

101-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	型構數位建築	科目序號 / 代號	2748 / DAN1010
開課系所	設計暨藝術學院碩士在職專班	學制 / 班級	碩士在職專班1年1班
任課教師	林志峰	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)ABC / G111	授課語言別	中文

課程簡介

sketch up為工具應用基礎，課堂上對每一案例進行基本空間構成的講解，以體現空間設計的基本原理。將延續空間設計導論對實質性的物理現象探討，因此，將於本階段中，檢視空間中的材質與光影現象。輔以3DS MAX的操作應用。




課程大綱

- 01: 模型建構之基本認知
- 02: 3D模型建立與2D圖檔的關係
- 03: 檢視3D空間中的物件
- 04: 物件構成的基元
- 05: 3D座標系統
- 06: 3D複合實體
- 07: 3D模型的建立程序
- 08: 消點視圖的建立
- 09: 畫面分割
- 10: 圖紙空間與多重視景的配置
- 11: 後製作及圖面的表現

基本能力或先修課程

電腦繪圖

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  理論實務化能力
-  設計藝術與人文整合能力
 - 設計管理統合能力
-  理論研究與論述能力
 - 溝通協調能力

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 】
理論實務化能力	30%	具備建立解決設計議題 程序的能力 發掘並定義設計議題之 能力 具備動手發展與完成創 作計畫之能力	專題報告	小考: 20% 期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 10% 書面報告: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	30
設計藝術與人文 整合能力	30%	兼具美學涵養與人文素 養 建立多元之藝術觀, 具 有設計藝術鑑賞力 具備藝術思辨力與美學 力	專題報告	小考: 20% 期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 10% 書面報告: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	30
理論研究與論述 能力	40%	具備廣度與深度的理論 研究能力 輔以理論進行藝術創作 , 具備完整論述的能力 參與實務專案, 培養設 計實作力	專題報告	小考: 20% 期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 10% 書面報告: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	40

成績稽核

期末考: 30%
 小考: 20%
 期中考: 20%
 作業: 10%
 上課筆記: 10%
 書面報告: 10%

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
數位展演建築先 例The Therme Vals / Peter Zumthor	林志峰		田園城市	2009

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
無參考教材及專業期刊導讀				

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	Getting Started with 3ds Max	60	0	40	0	0
2	Working with Objects	60	0	40	0	0
3	Modeling Basics	60	0	40	0	0
4	Materials	60	0	40	0	0
5	Materials	60	0	40	0	0
6	Materials	60	0	40	0	0
7	Materials	60	0	40	0	0
8	Cameras	60	0	40	0	0
9	Cameras	60	0	40	0	0
10	Cameras	60	0	40	0	0
11	Lighting	60	0	40	0	0
12	Lighting	60	0	40	0	0
13	Lighting	60	0	40	0	0
14	Lighting	60	0	40	0	0
15	Lighting	60	0	40	0	0
16	Animation	60	0	40	0	0
17	Animation	60	0	40	0	0
18	Advanced Lighting and Rendering	60	0	40	0	0