

סילבוס

אדריכלות וירטואלית - VR

סמסטר ב' תשפ"ב

3 ש"ס

סוג המסגרת: סדנה

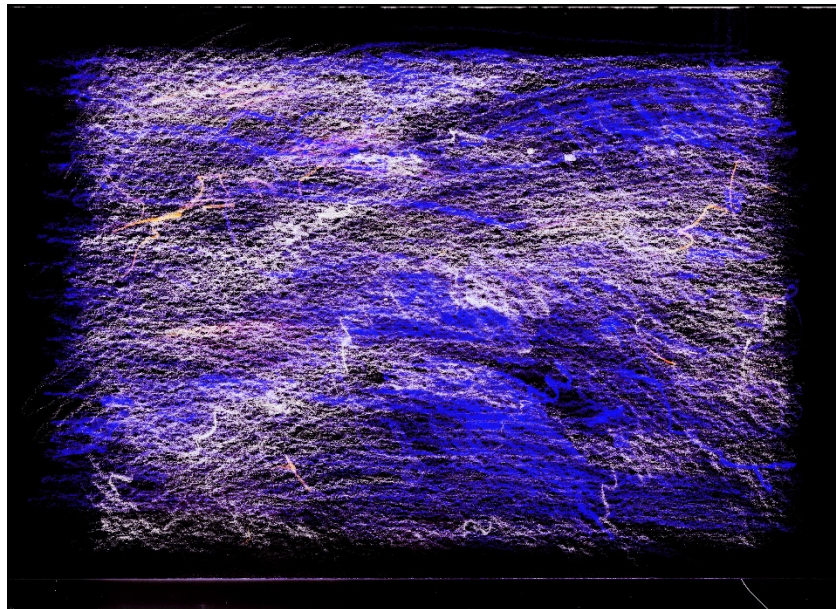
דואר אלקטרוני: wdaniel@inter.net.il

טלפון: 0544348518

שעות קבלה:

לפי תאום

טלפוני מראש



ציור -עולמות סמויים – דניאל ווכטל - MIXED MEDIA

תיאור הקורס

אדריכלות וירטואלית, VR, הוא קורס מסע בעולמות חדשים ולא מוכרים לנו. מטרת הקורס היא פיתוח תחום חדש של יצירה בעולם האדריכלות ללא צורך בבניה פיזית. יצירת חוויה וירטואלית בעולם שלא חלים בו חוקי הגרביטציה, הבניה והחומר המוכרים עד עכשיו לסטודנט לאדריכלות. הקורס הוא בו זמנית מסע על העולם שניתן לחוות דרך החושים דרך ממשקי VR ומסע לעולמם הפנימי של הסטודנטים.

שאלות יסוד:

הקורס חוקר שאלות יסוד ברמה הפילוסופית, מה היא מציאות?, מה היא מציאות באדריכלות? עולמות פיזיים מול עולמות וירטואליים? יחסי אדם – מכונה, עתיד ההומו סאפיינס. אדריכלות ללא גרביטציה: אופקים חדשים בפיתוח אדריכלות.

טכנולוגיית VR :



התנסות ישירה בטכנולוגיה, יחסי ממשקים ותוכנות הדמיה, רכישת מיומנות בשימוש בממשקי VR.

יצירת פרויקט של אדריכלות וירטואלית:

בניית קונספט, סיפור, תאור החוויה בסקיצות וב STORYBOARDS
יצירת פרויקט של אדריכלות מדומה.
בניית קבוצת ניסוי.
תחקור, השוואה בין הנחות יסוד לפרויקט בפועל. תיקון והגשה סופית.

דרישות הקורס

נוכחות חובה והשתתפות פעילה בדיוני הסטודיו, סיורים והרצאות. הגשת תרגילי הסטודיו, מטלות הביניים והגשה סופית.

מרכיבי הציון הסופי

השתתפות פעילה בסדנה : 20%
פיתוח פרויקט VR (בקבוצות) : 40%
הפעלת הפרויקט בקבוצת ניסוי : 20%
תיעוד התהליך : 20%



שבוע	נושאים
1	מבוא תיאור והתנסות באדריכלות וירטואלית, שאלות יסוד, דיון בהיבטים פילוסופיים. אדריכלות ללא גרביטציה. (כבידה)
2	
3	שימוש בטכנולוגיית VR לימוד השימוש בממשקים ובתוכנות נלוות. לימוד תקדימים. בניית קונספט לפרויקט ב VR לאדריכלות. סדנה פעילה: תסריט, רישומים של רעיונות, STORYBOARDS בניית הפרויקט בצוותי עבודה של שנים עד שלושה תלמידים. הנחיות, עבודה בצוותים, הגשת ביניים.
4	
5	
6	
7	ניסוי יצירת קבוצת התנסות, בדיקה, תיקון, לימוד דרך ניסיון וטעיה. הכנת חוויה כללית בית ספרית של אדריכלות וירטואלית.
8	
9	
10	
11	
12	יום אדריכלות וירטואלית בית ספרי הכנת יום חוויה של אדריכלות וירטואלית. סיכום, תיעוד ושימור החומר עבור מחזורים עתידיים.
	הגשה סופית

רשימת ספרות (חלקית):

Daniel Bertol with David Foell, R.A - Designing Digital Space
an Architect's Guide to Virtually – John Wiley & Sons, Inc. 1997



Christian W. Thomsen - Visionary Architecture - From Babylon to Virtual Reality
Prestel Munich- New York 1994

Adams, N. (2011). Opening technology's door: Perils and possibilities - from
renaissance treatise to virtual reality, representations are examined for their capacity
to attract attention and convey meaning, to jaded aristocrats or image saturated
students. Arq: Architectural Research Quarterly, 15(1), 25-34.

As, I. (2006). The digital mosque: A new paradigm in mosque design. Journal of
Architectural Education, 60(1), 54-66.

Domlesky, A., & Schlickman, E. (2017). Using your illusion: Take a walk through
virtual reality and other immersive environment tools for planning. Planning, 83(5),
15-19.

Erdogan Ford, S. (2017). More than meets the eye: What can virtual reality reveal to
architects? Journal of Architectural Education, 71(1), 100-102.

רשימת סרטים :

Matrix

מטריקס -1999 – בימוי : אחיות וצ'אנסקי

Gravity

כוח משיכה -2013 -בימוי : אלפונסו קוארון

Inception

התחלה -2010 - בימוי : קריסטופר נולאן

City Darke

עיר אפלה -1998 – בימוי : אלכס פרואיס

The Thirteenth floor

הקומה ה13 -בימוי : ג'וסף רוסק

The Maze Runner

הרץ במבוך -2014 – בינוי : ווס בול

The Hunger Games

משחקי הרעב – בימוי : גארי רוס



What the Bleep Do We Know?

בליפ – בימוי: מארק ויסנטה -בסטי ד'אסי – ויליאם ארנץ

Down the Rabbit Hole – VR adventure- 2020

Cortopia Studios

מאמרים:

Ted Chiang - The Lifecycle of Software Objects | Chapter 4 of 13

ARCHITECTURE AND THE VIRTUAL
TOWARDS A NEW MATERIALITY
ANTOINE PICON

Simulation Versus Authenticity -Sherry Tuckle

DEZEEN

Space Popular designs world's first VR Architecture Conference as alternative to
"boring" ZOOM talks.

סמסטר פורה ומוצלח !!!



Course description

Virtual architecture is a journey to new unknown worlds.

The goal of the course is the development of a new creative field, architecture as a virtual experience.

This experience occurs in a world without gravity, without limitations of construction systems, materials, terrain, elements that until now constitute the creative bases used in architecture by students.

This course is a simultaneous trip to the worlds experienced thanks to VR technology, and in turn, to the inner world of each student.

Philosophical aspects of the course

This course begins with the need to ask ourselves: what is reality?

Can there be a virtual architecture? Where is humanity going? Homo Sapiens or a hybrid man-technology? What will architecture be like without the law of gravity?

VR technology

This course will allow you to experience the use of new virtual reality technologies, both with programs and the use of VR headsets.

Creating a project

Students will create an experimental project, carry out the experiment and then document the process.