรถยนต์ต่างหากที่ไม่ดีที่ให้อุปปะทะกันเสมอๆ การขจัดรถยนต์เดินไปก็ทำให้เมืองแห่งนั้น ดังนั้นวิธีแก้ไขก็คือ
อย่าให้รถยนต์ขับขวางทางเดินเท้าได้ และให้วิ่งด้วยความเร็วต่ำโดยมีระบบ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถนนที่ผ่านตลอดให้โดยที่ตึก

การตรวจสอบคุณภาพทางเดินเท้าในย่านชานเมืองควรมีที่ความกว้าง สภาพผิวพื้น ความหนาแน่นของต้นไม้ และส่วนประคอง
กันน้ำบ้าง ซึ่งต่อไปจึงเป็นการเดินเท้าที่ปลอดภัยที่ที่ไว้ การเดินต้องสะดวก เช่น สีแยกและสะพานลอยเป็นต้น การมีสีแยก มาก
ๆ เพื่อให้รถวิ่งสองขั้วขึ้นเห็น เป็นอุปสรรคต่อคนเดินเท้าเป็นอย่างมาก เพราะต้องคอยข้ามถนนเป็นเวลานาน การที่อาคารกลาง
ถนนและชะลอความเร็วของรถจะช่วยให้ได้มาก ทางม้าลายควรทำที่สะดวกและมีระยะที่ชัดเจน

ในย่านเก่าที่มีทางข้ามผ่านอาจจะเสียตึกก็ไปเป็นจำนวนครั้งต่อครั้ง การแก้ปัญหาที่คิดคือแยกถนนคนเดินออกจาก
กันด้วยการสร้างทางเดินลอยเหนือถนน แต่ในเมืองส่วนใหญ่อาจมีปัญหามาก ขวัญใจกลางเมืองเล็ก ๆ อาจที่เป็นที่เฉพาะ
สำหรับคนเดินเท้าเท่านั้น รถจะวิ่งอยู่บนถนนรอบนอกและข้ามมาจอกลิเซรียที่วิ่งใจกลางเมืองกลางเมืองดังกล่าว การเข้าถึง
ของการแก้ปัญหาด้วยวิธีนี้คือ พยายามมีให้รถข้ามถนนกับคนเดินเท้าแยกที่แยกตนเอง ในย่านชานเมือง ซึ่งเป็น
สถานที่ที่ก่อภัยที่เช่นเดียวกัน การสำรวจดูทางเท้าที่เชื่อมระหว่าง NEIGHBORHOOD กับศูนย์ว่าเด็กเล็กต้องเดินข้ามถนน
หรือเปล่า อีกทั้งหัวมุมของหัวมุมในระยะที่เหมาะสมสำหรับอาคารคนและขับรถหรือไม่



An old facade, the Flatiron Building in New York.

Consider the quality of details.



A very detailed analysis of a district can be helpful.

Central areas should be designed to accommodate pedestrians.



Bus terminals below, pedestrian area above from the plan for Haux, England.



In every city the pedestrian should be given primary consideration.

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

VISTA และ SKYLINE : เมืองทุกเมืองจะมี VISTA ที่ไม่ซ้ำกันอย่างน้อยหนึ่งแห่ง ตัวอย่างเช่นเมือง DALLAD ในรัฐ TEXAS มองมาจากทางตะวันตกจะเห็นกลุ่มอาคารระฟ้าอาคารหนึ่งแห่งเด่นกลางพื้นที่ภูมิประเทศที่ราบเรียบ เมือง CHICAGO ตรงทางซ้ายจะเห็นภาพฝั่งทะเลสาบที่สวยงาม เทียบอยู่ข้างถนน กรุง NEW YORK ทางทิศตะวันตกก็ให้ภาพประทับใจ เช่นเดียวกับเมือง SALT LAKE CITY ที่เด่นผ่านเทือกเขา ROCKIES แต่ที่คือ VISTA ที่เด่น ๆ ของเมืองซึ่งกว่าได้รับการพิชิตรักษาเอาไว้



Back Next Menu

VISTA ที่มองดูขมุกขมัวจากตัวเมืองทำให้คิดถกมยะ ประจักษ์ต้องถ้ำเห็น ตัวอย่างเช่น VISTA ของถนนที่ลดลงสู่หุบในนคร SANFRANCISCO และ VISTA ของถนนที่ลดลงสู่แม่น้ำและชายทบนฝั่งตรงข้าม ในเมือง RICHMOND รัฐ VIRGINIA เป็นต้น ทิวทัศน์ที่มองเห็นและมองจากตัวเมืองนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของ URBAN DESIGN บางแห่งต้องออกกฎหมายคุ้มครองไว้ เช่น ฝั่งแม่น้ำ POTOMAC ตอนเหนือภูเขา MOUNT VERNON บางแห่งก็มีสถาปัตยกรรมร่วมประดับในที่ ๆ ภูเขา-สวนแก้วที่ยังช่วยให้อุดหนุน เช่น ดิน WEST POINT บนทะเลของแม่น้ำ HUDSON RIVER เป็นต้น การสำรวจทาง URBAN DESIGN การบันทึกจุดต่าง ๆ ดังกล่าวมาที่โดยเฉพาะทางลักษณะเมืองและมุมมองจากเมือง ว่าจุดไหนสำคัญมากและจุดไหนสำคัญรองลงไป นอกจากนั้นการพิจารณาจุดคล้าย ๆ กันจะปรับปรุง VISTA ทั้งสองประเภทได้อย่างไรบ้าง ถ้าจำเป็นต้องทำการสำรวจควรทำต่อไปถึง SKYLINE ของเมืองด้วย SKYLINE เป็นภาพแสดงออกถึงความเป็นอยู่ในชีวิตจริง และในขณะที่เดียวกันก็เป็นงานศิลปะด้วย URBAN SKYLINE คือการรวม VISTA และ URBAN FORM ให้ปรากฏออกมาเป็นภาพที่สัมพันธ์กันให้มากที่สุด องค์การที่ห้ให้ SKYLINE ส่วนรวมเสียไปควรรักษาไว้ได้ด้วยการรักษาและสำรวจทั้งหมดและมี SKYLINE หลายจุดที่อาจเข้าไปได้ด้วยเพียงการเสริมคิดค้น ๆ ขึ้นใหม่เฉพาะในเมืองเท่านั้น การเปรียบเทียบจุดต่าง ๆ ระหว่างจุดสูงที่สุดด้วย กับกลุ่มตึก 2-3 หลังจะพบว่าอย่างแรกจะต้องออกแบบให้รูปทรงมากกว่าอย่างหลัง การออกแบบของกลุ่มตึกสูงอย่างธรรมดา ๆ ในเขตชนเมืองย่อมจะให้ผลต่อส่วนรวมดีกว่าตึกที่เด่นผิดปกติเพียงหลังเดียว

Back Next Menu

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อีกสิ่งหนึ่งที่ช่วย VISTA และ SKYLINE ที่ดูงดงามก็คือแสงไฟยามค่ำคืน มีโดยเมืองที่ยามค่ำคืนช่วยทำให้
ทิวทัศน์งดงามกว่าตอนกลางวัน แสงไฟส่องทางสีต่างๆ รวมทั้งแสงที่สว่างเข้มจะช่วยให้ทัศนียภาพที่งดงามขึ้นเต็มจุด
และเห็นเด่นชัดกันไป หอคอยใหม่ๆ ที่สร้างขึ้นอย่างโดดเด่นควรรวบรวมการพิจารณาในเรื่องนี้เป็นพิเศษ ตัวอย่างที่เห็นชัดได้แก่
ตึกลานกลางเมือง DETROIT แสงไฟประจำเมืองส่วนใหญ่อยู่ภายใต้ความควบคุมของรัฐ เมืองที่มีไฟตกแต่งแนวทิว
จะช่วยให้ทัศนียภาพสว่างตลอดทั้งเมือง ตัวอย่างที่เห็นชัดได้แก่ เกาะ MANHATTAN

เวาตามาเมือง MANHATTAN ได้ทางสองฝั่งด้านยาวและด้านใต้ข้ามลำน้ำที่ใหญ่
ในตอนค่ำทัศนียภาพจะปรากฏเด่นชัดด้วยแสงไฟเป็นระยะ ๆ ประกอบกับแสงไฟของเมืองที่เกาะกันเป็น MASS ใหญ่
นอกจากนี้ระบบระบบเขื่อนยังควบคุมไฟไว้ด้วยที่ให้มีของพื้นรูปสะท้อนเงาที่ออกไปประกอบกับ MASS นั้น ภาพเขื่อนที่มี
ความงดงามและน่าทึ่งไปไว้ใช้ทั่วไปการสำรวจตอนกลางคืนจะให้เห็นและน่าทึ่งกว่า ประดับไฟตอนไหนและอย่างไรเพื่อ
ที่ได้ภาพประทับใจอย่างนี้บ้าง

ในลักษณะการ: ลักษณะของรูปทิวทัศน์อื่น ๆ ที่ไม่ใช่สถาปัตยกรรมยังมีมากมาย เช่น ขบวนแห่งวันฉลองปีใหม่
ในเมือง PHILADELPHIA ขบวนแห่ง ROSE BOWL ในเมือง LOS ANGELES และงาน MARDI GRAS ในเมือง NEW
ORLEANS เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็น IMAGE ประจำเมือง ซึ่งสถาปนิกควรยอมรับและช่วยปรับปรุงคุณภาพของเมือง
ให้เหมาะสมกับกิจกรรมเหล่านี้ไม่มากเกินเมืองหนึ่งเมืองไป ประวัติศาสตร์ที่หล่อหลอมในความทรงจำ



ของชาวเมือง สถาปัตยกรรมควรแสดงถึงลักษณะที่วิจิตรถึงที่น ของเมืองที่ก่อสร้างอย่างต่าง ๆ ประจำท้องถิ่น ในยุคที่ถึงขั้น
ใหม่แล้ววิจิตรลักษณะ ประจำเมืองต่าง ๆ รวมอยู่บ้าง เพื่อให้ดูกลมกลืนกัน สถาปัตยกรรมในแต่ละเมือง ควรสอดคล้องลักษณะ
ที่ที่ประจำเมืองนั้น ๆ เช่นเมือง BOSTON เป็นศูนย์กลางการศึกษาและการค้า กรุง NEW YORK เป็นศูนย์กลางเศรษฐกิจและการเงิน
เมือง MIAMI เป็นศูนย์กลางพักผ่อน เมือง PITTSBURGH เป็นศูนย์กลางเหล็กและเมือง DETROIT เป็นศูนย์กลางรถยนต์ ดังนั้น
เป็นต้น



Nonoptical aspect. An animal parade.

บริเวณที่เป็นปัญหา: ผลของการสำรวจ ด้วยตาเปล่าจะปรากฏออกมา
ในรูปของแผนที่ ซึ่งแสดงจุดที่มีปัญหาเปรียบเสมือนเป็นเกาะวิจิตร
โดดเด่นที่ในแผนที่นั้นเองจึงได้เห็นบริเวณซึ่งกลืนกันและรอยต่อ
ปะทะกัน บริเวณที่ไม่ได้รับการปรับปรุงพัฒนา บริเวณที่ไม่ทราบว่าเป็น
อะไร บริเวณที่เก่าแก่ บริเวณที่ขาดรูปทรง บริเวณที่มีป้ายสับสน
บริเวณที่มี CIRCULATION ผ่งตึง บริเวณที่มีระบบถนนไม่สมบูรณ์
หรือบริเวณที่ VISTA ถูกบดบัง ฯลฯ แผนที่ ๆ ใดที่วินิจฉัยเป็นอย่างดีแล้ว
จะนำไปใช้ออกความ คิดได้โดยตามอำนาจโครงการปฏิบัติจริงต่อไป



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

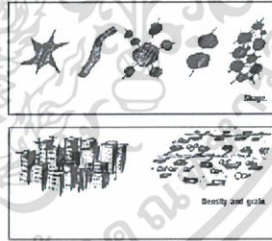
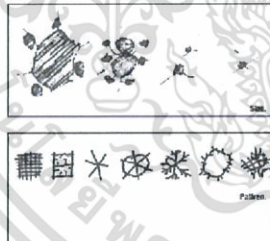
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE URBAN DESIGN PROCESS
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



7.4 องค์ประกอบของเมืองใน URBAN DESIGN VISUAL

SURVEY

องค์ประกอบเมือง: ผู้ที่ทำการสำรวจเมืองของตนเองย่อมจะใช้หลักคิดและคำศัพท์ใช้งานเฉพาะตัว ในการสำรวจ FORM ของเมืองนั้น เราต้องรู้ประกอบจึงสัมพันธ์กันหลายอย่าง เช่น ทางสัญจร LANDMARK NODE จุดที่คั่ง และเส้นขอบเป็น โครงสร้างใหญ่ สิ่งอื่น ๆ ที่ตามมาจะเป็นเพียงส่วนเติมเต็มซึ่งเมื่อรวมเข้าด้วยกันแล้วจะกลายเป็นลักษณะประจำเมือง ขึ้น URBAN FORM มีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกันเป็นลูกโซ่สิ่งนี้ คือ ขนาดของเมืองซึ่งหมายถึงจำนวนประชากรและขอบเขตบนพื้นดินจะโยงไปถึง รูปร่าง ซึ่งหมายถึง ลักษณะของแปลนทางถนน และรูปร่างหน้าอาคารต่าง ทั้งขนาดและรูปร่างจะเสริมด้วย PATTERN ซึ่งเป็นรูปทรงเรขาคณิต ทั้งหมด รูปร่าง และ PATTERN จะโยงต่อไปถึงความหนาแน่นซึ่งขงถึงความ แน่ของพื้นที่ของประชากรและสิ่งก่อสร้างทั้งหลาย ความหนาแน่นนี้ปรกฏออกมาเป็นรูป TEXTURE และ GRAIN ซึ่ง แสดงถึงความแน่นของสิ่งหรือความแตกต่างกันในกลุ่มประชากรและกลุ่มอาคารอีกทีหนึ่ง



เราต้องจำส่วนต่างๆ ของเมืองไว้ได้ด้วยการที่กิจกรรมต่างๆ ประจำท้องที่ กิจกรรมเหล่านี้มีทั้งส่งเสริมกันและขัดแย้งกัน ความขัดแย้งกับความสนับสนุนไม่เหมือนกันชีวิตในเขตรอบเคียงการควบคุมช่วยซ้อนเพื่อให้เกิดชีวิตชีวา และกลายเป็นแม่เหล็กดึงดูดให้ผู้คนเข้ามาทำกิจกรรมร่วมกัน โดยที่มีทางสัญจรทำหน้าที่เป็นเสมือนบริเวณที่มีกิจกรรมเด่น ๆ จะเชื่อมต่อกันไปทำให้ติดงอแงต่อเนื่องเป็นช่วง ๆ ภาพที่ปรากฏจึงมีความเข้มข้นและเจือจางสลับกันไป การให้ส่วนต่าง ๆ ของเมืองขึ้นอยู่กับระยะแบ่งของถนนซึ่งเวลาในแต่ละวัน แต่ละสัปดาห์ แต่ละฤดูกาลจะเป็นตัวกำหนดว่าควรแบ่งออกให้เกิด PATTERN OF MOVEMENT ได้อย่างไร PATTERN OF MOVEMENT นี้จะช่วยกำหนดเขตที่ตั้งและทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมโยงให้ ส่วนกิจกรรมทั้งหมดทั้งนี้ ๆ ปีของวงจร วัฏจักรน้ำ วัฏจักรอากาศ และวัฏจักรดิน จะคอยกำกับให้ URBAN FORM ตามตัวเมืองขึ้นเองมีระเบียบ ภาพสะท้อนของเมืองจะให้ VISTA จากธรรมชาติเป็นตัวช่วยนำองค์ประกอบทั้งเล็กและใหญ่ คมปกคลุมเร้าหรือลึกลับจะดู

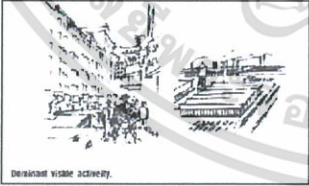
การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของโรงเรียนเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทสูง ๆ ต่ำ ๆ อยู่แล้ว ลักษณะธรรมชาติที่มีความคงทนพิเศษจะช่วยให้เมืองน่าดูยิ่งขึ้นไปอีก

อาคารเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเคลื่อนย้ายไม่ได้ ดังนั้นกลุ่มอาคารจึงกลายเป็น PATTERN OF MOVEMENT นอกจากรูปแบบการจัดกลุ่มอาคารยังก่อให้เกิด URBAN SPACE ซึ่งคล้ายกับช่องหรือที่ว่างกลาง MASS ครบทางเข้าเมืองอาจจัดด้วยประตูเมืองหรือเขตที่ตั้งกำแพงคั่นขึ้น การเว้นช่องว่างเพื่อหยุดพักในย่านที่อยู่อาศัยจะช่วยให้ว่างคูลทึบและเกิดเป็น OASES ขึ้นเขตที่ตั้งต่าง ๆ ในเมืองจะต่อเนื่องกันไปด้วยการใช้สอยและลักษณะท่าทางตลอดจนจุดประสงค์ที่ไม่เหมือนกัน บางเขตอาจสร้างขึ้นเพื่อคนจำนวนพวกหนึ่งหรือประเภทหนึ่ง หรือแยกเพศก็ไม่ได้ทั้งสิ้น

ความรู้ในเรื่องการมอง LANDMARK PATTERN และรูปร่างต่าง ๆ นั้นเกี่ยวข้องกับารับทิศทางทั้งสิ้น เพราะสิ่งที่มีองค์ประกอบได้แก่หน้าของตึกสูงตึกต่ำ และความเข้มของสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา เป็นสิ่งที่สังเกตเห็นได้ง่ายและเป็นรากฐานของความแปลกพิเศษในเมือง เรามักทราบสิ่งนี้ด้วยตาของเมืองตลอดจนแว่นต่าง ๆ ของมัน เช่นสถานที่และอาคารที่ไม่เห็นแต่จะส่องประกายของฟ้า หรือทุกสิ่งทุกอย่างของเมืองรวมกันเข้าเป็น URBAN DESIGNER จะห้องหรือมองทุกส่วนของเมืองเข้าด้วยกันไม่ได้โดยง่ายถึงแม้ความแตกต่างของรูปแบบ อาจหรือการเรียงของอาคารต่าง ๆ เลย



ตัวอย่างเช่น ด้านทางซ้ายใช้เครื่องหมายลูกศร อาคารที่จัดวางให้แนว LANDMARK ให้อาคารเครื่องหมาย X ตัวใหญ่ ๆ VISTA เขียนเป็นเส้นแนวมองจุดป้อนหาให้ไร้ชัดเจน และย่านที่ ๆ ไร้สีเทา ฯลฯ แผนที่ซึ่งแสดง FORM และจุดเด่น ๆ ของเมืองควรรวมอยู่ในแผนที่เดียวกัน

นอกจากนี้ให้แสดงรายละเอียดปลีกย่อยในแผนที่อื่น ๆ

แผนที่สำรวจที่ควรรวบรวมควรประกอบด้วยดังต่อไปนี้คือ :

1. สภาพพื้นที่ภูมิประเทศ
2. สภาพแผนที่อาคารซึ่งรวมถึงทิศทางของ เขต มุม และท่ายู
3. รูปร่าง
4. PATTERN-TEXTURE-GRAIN
5. เส้นทางต่าง ๆ
6. เขตที่ตั้ง
7. LANDMARK และ NODE
8. OPEN SPACE
9. VISTA
10. จุดดึงดูด ผู้คน และสื่ออื่น ๆ

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ ห้ามนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

11. ศูนย์กิจกรรมศึกษาและโครงสร้างกิจกรรมทั้งหมด
12. จุดที่เ็นเองเป็นพิศม
13. บริเวณที่ร้การรับทักทางดีและเลว
14. บริเวณที่มีป้าย
15. จุดปัญหา
16. เขตที่ค้ช้พิศม หรือ สมคประวัคิศาสตร์
17. โครงสร้างของชุมชน
18. บริเวณที่จะอนุรักษ์ ที่จะปรับปรุง และที่จะรื้อถอนใหม่
19. สถานะที่ ๆ ค้ช้จะเขียนใหม่
20. แผนที่ซึ่งแสดงสิ่งระค้ช้คคาคที่คนเดินถนนทั่วไปรับค้ช้

แผนที่ต่าง ๆ เหล่านี้ควรมีภาพสค้ช้หรือรูปถ่ายประกอบจุดที่ค้ช้การเน้น รวมทั้งควรมีรูปถ่าย ที่ช่วยบรรยายลักษณะของบริเวณต่าง ๆ ไว้ด้วย ในโลกของนคร จักรกรรม และสถาปัตยกรรม ส่วนแต่มีลัทธิและภาษาของคนเองจึงทำให้สามารถบรรยายและสค้ช้ได้เป็นเรื่องเป็นราว ส่วนในด้านผังเมืองมีความสลับซับซ้อนไม่เพ้ค้ช้เห็นยังขาดความสค้ช้คคาคที่เห็นอยู่ เราควรที่จะได้มีงานของเรเองที่ค้ช้คคาค URBAN FORM ผลจกกิจกรรม ตลอดจนนโยบายที่กระทบไปถึงอาคารสวนสาธารณะ ถนน และสถานค้ช้ต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้เราเข้าไปสู่ DESIGN ได้ค้ช้คคาคที่ค้ช้คคาคไม่พ้จะทำให้ใช้ใจมากตาม

กานของนครหรือจักรกรรม ทั้งนี้เพราะเรื่องของชุมชนเป็นเรื่องระดับชาวบ้านจึงควรมีให้ท้ท้ค้ช้ใจได้งายอันเป็นที่ยอมรับกันได้ท้ ๆ ไป



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

- บทที่ 1 บทนำ
- บทที่ 2 หลักการของงาน Urban Design
- บทที่ 3 ความสัมพันธ์ของงาน Urban Design
- บทที่ 4 การพัฒนาของงาน Urban Design
- บทที่ 5 หัวข้อต่างๆของงาน Urban Design
- บทที่ 6 หลักการพื้นฐานของงาน Urban Design
- บทที่ 7 Urban Design Visual Survey
- บทที่ 8 Principle of Urban Design
- บทที่ 9 Practice of Urban Design
- บทที่ 10 การนำแผนและทำไปปฏิบัติ
ออกจากโปรแกรม



ข้อที่แทน

หน้า ต้องเข้าไปยืมมาที่ 8 หน้าที่ 5 พิมพ์ว่า p8_5

บทที่ 8

Principle of Urban Design

8.1 PERMEABILITY

PERMEABILITY จะเป็นลักษณะที่การมีจุดที่โครงการนี้จะแบ่งการวิเคราะห์ การเข้าสู่จาก 2 แนวทาง คือ จากส่วนของ MAIN STREET และ LOCAL SURROUNDING เพื่อนำสู่การกำหนดแนวของถนนรวมทั้ง การจัดการของ BLOCK ของถนนแต่ละสายให้เหมาะสม รวมไปถึงการกำหนด HIERARCHY ของถนนโดยประมาณการจากปริมาณของยานพาหนะที่จะคิดเป็นพื้นที่ ปริมาณของยานพาหนะจะถูกกำหนด จากการใช้ประโยชน์ของกิจกรรมของถนนสายนั้น ๆ รวมถึงการออกแบบทางแยกของระบบถนนต่างๆ และการ CHECKING BLOCK SIZES เพื่อมีไปกำหนดความสูงที่เหมาะสมกับขนาดของ BLOCK และมาตรฐานของการจอดรถในพื้นที่นั้น ๆ ซึ่งจะบอกตัวอย่างจาก 3 กิจกรรมได้แก่

- NON RESIDENTIAL BUILDINGS
- FLATS (มีการแยกวิเคราะห์ตามจำนวนพื้นที่ เปรียบเทียบระหว่างขนาดของ BLOCK และ % ของ DWELLINGS)
- FAMILY HOUSES (มีการแยกวิเคราะห์เป็น 50 sq.m. และ 100 sq.m.

WITHGARDEN โดยกำหนดด้วยจำนวน PERSON ของ FAMILY HOUSES เป็นปัจจัยในการวิเคราะห์)



Back Next Menu

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

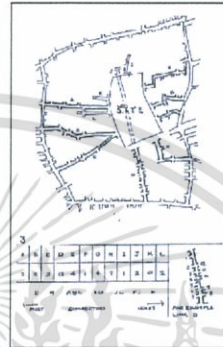
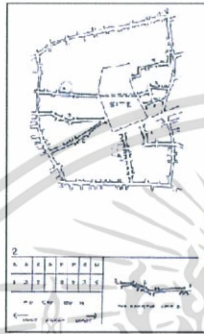
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ที่วงการศึกษาเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อเผยแพร่ให้ผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

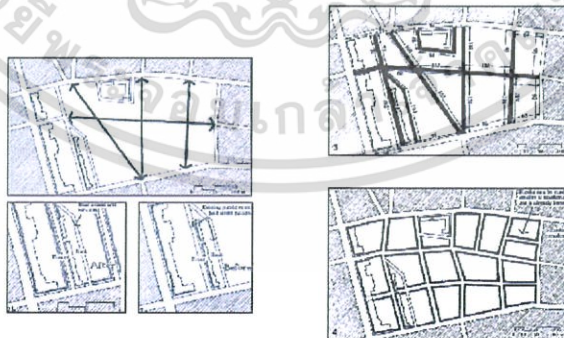
USING EXISTING LINKS

การเชื่อมต่อของพื้นที่จะพิจารณาจากการเชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ไปยัง CITY ได้โดยตรงการพิจารณาจะเลือกเส้นทางที่ CONNECT ได้โดยตรงที่สุด และการเชื่อมต่อ ระหว่างพื้นที่กับ LOCAL SURROUNDING ต้องสามารถคิดค่าใช้จ่ายโดยพิจารณาจากเส้นทางที่สามารถเชื่อมต่อได้มากที่สุด



DESIGNING THE STREET BLOCK SYSTEM

เมื่อได้เส้นทางที่สามารถคิดต่อกับ CITY และ LOCAL SURROUNDINGS ได้เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการทำงานแผนที่ทางในพื้นที่ รวมถึงการเชื่อมต่อกับแนวถนนเดิม (EXISTING PUBLIC ROUTES) (2a, 2b) และการศึกษาของ BLOCK ขนาดต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยศึกษาจากช่วง CHECKING BLOCK SIZES



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ ห้ามนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STREET TYPES AND JUNCTION DESIGN

ขั้นตอนต่อไปคือการเรียงประเภทของถนนในพื้นที่ และการคาดการณ์ปริมาณการจราจรของยานพาหนะที่จะเกิดขึ้นจากกิจกรรมต่างๆเพื่อมาจัดทำแผนของถนนที่เหมาะสม และสุดท้ายคือการออกแบบทางแยก โดยคำนึง SPACING ที่เหมาะสมของทางแยกต่างๆ รวมถึงมุมมองเพื่อความปลอดภัย (KEEP CLEAR) ในทางแยกนั้นๆ

The image shows two screenshots from a software interface. The left screenshot is titled '1. Urban street types' and 'Design for street layout with a building system'. It lists various street types and their corresponding design parameters, such as 'Primary road', 'Secondary road', and 'Tertiary road'. The right screenshot is titled '2. Building on' and 'Building on' and lists various building types and their corresponding design parameters, such as 'Building on', 'Building on', and 'Building on'.

Back Next Menu

The image shows a technical drawing consisting of three parts: a site plan on the left, a table of data in the middle, and a cross-section diagram on the right. The table has columns for 'Block size', 'Block width', 'Block depth', and 'Block area'. The cross-section diagram shows a street with a sidewalk, a road, and a building, with labels 'A', 'B', 'C', 'D', 'E', 'F', 'G', 'H', 'I', 'J', 'K', 'L', 'M', 'N', 'O', 'P', 'Q', 'R', 'S', 'T', 'U', 'V', 'W', 'X', 'Y', 'Z'.

CHECKING BLOCK SIZES

CHECKING BLOCK SIZES จะบอกวิธีการพิจารณา

จากกิจกรรม 3 รูปแบบได้แก่

- NON RESIDENTIAL USES
- FLATS

Back Next Menu

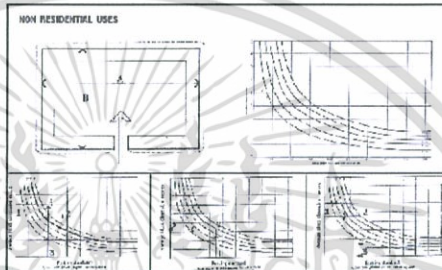
การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการเรียนการสอนเท่านั้น มิใช่เผยแพร่ให้คนอื่นได้โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

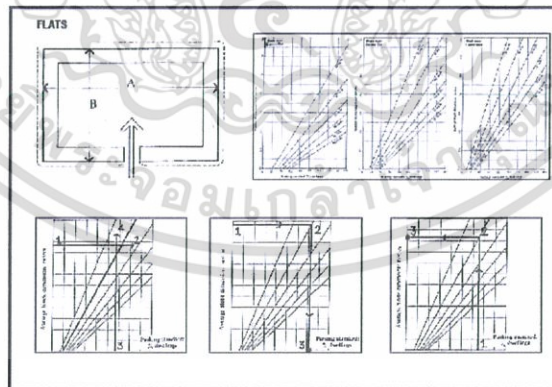
- HOUSES WITH GARDENS การ CHECK จะพิจารณาโดยใช้กราฟที่ก้าหนดความสัมพันธ์ของ 3 FACTORS มาเป็นข้อพิจารณาได้แก่

- 1) THE AVERAGE SIZE OF THE BLOCK
- 2) PRIVATE OUTDOOR SPACE AND PARKING OR GARAGING PROVISION WITHIN THE BLOCK
- 3) CHARACTERISTICS OF THE BUILDING AROUND IT

ซึ่งรายละเอียดในแต่ละกิจกรรมของอาคาร จะมีรูปแบบที่แตกต่างออกไป และการพิจารณาจะสามารถใช้ความสัมพันธ์ของทั้ง 3 FACTOR เป็นแนวทางในการพิจารณา เช่น การข้อมูของกันดั้ม BLOCK และความสูงของอาคาร เราสามารถเช็คย้อนกลับโดยใช้กราฟ เพื่อให้ทราบจำนวนที่จอดรถที่จะสามารถรองรับได้ เป็นต้น

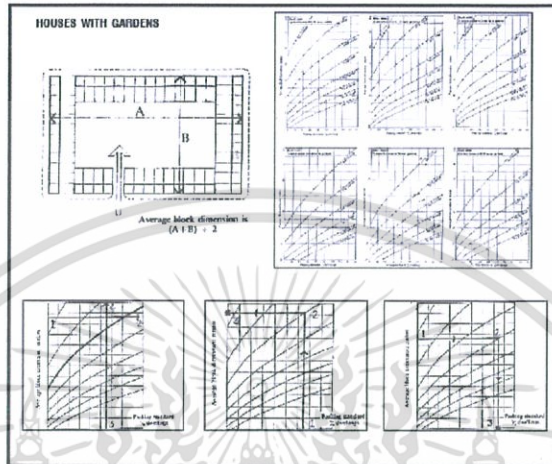


Back Next Menu



Back Next Menu

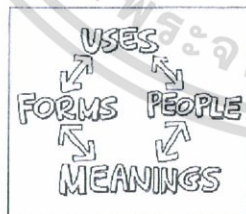
การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ทางวิชาการเพื่อการพัฒนาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



Back Next Menu

3. VARIETY

ในบทที่ผ่านเราได้กล่าวถึง วิธีการจัดพื้นที่ที่เน้นเส้นใหญ่ ด้วยการหักเหทางจนแนวไม้เข้าถึงพื้นที่ ทำให้ทุกพื้นที่สามารถใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งวิธีการดังกล่าวจะก่อให้เกิดประโยชน์เป็นเบื้องต้นจนถึงปัจจัย "ความหลากหลาย" (VARIETY) ประกอบด้วย



ความหลากหลายที่คิดขึ้น เป็นปัจจัยที่ผลักดันให้โครงสร้างชุมชนเมือง ต้องคอยค้ำค้ำและสามารถออกแบบพื้นที่ที่สนองตอบต่อความต้องการได้ครบถ้วน เพื่อจะได้ไม่เกิดปัญหาขึ้นภายหลัง วิธีที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดความหลากหลายนั้น สามารถปฏิบัติได้ดังนี้

- 1) กำหนด BLOCK STRUCTURE จากบทที่ 1 ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนา
- 2) พิจารณาถึงความเหมาะสมของกาารใช้งาน รวมถึงความต้องการ (DEMAND) และการกำหนดสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ

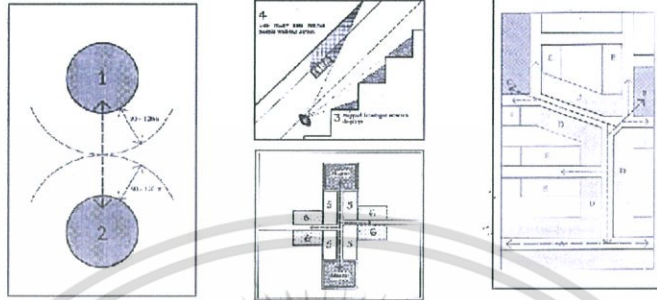
Back Next Menu

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



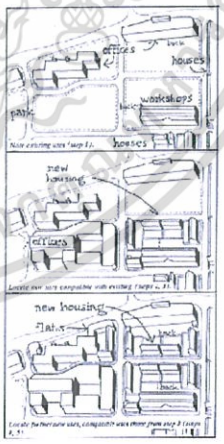
RELATING INCOMPATIBLE USES

การใช้งานประเภทไม่สัมพันธ์กับกิจกรรมอื่น ๆ อาจเนื่องมาจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น เติงอิทธิก หรือการรองรับไปรวมควมการใช้งานประเภทอื่น ดังนัน เราจึงต้องประเมินความสัมพันธ์ของกรใช้งานในแต่ละกิจกรรม เช่นเค้าเททไ้ของบ้านพักที่อยู่มีสถานะที่คิดว ค้านยลัของบ้าน แต่บ่อยครั้ง การส้าถักนถกถ้มีการใช้งานทั้งค้ันถ้ลังและค้ันเททไ้ที่เทมอเทกกัน โดยใช้ตาราง MATRIX ดังค้ันถ้ลัง

ประเภทการใช้งาน	ประเภทการใช้งาน	ประเภทการใช้งาน	ประเภทการใช้งาน	ประเภทการใช้งาน	ประเภทการใช้งาน	ประเภทการใช้งาน	ประเภทการใช้งาน	ประเภทการใช้งาน	ประเภทการใช้งาน
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

การตรวจสอบความสัมพันธ์ดังกล่าว ผลที่ได้รับ คือ เมื่อคุณสมบัตแถลลังที่สัมพันธ์กันและไม่สัมพันธ์กันได้อย่างชัดเจนแล้ว เราจะสามารถกำหนดค่าแห่งการใช้งานได้บ้งสอถลลังถ้กัน วิธีการกำหนดค่าแห่งการใช้งานที่ได้ค้ันถ้ลังนี้

- 1) กำหนดค่าแห่งการใช้งานเค้บและบวชเวอรอบ ๆ ที่ที่
- 2) ระบุดลุ่มกิจกรรม ที่มีความเทมอเทก และ ระบุดลุ่มความสัมพันธ์
- 3) ระบุดลุ่มการใช้สอใหม่ ๆ หลย ๆ แบบเป็นทางเค้บ
- 4) ระบุดลุ่มกระทบที่ถลลังจ้ะการใช้สอที่ค้ดถ้กัน
- 5) ท้าค้บค้บ 3-4 จงทุกกรใช้สอที่มีค่าแห่งถ้ถ้ค้
- 6) ตรวจสอบจก LAY-OUT และปรับปรุ้งให้เทมอเทก
- 7) บงบวถวถจถค้ค้ควมไม่สัมพันธ์กัน



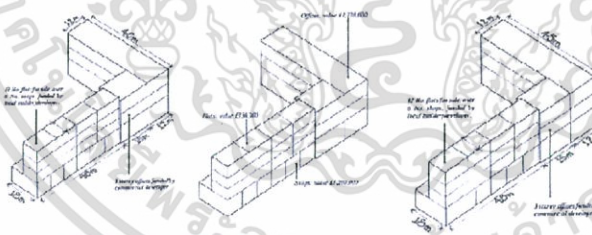
CALCULATING PROJECT VALUES

เป็นการคำนวณผลตอบแทนของโครงการ โดยจะยกตัวอย่างโครงการอาคาร FLAT คำนวณค่ารวมผลตอบแทนโครงการที่จะได้รับ ซึ่งแบ่งเป็น

- ผลตอบแทนที่คิดจกพื้นที่ขาย ได้แก่ จำนวน 12 UNIT ของ FLAT
- ผลตอบแทนที่คิดจกพื้นที่ให้เช่า ได้แก่ รั้วกำแพงและฮักกังน

จึงกำหนดราคาเช่าที่แตกต่างกันตาม ZONE ความใกล้ไกลจากถนนเด่นหน้าพื้นที่สำหรับชั้นผลตอบแทนรวม หมายเหตุ ผลตอบแทนของโครงการอาคารเช่า มี 6 ชั้นตอนดังนี้

- ชั้นตอนที่ 1 : กำหนดอัตราค่าเช่าให้เหมาะสมกับประเภทของกิจกรรมและค่าเช่าพื้นที่
- ชั้นตอนที่ 2 : ประมาณราคาเช่า
- ชั้นตอนที่ 3 : นำพื้นที่สุทธิ ราคาเช่าต่อหน่วย
- ชั้นตอนที่ 4 : ประมาณผลกำไร
- ชั้นตอนที่ 5 : หมายเหตุของโครงการอาคารเช่า
- ชั้นตอนที่ 6 : หมายเหตุทั้งโครงการ (ผลตอบแทนอาคารเช่า และผลตอบแทนการขาย)



CALCULATING PROJECT COSTS

เป็นการคำนวณต้นทุนของโครงการ (PROJECT COSTS) ประกอบด้วย

- ค่าที่ดินและงบบนที่ดินพร้อมที่ดิน
- ค่าก่อสร้าง
- ค่าปรับปรุงอาคารเดิม
- ค่าวิชาชีพ
- ดอกเบี้ยเงินกู้

จากต้นทุนที่ได้จะนำมาคำนวณเพื่อคิดกำไรที่ควรจะได้รับ โดยในโครงการนี้ตั้งเป้าอยู่ที่ 15% - 20%



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ที่จัดทำขึ้นเพื่อการวิจัยใน COMPREHENSIVE PLANNING AND URBAN DESIGN PROCESS โดยศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

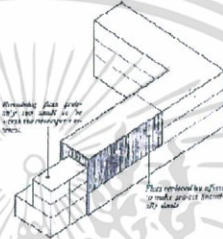
CHECKING ECONOMIC FEASIBILITY

เป็นขั้นตอนการชี้ความเป็นไปได้ขั้นสุดท้าย โดยการตรวจสอบความคุ้มค่าของโครงการโดยใช้สูตร (ผลตอบแทน + เงินต้นลงทุน) ต่อ (ต้นทุน + กำไร)

Option	Share Zone A	Share Zone B	Share Zone C	Flr 1	
ผลตอบแทน (Return)	640	290	290	280	320
ผลของ OF (Manufacturing cost)	72.5	34.0	34.0	33.0	37.5
ผลรวม (Sum)	667.5	324.0	324.0	313.0	357.5
ต้นทุน (Cost)	844.5	383.5	383.5	374.0	414.5
กำไรสุทธิ (Net Profit)	-177.0	-51.5	-59.5	-61.0	-57.0
ROI (%)	-20.9	-13.4	-18.4	-16.3	-13.5

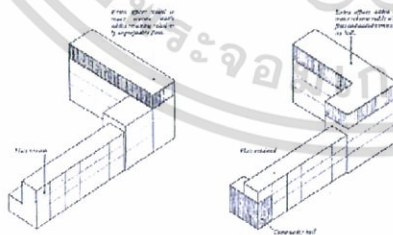
หากผลตอบแทนที่ได้รับน้อยกว่าต้นทุน + กำไร จะถือว่าโครงการไม่คุ้มค่าใน ตัวอย่างนี้ ผลตอบแทน + เงินต้นลงทุน น้อยกว่า ต้นทุน + กำไร อยู่ 128,903\$ ดังนั้นต้องทำการแก้ไข และปรับประเภทของอาคารวิเคราะห์ที่ไว้ดังที่

วิธีการที่ 1 : สับเปลี่ยนองค์ประกอบการใช้พื้นที่สร้างไว้ให้กับโครงการ มาแทนองค์ประกอบเดิม (ในตัวอย่างจะเปลี่ยนจาก FLAT มาเป็น OFFICE)



Back Next Menu

วิธีการที่ 2 : เพิ่มพื้นที่ใช้สอยส่วนที่ก่อให้เกิดผลกำไรให้มากกว่าเดิม (ในตัวอย่างจะเพิ่ม ส่วน OFFICE มากขึ้น เนื่องจาก OFFICE มีผลกำไรที่ดีกว่า (เฉลี่ยสูง FLAT ไว้) และหากโครงการต้องการสร้างหอประชุม โดยมีขนาดเท่ากับพื้นที่ 1 หน่วย และร้านค้า 1 หน่วย ซึ่งหอประชุมไม่มีมูลค่าผลตอบแทน แต่มีต้นทุน ดังนั้นจึงต้องเพิ่มพื้นที่ส่วน OFFICE ขึ้นอีก 779 ตร.ม. เพื่อชดเชยกับผลตอบแทนที่จะสูญหายไปจากการสร้างหอประชุม



วิธีการที่ 3 : การปรับเปลี่ยนองค์ต่าง ๆ ที่มีผลต่อผลตอบแทนและต้นทุน ค่า ค่าเช่า, ผลตอบแทน, กำไรที่ดิน, ราคาที่ดินก่อสร้าง, ค่าวิชาชีพ, ดอกเบี้ยและกำไร (ในตัวอย่างจะแสดงการวิเคราะห์โดยปรับเปลี่ยนตัวเลขของราคาที่ดิน แสดงให้เห็นว่าเราสามารถเลือกทำเลของที่ดินที่มีราคาต่ำลง หรือสามารถซื้อที่ดินได้ถูกลง จะทำให้ผลตอบแทนสูงขึ้น)

Back Next Menu

8.3 LEGIBILITY

รูปแบบที่ชัดเจน ทางเส้นกายภาพของเมือง คือ ประชาชน
 ตามารถที่จะทราบได้อย่างชัดเจน มีภาพที่ถูกต้อง นักวิจัยหลาย
 ท่านได้ศึกษาส่วนประกอบของภาพลักษณ์ของเมือง โดยได้ใช้การ
 ค้นทฤษฎี การสอบถาม และให้วาดแผนที่จาก ความทรงจำ
 KEVIN LYNCH นักวางผังชาวอเมริกัน ได้ตีพิมพ์หัวข้อนี้ไว้ใน
 ปี 1960 โดย LYNCH ได้กำหนดประเภทของลักษณะทางกายภาพ
 ที่แตกต่างของเมืองไว้ 5 ประเภทคือ

- 1) PATH : ทางสัญจร
- 2) NODE : ที่รวมกิจกรรม
- 3) LANDMARK : จุดหมายตา
- 4) EDGE : ขอบเขต
- 5) DISTRICT : ย่าน



Back Next Menu



NODE : กรุงเทพมหานคร



LANDMARK : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

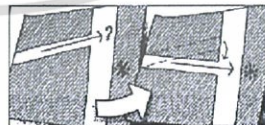


DISTRICT : ย่าน

ผลของการศึกษา จะนำมาสู่การวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงภาพลักษณ์ต่าง ๆ
 ของเมืองให้มีคุณภาพที่ดีขึ้น



EDGE : ถนน



Back Next Menu

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ที่จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LEGIBILITY ANALYSIS

การวิเคราะห์ความชัดเจน จะเริ่มจากการค้นหาสิ่งที่ยังคงอยู่ และตำแหน่งที่ตั้ง และสภาพแวดล้อม รูปแบบที่สามารถใช้ประโยชน์ได้ แล้วบันทึกสิ่งเหล่านี้ไว้ ด้วยองค์ประกอบทั้ง 5 ได้แก่

- 1) PATH : บันทึกเส้นทางสัญจร การเชื่อมโยงและจุดที่ตัดผ่านพื้นที่รวมถึงบันทึกความสัมพันธ์ และความหนาแน่นของการใช้เส้นทาง
- 2) NODE : บันทึกสถานที่รวมกิจกรรมที่พบ รวมถึงบันทึกความสัมพันธ์กับทางสัญจร และอาคารที่ใช้เป็นที่รวมกิจกรรม
- 3) LANDMARK : บันทึกกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์กับชุมชนทั้งในอาคารหรือพื้นที่ภายนอก
- 4) EDGE : บันทึกบริเวณพื้นที่ที่มีความแตกต่าง รวมถึงรูปแบบของกิจกรรม หรือลักษณะพิเศษที่มองเห็นได้
- 5) DISTRICT : บันทึกบริเวณพื้นที่ที่มีความแตกต่าง ของกิจกรรม รวมถึง บันทึกพื้นที่ที่แตกต่าง หรือลักษณะพิเศษที่มองเห็นได้ และรูปทรงของอาคาร วัสดุ หรือรายละเอียดต่าง ๆ



Back Next Menu

LEGIBILITY AND THE USER

การวิเคราะห์ความชัดเจนจาก USER เป็นสิ่งสำคัญโดยมีหลักการได้มาซึ่งข้อมูลจากผู้ใช้ได้แก่

- สังเกตคนที่อยู่ในพื้นที่ หรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่ถูกต้อง
- สังเกตกลุ่มคนที่ใช้ประโยชน์ให้ได้มากที่สุด โดยให้ครอบคลุมทั้งเพศ และกลุ่มอายุ
- เทคนิคที่ใช้จะสำรวจ USER ประมาณ 20-30 คน การสัมภาษณ์เพื่อรับข้อมูลจากผู้ใช้งาน จะต้องศึกษาข้อมูลเพื่อทดสอบและปรับปรุง โดยการศึกษามูลฐาน จากห้องสมุดโรงเรียนหรือวิทยาลัย และกำหนดแหล่งที่ตั้งเพื่อไปใช้ประกอบการสอบถามจากผู้ใช้ โดยให้ผู้ใช้เขียนแผนที่ขึ้นแล้วเราเป็นผู้สรุปผลการสอบถามทั้งหมด เพื่อให้ภาพรวมที่ชัดเจนขึ้น การสอบถามสามารถทำได้ตั้งแต่สถานที่ทำงาน ที่พักผ่อน การสัมภาษณ์แบบเจาะประตูบ้าน (DOOR STEP INTERVIEWS) หรือบริเวณถนน (STREET CORNER)



Back Next Menu

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

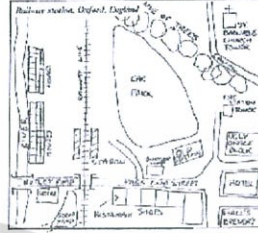
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COMBINING NEW AND EXISTING ELEMENTS

ขั้นตอนนี้เป็นการวางผังองค์ประกอบทั้งใหม่และที่มีอยู่เดิม
เข้าด้วยกัน



DISTRICT LOCATION

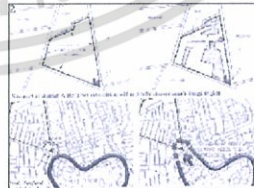
ความคิดในการเลือกสถานที่ตั้งนั้น ขึ้นอยู่กับสภาพของสถานที่ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เราจะนำมาวิเคราะห์เป็นขั้นตอนต่อไป
หนึ่งเราจะต้องตั้งว่า สถานที่เป็นอย่างไร และสอง เราต้องวิเคราะห์ความสัมพันธ์ในสถานที่ในอาคารแบบโครงสร้าง
ใหม่เป็นแนว ซึ่งที่ยังควรพิจารณา สำหรับพื้นที่ของโครงการมีดังนี้

- ลักษณะของพื้นที่ขึ้นอยู่กับการใช้งาน มีพื้นที่ไหนที่สามารถใช้ได้กับโครงการนี้ มีงานโครงการไหนบ้างที่สามารถปรับ
ให้เข้ากับพื้นที่เหล่านี้



- ลักษณะของพื้นที่ในส่วนใหญ่มักขึ้นอยู่กับแบบที่ซ้ำ ๆ ของสิ่งที่ไม่ใช่ความสูง, ด้านแนว, วัสดุ รายละเอียดอื่น ๆ
จะมีรูปแบบไหนที่ซ้ำได้ง่ายกับพื้นที่

- สำหรับพื้นที่ต่าง ๆ อาจจะต้องคำนึงในเรื่องสภาพทางเศรษฐกิจ ซึ่งบางพื้นที่อาจจะเพื่อรองรับชุมชนและดำเนินการ
ไปได้มันอาจจะบอกพื้นที่ไหนเหมาะสำหรับโครงการไหนอีกด้วย ในการคิดวิเคราะห์พื้นที่ไหนควรใช้ทำอะไรนั้น ขั้นตอน
ต่อไปคือการออกแบบสิ่งปลูกสร้าง ถนนและพื้นที่ว่างที่เหมาะสม ซึ่งนั่นก็ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่สำคัญต่าง ของพื้นที่ในแต่ละ
ลักษณะ



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

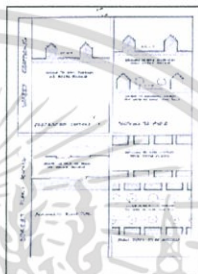
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLANNING AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการเรียนเพื่อการพัฒนาเมืองเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DISTRICT WITH STRENGTH PATH THEMES

ที่ตั้งปลูกสร้างและตำแหน่งอาคารของพื้นที่ เราจะต้องมองเข้าไปถึงรายละเอียด โดยวิเคราะห์ปัจจัยต่าง ๆ ของพื้นที่ในมิติต่าง ๆ ลงในแผนงานเชิงกลยุทธ์การกำหนดขอบเขตของลักษณะต่าง ๆ ของพื้นที่ให้เข้ากับโครงการ โดยจะแยกแยะความแตกต่างของพื้นที่ออกมาอย่างชัดเจน

จากขบวนการนี้จะสามารถวิเคราะห์ของพื้นที่นั้น ๆ เป็นอย่างดี การพัฒนาโครงการสร้างเพื่อที่จะรักษาสภาพพื้นที่ให้คงไว้หรือจะสามารถช่วยโครงการในการแยกแยะสภาพความแตกต่างของพื้นที่ที่ได้เป็นอย่างดียิ่งขึ้น

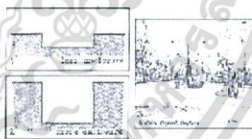


Back Next Menu

PATH ENVELOPE

มีจุดประสงค์หลักในการออกแบบทางเดินอยู่ 2 ประการคือ

- ทางเดินแต่ละแห่งมีลักษณะที่แตกต่างกัน ซึ่งเหมาะสมกับสถานที่ใช้งาน
- ความเข้มข้นของพื้นที่ที่สัญจรของทางเดิน



สำหรับทางเท้าแล้วขอบเป็นเชิงสำคัญ สัดส่วนของความสูงและกว้างที่น้อยกว่า 1:3 นั้น จะเป็นโครงสร้างที่ประมาณกตังนั้น ขอให้หลีกเลี่ยงมันซะ ทางเท้าที่เดินได้ก็จำเป็นต้องเพิ่มขนาดอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เลย

ขอบของทางเดินนั้นจะมีผลมาจากแผนผังของเมืองให้ ๆ และโครงสร้างของเมืองทั้งหมดนั่นเอง สำหรับขอบที่แข็งแรงนั้นเหมาะสำหรับสิ่งปลูกสร้างที่เป็นเสถียร แต่ก็อาจจะสร้างปัญหาขึ้นกับสิ่งปลูกสร้างที่มีลักษณะที่เป็นน้ำหนักกอน เพราะว่าเป็นส่วนเสี้ยวอาจจะถูกทำลายลงในการฉีกต่างในมุมมอง เราใช้การเว้นช่องว่างไว้ที่มุมของสติกในการแก้ปัญหาให้



Back Next Menu

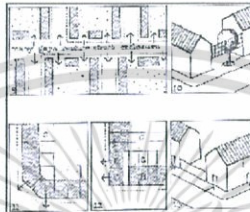
การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

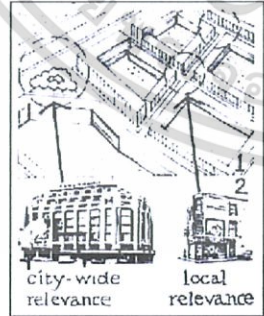
จากช่วงศึกที่หลายแถบ ๆ มันก็จะสร้างช่องว่างจำนวนมาก และสถานที่นั้นต่างได้ ซึ่งช่องว่างนี้ อาจจะดูบังโดยโรงของศึก"ไม่เดียว หรือคืนไม่ก็ได้ แต่สิ่งเหล่านี้มันส่งผลกระทบต่อทฤษฎีการวางผังเมืองได้ถูกนำมาใช้กับพื้นที่บริเวณของถนน ตรงที่มุมถนนนั้นอาจจะใช้รูปทรงแบบที่มุม และเพื่อที่ช่องว่างเหล่านี้ จะใช้เป็นทางข้ามที่อำนวยความสะดวกก็ได้ เพื่อลดความวุ่นวายระหว่างช่องว่างของถนนให้ดูดีขึ้น ประการสุดท้าย ตรวจสอบดูว่าไม่มีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นในเรื่องของภาพมัน



Back Next Menu

จากที่ตอนนั้น ค่าแห่งของหัวมุม สิ่งปลูกสร้างโดยรอบจะถูกวางตัวไว้แล้ว จึงตอนต่อไปก็คือการคิดว่าหัวมุมไหนควรจะมีการปรับปรุงและแก้ไขเพิ่มเติม หัวมุมต่าง ๆ อาจจะมีส่วนที่ยื่นออกมา ซึ่งมันจะมีอยู่ 3 ประการคือ

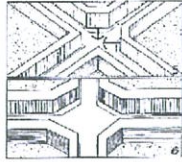
- หัวมุมของแต่ละถนนนั้นจะมีพื้นที่เฉพาะของมันเอง โดยจะขึ้นอยู่กับความสะดวกสบาย
- มีช่องว่างของศึกที่เหมาะสม
- มีการวางผังพื้นที่สำหรับที่จะตั้งหรือยื่นออกไป ว่าสิ่งปลูกสร้างใหม่ที่จะเข้ามาใช้ประโยชน์และสภาพแวดล้อมหรือไม่



จุดที่ถนัดออกไปและสถานที่สำหรับปลูกสร้าง ซึ่งต้องการที่ว่างมาช่วยเสริม โดยให้ช่องว่างระหว่างศึกที่ตนเอง การปลูกหัวมุม ออกสมารถที่จะช่วยทำให้ศึกช่องว่างขึ้นได้ การปลูกหัวมุมออก ยังช่วยให้แยกให้เมืองดูดีขึ้น แต่สิ่งระวังเรื่องสัดส่วนความกว้างและสูงที่ไม่เกิน 1:3

Back Next Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การยื่นล้ำเข้ามาตรงหัวมุมนั้น จะทำให้ระยะกำแพงเพิ่มขึ้นด้วย
ตอนที่เรามองเข้าไปที่จุดที่ปล่อยไป สิ่งนี้ให้ทัศนียภาพที่ปล่อยออกมา
ให้แสงหรือโฉบที่สุดเท่าที่จะทำได้ หัวมุมที่ยื่นออกไปนี้จะชักชวนม
มองที่คี่ขึ้น

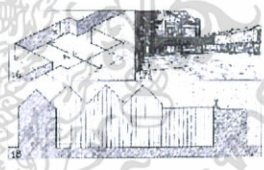
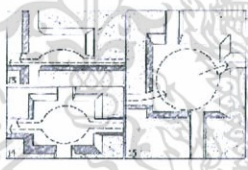


รูปแบบของการเข้าเข้าไปนั้น เป็นวิธีที่ส่วนใหญ่ในการถึอาคาร
เพิ่มช่องว่างสำหรับทางแยกต่าง ๆ วงเวียนก็เป็นตัวอย่างที่ดี โดย
ให้ขนาดที่แตกต่างกับออกไปนั่นเอง



ในกรณีที่มีการปล่อยออกมา ค่าแห่งของทางเข้าจะมีมาก
ขึ้น และถ้าสามารถมองเห็นทางออกทะลุผ่านทางเข้าแล้วจะเป็น
ลักษณะในรูปที่ 15 ก็จะเพิ่มมุมมองได้เป็นอย่างดี

Back Next Menu



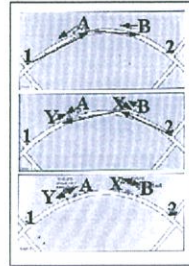
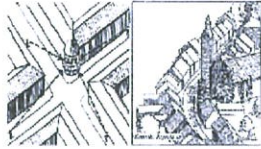
ยิ่งมีการเปิดออกไปมากเท่าไร สัดส่วนของทางเข้าก็จะเพิ่มขึ้นด้วย และสัดส่วนของควมหนาและกว้างก็จะเพิ่มขึ้นถึง 1:4
ซึ่งจะทำให้ดูประหลาดไปด้้นไม้หรือกำแพงส่วนในการลดความกว้างในขณะที่ยังคงการวิเคราะห์ของพื้นที่เดิมไว้ส่วนในการ
เพิ่มความสูง

MARKER SELECTION

จากที่ให้เห็นทางด้านข้าง ๆ ออกสควมความกว้างและพื้นที่ปิดล้อมและสิ่งที้ออกมาในแบบต่าง ๆ ซึ่งป้ายนี้จะช่วย
ให้ผู้สามารถระบุตำแหน่งของทวทุกขตามเส้นทางนั้น เติ้ในบางกรณี มีป้าย จำเป็นที่จะแสดงให้ผู้ใช้เห็นแนวทางการ
เส้นทางนี้ว่าจะไปที่ไหน ในเมื่อถนนเป็นเส้นตรง และมีทางแยกอยู่มาก ป้ายจึงมีความสำคัญอย่างมากในการบอกเส้นทาง
ซึ่งป้ายนี้สามารถตั้งอยู่ที่หัวมุมของทางแยกต่าง ๆ เพื่อสะดวกต่อผู้ใช้งาน

Back Next Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ถ้าเกิดในกรณีที่มีขีปนาวุธทางไปไม่ได้คืออยู่ที่หัวมุม ขีปนาวุธก็จะปักอยู่ที่อื่นที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจนจากเส้นทาง หรือมุมของอาคารต่าง ๆ เช่น

- ระยะเวลาการแยกที่ 1 จะสั้นทางแยกที่ 1 ไปยังทางแยกที่ 2 แบบขอบคี่ที่จุด A ในระดับสายตา
- ควบคุมการจุด A ไปยังจุดที่ 1 (ตั้งรูป) เพื่อปักขีปนาวุธให้อยู่ในระหว่างจุด 1 กับจุด A
- จากจุด A จากเส้นที่ยาวที่สุด ไปทางแยกที่ 2 จะได้จุด B แล้วให้ควบคุมขีปนาวุธไปยังจุด และขีปนาวุธปักอยู่ที่แนวระหว่าง A และ B
- ทำต่อไปจนสามารถมองเห็นทางแยกที่ 2 เห็น
- ทำตามขั้นตอนนี้ต่าง ๆ ตามที่ได้กล่าวมาข้างต้นจน ได้จุด X และ Y

8.4 ROBUSTNESS

ในสถานที่ที่มุ่งใช้สถานที่ต้อง มีทางเลือกในการใช้พื้นที่นั้น ๆ ที่แตกต่างกัน ถ้ามีการออกแบบโดยคำนึงถึงสถานที่นั้น มีความตายตัวชัดเจน ในเชิงกรรมวิธีใช้ของจะมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ตลอดจนเชิงการทางทไปในเชิงแวดล้อมนั้นด้วยการที่เจ้าของงานไม่มีมุมมองที่การออกแบบ แต่ต้องการให้โครงการออกมาตามความคิดของตน เป็นสำคัญ จึงมีแนวคิดการออกแบบ จึงทำให้ผู้ใช้สอยได้รับผลกระทบโดยตรง ซึ่งบางทีตัวเจ้าของโครงการต้องตระหนักถึงความสำคัญตรงด้วย ไม่ใช่ใช้หวังเพียงผลประโยชน์ด้านการเงินเพียงอย่างเดียว

ผู้ออกแบบควรเตรียมที่ว่างภายในอาคารไว้สำหรับกิจกรรมที่มีความแตกต่างกัน ฉะนั้นเจ้าของอาคาร หรือเจ้าของพื้นที่ต้องเตรียมพื้นที่ให้พร้อมรับปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้น กับกิจกรรมที่แตกต่างกัน เราต้องมีจุดเริ่มต้นที่ชัดเจน โดยการออกแบบพื้นที่ภายในอาคารไปสู่การปรับเปลี่ยนพื้นที่ภายในอาคาร ผู้ออกแบบต้องให้ความสำคัญกับพื้นที่ทั้งสองส่วนนี้เท่าเทียมกัน เนื่องจากพื้นที่ทั้งสองส่วนจะส่งผลซึ่งกันและกันเสมอ



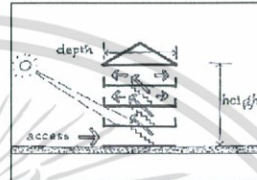
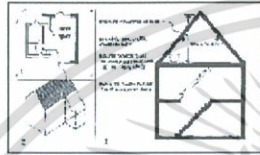
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ROBUST FAMILY HOUSES

ในพื้นที่งานรวมภาค ที่ฝั่งงานวาทินที่เด่นชัดนั้นแบบที่ครอบครัวปกติ ก็คือการเพิ่มพื้นที่ที่สวน จึงเป็นส่วนพิเศษที่อาจจะทำได้ ซึ่งจะต้องเพิ่มเติมเข้าไปในรายละเอียดของการออกแบบ

ภายใต้หลังคาควรมีความสูงที่เพียงพอ มีการลดขนาดลงเพื่อการวางผังน้ำ เพื่อไม่ให้ตะกอนในภาวไรพื้นที่ยังหน้าและตัวประกอบที่สำคัญของบ้านที่ดี จะต้องมีการออกแบบให้พื้นที่มีการเปลี่ยนแปลงได้

ในบ้านทุกแบบซึ่งจะมีการสร้างหลังคาและมีพื้นที่ใต้หลังคาซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนให้ใช้ ซึ่งสามารถจะสร้างทางขึ้นหลังคาได้เช่นกัน



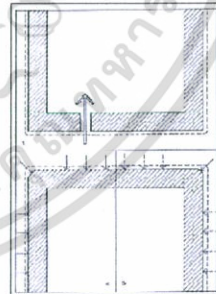
PREFERRED BUILDING CONSTRUCTION

ความชัดเจนของสัดส่วนขนาดใหญ่ก็จะขึ้นอยู่กับหลักสำคัญ 3 ประการ

1. ทางเข้า
2. ความลึกของหน้าต่างและบันได
3. ความสูง

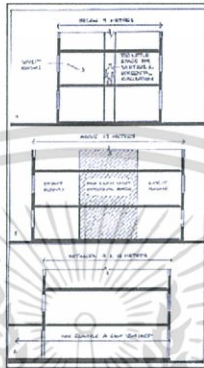
แต่เดิมนิยามอาคารนั้น ได้กำหนดให้มีทั้งหมทของภาคของพื้นที่อันเสถียร ด้านที่ไม่มีการเข้าถึงทางด้านของภายในบริเวณ Block หนึ่ง เตรียมทางเข้าออกที่พอเหมาะ ซึ่งอยู่ทางด้านหลัง ของที่จัดเขตแดนสาธารณะ ทั้งให้พื้นที่หรือทะเลสาบ ด้านหน้าไม่ต้องการในกรณีเกิดความเสียหาย อย่างน้อยก็เท่าที่ทำได้ ภายหลังซึ่งอาจจะไม่ได้จริงทั้งหมด

วิธีทำโดยตรงอีกวิธีหนึ่งคือ ทำบริเวณพื้นที่ด้านหน้าของอาคารและบริเวณส่วนรวม (ที่สาธารณะ) เพื่อให้มีการทำประตูเข้าแยกไปให้เป็นสัดส่วนมากที่สุด แต่ด้านหน้าไม่จำเป็นต้องสร้างง่าย ๆ ก่อน โดยให้ตีไปเพิ่มเติมได้อย่างง่าย ๆ ไม่ยุ่งยากภายหลัง



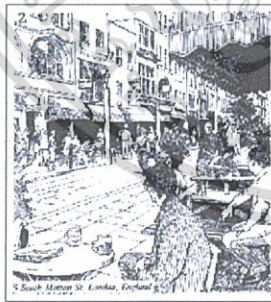
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้นที่ภายในจะต้องไปรับภาระบานอากาศที่ดี ความลึกของอาคารจะอยู่ระหว่าง 9-13 เมตร ถ้าน้อยกว่า 9 เมตร อาคารนั้นจะคืนเกินไป สำหรับทางข้างแคบกลาง และเพื่อการจำกัดของพื้นที่ในการจัด
 ถ้ามากกว่า 13 เมตร พื้นที่จะลึกเกินไป ที่จะแบ่งเป็นห้องเล็กๆ นอกจากจะมีพื้นที่พอ ให้จัดในระหว่าง 9-13 เมตรวิธีที่ส่วนสำคัญคืออาคารต้องมีความสูงและกว้างเพียงพอ



ACTIVE BUILDING FRONTS

พื้นที่ด้านหน้าอาคารที่ติดกับทางสาธารณะ ทางเท้า ก็ไม่อาจถูกตัดต้องไปด้วยให้ประโยชน์ไว้ที่อันเดียวแค่คือการ
 กำหนดทางเท้าให้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมซึ่งผู้เข้ามาและออกไปที่ตอนต่อมาการวิเคราะห์วางแผนที่อยู่อาศัยให้ประโยชน์
 มากที่สุดคือกรณีที่มีบริเวณยื่นออกมาไปในที่สาธารณะ



ถ้าต้องการใช้ทางออก ที่ไม่หลบบริเวณชั้นล่าง ทางด้านหน้า ด้านหลังอาคาร
 พื้นที่มากกว่านั้น ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อบริเวณนี้ด้วยก็ถือว่าดี แต่ถ้ามันเล็ก
 อาจจะทำที่อื่นก็ได้
 เว้นแต่ถ้าไม่ได้ประโยชน์เพื่อเชื่อมโยง กับบริเวณสาธารณะอาคารที่ติดต่อกับ
 ทางสาธารณะ ก็จะมีกิจกรรมที่มีชีวิตชีวา มีการเคลื่อนไหวของคนที่ผ่านมา
 ผ่านไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SPACE (พื้นที่ว่าง) ที่มีขนาดกว้าง ๆ นั้น มีความเหมาะสมและสามารถที่จะใช้ประโยชน์ได้อย่างมากมาย ถ้าเราสามารถที่จะเลือกขนาดของพื้นที่นั้นได้อย่างเหมาะสม ที่ว่าง Space เช่นนั้นเราสามารถที่จะกำหนดความเหมาะสมต่าง ๆ ลงไปในการจัดพื้นที่ได้ทั้งแบบที่นิ่งค้ำว หรือที่นิ่งแบบเป็นกลุ่มเล็ก ๆ การจัดพื้นที่แบบนี้ เป็นการจัดพื้นที่ที่มีประโยชน์ และมีประสิทธิภาพ สำหรับพื้นที่ใหญ่ ห้องแบบนี้เป็นการจัดพื้นที่แบบค้ำวที่ขงกัน มีการเข่งออกเป็นส่วน เพื่อใช้สอยโดยการเข่งยื่นเข่งขั้วกรว หรือแบบถาวร มีทางเชื่อมมากมายที่จะจัดวางพื้นที่ว่างภายในห้อง หรือแม้กระทั่งที่ว่างของทางเดินมีทางเลือกที่จะที่สามารถสร้างควมมีประสิทธิภาพของห้องได้โดยการเพิ่มหรือใ้ต้ออกลักษณะ(Character)ของห้องลงไปในพื้นที่ว่าง (Space) นั้น เช่น การใ้ Bay Window มุมหรือที่นิ่งริมหน้าต่าง ซึ่งเหล่านี้สามารถนำมาใช้และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมหลักของพื้นที่ว่างนั้น ได้ถึงแก่ที่ถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของห้อง ใช้เป็นที่นั่งถกด จุดชมวิว โดยถาวรอย่งไรทั้งจากพื้นที่หลัก ที่ว่างเล็ก ๆ (Sub Space) จึงเป็นมุมที่ช่วยสร้างความสงบได้

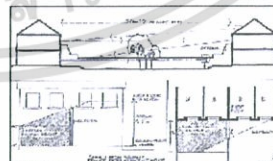


Back Next Menu

HOUSING PRIVATE SECTOR

พื้นที่ว่างภายนอกบ้าน ก็คือพื้นที่ที่ใช้ในการพักผ่อน (Private) ช่วยสร้างความมีประสิทธิภาพของบ้านพักอาศัยได้มากขึ้น การออกแบบของส่วนภายนอกบ้าน ก็จึงเป็นหน้าที่ของผู้เือง แต่การเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดพื้นที่ส่วนนี้ก็สามารถออกแบบได้หลายอย่าง

ตัวอย่างเช่น พื้นที่ระหว่าง 60-100 ตร.ม. นั้นเพียงพอสำหรับการทำที่นั่งเล่นภายนอกบ้านกับสนามเด็กเล่น สำหรับพื้นที่ 25 ตร.ม.ก็เพียงพอสำหรับพื้นที่นั่งเล่นและเป็นสวนตัว พื้นที่ 60 ตร.ม. ก็เพียงพอที่จะปลูกพืชผักสวนครัวแล้วไปด้วย รูปร่างของสวนที่ดีนั้นขึ้นอยู่กับความสูงและลักษณะพิเศษหรือชนลของบ้าน เพราะว่าตำแหน่งของคองวางที่ค้ำวนี้จะมิงพอดคองมาจึงเป็นกฎเกณฑ์ธรรมชาติซึ่งบ้านถาวรบูทางที่ค้ำวนี้ขอระคองสนยมีแสงแดดมาก ความยาวของสวนจะค้ำวขึ้นอยู่กับแสงแดดที่เพียงพอ แต่จะค้ำวตรวจสอบแผนอีกหลายอย่าง



Back Next Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE EDGE OF THE SPACE

การเพิ่มประสิทธิภาพของพื้นที่ว่างทางเท้า ควรระหว่างอาคารควรถูกออกแบบให้มีที่ว่างระหว่างอาคาร และภายในที่
ตัวพื้นที่กัน โดยที่กิจกรรมภายนอกนั้นเป็นส่วนหนึ่งของอาคาร และให้ความสอดคล้องกับที่ว่างภายนอก ข้อที่อาคารกิจ
กิจกรรมของอาคารนั้นต้องได้รับอนุญาตจากผู้มีสิทธิในที่ดินสาธารณะ หรือในที่ที่ออกแบบที่ว่าง ตัวอย่าง เช่น ร้าน อาคาร
ระเบียง เติมน้ำมัน และร้านอาหาร และที่จัดแสดงสินค้าของร้าน สิ่งสำคัญในการจัดพื้นที่ที่ขอบเขตที่ว่าง จะต้องไม่ทำลาย
ความเป็นส่วนตัวของกิจกรรมภายใน ในขณะที่เดียวกัน ผู้ที่อยู่ในพื้นที่สาธารณะก็ควรรู้สึกว่าบุคคลออกจากภายในอย่าง
สิ้นเชิงในการใช้ขอบเขตที่ว่างเราสามารถสร้างความเป็นส่วนตัว โดยการระเระ

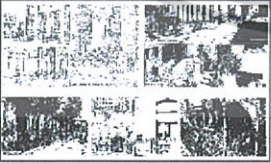


Back Next Menu

การยกระดับพื้น หรือทั้ง 2 อย่างรวมกัน พื้นที่ส่วนใหญ่ จะมีกิจกรรมบนทางที่คิดขึ้นอย่างมาก ความเงยขอบเหนือที่ทาง
เท้าในส่วนที่เป็นสาธารณะ เป็นกิจกรรมปกติของคนทั่วไป นี่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นที่ขอบที่ว่าง การให้ขอบเขตของขอบที่ว่าง
เป็นสิ่งที่ดี และทำให้มีโอกาสดี เพราะฉะนั้นในการออกแบบ ควรจะยกพื้นที่ขึ้นขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของร้าน จึงจะเป็นการ
ดีกว่า Activity เข้ามารับชม แต่ควรระวังไม่ให้การ Reset มาเกิดขึ้น



ขอบถนนทางเท้าหรือขอบของอาคาร เราควรที่จะสร้างประโยชน์ต่อสิ่ง
ที่โดยการทำเป็นที่นั่ง หรือการปลูกต้นไม้ที่เงยรวมทั้งและที่เงยบนฐานเสา
แต่ถ้าไม่มีกิจกรรมที่ติดกับ ต้องไม่ทำให้ดูแปลกตา หรือหลกตา ควรที่จะ
กลมกลืนกับงานทางสถาปัตยกรรม

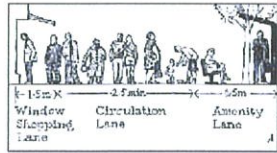


BUSY VEHICULAR STREETS

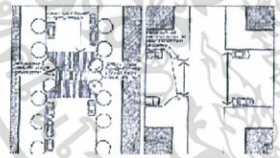
ทางเท้าหรือขอบ มีหน้าที่ในการรองรับกิจกรรมของคนใช้ทางเท้า
ที่มีผลต่อระบบทางจราจรของรถยนต์ มี 2 ส่วนที่ต้องแยกจากกัน คือ
ศูนย์กลางการสัญจรของทางเท้าและพื้นที่ระหว่างทางรถยนต์

Back Next Menu

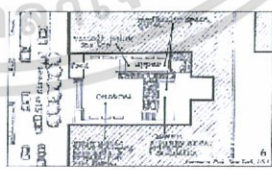
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ความกว้างของกลุ่มทางเดิน จะต้องให้เหมาะสม ระดับของทางเท้าขึ้นอยู่กับช่วง MOVEMENT ZONE และพื้นที่ของยานพาหนะ ซึ่งควรจะมีคั่นได้ ที่โถงรอรถเมล์ โถงพื้นที่ ทางจักรยาน ควรจะวิ่งระสัมผัสการหมุนเวียนของการสัญจร ควรจะตั้งเมื่อพื้นที่ที่ผู้ใช้ จงจ้ไว้ว่าที่จอดรถนั้นจะต้องทำขาคั่นระหว่างทางเดินเท่ากับทางเดินรถขาคั่นของรถที่วางแนวไว้ให้เห็น ความเสถียรจะเกิดขึ้นได้ถ้าไม่มีการวางแนว การจอดรถที่เป็นปัญหาโดยครั้นในการสัญจร ให้ระวังจะขัดกับถนนอื่น และยังคงสัมพันธ์กับถนนอื่นอีกด้วย เพื่อเป็นการส่งเสริมให้ผู้ใช้ถนน เดินเข้ามาถนนอย่างปลอดภัยสิ่งหนึ่งควรจะทำให้ถนนที่ขั้บรถมองเห็นคนที่อยู่ข้างถนนได้ชัดเจน โดยทำที่ทางเท้าเป็นตาข่ายออกมา ทำให้ระยะการข้ามถนนสั้นลงช่วยลดอันตรายจากจุดวางข้าม



เสียงกักกวดยดขเทศละ : เสียงเสียงสามารถทำให้เกิดความวุ่นวายในสถานที่เล็ก ๆ ได้ เรจึงควร Set ระยะแนวอาคารขึ้นไป มีบ่อยครั้งที่เรต้องการฉลิม หรือความเงียบสงบ และต้องการความปลอดภัยเรจึงนำพื้นที่เสียงไว้คั่นใน ส่วนที่เสียงส่งไว้คั่นจนเกือบจะไ้ประโยชน์ทั้ง 2 ฝ่าย ตารังควรพื้นที่ที่ถี่ไม่เหมาะสมกับภายนอก เป็นการป้องกันอันตรายโดยการกั้นพื้นที่ให้มีแสงสว่าง เพื่อให้คนเห็นทั้งกลางวันและกลางคืน หรือมีระบับรั้งความปลอดภัยที่ทนทาน เพื่อให้คนที่อยู่ด้านหน้าไม่ถูกทำร้าย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHARED STREET SPACES

การแบ่งพื้นที่ระหว่างยานพาหนะและทางเดินเท้า สามารถทำได้ในบริเวณพื้นที่ที่มี TRAFFIC FLOWS น้อยกว่า 250 คันชั่วโมงมากกว่านั้นจะต้องสร้างทางเดินเท้าให้กับคนเดิน เพราะจุดประสงค์ของการจราจรจะอยู่ในพื้นที่ภายในบริเวณที่มี 500 ม. ทั้งใจของ BLOCK ควรอยู่ในระยะ 50-60 ม.



ถนนที่แคบ ควรมีที่จอดรถชั่วคราว และสำหรับรถยนต์ที่ผู้ขับขี่ในซอยหรือผู้มาเยือน ลักษณะการจอดจะเป็นแนวด้านขวา จะจอดแบบเรียงกันหลักกัน ซ้ำให้พื้นที่สวนสาธารณะ หรือทางเท้า มีขนาดเล็กลง



ขอบถนนทำหน้าที่ในการแบ่งทางเดินเท้าของถนนทางเดินเร็ว การที่จะมีขีดเส้นเพื่อช่วยในการลดความเร็วของรถเข็นรถ ขอบที่ทำพื้นเอียงทำประโยชน์ได้ช่วย ใช้ทำเป็นสวนปลูกต้นไม้ สามารถเดินหรือที่จอดรถ แต่คนเข็นรถจะต้องสามารถมองเห็นเด็ก ๆ ได้ โดยความสูงไม่ต่ำกว่า 750 mm.

ความคิดการออกแบบถนนแบบนี้ นิยมใช้มากใน Netherlands ในการที่ถนนมีบางครั้งอาจจะปิดแยกกับการจราจรตรงที่จะทำให้การจราจรที่ตรงศรีคมแบบลงได้



PEDESTRIAN SPACES

การป้องกันเขตคนไปก็ให้ข้ามใช้พื้นที่ทางสาธารณะ เพื่อใช้สำหรับผู้เดินเท้า และการที่กิจกรรมต่าง ๆ เช่น ล้าขายสินค้าหรือจัดแสดงงานต่าง ๆ ถ้าเราสามารถป้องกันการจราจรของเขตคนได้การใช้พื้นที่ทางสาธารณะก็จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นหรืออาจจะปิดถนนเพื่อใช้สำหรับการ ซื้อ-ขาย สินค้า สำหรับผู้เดินเท้าเป็นครั้งคราวได้ โดยการย้ายสถานที่บนฝั่งและเส้นทางจราจรไว้ใกล้กับกับบริเวณ ซื้อ-ขาย สินค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



- ในการออกแบบถนนสำหรับผู้เดินเท้าเพื่อการรองรับประชาชนที่สัญจรที่ถนนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับดังนี้
1. การกำหนดขนาดของถนน โดยคำนวณจากปริมาณของคนที่ใช้ (ให้เพียงพอกับความหนาแน่นของประชากรของเมืองนั้น)
 2. การสร้างถนนเป็นเขตชุมชน จะต้องออกแบบให้มีทางเดินเท้าด้วย สำหรับผู้คนที่ต้องการพักผ่อนหย่อนใจ มีที่นั่งพักผ่อน มีจุดมุมมองวิวในส่วนต่าง ๆ ของถนนที่สวยงาม
 3. กำหนดพื้นที่ตามขอบของถนนไว้ประมาณ 10% เพื่อจัดวางที่นั่งคนเฝ้าจราจร หรือป้ายระดับของถนนให้สูงพอเหมาะกับการเป็นที่นั่ง ประมาณ 30-43 ซม. ในทุก ๆ พื้นที่ 3 ตร.ม.
 4. ในถนนจะต้องมีจุดชมทิวทัศน์ ธรรมชาติรอบ ๆ โดยจัดให้มีที่นั่งพักผ่อน หรือจัดเตรียมโต๊ะเก้าอี้ เพื่อดึงดูดให้คนเข้ามาใช้พื้นที่ หรือทำกิจกรรมอื่น ๆ ซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์ประจำทางนี้ โดยอาจจะออกแบบที่นั่งให้มีรูปร่างต่าง ๆ เหมาะสมกับพื้นที่และมุมมองในกิจกรรมนั้น ๆ ไว้ ดังนี้ การเลือกรูปแบบของที่นั่งให้เหมาะสม กับกิจกรรม โดย

คำขอให้มี 8 รูปแบบ

1. Straight Slabs : แบบ Slab ตรง สามารถ นั่งได้ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ที่ตำแหน่งต่าง และแบบ 2 คนนอนก้น และแบบ นั่ง - ยืนเป็นกลุ่มนอนก้น
2. Single Pods : แบบ 4 เก้าอี้หรือเก้าอี้ หรือกลม แบบมีช่องใช้ด้วยคน 1 คน - 4 คน นั่งได้ต่างก้น หรือ นั่งก้นนอนก้นก็ได้
3. Single Corner Units : แบบมุมฉาก โดยการวางที่เบาะมุมฉากใน อัญมณสถานก็ได้
4. Multiple Corner Units : แบบหลายมุม เป็นแบบมุมและแบบตรงผสมผสานกันเป็นจังหวะ จึงสามารถบริการผู้คนที่หลากหลายกิจกรรม
5. Circles : แบบวงกลมถือว่าเป็นการจัดที่ดีแบบหนึ่ง และประยุกต์ใช้กับกลุ่มคนหลากหลายรูปแบบ ทั้งเป็นกลุ่มและเดี่ยวก็ได้
6. Strict Linearity : แบบ Slab ตรงนั้นทิศทางไปยังที่ทานเคาท์ ซึ่งแต่ละแถวของที่นั่งให้มีระยะห่างกัน 1.2 ม. - 3 ม.
7. Right Angles : แบบ Slab ตรงตั้งเป็นมุมฉากแล้วแบบนี้จะดีมุมขึ้น แต่เว้นช่วงต่อของ Slab ที่มีทางเข้าออกไว้ด้วย
8. Clusters : แบบรวมกลุ่ม โดยเว้นระยะของกลุ่มไว้พอประมาณ เพื่อจัดกลุ่มสถานที่ได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Page 8_46 of 114

Selected seat shapes

Straight slabs
Okay for unassociated singles, and for observing events directly in front.

Allows for swivelling into conversational orientat on for couples, but some knee knocking probably results.

Poor for group interaction. People standing often clog pedestrian route.

Slab seats
Okay for single occupant or (depending on size) 2-4 unassociated singles, by permitting back-to-back seating, men may be able to "time out" others.

Poor for single interaction because of size limitations and difficulty of swivelling. Poorest for group interaction.

Single corner units
Angle accommodates two conversationalists without knee-knocking.

Not easy for those on the ends, but can work for interaction among four people.

While several people still have to stand, better than straight slabs or pods for small-group interaction; those standing will probably not obstruct adjacent rows.

Multiple corner units
Best; accommodates a variety of scenarios.

Circles
Good for unassociated singles. Curved seats adjacent seats slightly askew from each other, helping "time out".

Conversation possible between couples, but since legs must swing against the walls, less comfortable than straight slabs. Poorer for fourth party who must balance on one buttock, or stay in the air (the angle of the radius, the greater the problem). As bad as the straight slab for group interaction.

diagram 5

การจัดที่นั่งพักผ่อนรอบ ๆ อุทยานวัย โดยสามารถรองรับประชาชนที่มาพักผ่อน ทบประมาณรวมทั้งกิจกรรมอื่น ๆ การจัดที่นั่งแบบ Slab โดยที่หน้าไปทิศทางที่ท่าอากาศยานแล้วจะดูดี สามารถไปใช้กิจกรรมการ ซื้อ-ขาย ในตลาดได้ดี ในกิจกรรมค้าขายบางสถานที่ที่คนไม่เข้ามารวมอยู่ในพื้นที่ จึงควรเลือกสถานที่ที่มีความสูงของค้ำไม้ จากพื้นดินเชิงตั้งไม้ให้ผู้อยู่ในระยะประมาณ 2.5 ม. เป็นอย่างห้อย

การออกแบบปลูกต้นไม้ เพื่อสามารถใช้ช่องว่างของต้นไม้ใช้กิจกรรมอื่น ๆ ควรเว้นต้นไม้เป็นช่วง ๆ คล้ายกับต้นไม้ที่เหมือนเป็นตำแหน่งของเสาตั้งในทางสถาปัตยกรรม เมื่อจัดกลุ่มแล้วจะ ให้ความสบาย เป็นระยะตามที่ศึกษาที่สวยงาม ยังแบ่งเป็นกลุ่มพื้นที่ขนาดใหญ่ได้ โดยใช้ต้นไม้จำนวนตามเป็นกลุ่ม 4 เกลี่ยมขนาดเล็กต่างหลาย ๆ กลุ่ม หรือเป็นแนวต้นตรงตามต้องการ

Back Next Menu

Page 8_47 of 115

MICROCLIMATE

MICROCLIMATE เป็นการศึกษาความเร็วลมและแสงอาทิตย์ เริ่มจากการขึ้นกับข้อมูล ความเร็วลม และเวลามาจากที่ตั้งทางอุตุนิยมวิทยา ที่อยู่ใกล้กับพื้นที่ ดังนี้

สถานะ	ความเร็วลมหรือทิศทาง	สื่อที่ทราบ
ลมสงบ, ลมอ่อน	0-1.5	ไม่มั่นคง, ไม่รู้ทิศทางหรือความเร็ว
ลมดีพอสมควร	1.6-3.3	รู้ทิศทางและทิศทาง
ลมดีพอสมควร ๆ	3.4-5.4	ลมดีพอสมควร
ลมดีพอสมควร	5.5-7.9	ผู้ที่มีประสบการณ์, ทัศนคติ, กระดาษ, แผนที่
ลมดีพอสมควร	8.0-10.7	ตามแนวของแนวที่อาจทำการศึกษาและหาข้อมูลตามทิศทางที่ศึกษาตามลักษณะของสถานที่และพื้นที่
ลมดีพอสมควร	10.8-13.8	ไม่ทราบวิธีวัด, กระดาษที่ติดกับพื้นไม่มั่นคง, การศึกษา, ขาดข้อมูลตามทิศทาง, และข้อมูลตามทิศทางที่ศึกษา
ลมดีพอสมควร	13.9-17.1	รู้ทิศทางและทิศทางที่ศึกษา
ลมดีพอสมควร	17.2-20.7	ทิศทางในทิศทางที่ศึกษา, ตามทิศทางและทิศทางที่ศึกษา
ลมดีพอสมควร	20.8-24.4	สามารถหาตามทิศทางที่ศึกษา

Back Next Menu

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

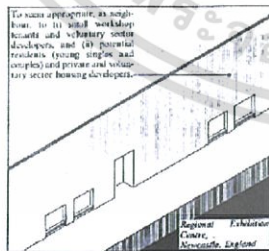
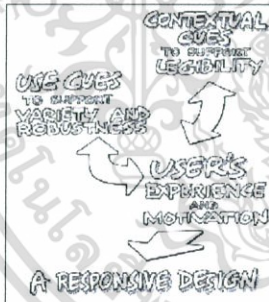
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ความชัดเจน 3 ประการดังกล่าว คือหลักการความหมายของประชาชนผู้พบเห็น ซึ่งอาจแตกต่างกันแต่ประการของแต่ละบุคคลรวมถึงวัตถุประสงค์ของแต่ละบุคคลที่จะกำหนดความเหมาะสมหรือไม่ ซึ่งก็หมายความว่า ถ้าเราออกแบบสถานที่ที่เหมาะสมโดยใช้บทบาท ทักษะที่แตกต่างกันของกลุ่มคนผู้ใช้ซึ่งเราชอบตามไปถึงวัตถุประสงค์และประสบการณ์ของผู้ใช้สถานที่นั้นๆเพื่อที่จะกำหนดแนวทางการปฏิบัติที่ใช้ในการออกแบบตามสภาพแวดล้อมต่างๆของกลุ่มผู้ใช้ได้ และเมื่อเราได้แนวทางการปฏิบัติ แนวทางในการปฏิบัติเพื่อสนับสนุนความชัดเจน เราต้องการแสดงลักษณะที่จะช่วยตีความหมาย ซึ่งต้องสัมพันธ์กับค่านิยมของแนวทางการปฏิบัติเมื่อไม่ใช้ในการออกแบบแล้ว จะทำให้ผู้ใช้ (USER) คิดประสบการณ์และความเข้าใจเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และรับรู้ออกแบบ และเมื่อเราผ่านแนวทางทั้งหมดมาปฏิบัติก็จะเกิดผลตอบรับของการออกแบบที่ดี มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมนั้นหมายถึง "A RESPONSIVE DESIGN"

DETAILED APPEARANCE & SPECIFICATION

การออกแบบโครงการ เพื่อทราบและใช้ของรูปลักษณะภายนอก ด้านวิชาการต้องรูปลักษณะต่างๆ ให้มีความชัดเจนแก่ผู้ใช้ การสื่อจะครอบคลุมใน 4 ประเด็นดังนี้



1. VARIETY ความหลากหลายของรูปลักษณ์

- พิจารณาถึงโครงการภายนอกอาคาร ที่จะต้องมีการออกแบบเป็นพิเศษโดยให้ภาพรวมของอาคารไม่ขัดแย้งกับอาคารในบริเวณเดียวกัน
- ควรทำแบบจำลองรูปทรงในรูปลักษณะภายนอก ในส่วนที่ควรต้องกระทำแก้ไขหรือปรับปรุงใหม่
- แล้วทำการบันทึกวัตถุประสงค์การออกแบบไว้อย่างย่อ ๆ

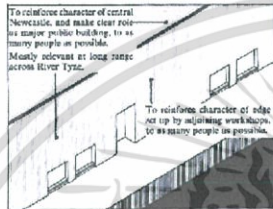
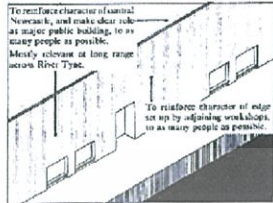
2. LEGIBILITY ความเป็นที่มองเห็น

เป็นการคำนึงถึงเรื่องของ ภาพลักษณะอาคารที่ปรากฏต่อสาธารณะว่าต้องมีความสอดคล้องกันทุก ๆ ที่ในชุมชน ตามสภาพแวดล้อมของอาคารอื่น ๆ และของในอาคารเอง และต้องมีความชัดเจนและกระจ่างในรูปแบบต่างๆ ที่นำมาประยุกต์ใช้ในอาคารของเรา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) SMALL - SCALE ROBUSTNESS



การออกแบบเป็น SMALL - SCALE เช่นในเรืองของการออกแบบทางเดินเท้าซึ่งต้องคำนึงถึง กลุ่มผู้ใช้และความเหมาะสมของกิจกรรมโดยมีประเด็นที่สำคัญ 3 ประเด็นคือ

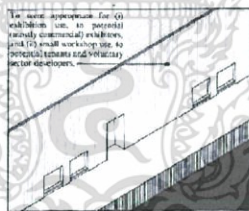
- การพิจารณาตรวจสอบการใช้งาน ทั้งใน INDOOR และ OUTDOOR SPACE

- พิจารณาถึงกลุ่มผู้ใช้อาคารและที่ว่างภายนอก โดยไม่ควรมีภาพรวมที่ไม่เหมาะสมรวมกัน

- นำปัจจัยเหล่านี้มาปรับการปรับแก้วัตถุประสงค์ในการออกแบบ

4) LARGE - SCALE ROBUSTNESS

ในการออกแบบต้องพิจารณาถึง สัดส่วนของอาคารขนาดใหญ่ ด้วยว่ามีผลกระทบต่อการข้างเคียงและผลกระทบจากการใช้งานของอาคารหรือไม่ การพิจารณาควรมองภาพในเอนกจุด และกลุ่มผู้ใช้สถานที่นั้น ๆ ด้วยแล้วจึงบันทึกเป็นวัตถุประสงค์ในการออกแบบ



LOOKING FOR VISUAL CUES

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนในการค้นหา สิ่งที่แสดงลักษณะต่างๆ เพื่อให้เป็นแนวทางในการปฏิบัติเพื่อการออกแบบ โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

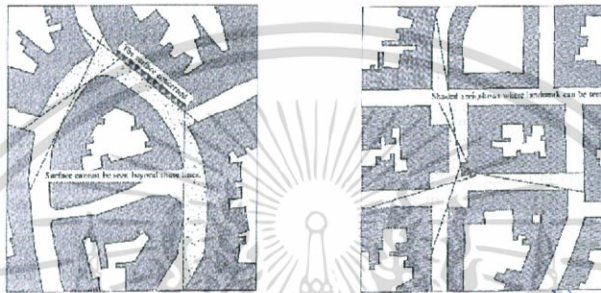
1) CONTEXTUAL CUES

เป็นการศึกษาเพื่อค้นหาสิ่งทีแสดงลักษณะต่างๆ ที่รวมกันอยู่ในท้องถิ่นเป็นต้นแบบในส่วนหลักที่สำคัญๆ เพื่อใช้เป็นต้นแบบของสิ่งแสดงลักษณะต่างๆ สำหรับนำไปใช้ปฏิบัติเป็นแนวทางในการออกแบบต่อไป การค้นหาต้นแบบเพื่อการกำหนดด้วยวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน เช่น มุมมองที่สามารถมองเห็นจากส่วนของทางเดิน หรือบริเวณที่ซึ่งสามารถมองเห็นอาคารได้มากที่สุด วัตถุประสงค์การกำหนดมาจาก LANDMARK เพื่อค้นหาพื้นที่ได้จากจุดLANDMARKสามารถครอบคลุมการมองเห็นได้ วัตถุประสงค์การกำหนดมาจากสิ่งแสดงลักษณะของ NODE หรือ DISTRICT เราต้องมองสิ่งไปถึงสิ่งที่แสดงลักษณะเฉพาะของชุมชนนั้นหรือพื้นที่ใกล้เคียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตรวจสอบจะใช้แบบฟอร์มในการตรวจสอบ ซึ่งประกอบด้วย

- VERTICAL RHYTHMS
- HORIZONTAL RHYTHMS
- SKYLINES
- WALL DETAILS (MATERIAL , COLOUR , PATTERN etc.)
- WINDOWS
- DOORS
- GROUND LEVEL DETAILS



Back Next Menu

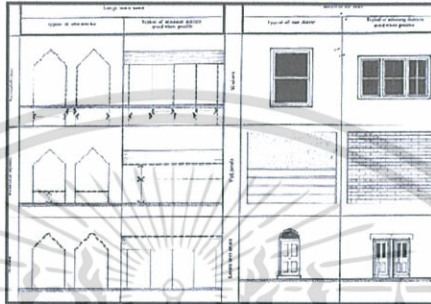


การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2) USE CUES

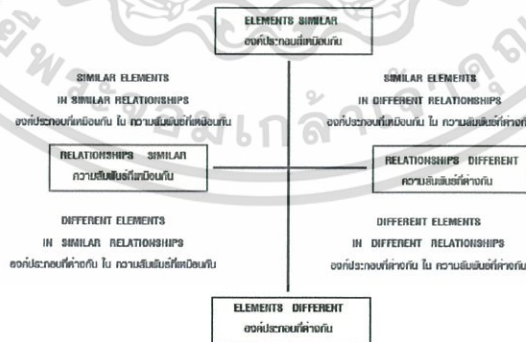
เมื่อเราได้รูปประสงค์เกี่ยวกับควมหลากหลาย ของรูปแบบและสัดส่วนการออกแบบ ขึ้นตอนต่อไปเราต้องค้นหา สิ่งที่แสดงลักษณะโดดเด่น โดยจะนำภาพรวมส่วนใหญ่ของรูปแบบอาคารต่าง ๆ และสิ่งที่แสดงลักษณะโดดเด่นเข้าไว้ด้วยกัน ทั้งนี้ควรจะต้องคล้องกับควมต้องการของผู้ใช้ ซึ่งอาจจะแตกต่างกันได้ หลังจากนั้นได้สิ่งที่แสดงลักษณะที่สำคัญแล้ว เราจะนำ มาใช้ เป็นแนวทางในการปฏิบัติเพื่อการออกแบบ



CONTEXTUAL CUES - THE SURROUNDING AREA

สิ่งที่แสดงลักษณะที่โดดเด่นที่เราตัวเราจัด แบ่งเป็น 2 ประเภท

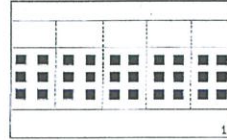
- 1) องค์ประกอบ เช่น รายละเอียดทางใจ, ทน้ต่าง, ประตู และ รายละเอียดของระดับพื้น
- 2) ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ เช่น ความสัมพันธ์ในเชิงพื้นที่หรือเชิงจังหวะในแนวถนน และความสัมพันธ์ของ SKYLINE ทั้ง 2 ส่วนมีผลในการพิจารณา 4 ประการดังนี้



Back Next Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 1 แสดงถึงลักษณะของการจัดองค์ประกอบที่เหมือนกันในความสัมพันธ์ที่เหนือเส้น



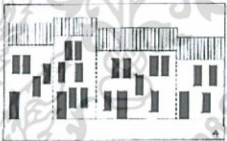
ภาพที่ 2 แสดงถึงลักษณะการจัดความสัมพันธ์เชิงใหม่ หรือการจัดองค์ประกอบขึ้นใหม่ที่ให้รูปสัญลักษณ์ภายนอกอาคารโดดเด่นขึ้นจากรูปแบบเดิมมากอย่างชัดเจน



ภาพที่ 3 แสดงถึงลักษณะการใช้องค์ประกอบและความสัมพันธ์ที่มือปูนออกแบบใหม่เพื่อช่วยเสริมรูปลักษณะภายนอกของอาคารที่ดูโดดเด่นแต่ยังคงมีความคล้ายคลึงกัน



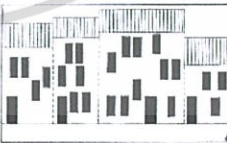
ภาพที่ 4 แสดงถึงลักษณะของการจัดองค์ประกอบที่เหมือนกันในความสัมพันธ์ที่สีต่างกัน



ภาพที่ 5 แสดงถึงลักษณะการใช้องค์ประกอบที่ชัดเจนกันจะมีผลต่อความโดดเด่นจากรูปแบบเดิมมากกว่า การใช้ความสัมพันธ์ที่ชัดเจนกัน

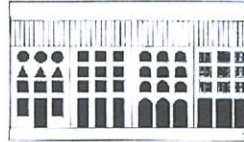


ภาพที่ 6 แสดงถึงการออกแบบใหม่ โดยที่องค์ประกอบเดิมช่วยเสริมลักษณะเดิมที่มีอยู่ แต่ยังไม่ได้กำหนดความสัมพันธ์ที่ชัดเจนซึ่งจะทำให้เข้ากันได้หลังจากที่เราทำการออกแบบได้สมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 7 แสดงถึงลักษณะของการจัดองค์ประกอบที่คำนึง
ในความสัมพันธ์ที่เหมือนกัน



ภาพที่ 8 แสดงถึงลักษณะ การออกแบบใหม่โดยสลับแปลง
ความสัมพันธ์ จะมีความโดดเด่นจากรูปแบบเดิมมากกว่าการ
สลับแปลงองค์ประกอบ



ภาพที่ 9 แสดงถึงการออกแบบใหม่ ช่วยเสริมสร้างรูป
ลักษณะเดิมที่มีอยู่ แต่ยังไม่ได้กำหนดองค์ประกอบที่ชัดเจน ซึ่งเรา
จะทำให้ชัดขึ้นได้ หลังจากที่เรทำการออกแบบได้สมบูรณ์แบบแล้ว

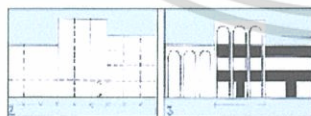


CONTEXTUAL QUEST: THE ADJACENT BUILDING

หัวข้อนี้จะกล่าวถึงอาคารออกแบบ ให้ดูเป็นหนึ่งเดียวกับอาคารข้างเคียง มีความกลมกลืน สอดคล้อง และเข้ากันได้กับ

START WITH LARGE-SCALE CUES

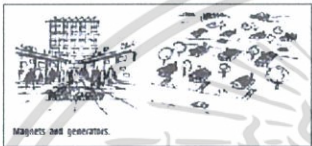
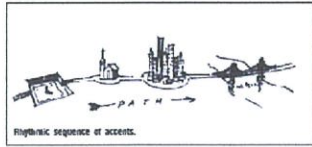
แสดงถึงอาคารกลางที่จะออกแบบ ให้มีความสอดคล้องกับอาคารที่อยู่ติดกัน ซึ่งอาคารทั้งสองที่อยู่ติดกันมีสิ่งแสดง
ลักษณะทางแนวตั้ง มีลักษณะระวางคาบไคเคลตาโดยสามารถนำเค้าโครงมาใช้ในการออกแบบ



ถ้าอาคารไม่ได้มีแนวตั้ง เราต้องหันมาดูสิ่งที่แสดงลักษณะ
อาคารใหม่ ซึ่งก็คือ หน้าของอาคาร เราต้องนำสิ่งแสดงลักษณะ
ที่มีใช้ทั้งสองฝั่งของอาคาร ใช้สิ่งแสดงลักษณะ BUILDING'S
LARGE SCALE ของอาคารหลังใหม่มาเป็นตัวเชื่อมระหว่างอาคาร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ตัวอย่างเช่น เส้นทางสัญจรใช้เครื่องหมายจุดกร จุดการที่จ่อครดให้เส้นเรด LANDMARK ใช้การเครื่องหมาย X ตัวใหญ่ ๆ VISTA เขียนเป็นเส้นแนวมอง จุดป็ญทให้ใช้สีสีแดง และย่านที่ม ๆ ใช้สีเทา ฯลฯ แผนที่ซึ่งแสดง FORM และจุดเด่น ๆ ของเมืองควรรวมอยู่ในแผ่นเดียวกัน นอกนั้นก็ให้แสดงรายละเอียดปลีกย่อยในแผ่นอื่น ๆ

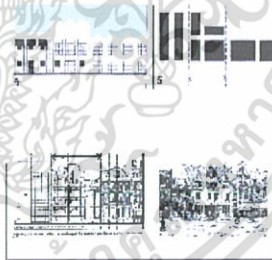
แผนที่สำรวจที่ควรสมบูรณ์กว่าประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้คือ :

1. สภาพพื้นที่ภูมิประเทศ
2. สภาพลมที่อาจกระทบถึงทิศทางของ แคล ดม และพายุ
3. รูปว่าง
4. PATTERN-TEXTURE-GRAIN
5. เส้นทางโค้ง ๆ
6. เขตที่ตั้ง
7. LANDMARK และ NODE
8. OPEN SPACE
9. VISTA
10. จุดดึงดูด ผู้คน และเสียง

๒) ที่จอดรถที่แสดงถึงลักษณะ

ใช้สิ่งที่แสดงถึงลักษณะจากทั้ง 2 ด้าน แลควมสูงที่มี สัดส่วนขนาดใหญ่มาใช้ให้น้อยที่สุด ที่การปรับเปลี่ยนสิ่งแสดง ลักษณะทั้ง 2 ข้าง ให้เข้ากัน

นี่คือภาพตัวอย่างการที่แสดงถึงมากแต่ทั้งของอาคาร ที่แสดงถึงรูปแบบลักษณะภายนอกที่รวมกันเป็นหนึ่งเดียวจุดตกตื้น กับอาคารข้างเคียงที่คล้ายทั้ง 2 ข้าง

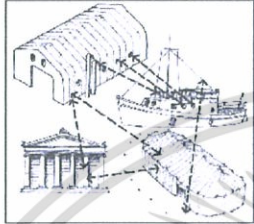


USE CUES IN SUPPORTING VARIETY OF SUBSYSTEMS

หัวข้อนี้จะเสนอแนะถึงวิธีการใช้สีพื้นแบบของสิ่งแสดงลักษณะ นำมาใช้เป็นแนวทางการปฏิบัติเพื่อใช้ในการออกแบบ - เริ่มโดยให้วิเคราะห์ถึงการใช้สีพื้นแบบของสิ่งแสดงลักษณะที่มีขนาดใหญ่ของอาคาร คือ ความสัมพันธ์ของแนวขอบฟ้า, เส้นใน แนวตั้ง และเส้นในแนวเอียง ให้มองสิ่งแสดงลักษณะที่โดดเด่นที่มีความเหมือนกันกับอาคารอื่นๆ ที่สามารถนำไปใช้ เป็นแนวทางการออกแบบโครงสร้างหลัก ซึ่งจะส่งผลในแง่ทางศิลปะมากกว่าในแง่ทางวิทยาศาสตร์ความสามารถด้านให้พัฒนา จากการศึกษากรณีศึกษาที่รู้จักการพัฒนาขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การออกแบบโครงสร้างที่ขนาดใหญ่ จะต้องสามารถนำไปใช้กับงานโครงสร้าง ที่มีสัดส่วนขนาดเล็กได้อย่างกลมกลืน เช่น ทางเข้า และส่วนของพื้นที่โถงถึงโครงสร้างในสัดส่วนขนาดเล็ก เพื่อประโยชน์ในความหลากหลายในการปรับปรุง รายละเอียดของการออกแบบรูปถ่ายฉายเงาของอาคาร
- ให้ตรวจสอบผลการออกแบบตั้งแต่เริ่มต้น เทียบกับวัตถุประสงค์ของโครงการ และเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์ จากทักษะของกลุ่มผู้สนใจ



การใช้งานในการออกแบบขบวนการนี้ สามารถพบได้ในตัวอย่างการปรับปรุง อาคารแสดงนิทรรศการใน Newcastle ในประเทศอังกฤษเป็นตัวอย่างประกอบคำอธิบาย

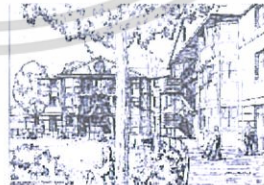
CONTEXTUAL CUES USE CUES TOGETHER

ในขั้นตอนการเลือกสิ่งแสดงออกทางลักษณะที่โดดเด่นและสำคัญนั้น จะต้องทำให้ชัดเจน ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ในข้อจำกัดตามวัตถุประสงค์ ในขณะที่ส่วนอื่น ๆ สามารถจัดค้ำให้อยู่ในวงแคบที่เป็นประเด็น ๆ ได้ เพื่อหลีกเลี่ยงการทำงานที่ล้มเหลว ในขณะที่วิธีนี้แสดงลักษณะมาช่วยในการออกแบบจะต้องมีการพิจารณาเลือกสิ่งที่มีลักษณะโดดเด่นชัดเจนเท่านั้น

Back Next Menu



ขั้นตอนแรกโดยการนำวัตถุประสงค์ให้เป็นไปตามกฎเกณฑ์โดยเริ่มจากการกล่าวถึงสิ่งแสดงลักษณะเพียงเล็กน้อย และจากด้วยข้อจำกัดในวงกว้างจากนั้นก็เริ่มด้วยการเลือกสิ่งแสดงลักษณะที่โดดเด่นที่เข้ากันได้กับวัตถุประสงค์ของอาคารที่ทำการออกแบบแล้วเลือกสิ่งที่มีความโดดเด่นมาใช้สำหรับวัตถุประสงค์ในข้อต่อ ๆ ไป จากนั้นก็ปรับเปลี่ยนรูปแบบของการออกแบบให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์เท่าที่จะสามารถทำได้ให้ขั้นตอนนี้กับสิ่งแสดงลักษณะที่มีความโดดเด่น ในขณะของตัวส่วนที่เลือก เป็นรายละเอียดปลีกย่อยโดยเริ่มจากออกแบบรายละเอียดโครงสร้างอาคารที่ละเอียดน้อย ดังตารางและภาพตัวอย่างในหน้าถัดไป



Back Next Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Objective	Use	Conclusion	Conclusion	
Vertical display	<p>To meet an appropriate combination of the overall edge distance formula by the exhibition corner, use many groups as possible.</p> <p>Inhibitory corner verticals at 70% window level, no gap, only vertical. If this is distance, the wider second (distance).</p>	<p>To meet appropriate on landing in the widest possible range of height people and young people.</p> <p>Make horizontal vertical distance bay, one per flat.</p>	<p>To meet appropriate in part of horizontal size under floor same size, in as many groups as possible.</p> <p>Prevention of vertical bays could develop a central perimeter, be bays and use in every place for accurate, and put a larger more more space to pickers.</p>	<p>Conclusion</p> <p>Project only, with vertical bays for each flat.</p>
Horizontal display	<p>Exhibitor centre for many flat particularly expressed their view on day year.</p>	<p>Horizontal distance and bay extent included flat, reducing window to avoid corner, no problem.</p>	<p>Bring in panel floor perimeter storage, as in local central perimeter area.</p>	<p>Horizontal display and bay appropriate at lower setting in public.</p>
Display	<p>Display only use across area of long edge. Make mostly flat, as a exhibit at corner.</p>	<p>Flat display potentially better level. Exchange distance in conditions, close to each person, our bays.</p>	<p>Bring out display vertical through opening of bay and panel.</p>	<p>Display too close to one person no problem.</p>

Back Next Menu

Objective	Use	Conclusion	Conclusion	
Window	<p>To meet an appropriate combination of the overall edge distance formula by the exhibition corner, use many groups as possible.</p> <p>Make windows with low of exhibition corner shortening display bay.</p>	<p>To meet appropriate on landing in the widest possible range of height people and young people.</p> <p>Use short window, particularly in and corner perimeter.</p>	<p>To meet appropriate in part of horizontal size under floor same size, in as many groups as possible.</p> <p>More coverage of all types on display window, as possible.</p>	<p>Conclusion</p> <p>Make windows display window, with distance perimeter.</p>
Wall panel	<p>Make wall to form, with water placed their window, and window exhibition corner ridge.</p>	<p>Make window form at general level, as in local central perimeter.</p>	<p>Make window used in all building type, but avoid dark colour in window of high ready residential building.</p>	<p>Horizontal display and bay appropriate at lower setting in public.</p>
Central level detail	<p>Use some height/width perimeter paving display space, as the exhibition corner.</p>	<p>Central level detail corner: it uses same more no problem.</p>	<p>Use panel pattern for home by changing colour to similar tone, use some starting area building edge.</p>	<p>Use panel pattern and tone to create space for lighting.</p>

ภาพแสดงอาคารที่ออกแบบอยู่ใกล้ตึงบกับอาคารนิทรรศการจะเกิดการบังแสงลักษณะเฉพาะอาคารนิทรรศการมาซึ่งได้ความชัดเจน

Back Next Menu

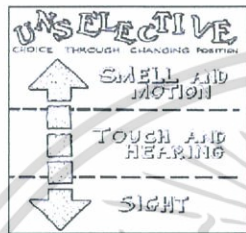
การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

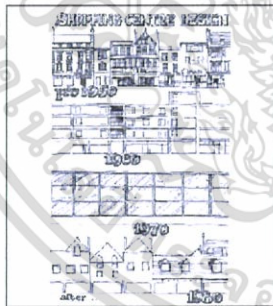
8.6 RICHNESS

สำหรับคนส่วนใหญ่แล้วจะคิดว่าเราจะสัมผัสรูปฟอร์มทั้งหลายได้จกสายตของเรา แต่ความสวยงามอย่างมีคุณค่าไม่ใช่ความรู้สึกทางด้านการมองเห็นอย่างเดียว เราต้องนำความรู้สึกด้านอื่น ๆ มาใช้ประกอบการออกแบบด้วย คือ

- ความรู้สึกทางด้านการเคลื่อนไหว
- ความรู้สึกทางด้านการได้กลิ่น
- ความรู้สึกทางด้านการได้ยิน
- ความรู้สึกทางด้านการสัมผัส



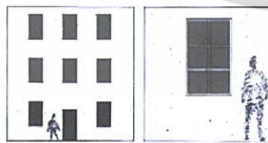
ความซ้ำซากทางการมองเห็นเกิดขึ้นในปัจจุบันนี้ เป็นยอมรับอย่างกว้างขวาง ดังนั้นจึงมีไว้ที่ถือออกแบบและผู้สถาปนามีท่าทีที่เปลี่ยนไปแต่ในระยะหลัง 50 กว่าปีมาแล้วที่เราได้เคยยกดูการออกแบบในแง่ความสวยงามอย่างสมบูรณ์ ทางด้านการมองเห็นได้ถูกตีไป จึงไม่มีกฎข้อใดก็ตามแต่ไปมีถือออกแบบทางที่เห็นชัดโดยที่รูปแบบความสวยงามอย่างมีคุณค่าอย่างกว้างขวางในอดีต



แต่เราไม่ต้องการรูปแบบอาคารที่มีสถาปัตยกรรมความสวยงามอย่างสมบูรณ์แบบจากที่ผ่านม เราต้องการรากฐานที่แข็งแรงเพื่อใช้ในการทำงาน ความสวยงามอย่างมีคุณค่าขึ้นอยู่กับความต้องการที่เกี่ยวเนื่องที่ต่างกันผลสะท้อนของมันเป็นอยู่ 2 ข้อหลักคือ

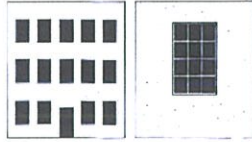
- กิจที่วังของพื้นผิวภายนอก
- ต้นแบบใหม่มองที่เหมาะสม

ความสวยงามอย่างมีคุณค่า ที่น่าพอใจในแบบที่ 5 ขึ้นอยู่กับจำนวนขององค์ประกอบ ที่เกิดขึ้นแต่ละโครงการอาคารและความสัมพันธ์ระหว่างกัน ตัวอย่างเช่น ถ้าจะจะให้โครงการอาคารประกอบด้วยองค์ประกอบเพียงสิ่งเดียว ดังภาพด้านข้างเราจะถูกจัดการเพื่อมอง จึงทำให้อาคารไม่มีความสวยงามทางด้านอาคาร

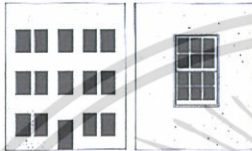


แต่ด้านเรื่อองค์ประกอบจำนวนมาก ๆ ในระดับที่คล้ายคลึงกัน องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะถูกส่งไปพร้อมกัน เหมือนกับว่ามีเป็นลวดลายที่เหมือนกันหมด หรือองค์ประกอบที่มีขนาดใหญ่มากเป็นพิเศษดังให้ความสวยงามของกันก็จะลดลงด้วย ข้อแนะนำว่า ๆ ที่ทำให้ปัญหาที่ติดขัดคือ การใช้จำนวนองค์ประกอบที่มี 9 องค์ประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ในสภาพเช่นนี้ เราจะทำให้ความสวยงามเพิ่มขึ้นได้โดยการแบ่ง
สัดส่วนของโครงผิวอาคารให้ย่อยลง องค์ประกอบต่าง ๆ ก็จะไม่ได้ถูก
อ่านไปพร้อม ๆ กัน แต่ให้แบ่งออกเป็นสัดส่วนของกลุ่ม 5 องค์ประกอบ
และ 9 องค์ประกอบ ถ้าองค์ประกอบค่ากว่า 5 เราจะมีสิ่งให้เลือกรอง
ความสวยงามจึงมีน้อย แต่ในขณะที่องค์ประกอบมากกว่า 9 องค์ประกอบ
ต่าง ๆ เผลอ ๆ ก็จะดูมองเป็นองค์ประกอบเดียวขนาดใหญ่ทำให้ไม่มีทาง
เลือกสำหรับการมองเช่นกัน



ข้อปฏิบัติที่ห้ามซึ่งกฎกว่า ๆ ที่สอดคล้องกับเงื่อนไข 2 มีดังนี้ คือ
- ระยะทางของโครงผิวอาคารที่มองเห็นได้
- ระยะเวลาก่อนการมองมุมมองของระยะทาง (Viewing Distance)
ขนาดของสัดส่วนพื้นที่ต่อระยะของมุมมอง
ซึ่งเราต้องคำนึงถึงการออกแบบที่สวนงามจุดใดของโครงผิวอาคารที่จะมอง
เห็นได้ในระยะไกล ความสวยงามในสัดส่วนขนาดใหญ่จึงเป็นสิ่งจำเป็น



ในขณะที่มุมมองในระยะใกล้
ความสวยงามอาจใช้องค์ประกอบขนาดเล็กและการแบ่งเป็นส่วนย่อย ๆ
ดังนั้นการวัดขนาดความสวยงามบนแผงชุมชนแบบ ทั้งจากระยะไกล
จนถึงระยะใกล้ เราจะต้องมีการวิเคราะห์การแบ่งระดับชั้นขององค์ประกอบ
จากขนาดใหญ่จนถึงขนาดเล็ก

มุมมองระยะไกล (Viewing Time)
จุดใดที่ประชาชนจะมองโครงอาคารได้เหมือนกัน จากตำแหน่งที่กำหนด
ให้เป็นระยะเวลาสั้นเท่ากันเป็นสิ่งสำคัญที่โครงผิวอาคารจะต้องสวยงาม
คือไปเท่าที่จะเป็นไปได้ ถึงแม้เวลาจะเปลี่ยนไปในแต่ละบุคคลแต่ละสมัย



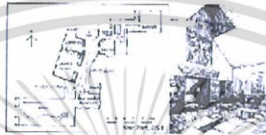
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

NON-VISUAL RICHNESS

กระแสการออกแบบเดวนี้ปัจจุบัน ถูกครอบครองโดยการมองเห็นอย่างแข็ง มีไอเทคที่นำออกแบบจะงสำหรับความ
รู้สึกอื่น ๆ ที่ไม่ใช่การมองเห็นและที่ยังมีทฤษฎีการออกแบบเกี่ยวกับด้านนี้อยู่โดยมากพาค่าเห็น

ความรู้สึกทางได้ยิน (Sense of Hearing)

ในบ้านพักอาศัยที่ออกแบบโดย ซารด์ มัวร์ ได้ออกแบบให้ส่วนของพื้นมีเสียงต่าง ๆ ในเวลาที่เดิน ขณะที่ยืน กระจกเสียงของ
พื้นที่ว่างภายในถูกออกแบบให้มีเสียงสะท้อนแบบต่างๆ เป็นครั้งๆ จังหวะ เสียงที่แวดล้อมตลอดตัวบ้านส่งผลถึงคุณค่า ความ
สวยงามอย่าง สมบูรณ์แบบ



Back Next Menu

ความรู้สึกทางได้ยิน (Sense of Hearing)

รูปแบบของสวนพฤกษศาสตร์หิน ดินใหญ่ ที่มองเห็นได้ตลอดประตูทางเข้าลาน ๆ ด้ดครั้งไปยังรั้วต้นไม้สูงใหญ่ซึ่งเป็นแปลง
เพาะดอกไม้ที่เต็มไปด้วยพันธุ์ไม้ที่มีกลิ่นหอมพุ่งกลิ่นหอมของไม้จะอบอวลไปรอบ ๆ รั้ว ไม่สูงใหญ่โดยไม้ต้องมีการดูแลตัด
ผ่าน



ความรู้สึกทางได้ยิน (Sense of Hearing)

เซินท์ส ปอมทิว โดยเปียโนและไวโอลินใช้รับได้ไปไฟเป็นแล้ว
ถ้าเห็นรูปแบบต่าง ๆ ของความรู้สึกเคลื่อนไหว เป็นกรรรับรู้ความ
สัมพันธ์ทั้งในส่วนอาคารระยะไกลและในระยะภาพรวมของมุมเมือง



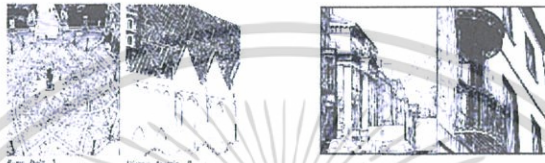
Back Next Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

VISUAL CONTRASTS

การมองอาคารต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับมุมมองเห็นที่ต่างกัน ที่สามารถสร้างสภาวะโดยการใช้สี หรือโทนที่ต่างกันบนพื้นผิว 2 มิติ หรือ 3 มิติ ผลสะท้อนของความสัมพันธ์ของวิธีที่ขึ้นอยู่กับ 2 ปัจจัยหลัก คือ

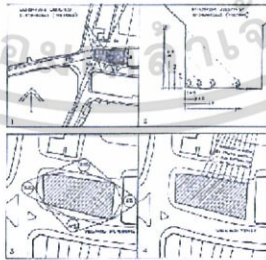
- ทิศที่ตั้งของโครงการอาคาร
- ตำแหน่งที่สามารถมองเห็นได้



VIEWING PLAN IS NUMBER AND TIMES ข้อจำกัดเกี่ยวกับความสวยงามที่มองเห็นได้

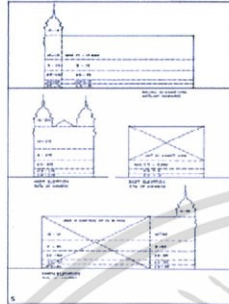
มาจากปัจจัยหลัก 3 ประการคือ

- ระยะทางจากส่วนต่างๆในผังโครงการที่สามารถมองเห็นได้
- ความสัมพันธ์ของ จำนวนประชากร ที่มองเห็นอาคารได้เหมือนเห็นจากในแต่ละตำแหน่งที่มุมมองต่าง ๆ ก็
- ระยะเวลาแต่ละมุมมองเพื่อสร้างความสวยงามจะต้องมีองค์ประกอบ ที่สามารถเห็นได้ความสามารถในการมองเห็นของผู้ใช้โดยขึ้นอยู่กับระยะห่างของเขากันส่วนต่างๆของอาคาร ดังที่เราจะกล่าวไว้โดยการวิเคราะห์แต่ละส่วนของอาคารที่มองเห็นได้ การคำนึงถึงมุมมองวิวของอาคารข้างเคียงที่ติดกันด้วย



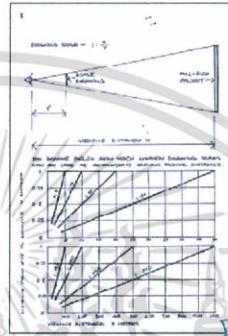
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บันทึกระยะทาง จำนวนและระยะเวลาของมุมมองของรูปด้านที่ได้พัฒนาแล้ว ขึ้นต่อไปคือการออกแบบระดับความสวยงามที่เหมาะสมกับสภาพต่าง ๆ ที่กำหนด



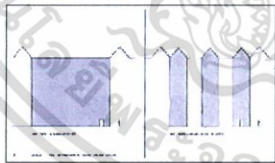
IMPLICATIONS OF VIEWING DISTANCE

ในหัวข้อที่ผ่านมา เราเรียนรู้ถึงระยะมุมมองค่าสุด และสูงสุดที่สามารถ สังเกตเห็น ส่วนต่าง ๆ ของอาคารได้เริ่มโดยการพิจารณาถึงระยะมุมมองที่สูงสุดในแต่ละโครงการ ร่างภาพโครงการมาให้ได้ขนาดเท่า ที่เราเห็น ใน ระยะนั้น



Back Next Menu

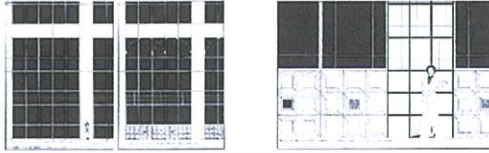
เมื่อร่างภาพเสร็จแล้ว โครงการอาคารแต่ละจึงให้เห็นองค์ประกอบที่ชัดเจนน้อยกว่า 5 องค์ประกอบ ก็ให้ทำการออกแบบใหม่ เพื่อเพิ่มองค์ประกอบที่สูงสุดที่ 9 องค์ประกอบ แต่ถ้ามีมากกว่า 9 องค์ประกอบ ก็ทำให้ทำการออกแบบใหม่ โดยการจัดกลุ่มองค์ประกอบเข้าด้วยกัน เพื่อให้จำนวนองค์ประกอบเหล่านี้ได้ระหว่าง 5 องค์ประกอบ และ 9 องค์ประกอบ



ขึ้นไปให้ร่างรูปด้านในมาตราส่วนเดิม 3 ครั้ง เพื่อแสดงให้เห็นองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถเห็นได้ในมาตราส่วนนี้ จากที่ตรวจสอบองค์ประกอบที่ปรากฏให้เห็น ถ้าองค์ประกอบที่เห็นน้อยกว่า 5 ก็ให้แบ่งองค์ประกอบนั้นเป็น 5 หรือ 9 องค์ประกอบ แต่ถ้ามากกว่า 9 องค์ประกอบ ก็ให้มีการจัดกลุ่มองค์ประกอบรวมเข้ากันได้ 5 หรือ 9 องค์ประกอบ ต่อจากนั้นก็ให้ร่างภาพโครงการขึ้นใหม่ 3 ครั้ง ในมาตราส่วนเดิม ในแต่ละขั้นให้ตรวจสอบองค์ประกอบย่อยก่อนหน้าที่ได้ดูไว้ที่ทบทวนการต่อเรื่องไป จนกว่าจะได้มาตราส่วนที่เหมาะสมกับระยะมุมมองที่ดีที่สุด สุดท้ายตรวจสอบผลสะท้อนของความสวยงามที่มุมมองต่าง ๆ

Back Next Menu

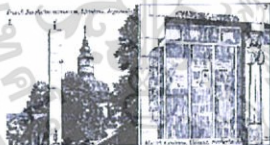
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



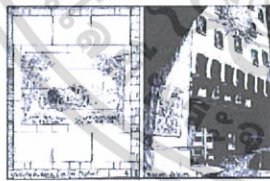
IMPLICATIONS OF VIEWING TIME

จุดที่ประชาชนมักจะใช้เป็นจุดมองโครง มิวอาคารมาแต่แมงที่กำหนดให้เป็นระยะเวลาวันที่การออกแบบโดยให้มีการปรับปรุงที่ดี ขึ้นต่อไปจนถึงสำคัญที่โครงมิวอาคารจะต้องดูสวยงามในระยะยาวซึ่งเราสามารถทำได้โดย 3 วิธีหลักคือ

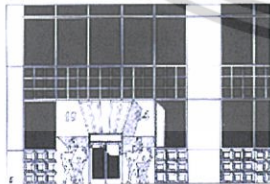
- ด้วยความเข้มข้นที่เห็นได้ในขณะใดที่ใหญ่กว่า
- ด้วยปัญหาจากการมอง
- ด้วยการศึกษา



นี่คือตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงโครงมิวอาคาร ที่ออกแบบให้มีความเข้มข้นในระดับสูงที่สวดละยุคสมัยต่าง ๆ ที่กันพบได้รวมละที่อยู่



ปัญหาที่มองเห็นได้ ดังตัวอย่างนี้ ด้วยการประสานการสร้างสรรค์จินตนาการของประชาชน ในการสร้างความรู้ที่ต่าง ๆ ต่อทวทบาทที่ไม่แทนที่เจมมาครั้งสูงสร้างอยู่ภายนอกที่ตั้ง และทำไม่ประติมากรรมแต่แฝงจึงปรากฏให้เห็นที่ตรงกลางหน้าต่าง



ในตัวอย่าง คือรูปแบบโครงมิวอาคารที่มีการเปิดไว้ที่แสดงถึงความพิเศษต่าง ๆ รวมทั้งขั้นแสดงให้เห็นการออกแบบรูปด้านที่สมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7 PERSONALIZATION

บทบาทที่ผ่านมามีได้พูดถึงการได้มขององค์ของวามแตกต่างของสภาพแวดล้อม ซึ่งเห็นได้ชัดเจนทางสภาพสังคมทรมชาติที่ถูกคิดหรือสร้างขึ้นมา ซึ่งไม่ได้หมายถึงเราไปชอบสิ่งที่ดีงามมาไหน เพราะอีกจะเป็นสิ่งที่ดีงามอยู่ในตัวมันเองอยู่แล้ว จากมุมมองของเราเอง แม้จะเป็นอาคารที่ผู้อื่นทำการออกแบบจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้อาคารที่ก่อสร้างสภาพแวดล้อม ความต้องการของผู้ใช้ เพราะมันเป็นการแสดงออกถึงรสนิยมและความต้องการของผู้ใช้ โดยการเปลี่ยนแปลงของเดิมอย่างสิ้นเชิง ในขณะเดียวกันยังกับการนำความพยายามเหล่านี้มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

การเปลี่ยนแปลง มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์และจำแนกไม่ได้

การเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมของอาคารมีปัจจัยอยู่ 2 ส่วน คือ



1. กิจกรรมของผู้อยู่อาศัย

2. ความต้องการของเจ้าของอาคารโดย 2 ส่วนนี้ จะแสดงเป็นเอกลักษณ์ของตัวอาคาร ออกมาอย่างชัดเจน การเปลี่ยนแปลงอาคาร ดูเหมือนจะได้รับความนิยมมากขึ้นเพราะต้องการแสดงออกถึงความดีใจ ความภาคภูมิใจ และเป็นที่ยอมรับจากภายนอกซึ่งอาจก่อให้เกิดความกลมกลืนหรือความขัดแย้งก็ได้



ประเภทของการเปลี่ยนแปลงให้เป็นเอกลักษณ์

สามารถแบ่งได้ 2 วิธี คือ

- เพื่อพัฒนาประโยชน์ใช้สอยของอาคาร

- เปลี่ยนรูปแบบของสถาปัตยกรรม

การเปลี่ยนแปลงรูปแบบของอาคารนั้น มีอยู่ 2 กรณี คือ

1. เพื่อเป็นประโยชน์และคุณค่าส่วนตัว

2. เพราะสภาพที่ปรากฏอยู่ไม่เหมาะสมกับมุมมองของเรา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การดัดแปลงจากต้นแบบก็ได้รับการสนับสนุนให้มีการดัดแปลงแก้ไขให้เหมาะสมกับบริบทและสภาพแวดล้อมของผู้ใช้
ข้อจำกัดในการดัดแปลงให้เป็นเอกลักษณ์

มีประเด็นหลัก ๆ อยู่ 3 ข้อ คือ

- การเป็นเจ้าของที่ดิน
- ประเภทของอาคาร
- เทคโนโลยีการเป็นเจ้าของที่ดิน

มีปัจจัยอยู่ 2 ระบบที่เกี่ยวกับข้อดัดแปลง ให้มีความเป็นเอกลักษณ์ คือ

1. เงินที่ใช้ลงทุน
2. ความคงทนถาวรประเภทของอาคารขึ้นอยู่กับความวิจิตรของอาคารว่า อาคารเป็นอาคารส่วนตัวหรืออาคารสาธารณะ โดยการดัดแปลงให้เป็นเอกลักษณ์ต้องเกี่ยวข้องกับการทำงานช่าง ๆ ภายในอาคารนั้น ๆ ด้วย ดังกล่าวมาแล้วในบทที่ 6 เทคโนโลยี

ถ้าอาคารไม่ได้สร้างมาเพื่อจุดประสงค์นี้ การดัดแปลงอาจก่อให้เกิดความเสียหายกับตัวอาคารได้ และภาพรวมของอาคารยังคงยั่งยืน แต่ไม่คุ้มค่ากับความที่จะดัดแปลงไปได้ ขึ้นอยู่กับตัวอาคารว่าจะรับได้หรือไม่



รูปแบบการดัดแปลงให้เป็นเอกลักษณ์

การดัดแปลงและปรับปรุงอาคารที่เกิดความเป็นเอกลักษณ์จะต้องคำนึงถึง

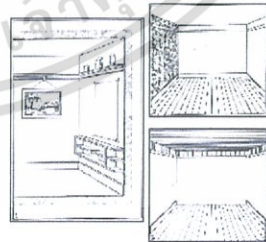
1. ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของ
2. ความสามารถของอาคาร ที่รองรับการดัดแปลงได้ มากน้อยเพียงใด
3. จุดเข้า-ช่องแสง
4. ไม่ทำลายภาพรวมของอาคาร



INTERNAL WALLS

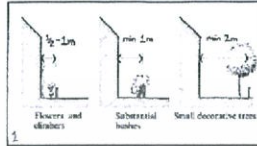
วิธีการดัดแปลงภายในอาคารอยู่ 2 วิธี

1. กำป็นที่แสดงถึงของ
2. การแต่งพื้นผิวของกำแพงต้องแข็งแรง สามารถคอกตะปู หรือเจาะเพื่อแขวนสิ่งของต่าง ๆ ผิวของผนังจะต้องเรียบ เพื่อปู WALL PAPER หรือวาง FURNITURE ที่ผิวเรียบได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงการตกแต่งพื้นผิวภายในห้องในส่วนของผนังและเพดาน เพื่อช่วยในการจัดสัดส่วนของห้องการออกแบบ + คนแต่งเครื่องทิวทัศน์ให้สามารถแสดงถึงระดับต่างๆที่จะช่วยเพิ่มคุณค่าให้กับผนังส่วนเว้าทงอิงขึ้น

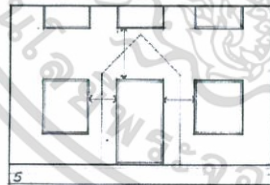


THRESHOLDS

ทางเข้าเป็นเส้นเชื่อมต่อกับส่วนต่าง ๆ ภายในและภายนอกอาคารจึงเป็นส่วนแสดงความรู้สึกรวมถึงของใช้เป็นอย่างดี



ส่วนหน้าของอาคารถือเป็นทางเข้าหลักของอาคาร โดยต้องจัดระเบียบให้ความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมภายนอกด้วยเป็นการออกแบบประตูทางเข้าที่เหมาะสม กับพื้นที่ภายในและมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมภายนอก



เป็นการออกแบบทางเข้าบ้านพักคนชรา ซึ่งภายในได้รับการออกแบบทางเข้าให้มีความเป็นเอกลักษณ์และยังคงมีประโยชน์ใช้สอยอีกด้วย ทางเข้าที่นำไปสู่ห้องส่วนตัว หรือพื้นที่ทางเดินแคบ ๆ ประตูทางเข้าก็สามารถแสดงความเป็นเอกลักษณ์ เพราะประตูเป็นส่วนแสดงความเป็นส่วนตัว โดยออกแบบให้มีความโดดเด่น ชัดเจน และง่ายในการตกแต่ง

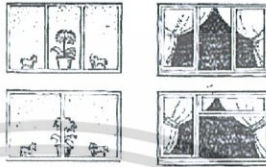


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

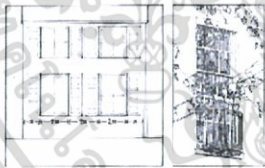
WINDOWS

หน้าต่างอาคาร สามารถแสดงความเป็นเอกลักษณ์ได้อย่างชัดเจน โดยเป็นจุดเชื่อมความเป็นส่วนตัวกับส่วนภายนอก มีความสำคัญ 3 ประการ คือ

1. แสดงสิ่งของต่าง ๆ ผ่านทางหน้าต่าง
2. แสดงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับหน้าต่าง
3. คัดแปลงได้ตามความเหมาะสม



การออกแบบหน้าต่างให้เหมาะกับสิ่งที่แสดงถึงต้องการ โดยมีการเว้นว่างของเขต เพื่อที่จะสามารถตกแต่งให้สวยงาม โดยวัสดุที่ใช้ควรเป็นวัสดุที่แข็งแรงช่วยการแสดงสิ่งของเล็ก ๆ ที่หน้าต่างอาจดูคล้ายหน้าต่างที่วางเปล่าถ้าไม่มีการจัดวางสิ่งของให้เหมาะสมจะดูแปลกกับหน้าต่างหรือไม่



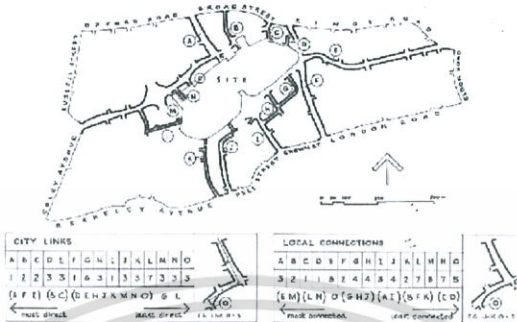
ลักษณะหน้าต่างโดยทั่วไป มักจะเป็นแบบพื้น บนเดือย ดังนั้เป็นการออกแบบควรระวังถึงมุมมองความกว้างของหน้าต่างและในส่วนของพื้นออกมา เช่นที่ปลูกต้นไม้ จะมีผลต่อการเปิด-ปิด หน้าต่าง ดังนั้น จึงควรออกแบบให้เหมาะสมกับสภาพการใช้การใช้งาและมีความสวยงาม



หน้าต่างนั้นวัสดุคือปูนมาก แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในการแสดงสิ่งของเพราะรูปแบบของหน้าต่างอยู่เหมือนกับการซ่อมแซมหรือการตกแต่งทาสีใหม่ก็มีความจำเป็นกับหน้าต่าง เพราะในส่วนของหน้าต่างที่จะมีความเกี่ยวข้องกับเสาและตัวของอาคารด้วยดังนั้นในการออกแบบจะต้องคำนึงถึง 2 ส่วนนี้ด้วย

EXTERNAL SURFACES พื้นผิวภายนอกอาคารเป็นการแสดงบุคลิกของผู้อยู่อาศัยและสเนิยมในการออกแบบ เป็นบริเวณทั่วไปที่สามารถมองเห็นได้ การออกแบบจึงเป็นการแสดงความคิดของผู้ที่อยู่ แต่ต้องไม่ทำลายทัศนียภาพและคุณค่าทั่วไป พื้นผิวของอาคารควรได้รับการดูแลรักษาเพื่อแสดงความคิดของผู้ที่อยู่ และซ่อมแซมดูแลรักษาโดยต้องคำนึงถึงค่าใช้จ่ายและการตกแต่งในส่วนอื่น ๆ ที่มีผลกระทบต่อพื้นผิวของอาคารได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การศึกษาการเข้าถึงโครงการ

จากภาพแสดงการวิเคราะห์การเข้าถึงโครงการในมุมต่าง ๆ

- A. เป็นเส้นทางสัญจรหลักเชื่อมสู่ทางด้านเหนือของโครงการกับทางด้านเหนือของเมือง Reading
- B. CHAIN STREET เป็นถนนเลน ๆ ที่จะเห็นได้ทั่วไปในเบื้องต้น ๆ ถนนนี้ได้รับจากเหนือไปใต้ผ่านบริเวณหลังศูนย์การค้า มีทางเดินจาก Site ไปตรงสู่ร้านค้า



- C. YIELD HALL LANE เป็นถนนเล็ก ๆ ที่เชื่อมต่อกับถนนบรอดสตรีตกับบริเวณร้านค้าบนถนน BROAD STREET ให้เป็นเส้นทางสู่อาคารจอดรถของโครงการ
- D. THORN LANE เป็นเส้นทางเลน ๆ ที่ตัดกับถนนบรอดสตรีตกับบริเวณร้านค้าบนถนน BROAD STREET
- E. QUEEN ROAD เป็นถนนใหญ่บริเวณด้าน READING หันตะวันออก เชื่อมต่อไปทางแยกด้านใต้ของถนนเดียว เมืองถนนนี้ถือว่าเป็นทางสัญจรจากทางฝั่งตะวันออกได้
- F. LONDON STREET เป็นถนนเชื่อมหลักฝั่งทางใต้ ของ READING
- G. CROSSLAND ROAD เป็นทางแยกเชื่อมถนน LETCOMBE มีทางแยกที่เชื่อมต่อกับพื้นที่โครงการ
- H. LETCOMBE STREET เชื่อมต่อกับถนนจากที่แยกกัน โดยทั่วไปเป็นทางเชื่อมกับพื้นที่ใกล้เคียง
- I. SOUTHAMPTON STREET เป็นทางแยกเชื่อมทางตอนใต้
- J. SUBWAY เป็นเส้นทางขั้วล่างของถนนเมืองกรุงสู่ KETESGROVE ROAD เป็นเส้นทางหลัก มีทางเดินสู่หมู่บ้านทางทิศใต้ของ Site ซึ่งได้วางโครงการในอนาคต จะเชื่อมต่อกับถนนนี้ข้ามแนวกำแพง Site



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

K. TOWPATH เป็นเส้นทางลัดถนนเดิมเมือง เชื่อมต่อบ้านทางทิศใต้
 L. FOOT BRIDGE เป็นสะพานเดินเท้าเชื่อมถนนเดิมเมือง ซึ่งจะข้ามไปยังชุมชนทางฝั่งตะวันตก
 M. TOWRITE'S YARD เป็นเส้นทางสัญจรไปสู่ถนนCASTLE STREET เป็นทางเดียวที่เชื่อมกับถนน READING
 ซึ่งเชื่อมทางตะวันตกของโครงการ
 N. VACHEL'S ALMSHOUSES เป็นทางเดินเท้า ไปสู่ถนน CASTLE
 O. GAP THROUGH CASTLE STREET บริเวณที่ว่างแถวถนน GAP THROUGH CASTLE STREET เป็นเส้นทาง
 ทางจราจรเข้าหลัก ๆ สำหรับรถยนต์ แต่จัดได้ว่าเป็นเส้นทางเดินเท้าที่ปลอดภัยที่สุดกับศูนย์ราชการ

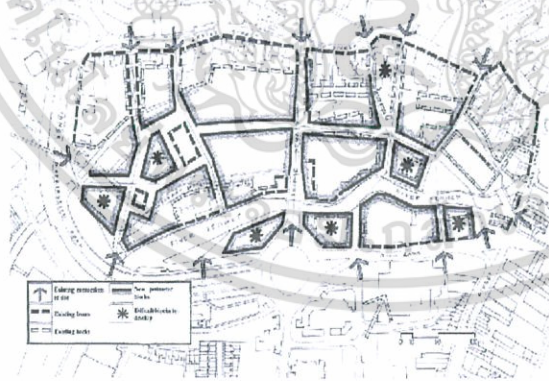


Back < Next > Menu ()

The street block system

Reference Design Sheet 1.2

This plan illustrates the layout of the residential blocks and the street network. The blocks are arranged in a grid pattern, with the street network connecting them. The plan also shows the location of the main entrance and the surrounding urban context.



ROADWAY
CHALK (BRICK)
PAVED STREET (CONCRETE)
PAVED (CONCRETE)
PAVED (ASPHALT)
PAVED (GRAVEL)
PAVED (Cobble)
PAVED (STONE)
PAVED (WOOD)
PAVED (CLAY)
PAVED (CERAMIC)
PAVED (GLASS)
PAVED (METAL)
PAVED (PLASTIC)
PAVED (CARBON)
PAVED (SILICON)
PAVED (ZINC)
PAVED (COPPER)
PAVED (ALUMINUM)
PAVED (STEEL)
PAVED (TITANIUM)
PAVED (NICKEL)
PAVED (Cadmium)
PAVED (Mercury)
PAVED (Lead)
PAVED (Bismuth)
PAVED (Antimony)
PAVED (Tellurium)
PAVED (Selenium)
PAVED (Manganese)
PAVED (Zinc)
PAVED (Copper)
PAVED (Iron)
PAVED (Carbon)
PAVED (Silicon)
PAVED (Nitrogen)
PAVED (Oxygen)
PAVED (Hydrogen)
PAVED (Helium)
PAVED (Lithium)
PAVED (Boron)
PAVED (Carbon)
PAVED (Nitrogen)
PAVED (Oxygen)
PAVED (Fluorine)
PAVED (Neon)
PAVED (Sodium)
PAVED (Magnesium)
PAVED (Aluminum)
PAVED (Silicon)
PAVED (Phosphorus)
PAVED (Sulfur)
PAVED (Chlorine)
PAVED (Argon)
PAVED (Potassium)
PAVED (Calcium)
PAVED (Scandium)
PAVED (Titanium)
PAVED (Vanadium)
PAVED (Chromium)
PAVED (Manganese)
PAVED (Iron)
PAVED (Cobalt)
PAVED (Nickel)
PAVED (Copper)
PAVED (Zinc)
PAVED (Gallium)
PAVED (Germanium)
PAVED (Arsenic)
PAVED (Selenium)
PAVED (Bromine)
PAVED (Krypton)
PAVED (Rubidium)
PAVED (Strontium)
PAVED (Yttrium)
PAVED (Zirconium)
PAVED (Niobium)
PAVED (Molybdenum)
PAVED (Technetium)
PAVED (Ruthenium)
PAVED (Rhodium)
PAVED (Palladium)
PAVED (Silver)
PAVED (Cadmium)
PAVED (Indium)
PAVED (Tin)
PAVED (Antimony)
PAVED (Tellurium)
PAVED (Iodine)
PAVED (Xenon)
PAVED (Barium)
PAVED (Lanthanum)
PAVED (Cerium)
PAVED (Praseodymium)
PAVED (Neodymium)
PAVED (Promethium)
PAVED (Samarium)
PAVED (Europium)
PAVED (Gadolinium)
PAVED (Terbium)
PAVED (Dysprosium)
PAVED (Holmium)
PAVED (Erbium)
PAVED (Thulium)
PAVED (Ytterbium)
PAVED (Lutetium)
PAVED (Hafnium)
PAVED (Tantalum)
PAVED (Tungsten)
PAVED (Rhenium)
PAVED (Osmium)
PAVED (Iridium)
PAVED (Platinum)
PAVED (Gold)
PAVED (Mercury)
PAVED (Thallium)
PAVED (Lead)
PAVED (Bismuth)
PAVED (Polonium)
PAVED (Astatine)
PAVED (Radon)
PAVED (Francium)
PAVED (Radium)
PAVED (Actinium)
PAVED (Thorium)
PAVED (Protactinium)
PAVED (Uranium)
PAVED (Neptunium)
PAVED (Plutonium)
PAVED (Americium)
PAVED (Curium)
PAVED (Berkelium)
PAVED (Californium)
PAVED (Einsteinium)
PAVED (Fermium)
PAVED (Mendelevium)
PAVED (Nobelium)
PAVED (Lawrencium)
PAVED (Rutherfordium)
PAVED (Dubnium)
PAVED (Seaborgium)
PAVED (Bohrium)
PAVED (Hassium)
PAVED (Meitnerium)
PAVED (Darmstadtium)
PAVED (Roentgenium)
PAVED (Copernicium)
PAVED (Nihonium)
PAVED (Flerovium)
PAVED (Livermorium)
PAVED (Tennessine)
PAVED (Oganesson)



Back < Next > Menu ()

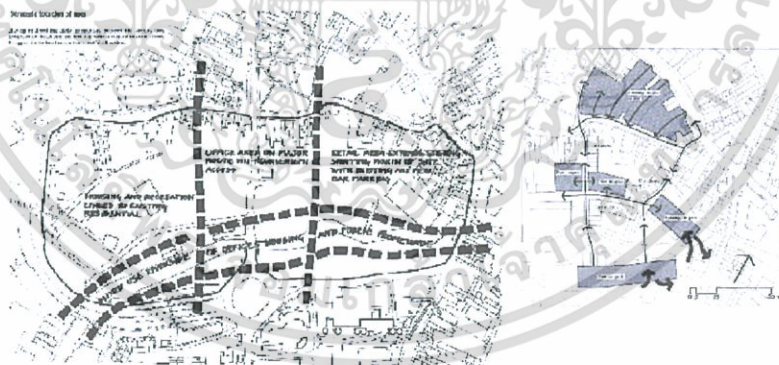
การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAIN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Reference Design Sheets 2.1 and 2.2

Site	COURAGE'S BREWERY SITE, NANGANG
Interview with:	Peter Massif, GSD&P City and Co.
Use	Offices
Possible developers	Major national developers, selling on to major financial institutions.
Use existing buildings?	No
Ancillary supports	See notes below
Demand: max/min areas	Min. individual building size 1000 m ² . Max. total area 35,000 m ² . (to include approx 10,000 m ² for Courage's own use).
Rents	\$17.50 per square foot
Yields	See notes below
Negative interactions	Do not combine with residential on top or underneath. If part has to be built above, then yields will increase to 110. But would only be for as possible: such units may be very hard to let.
Planning controls	Local Authority expects high level of planning gain from the scheme. Situation is complex: contact officers directly as soon as possible.
Subdivides	None available
Notes	Ancillary supports Car parking under direct control of office tenants: not shared space to car park, intended for samples. Also important to achieve high quality of internal setting: to counter effect of high cost-of-home-computers offices, situation location therefore advantageous. Must be self-sufficient. Field Yields vary between 48% for offices prior to a tenant with a reality gap currently, up to about 70% if sold on short. Use 60 for preliminary calculations.

Back Next Menu



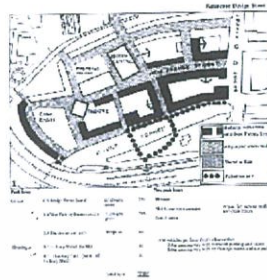
Back Next Menu

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำหนดถนน

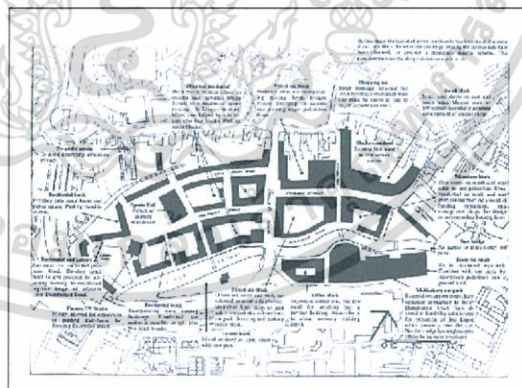
นอกจาก BRIDGE STREET และถนนอื่น ๆ ด้านแคดดูจังกุ่มเข้าเป็นถนนที่สามารถเข้าถึงกันได้ นอกจากนี้ประโยชน์แต่ละกลุ่มมาตาม ฯลฯ และถนนที่เข้าไปยังที่อยู่อาศัย



- ทางแยก , ความกว้างของถนนใหญ่เหมาะสมกับความหนาแน่นของการจราจรพอสมควร มีเพียงบริเวณ BRIDGE STREET ที่มีการจราจรหนาแน่น ผู้วางแผนพัฒนาออกความคิดเห็นว่า ควรให้เป็นวงเวียนขนาดเล็กเพื่อจะระบายจราจร
- ทางเดินเท้าใน Site มีการออกแบบ ให้มีทางเดินเท้าภายในโครงการอย่างมากโดยเฉพาะ ที่บริเวณแหล่งจับจ่ายค้าขาย
- ทางระบายน้ำ มีการวางแนวให้มิต้องระบายน้ำใช้ทางเดินเท้าเข้าสู่โครงการ จะมีเฉพาะถนนบางส่วนที่ยอมให้รถผ่านภายในโครงการเท่านั้น



ข้อมูล LAY-OUT ของถนนและ BLOCK ได้ถูกออกแบบและคิดค้นโดยอาสาสมัครของนิสิตปริญญาตรีและส่วนอื่น ๆ ได้ถูกตรวจสอบอย่างละเอียดเพื่อโครงการมีราคาถูกเหมาะสม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. NO PUBLIC ACCESS (ทางเข้าที่ไม่เป็นทางสาธารณะ) เพื่อไม่ให้รับกวนความเป็นส่วนตัวของอาคารพักอาศัย
2. RESIDENTIAL BLOCK (ที่พักอาศัย) ด้านหน้าหันเข้าสู่มุมและจัดรูปของเมืองโดยหันหลังสามารถจดจำได้
3. RESIDENTIAL'S LEISURE (ที่อยู่อาศัยและพักผ่อน) มีบัน คณิตเข้าไปสู่สวน ที่อยู่อาศัย การพัฒนาเมืองสามารถเชื่อมต่อกับอาคารพักอาศัยและมีมุมมองของงานภายใน
4. THEATRA'S TV-STUDIO (สถานีโทรทัศน์) มีการออกแบบบริเวณเพื่อปรับเปลี่ยน MALT-HOUSE ให้กับ READING ENTERPRISE GROUP
5. RESIDENTIAL BLOCK (ที่พักอาศัย) โดยการนำอาคารที่มีอยู่แบ่งอาคารพักอาศัยออกเป็น 2 อาคาร
6. SPORT HALL (ส่วนกีฬา) เดิมเป็น MALT-HOUSE
7. OFFICE'S RESIDENTIAL (อาคารสำนักงานและที่พักอาศัย) โดยอาคารจะมีสำนักงานอยู่ทางตะวันตกส่วนที่พักอาศัยหันหน้าออกทาง BRIDGE STREET อาคารของอาคารเป็นอาคารที่สามารถปรับให้เป็น 4 BLOCK โดยมีที่จอดรถอยู่ภายใน
8. MIXED USE BLOCK (การรวมเป็นอาคารผสมประเภท) โดยการรวมอาคารสำนักงานกับ SEVEN BRIDGE HOUSE และวางพื้นที่ที่อยู่อาศัยหันหน้าออก มีบริเวณพื้นที่ว่างที่รวมมา
9. MIXED USE BLOCK สำนักงานอยู่ด้านเหนือและตะวันตก ที่พักอาศัยอยู่ทางทิศใต้หันหน้ากับ KENNET RIVER รั้วหน้าอยู่ทางตะวันออก เพื่อสะดวกต่อการใช้งาน จากถนนจอดรถโดยมีส่วนบริการและที่จอดรถอยู่ภายใน
10. LEISURE BLOCK ส่วนพักผ่อนเป็นพื้นที่โล่ง OPEN SPACE มีแหล่งบริการต่างๆ

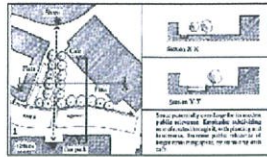


11. OFFICE BLOCK อาคารสำนักงานส่วนมุมมีความสำคัญแต่มีบัน คณิตหันไปด้านข้างอาคารแบบอื่นๆ อาคารจึงมีลักษณะเป็นห้องแคบและลึก
12. SHOPPING USE (บริเวณช้อปปิ้ง) มีที่ว่างทางด้านหน้าของถนน แต่ BLOCK มีบัน คณิตเข้าไปสู่สวนการพักผ่อนทางด้านตะวันตก จะมีร้านค้า จึงคือชื่อกับ DEPARTMENT STORE
13. BLOCK COMBINED (อาคารที่มีทางต่อเนื่องจะมีส่วนบริการด้านหลัง)
14. RETAIL BLOCK (ร้านค้า) มีร้านค้าขนาดเล็กอยู่ทางตะวันออกและทิศใต้ พื้นที่มุมตะวันตกเฉียงใต้เป็นจุดสำคัญในการพัฒนา
15. MIXED USE BLOCK อาคารผสมประเภท โดยมีร้านค้าอยู่ทางทิศเหนือและทิศตะวันตก เพื่อการไหลเวียนของส่วนพักอาศัยอยู่ทางตอนใต้และตะวันออกหันหน้า KENNET RIVER มีการเตรียมพื้นที่สำหรับพักผ่อนอยู่ต่อไป
16. NEW BRIDGE สะพานสร้างใหม่
17. BLOCK TOO SMALL (ส่วนพื้นที่ขนาดเล็ก) จะมีการพัฒนาภายหลังจากจอดรถ ทางเดินและทางเชื่อมในระดับพื้นดิน
18. MULTI STOREY CAR PARK (ลานจอดรถหลายชั้น) เป็นส่วนสำคัญต่อการพัฒนาในส่วนร้านค้า โดยมีทางเชื่อมเข้าสู่ภายในผ่านโดยต้องมีอาคารข้างทางอยู่ในบริเวณนี้ ทางด้านเหนือทำเป็นสำนักงานเดิมเก่า

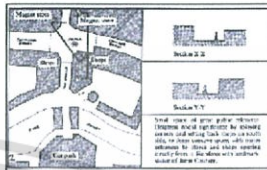


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

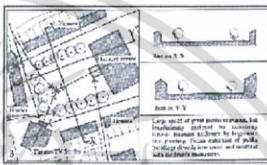
Nodes and Maker sequences
ลำดับการถือจุดเชื่อมที่เป็นแหล่งรวมกิจกรรมแสดงขั้นตอน
จุดเชื่อมที่ต่างกัน



Triangle ส่วนพื้นที่สามเหลี่ยมที่มีขนาดใหญ่ มีองค์ประกอบ
ไม่สมบูรณ์เพราะเป็นทางเข้าสู่ลานจอดรถใหม่ได้ตัดผ่านการใช้สอย
พื้นที่ไม่ได้เต็มที่ จึงมีการขยายส่วนที่ว่างและกำหนด Node ขึ้นมา



The Oracle/Courage Street Intersection เป็นจุดสำคัญแห่ง
จับจ่ายโดยเฉพาะจุดเชื่อมที่สามารถสร้างร้านค้าขนาดเล็กได้ในตอน
ใต้โดยที่พื้นที่ที่เคาน์เตอร์ทางซ้ายมือด้วย Landmark ของ
John Courage



Making Place เป็นบริเวณที่ไว้ว่าเป็นจุดเด่น สามารถเป็น
Landmark ได้เนื่องจากความเป็นที่โล่งขนาดใหญ่ ซึ่งถูกปิด
ล้อมทุกทิศทาง เป็นบริเวณที่วางวางท่าอมา

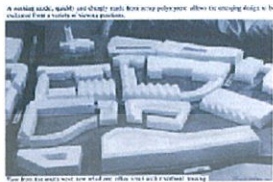


Courage Street/Yield Lane ถนนเป็นเส้นโค้งตั้งอยู่จุดที่หมายค่า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนผังที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว เพื่อความชัดเจนยิ่งขึ้นเชิงสถาปัตยกรรมโครงการได้ถูกทบทวนและสรุปลงในรูป (economotrie) ทั้งยังจากที่ใส่รายละเอียดเพิ่มเติม (Node and Landmarks) แล้วก็มีภาพทบทวนผังรูปก่อนหน้าแบบจำลอง

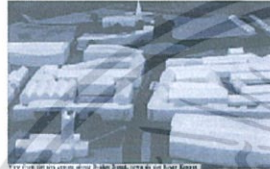


แผนผังการออกแบบที่ปรับปรุงแล้ว (โดยแสดงในรูปของแบบจำลอง)



มุมมองคำ ๆ โยทางทิศตะวันตกเฉียงเหนือ

มุมมองทางทิศตะวันตกเฉียงใต้จากด้านทิศใต้ ส่วทิศตะวันตกเฉียงใต้



มุมมองจากจุดกึ่งทางฝั่งของ STEEL BRIDGE ใน KENNET RIVER



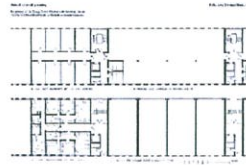
มุมมองจากฝั่งแม่น้ำ MALTING PLACE และฝั่งถนนคูยี่

ความสัมพันธ์ระหว่างภาพนิ่ง
ความสัมพันธ์ของระนาบชั้น และส่วนโค้งเส้นทึบของ Malting Place บนเนื้อที่ที่คาดหมายเป็นการวางที่ที่จะให้ส่วนเด่น
หน้าของอาคาร หรือพื้นที่ระหว่างอาคารกับถนนกว้างที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ เพราะเป็นสิ่งสำคัญที่จะไม่ได้รับอนุญาตในการขาย
พื้นที่ด้านหน้า จึงจำเป็นที่จะต้องเว้นพื้นที่ด้านหลังถนนเพื่อการขาย , หลังคาในถนน
ความสัมพันธ์ที่ชัด
ที่นั่นแสดงควมสัมพันธ์ภายนอก ของโครงการออกแบบเพื่อสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมรอบข้างซึ่งด้านทิศ
กับสะพาน , ด้านใต้คือ Courage Street



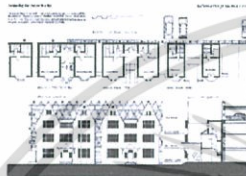
การจัดผังควมสัมพันธ์ภายใน
ภายในบริเวณ Bridge Street ที่ได้รับการปรับปรุงแล้วเพื่อเพิ่ม
ศักยภาพของพื้นที่ที่มีขนาดใหญ่ ที่ซึ่งพื้นที่ต้องการพื้นที่ขนาดเพื่อการ
จัดแบ่งพื้นที่เป็นหน่วย ๆ ให้มีขนาดเล็ก ส่วนทางที่โครงการใช้พื้นที่มาก
ที่เปิดเชื่อมโดยการเปิดพื้นที่ที่กว้างการจัดอุปกรณ์เสริมในพื้นที่ขนาดเล็ก
ๆ และพื้นที่สำหรับร้านค้าให้เช่าจะอยู่ด้านล่างสุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การออกแบบผังเชิงของอาคารจอร์จ
 โดยส่วนที่ผู้คนสามารถมองเห็นได้จาก ลานจอดรถ YIELD HALL
 โดยมีการสร้างอาคารพักอาศัย ประเภทอพาร์ทเมนท์ที่ส่วนปลายของอาคาร
 จอร์จ และจัดให้มีการใช้ประโยชน์ในว่างสาธารณะด้านหน้าของ
 อพาร์ทเมนท์เพื่อใช้ประกอบกิจกรรมนอกสถานที่

MALTING PLACE

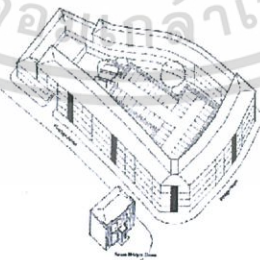


เป็นการแสดงให้เห็นถึงพื้นที่บน ใต้ของสวนสาธารณะของโครงการซึ่งถูก
 ออกแบบเพื่อให้เกิดความผสมผสานกันระหว่างการใช้ทางเดินเท้าและทางรถยนต์
 ในบริเวณที่พักอาศัย ความเหมาะสมของมุมมองและจุดเด่นของอาคาร
 มุมมองและการกำหนดจุดเด่นอาคารที่นำเสนอภาพนี้ กำหนดจุดประสงค์
 ในการออกแบบถนน การยกระดับพื้นที่ใช้งานหลายอย่างซึ่งกำหนดไปทาง
 Bridge Street ใต้ที่ใต้ของ Courage Street โดยให้เป็นทางสัญจรของรถ
 ที่จะสัญจรในอาคาร



Courage Street And Bridge Street Elevation จุดประสงค์เพื่อความหลากหลาย

- เพื่อให้เป็นพื้นที่บนเป็นส่วนหนึ่งของ Reading
- เพื่อให้เป็นอาคารบริษัท ที่มีประสิทธิภาพและทันสมัย จุดประสงค์เพื่อความหลากหลาย
- เพื่อให้เห็นความแตกต่างการใช้ประโยชน์ และเปรียบเทียบรูปทรงแบบอาคารกับอาคาร Seven Bridge House จุดประสงค์เพื่อเชื่อมโยงกิจกรรม
- เพื่อความเหมาะสมในการใช้สอยพื้นที่ภายในบริเวณที่ก่อสร้างของพื้นที่ในเมือง
- เพื่อความเหมาะสมของพื้นที่ขายและสำนักงาน
- เพื่อใช้พื้นที่ว่าง 1 เป็นพื้นที่สีเขียว หรือสร้างองค์ประกอบที่ช่วยเพิ่มความเหมาะสม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Bridge Street office : the final elevation



รูปปั้นนักรบโรมันที่ถนนอินทพรทศไนท์บริเวณข้าม Bridge Street



อนุสาวรีย์นักรบโรมันที่ตั้งบนถนนอินทพรทศไนท์บริเวณข้าม Bridge Street

Back Next Menu

การวิเคราะห์ตำแหน่งมุมมอง

ในหัวข้อนี้ให้ข้อมูลการพัฒนา จากหัวข้อก่อนมาไว้ในจุดต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์มุมมองได้อย่างชัดเจน การจัดคัตช่วงให้สอดคล้องกับมุมมองอาคารโดยคัตส่วนบนและล่างจะมีผลโดยตรงกับมุมมองโดยทั่วไปที่มองอาคารออกแบบ การยกระดับในระหว่างที่แตกต่างที่เห็นจากที่ได้วางแผนมุมมองของ Bridge Street แล้วขั้นต่อไปคือการสร้างภาพจำลองเพื่อวิเคราะห์มุมมองที่แตกต่างกัน นำอาคารมองกันในระยะใกล้ ๆ ดูออกแบบที่หน้าและหลัง ระยะทางและมุมมองเห็นในอาคารขึ้นถึง ระยะใกล้ scale การออกแบบก็จะละเอียดขึ้น ส่วนของอาคารที่มองเห็นแต่ไม่มาในระยะใกล้ scale การออกแบบก็จะแตกต่างกันออกไปตามที่ได้คิดไว้ที่ตอน สะพาน ก็มีการมองเห็นเพราะความงามของการขึ้นถึงจะถูกเน้นในระยะใกล้ ทางเข้าห้องแรก คุณค่าของมุมมองของอาคารจะดูขึ้นเขาในระยะใกล้รายละเอียดเรื่องราวประวัติศาสตร์ ที่ถูกบอกเล่าผ่านผนังที่สามารมองเห็นได้ในระยะใกล้และกิจกรรมต่าง ๆ นอกที่สามารมองเห็นผ่านกระจกอาคารภายใน การจัดพื้นที่ภายในให้มีความเป็นส่วนตัว

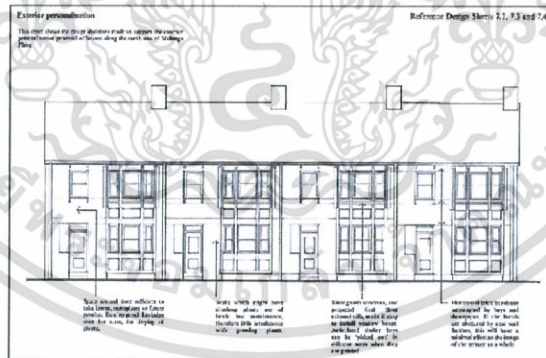
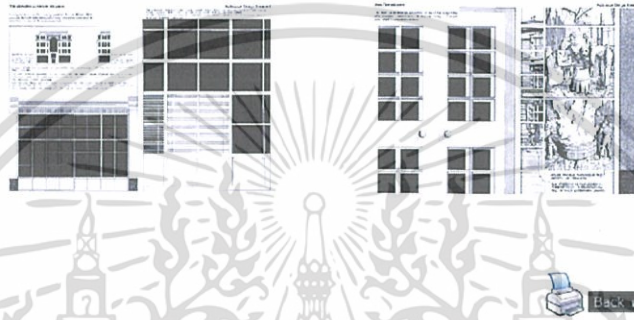
1. ตั้งที่เหนือกว่าสำหรับแนวหน้า
2. ผนังต่างแบบบนตึก เพื่อให้สามารถเปิดประตูทางขึ้นอาคารที่ต่างได้ขอบหน้าต่างไปเพื่อให้ว่างสำหรับแสดงสิ่งของ
3. พื้นที่แนวหน้าต้องว่างพอ ที่จะสามารถจัดพื้นที่แสดงสิ่งของได้โดยมีห้องที่สามารถวางสิ่งของต่าง ๆ เช่น งาน ได้

Back Next Menu

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ชั้นระดับสูง เหมาะสำหรับการแสดงของที่ช่วยห่วยที่สะท้อนกับแสง แล้วยังช่วยมุมมองของห้องอีกด้วย
5. มีช่องโง่ในกำแพง เพื่อที่จะสามารถติดตั้งลิฟต์ได้
6. ลักษณะกำแพงที่กว้างเพื่อเหมาะสำหรับการแสดง
7. ช่วงระหว่างกำแพงและหลังคา ซึ่งสามารถจะใช้ในการเฟรมมุมมองของอาคารส่วนในเพื่อ
8. คานมิงที่มีชั้นเพื่อแสดงสิ่งของ
9. ประตูที่ช่วยไม่ให้ ซึ่งสามารถทำให้คิดค้นได้หลายวิธี



➤ การประชุมโครงการที่นิเวศนิยมออกศึกษานิเวศ
 แสดงลักษณะของบ้านทางตอนเหนือของ Making Place



การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAIN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



The Triangle, Looking towards Courage Street

Back Next Menu



Courage Street Looking towards The Drake

Back Next Menu

บรรณานุกรม
Bibliography

BENTLEY, IAN, AND,
OTHERS. RESPONSIVE
ENVIRONMENTS : A MANUAL FOR
DESIGNERS. 7th. LONDON :
HARTNOLLS.,
1996.

การพัฒนาหลักสูตรการวางผังเมืองรวมและการออกแบบชุมชนเมืองในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
THE MULTIMEDIA FOR DEVELOPMENT OF CURRICULUM IN COMPREHENSIVE PLAN AND URBAN DESIGN PROCESS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้