

2026

學生設計類

風的間奏

The Wind's Interlude



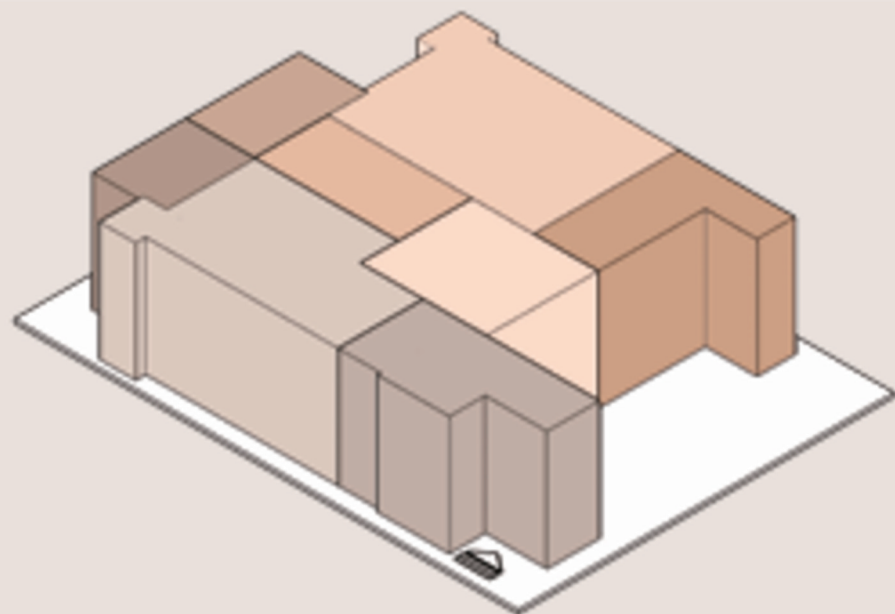
透過「峽谷風化」的仿生設計觀察生態呈現居家空間，精緻生活需求感。



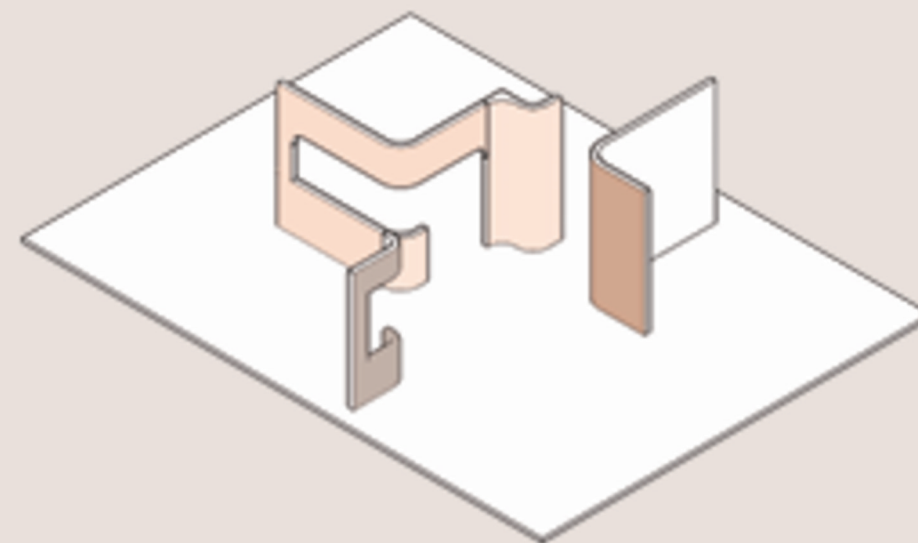
設計理念

設計以「空間-岩壁、行為-微風、習慣-風化」三型態呈現使用者在住宅中，因應時間與空間下的生活需求做為本設計焦點。

機能分區

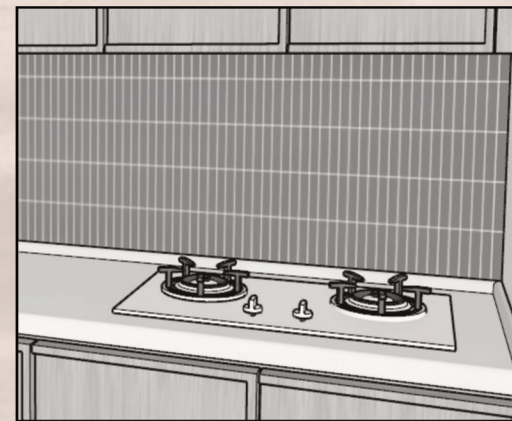
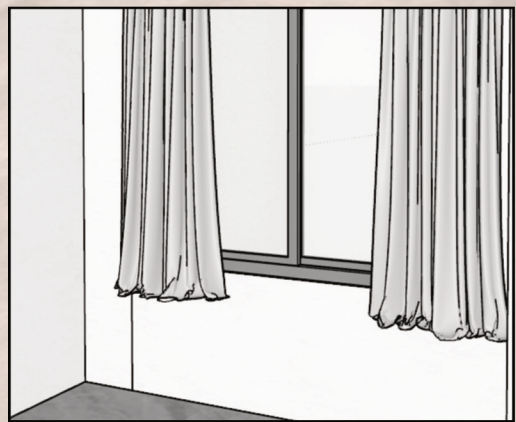


圓弧細化



設計議題

人們常常被生活瑣事佔據許多時間，希望能透過智能家具，減少日常瑣事的時間浪費，把時間留給自己去放鬆休息陪伴家人。



空間元素



=



+



+



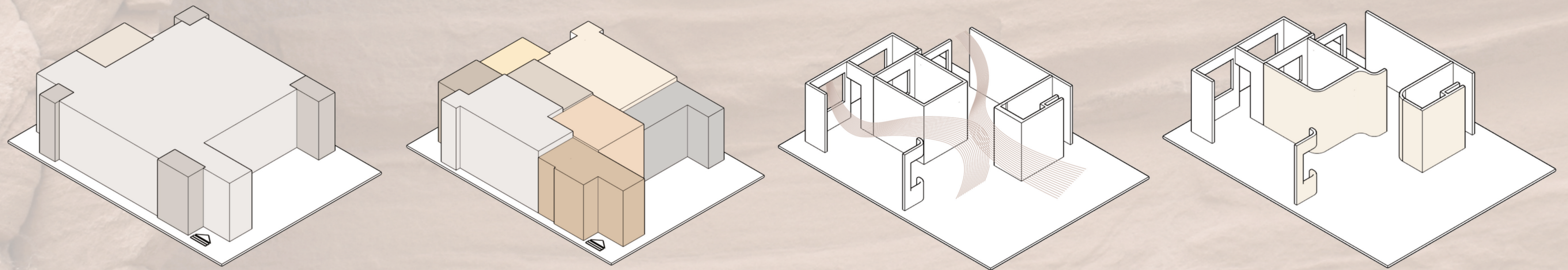
「光線」作為時間與季節的指標，透過日照、陰影與反射揭示空間與時間變化。

「岩壁」作為場所語言透過人的需求機能植入空間，改變原始地形與格局。

「微風、風化」象徵人的移動與停留所留下的行為與痕跡。

空間轉化

以「岩壁」的型態設計空間機能區域、量體「微風」的意象，設計使用者的動線串聯空間。「風化」由岩壁在長時間的演化下，產生風化的場域



平面配置圖

- A 玄關
- B 廚房
- C 客廳
- D 茶室
- E 陽台
- F 書房
- G 衛浴
- H 臥室



燈具配置圖

天花造型參考峽谷地形層疊及曲線，呼應時間的流動的痕跡以及峽谷地形洞口與縫隙的樣子，設計燈光位置，模擬光滲入。



2026



结束

Ending