

100-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位空間設計(二)	科目序號 / 代號	0595 / SPD3063
開課系所	空間設計學系	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	林志峰	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(五)56 / G313	授課語言別	中文

課程簡介

本課程的目的旨在幫助學生了解處理空間資訊與資料的相關理論及分析方法，學生可習得空間資訊分析軟體技術，且可運用空間分析理論來提升空間範疇之設計論述能力與環境現象解讀能力。

課程大綱

課程主要講授內容大致分為三部份：

(一) 空間資訊學導論:

- (1) 空間資訊學的相關理論背景
- (2) 空間資訊學的分析方法應用

(二) 空間數位分析理論：

- (1) 空間型構分析理論 (space syntax)介紹。
- (2) 空間數位分析軟體教學:
 - a. 動線分析axial line analysis：空間可及性之分析
 - b. 視域分析 visibility graph analysis：視點連結與互視能力
 - c. 人潮群聚模擬 agents counts：停留與移動軌跡 (分析軟體depthmap)
- (3) 空間數位分析與設計詮釋





(三)地理資訊系統(GIS)分析理論與軟體：

- (1) 地理資訊系統發展概述
- (2) 地理資訊系統分析理應用
- (3) 地理資訊系統分析軟體教學(分析軟體MapInfo, ARCGIS)

基本能力或先修課程

- 1.基本圖學及電腦繪圖能力
- 2.空間現象的觀察力
- 3.設計詮釋與表達可能性

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  空間思維創新能力
-  設計議題解決能力
-  整體構成設計能力
-  數位媒材應用能力
- 設計統整管理能力

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
空間思維創新能力	20%	多元創意空間之思考與 實例探討 具有合理的思考邏輯並 能提出獨立自主的見解 跨界學習之觀念與操作 訓練	講述法	小考: 30% 期中考: 30% 期末考: 40%	加總: 100	20
設計議題解決能力	20%	探討、發掘並定義設計 議題之能力 具有解決設計議題程序 的能力 能靈活運用所學專業知 識	講述法	小考: 30% 期中考: 30% 期末考: 40%	加總: 100	20
整體構成設計能力	10%	能整合空間中不同尺度 間設計層面的議題 能組織空間相關專業之 課題間的邏輯架構與構 成銜接 能統整空間設計專業及 設計支援性專業之作業 流程與結果	講述法	小考: 30% 期中考: 30% 期末考: 40%	加總: 100	10
數位媒材應用能力	50%	應用數位媒材，擴展差 異於傳統的思維模式 強化科技技術的操作能 力，探討新的數位美學 概念 體現數位媒材的展演特 性，創造空間先驗的可 能性	講述法	小考: 30% 期中考: 30% 期末考: 40%	加總: 100	50

成績稽核

期末考: 40%

小考: 30%

期中考: 30%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
數位展演建築先例 - The Therme Vals / Peter Zumthor	林志峰		田園城市	2009

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程簡介	50	30	20		
2	場景的建立與設定	50	30	20		
3	光源的建立與設定	50	30	20		
4	基礎材質的認知	50	30	20		
5	AutoCAD與3DS VIZ間的圖檔關係	50	30	20		
6	室內場景的建立	50	30	20		
7	室內場景的建立	50	30	20		
8	室內場景的建立	50	30	20		
9	動態場景的建立	50	30	20		
10	3D建築量體與2D背景影像的融合	50	30	20		
11	動態場景的建立	50	30	20		
12	動態場景的建立	50	30	20		
13	進階光源與演算	50	30	20		
14	動畫與算圖	50	30	20		
15	排板與設計表現	50	30	20		
16	排板與案例分析	50	30	20		
17	3d與電影場景應用	50	30	20		
18	3d與電影場景應用	50	30	20		