

102-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位空間設計(一)	科目序號 / 代號	2882 / SPD2063
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	(四)78 / G313	授課語言別	中文

課程簡介

略





課程大綱

略

基本能力或先修課程

略

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	30%	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 學生上台報 告 專題報告	小考: 20% 期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 10% 同儕互評: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	30

設計議題解決能力	10%	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 學生上台報告 專題報告	小考: 20% 期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 10% 同儕互評: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	10
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 學生上台報告 專題報告	小考: 20% 期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 10% 同儕互評: 10% 上課筆記: 10%	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 學生上台報告 專題報告	小考: 20% 期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 10% 同儕互評: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	50

成績稽核

期末考: 30%
 小考: 20%
 期中考: 20%
 作業: 10%
 上課筆記: 10%
 同儕互評: 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
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
Autodesk 3ds Max 2013 Bible	Kelly L. Murdock		Wiley; 1 edition (September 11, 2012)	2012

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	Max 工作介面 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	50	30	20	0	0
2	Max 工作介面	50	30	20	0	0
3	基本指令操作	50	30	20	0	0
4	A Typical Project Workflow	50	30	20	0	0
5	A Typical Project Workflow	50	30	20	0	0
6	布局光源與相機	50	30	20	0	0
7	布局光源與相機	50	30	20	0	0
8	場景設定	50	30	20	0	0
9	場景設定	50	30	20	0	0
10	material	50	30	20	0	0
11	material	50	30	20	0	0
12	Rendering	50	30	20	0	0
13	mental ray	50	30	20	0	0
14	mental ray GI	50	30	20	0	0
15	mental ray Final Gather	50	30	20	0	0
16	presentation 01	50	30	20	0	0
17	presentation 02	50	30	20	0	0
18	presentation 03	50	30	20	0	0