

102-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位視覺藝術	科目序號 / 代號	2964 / SPD4114
開課系所	空間設計學系	學制 / 班級	大學日間部4年1班
任課教師	陳合成	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	畢業班
上課時段 / 地點	(五)34 / G313	授課語言別	中文

課程簡介

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

-  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	期中考: 20% 期末考: 20% 作業: 30% 成品製作: 10% 口頭報告: 20%	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 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 學生上台報 告	小考: 10% 期中考: 20% 期末考: 20% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 20%	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	實務操作(實 驗、上機或 實習等)	小考: 10% 期中考: 20% 期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 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	個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 學生上台報 告	小考: 10% 期中考: 15% 期末考: 15% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 20%	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 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 學生上台報 告	小考: 10% 期中考: 20% 期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	20

成績稽核

作業: 28%

期中考: 19%

期末考: 19%

成品製作: 14%

小考: 8%

課程參與度: 8%

口頭報告: 4%

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
Before&After：解構版面設計準則	John McWade	吳國慶	上奇資訊	2012
配色之外：版型設計的重要	銳拓設計		上奇資訊	2012
數位藝術概論：電腦時代之美學、創作及藝術	葉謹睿		藝術家	2005

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	課程介紹與數位藝術創作觀摩 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	50	50	0	0	0
2	數位媒體藝術概說與介紹	100	0	0	0	0
3	美的形式原理與範例	70	30	0	0	0
4	色彩規劃與實務應用	70	30	0	0	0
5	版面編排準則與規劃	70	30	0	0	0
6	文字編排與風格設計	70	30	0	0	0
7	作品集風格與設計觀摩	70	30	0	0	0
8	資料蒐集分類與草圖討論	20	0	0	0	80
9	期中報告：數位作品集	20	0	0	0	80
10	多媒體動畫介紹與範例觀摩	50	50	0	0	0
11	FLASH 操作環境介紹	70	30	0	0	0
12	FLASH 媒體匯入與輸出、工具介紹	70	30	0	0	0
13	FLASH 元件特性應用	70	30	0	0	0

14	FLASH 遮罩與路徑應用	70	30	0	0	0
15	FLASH 音樂與音效	70	30	0	0	0
16	FLASH 時間軸互動控制	70	30	0	0	0
17	FLASH 多媒體整合	70	30	0	0	0
18	期末展示:多媒體作品	20	0	0	0	80
