

# 102-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資訊

課程名稱	媒材表現技法	科目序號 / 代號	2888 / SPD4107
開課系所	空間設計學系	學制 / 班級	大學日間部3年2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	(三)56 / G313	授課語言別	中文

## 課程簡介

以3ds maxp為主，Rhino為輔，針對案例進行基本空間構成演練，以體現空間設計的基本原理。






## 課程大綱

01: 模型建構基本認知 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

無

## 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 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	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 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	20
整體構成設計能力	20%	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	20
數位媒材應用能力	20%	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	20
設計統整管理能力	20%	能建構環境景觀、建築與室內之統合性背景知識 能跨領域統整不同專業知識之能力 能依工作倫理管理不同尺度與類型的空間設計	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	20

## 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
Basics Architecture 01: Representational Techniques	Lorraine Farrelly		Fairchild Books; 1st edition (January 8, 2008)	2008

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	introduce to 3ds max interface & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	50	30	20	0	0
2	introduce to 3ds max interface	50	30	20	0	0
3	basic commend pratice	50	30	20	0	0
4	basic commend pratice	50	30	20	0	0
5	camera use	50	30	20	0	0
6	lighting in outdoor space	50	30	20	0	0
7	lighting in indoor space	50	30	20	0	0
8	advanced linghting control	50	30	20	0	0
9	introduce to mental ray	50	30	20	0	0
10	mental ray GI	50	30	20	0	0
11	mental ray FR	50	30	20	0	0
12	mental ray Caustic	50	30	20	0	0
13	Materials	50	30	20	0	0
14	mental ray materials	50	30	20	0	0
15	Rendering	50	30	20	0	0
16	Rendering	50	30	20	0	0
17	final presentation	50	30	20	0	0
18	final presentation	50	30	20	0	0