



## CHAPTER 4

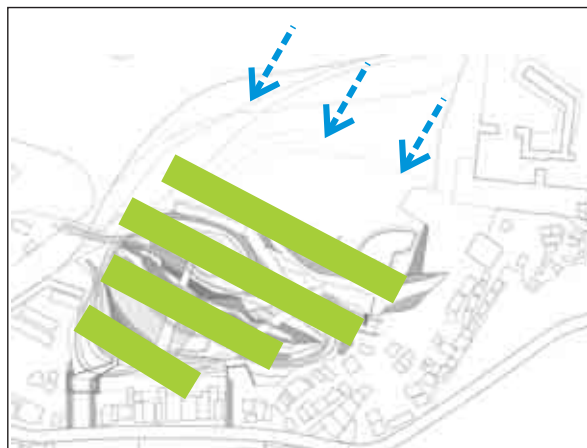
設計文本

<b>4-1. 配置說明</b>	
1. 配置說明 .....	42
2. 發展前後的差別 .....	43
<b>4-2. 時間與配置</b>	
1. 日變化 .....	45
2. 季變化 .....	46
3. 年變化 .....	49
<b>4-3. 配置設計</b> .....	50
<b>4-4. 建築設計</b>	
1. 沙灘遊憩區設計 .....	52
2. 風堤設計 .....	58
3. 碼頭遊憩區設計 .....	72
4. 海岸景觀區設計 .....	77
<b>4-5. 結論</b> .....	79

## 4-1. 配置說明

### 1. 配置說明

**因** 為沙灘的轉移，所以使原本的活動場域也改變。基地原本是一片人無法使用的防風林，現在則必須容納觀光客的使用，所以新在既有的防風林裡加入地景、地形的元素，與防風林作搭配，以創造出可防風且人也可以活動的場域。



#### STEP 1

將主要的地景元素正對東北季風的方向，以20公尺為間隔（以容納多樣的活動可能性）配置。



#### STEP 2

將正對東北季風的地景元素「破碎」、「轉移」。轉移-主要是將東北季風作導向，而不是只有正向的對抗，導向風的效果將比正向風佳。破碎-主要是讓人可在基地內穿越，且風也可流通整個基地。



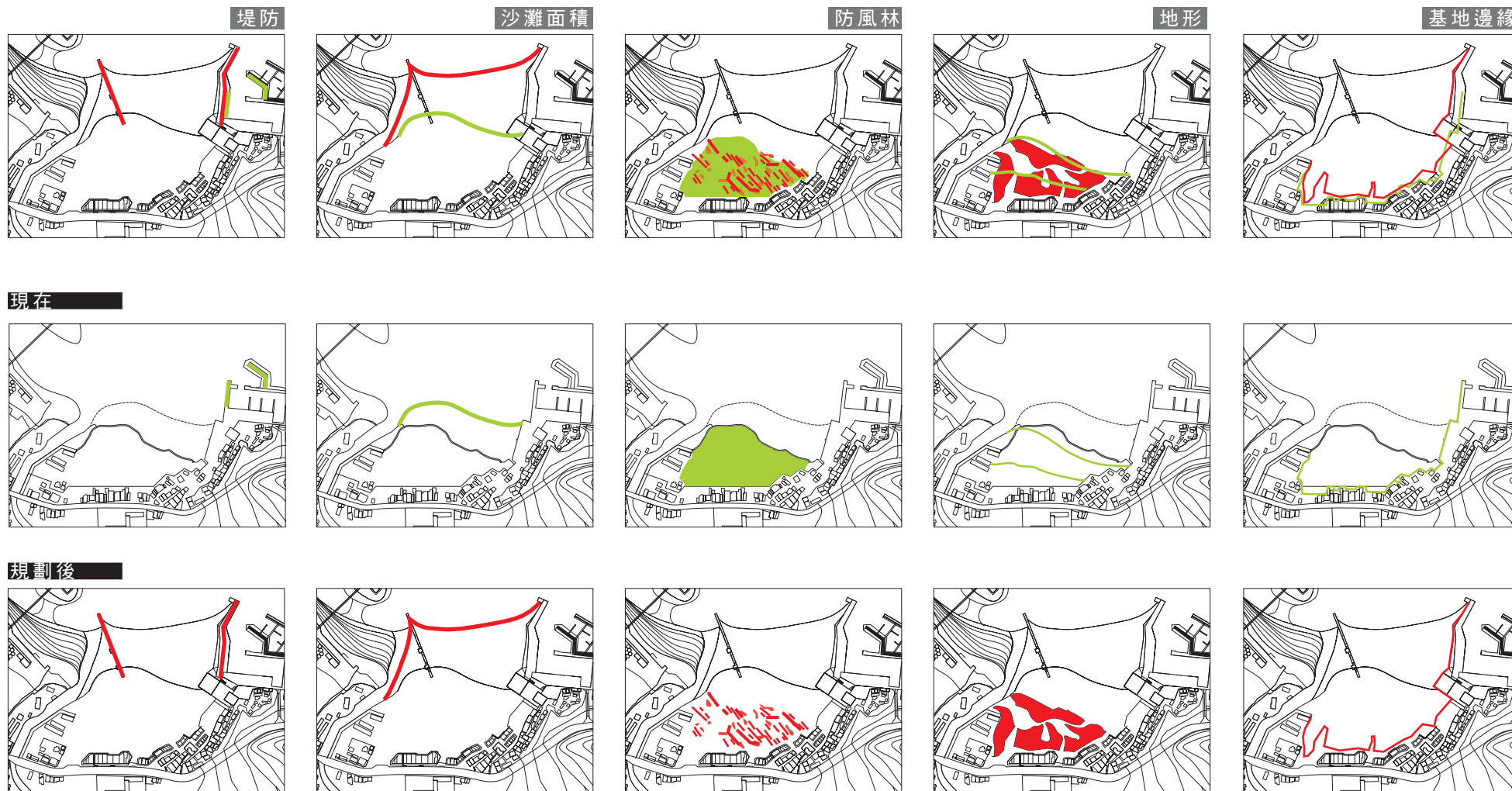
#### STEP 3

將活動的帶入，不同的活動需求將有不同的活動場域，所以微調基地內的地景元素，以符合不同的活動需求。



#### STEP 4

將地景元素與活動結合，產生不同類型的「風堤」，使得基地內有不同的最佳防風效果。



## 2. 發展前後的差別

由於增加兩道突堤作為固沙與攔沙，所以沙灘長度預計會向外延伸100~150公尺，沙灘面積則會增加40,000~42000m<sup>2</sup>；基地原本是一片人無法活動的防風林，現在這片防風林與沙灘則成為觀光客的主要活動場域，所以將原有的防風林加入地景、地形，讓人可在此活動且有防風效果；原有的基地邊緣也就向內延伸，既有的聚落則可形成帶狀的「街」，圍繞著基地邊緣，形成進入基地的入口。

## 4-2. 時間與配置

### 時間

人的活動是與周圍環境息息相關的，而這當中以「時間」的影響最大。這裡的時間，分別有數十年的、一年中的四季及一天中的時刻三種。

從大的時間下來看，數年到數十年的時間下，自然環境的改變是可清楚的被察覺，這改變也是整體大環境的改變，影響的層面是最大，對人的生活影響也是最大，例如：海岸線的改變、沙灘的侵蝕與堆積、海流的改變...等。所以，適當的對應大時間下的環境變化是最主要的課題。使人們可以「舒適的」生活融入環境中。

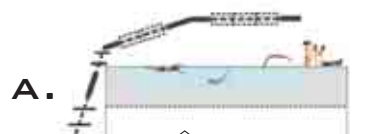
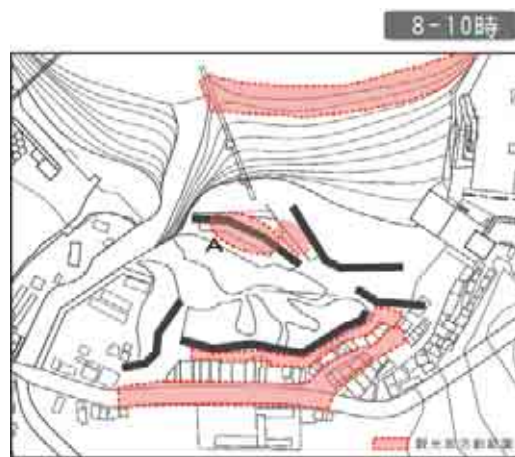
以一年而言，環境的改變主要就是受四季的變化而定，人的生活、產業...等活動也都依循著四季而變，尤其是在這靠魚獲與觀光的福隆地區；若能適當對應環境特色與使用的機能性，則不同的季節也可因吸引不同使用者（客群）。

一天中，人的作息隨著太陽而變，不同的時刻（太陽強度）而有不同的活動範圍與性質，所以對於適時的對應太陽的強度，將可使人在戶外的活動（觀光）延長。

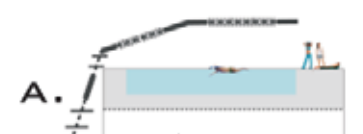
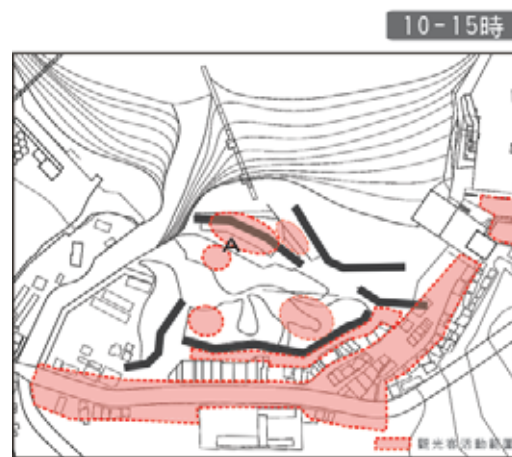
## 1. 日變化 - 活動場域

一日當中，人在戶外的活動場域一直受太陽的強度而有所不同。  
 爲了增加白天使用游泳池的時間，所以在游泳池上方設置對應陽光的百頁裝置。

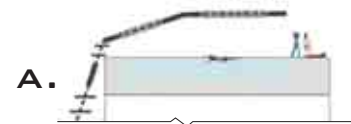
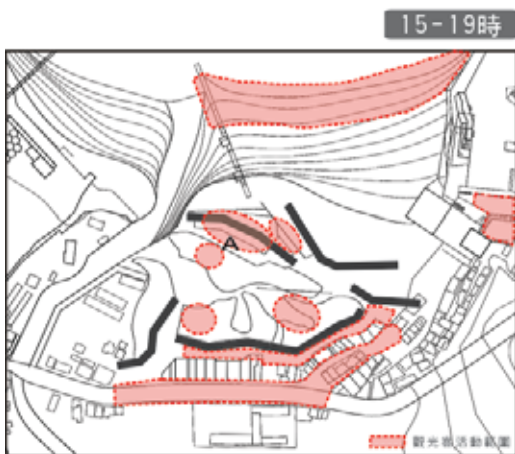
## 活動場域



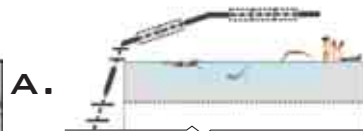
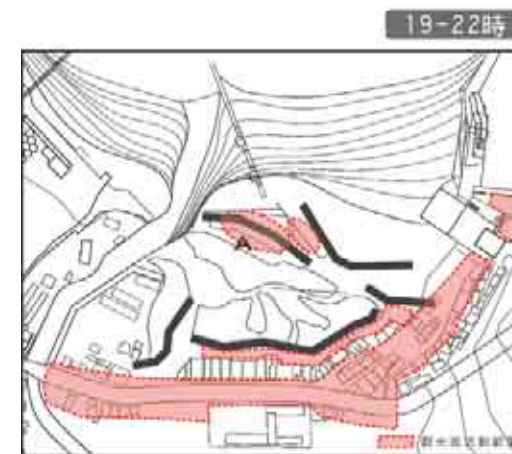
此時主要的人潮的活動場域在海邊與商店街。而泳池的百葉裝置是開啓的狀態。



此刻人潮的活動主要是商店街。而泳池的百葉裝置是完全閉合，以阻隔強烈的陽光。



此時的人潮活動場域是沙灘。而泳池的百葉裝置是呈半開合的狀態。



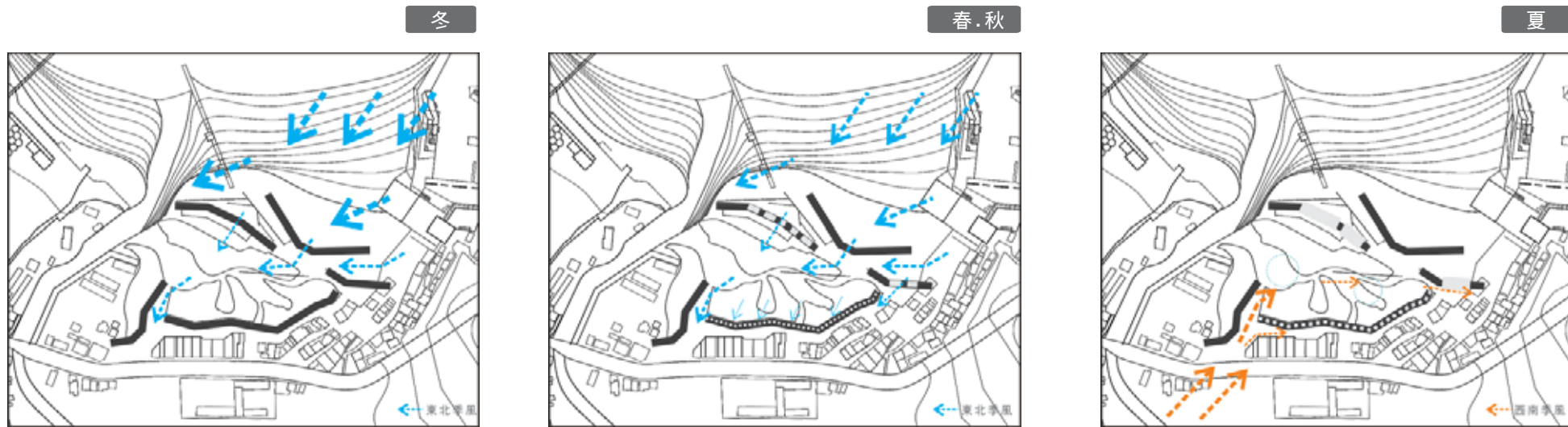
晚上時，人潮的活動場域主要是商店街。泳池的百葉裝置是開啓的狀態。

## 4-2. 時間與配置

## 2. 季變化 - 風向

風堤可因應季節的不同，調節對風堤後方空間的風量與風向，以因應不同活動、使用者的需求。

## 風向



冬季時，將所有的百葉裝置關閉，將東北季風完全導引開，使風堤後方的活動（當地居民捕魚）不會因為強烈的東北季風而受影響，且可創造更良好的活動空間。

春秋兩季時，風堤的百葉與拉門裝置可因應風量、風向與活動的不同需求，而有不同程度的開啓，以達最佳的使用環境。

夏季時，可利用南側的風堤引進西南季風，將季風導入基地與聚落中，且可將所有的百葉、拉門裝置開啓，以求最涼爽的通風與最佳的視野景觀。

## 3. 季變化 - 活動場域

人的活動會因為季節的不同而有所改變，海濱的福隆海水浴場的主要影響則是因季風而改變。

## 活動場域

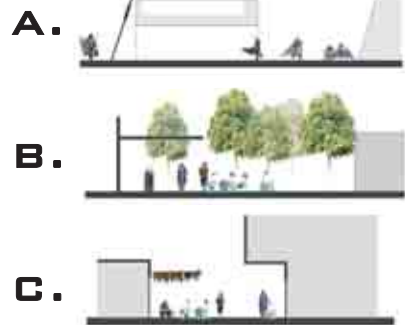
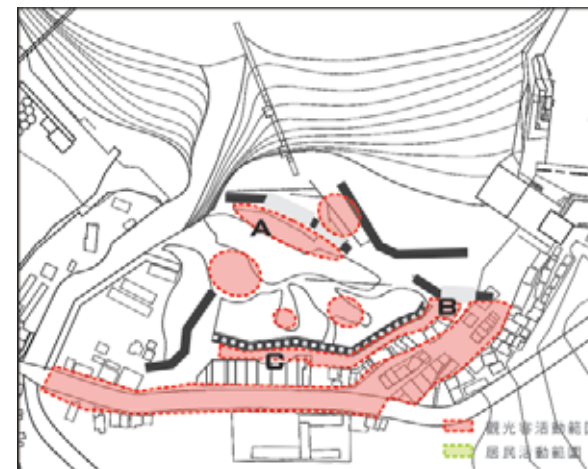
冬



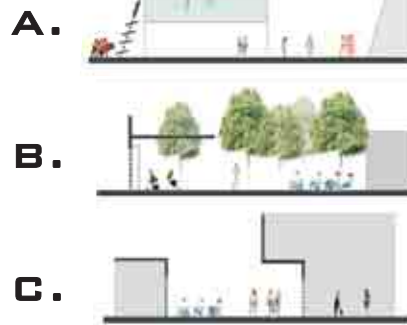
春.秋



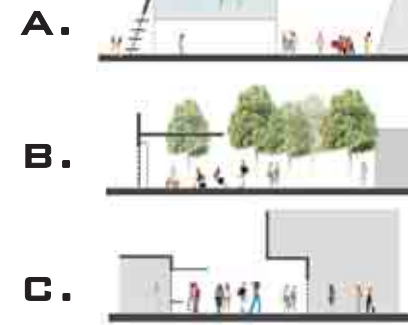
夏



冬天時，觀光客的人數最少，而其活動範圍主要是風堤的內側（海濱公園、商店街）。旺季時觀光客使用的空間則轉移成當地居民的使用空間。



春秋兩季時，觀光客逐漸增加，而那些互用的空間則可成為觀光客與當地居民一起使用。



此時為旅遊的旺季，觀光客最多，而所有的活動空間也完全轉變成觀光客使用。

## 4-2. 時間與配置

### 4. 季變化 - 人潮

海水浴場的人潮（觀光客）的多寡會隨著季節不同而有所增減。

#### 人潮

冬



冬季，此時的觀光客最少，活動空間主要是當地居民在使用。

春、秋



春秋的觀光人潮逐漸回增。

夏



夏季是最主要的觀光旺季，此時的人潮也最多，最多一天的可達3000人以上。

音樂祭



夏季舉辦的「海洋音樂祭」是人潮最多的時刻，每日的觀光客人次可達十數萬。



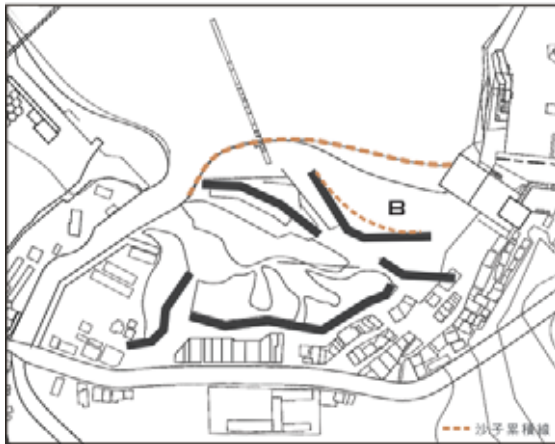
### 5. 年變化 - 沙灘累積

年變化的時間長度約為十年，其改變的為海岸線上的沙灘轉移。在這大環境的逐漸改變過程，必須做適當的因應（區域規劃、突堤、風堤...等），使人們（當地居民與觀光客）都能有最佳的活動空間與環境，以適應這環境的改變。

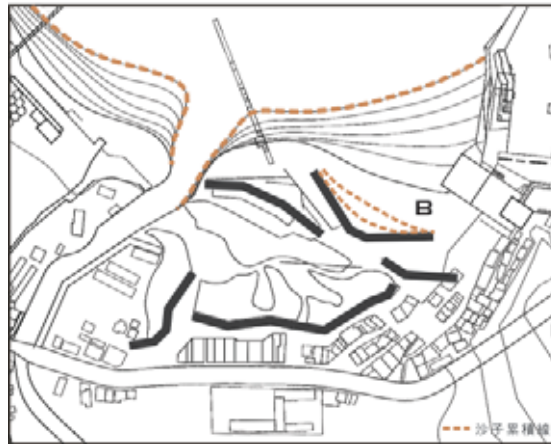
由於沙灘的累積，使得此處的風沙加大，所以設置一集沙的風堤，除了可幫助遮風攔沙外，另可利用此現象，加以變成一座沙灘上的看台。

#### 沙灘累積

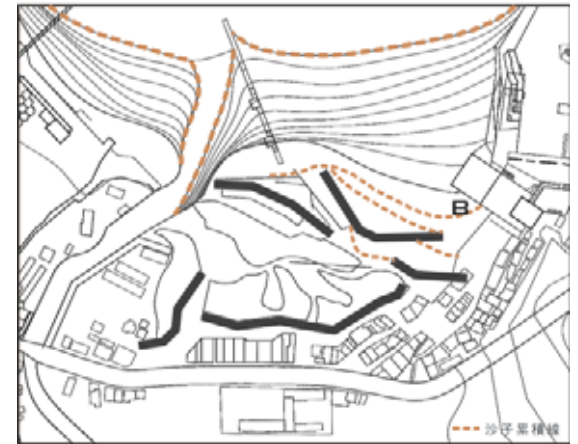
第1年



第6年



第10年



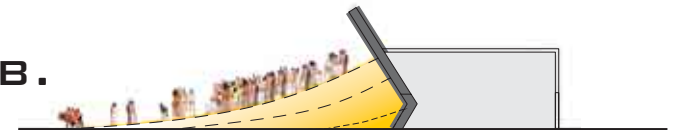
B.



B.



B.



## 4-3. 配置設計

## 規劃配置

**整**體配置主要依規劃設計，分為A.沙灘遊憩區、B.海岸景觀區、C.碼頭遊憩區、D.既有聚落區、E.新規劃區。其中主要的細部設計為A.沙灘遊憩區、B.海岸景觀區、C.碼頭遊憩區、D.既有聚落區四區。

而這四個區的規劃與細部設計，主要是依據未來適合發展的活動與現有的觀光資源作整合性的規劃與設計。

整體構造物的配置是以導引季風為主。北向主要是較封閉的將東北季風導引開與削弱，南向主要是較開放的導引西南季風入基地內。

## 動線

主要的人行動現有兩條，一是從現有的福隆火車站與停車場進入，其主要的入口為A區西南側與西側的橋，而帶入A區的入口廣場；另一條則是未來的藍色公路的碼頭，主要穿越舊聚落，經過新舊的商店街，而從商店街不同的入口進入。



## A.沙灘遊憩區-

主要以建築、構造物與地景元素形成可防東北季風、風沙與導引西南季風的規劃設計，主要入口為南向與舊有聚落的銜界面；基地內，藉由不同的「風堤」形成相互關連的配置關係（以風、沙、活動為相互關係）。

## B.海岸景觀區-

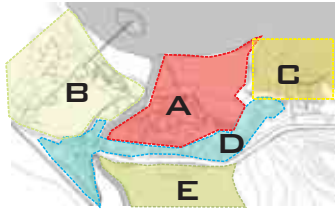
整合原有的住宿區域，增加其他住宿功能（景觀飯店、露營區）與停車空間，讓此區成為主要的住宿景觀區。

## C.碼頭遊憩區-

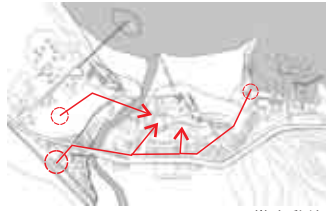
以現有的漁港為基礎，增加西側的突堤以防沙的淤積，其上面有藍色公路的碼頭停靠站；東側增加潛水教學區，整合東側的停車與動線系統；北側以原有堤防為基礎，增加海釣區；南側則整合現有的魚市場、海巡署及漁船停靠區，使整個漁港形成休閒漁業的碼頭區。

## D.既有聚落-

主要填合現有聚落空間，使聚落形成「街道」，而有方向感與導引性；在原本北向的街屋，則一樓雙向連通，而向沙灘遊憩區外擴，形成新的商店街，以連接舊有聚落與新的沙灘遊憩區之間。



規劃分區



遊客動線



舊聚落與海水浴場新介面



沙灘範圍



防風林範圍



路徑



風堤元素



風堤與地形



海流與堤防



風堤與沙灘界線



聚沙風堤



導沙風堤



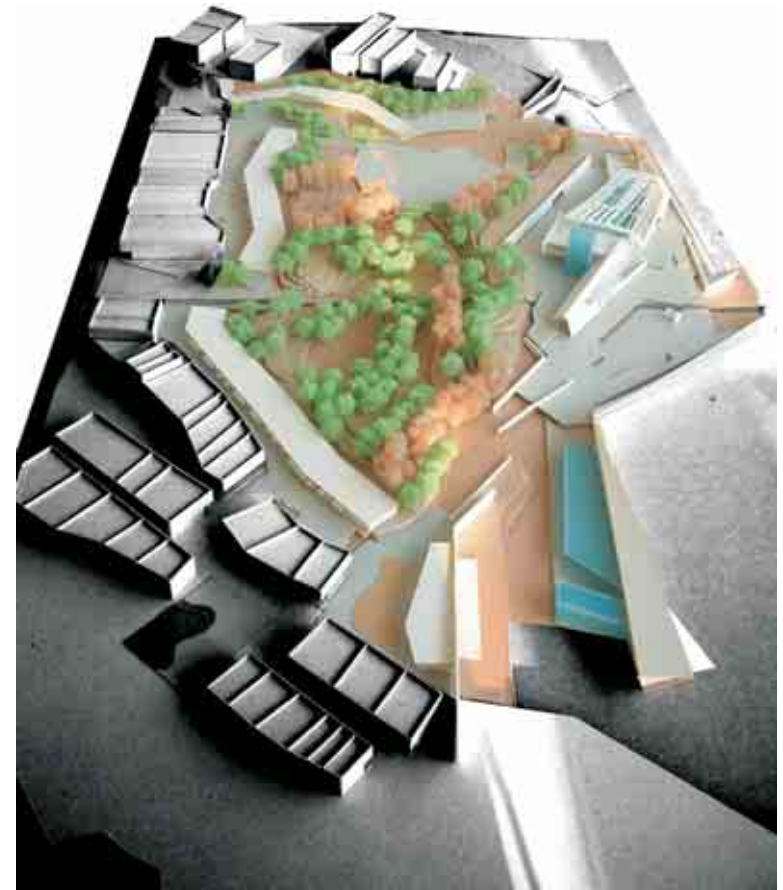
固沙突堤



防風風堤



導風風堤



## 4-4. 建築設計

## 1. 沙灘遊憩區設計

**沙**灘遊憩區是未來主要的海水浴場，由於基地內的風沙、東北季風強大，於是設置不同類型的「風堤」與地景元素（地形、植栽）以因應不同使用活動。風堤與地景元素的配置，主要是導引、削弱東北季風與阻隔風沙的直接侵襲。北向主要以較封閉的風堤A、B、C作為防風的屏障，南向則以較開放的風堤作為導引西南季風與導引人群。

**動線**

主要的人行動現有兩條，一是從福隆火車站與停車場經由主要入口或橋，進入入口廣場；另一條則是從東北側的藍色公路，經聚落與商店街後，由商店街的各個入口進入基地。



1F 平面配置圖

風堤A、B設置為可動機制，使其能因不同季節而有所調整；風堤C則為實體的構造，主要是阻隔與蒐集風沙的用，其牆面的配置也將東北季風導引至西邊，以減弱季風的直接吹襲；風堤D則為導引西南季風與導引人群進入基地的「街」，主要呼應既有聚落，而向基地內縮所創造出的人行商店街；風堤E主要是作為導引西南季風入基地，且也作為主要入口的意向。



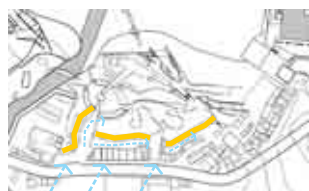
風堤元素



地形



防風風堤



導風風堤



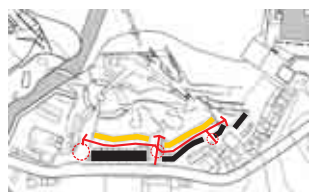
沙與土的介面



集沙風堤



導沙風堤



聚落與海水浴場新介面



路徑與入口



新填充的房子



防風林



活動空間



**Step1**

基地中植栽、地形的配置主要是對應東北季風的方向，首先以人可以活動的寬度20公尺的等距離分佈，作為配置的基準。



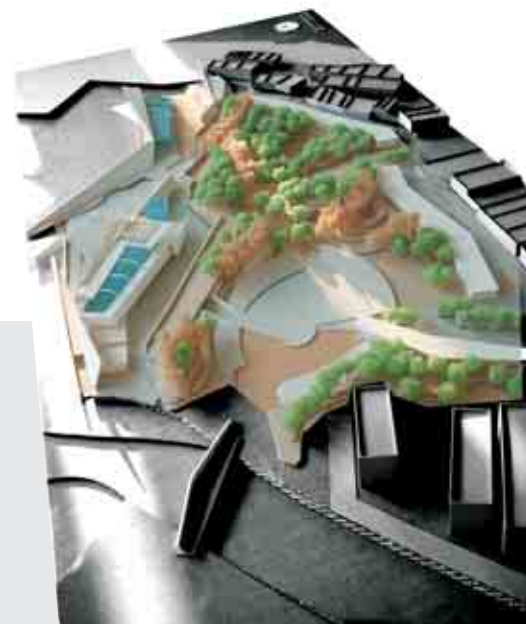
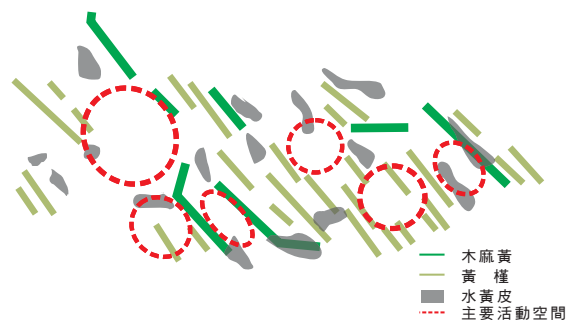
**Step2**

將不同性質的活動配置於基地中後，因為活動條件的不同而形成不同大的活動場域，基地中的地形、植栽會因此有不同的間距配置與度。



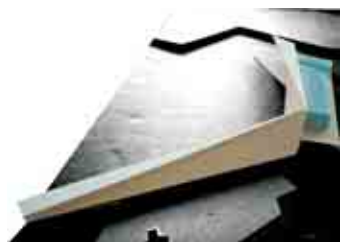
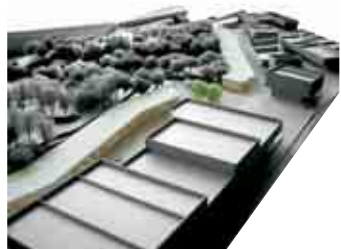
**Step3**

植栽的度配置上會依據活動場域大的不同，而配置不同的植栽組合與種類，以達足夠遮蔽其後方的活動場域。



## 4-4. 建築設計

### 1. 沙灘遊憩區設計



配置圖



A-A



B-B



C-C

## 4-4. 建築設計

### 1. 沙灘遊憩區設計

