朝陽科技大學 096學年度第1學期教學大綱
Computer of Landscape Environment 景觀環境電腦模擬

當期課號	7269	Course Number	7269
授課教師	蕭俊碩	Instructor	HSIAO,CHUN SHUO
中文課名	景觀環境電腦模擬	Course Name	Computer of Landscape Environment
開課單位	建築及都市設計研究所碩士班一A	Department	
修習別	選修	Required/Elective	Elective
學分數	3	Credits	3
課程目標	圖解法和分析法是建築師在進行設計時的重要過程， 所以學生除發展必要的知識和技能外，分析法的學習是很重要的一環。傳統上，建築的空間設計是建立於笛卡兒坐標系統中。 20世紀的到來，建築的空間設計已被宣示爲是一系列的運動環境組合。建築空間設計已經從3D空間進而談到加入了時間軸的4D空間，它表明空間的系統是一種動畫記錄。 從笛卡兒坐標到動畫，空間的操作已經大大的被改變了，透過一種稱爲訊息流動的運動軌跡閱讀說明一種新的建築領域正在萌芽。	Objectives	The learning of diagrammatic heuristics is a central task of the architect, it is essential that students develop the knowledge and skills necessary to analyze and synthesis relationships through and into coherent diagrams. Traditionally, in architecture, the abstract space of design is conceived as an idea neutral space of Cartesian coordinates. In other design field, however, design space is conceived as an environment of force and motion. It means that spatial system is recorded as a animation. From Cartesian coordinates to animation, the manipulation of space is shifted and drew by the trace of motion called informational flow. This survey information can't be experimented and defined without digital media, this is the idea to drive the course to present the knowledge on survey information graphics and diagram techniques by digital media.
教材	1. 日本的現代住宅1985-2005 TOTO出版 2. 3D CORBU 大日本印刷 中森秀一. 瀧原聖治 3. 遊戲數位動力I 文魁出版 4. 遊戲數位動力II 文魁出版	Teaching Materials	1. 日本的現代住宅1985-2005 TOTO出版 2. 3D CORBU 大日本印刷 中森秀一. 瀧原聖治 3. 遊戲數位動力I 文魁出版 4. 遊戲數位動力II 文魁出版
成績評量方式	案例分析(30%), 虛擬實境模型(30%), 期末報告(30%)，平時含出席率(10%)	Grading	1.Case study (30%) 2.VR MODEL (30%) 3.Final Report(30%) 4.attendance (10%)
教師網頁	www.i-studio.idv.tw		
教學內容	圖解法和分析法是建築師在進行設計時的重要過程， 所以學生除發展必要的知識和技能外，分析法的學習是很重要的一環。傳統上，建築的空間設計是建立於笛卡兒坐標系統中。 20世紀的到來，建築的空間設計已被宣示爲是一系列的運動環境組合。建築空間設計已經從3D空間進而談到加入了時間軸的4D空間，它表明空間的系統是一種動畫記錄。 從笛卡兒坐標到動畫，空間的操作已經大大的被改變了，透過一種稱爲訊息流動的運動軌跡閱讀說明一種新的建築領域正在萌芽。所以本課程, 將利用虛擬實境的軟硬體設備, 將個人空間運動軌跡帶入建築案例中,並利用個人經驗精確詮釋案例	Syllabus	Purpose of the Curriculum 1.Using the analysis of the digital hardware to design the digital interface in the architecture 2.To approach two thesis – how to programme the digital architecture, how to use the digital interface to organize the new facilities in the architecture in the future. 3.to understand the variety of the digital education, including the web technique, the usage of computer programme, and the usage of the digital hardware. 4.Using computer technique to approach the 4 dimensions design, which is different form the traditional architectural education

尊重智慧財產權，請勿非法影印。