

## 103-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資料

課程名稱	數位空間設計(二)	科目序號/代號	3049 /SPB3042
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(五)CD /G313
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	林紅漪 / 兼任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	進修學士班 / 空間設計學系 / 3年1班		

### 課程簡介與目標

A.大葉大空間設計學系教育目標: 1.具備專業基礎知識:訓練學生擁有各種不同尺度空間的規劃設計能力,培養三度空間的專業設計人才。 2.善於活用科技媒材:因應資訊數位化的時代需求,設計工具的改變,整合設計與數位媒材的應用,以培養學生擁有三度空間,甚至跨越 3D 限制的專業設計人才。 3.能夠統整設計規畫:藉由 Co-Studio 課程的實施,培養學生對整體設計過程的有效管理能力。 4.擁有解決個案新思:廣泛吸收新藝術、新技術、新設計思維,統整各種空間尺度與環境行為需求,作為整體規劃設計之基礎。 5.落實全方位設計理念:培養學生理論與設計實務上的均衡發展。具有溝通、合作、統整與管理設計的能力。同時顧及專業倫理與社會責任,完成以人為本的設計。

公版內容

B.大葉大學空間設計學系培育之核心能力: 1.空間思維創新能力 2.數位媒材應用能力 3.整體構成設計能力 4.設計議題解決能力 5.設計統整管理能力 6.國際觀與終身學習能力 7.敬業心與社會關懷能力

C.大葉大學空間設計學系課程特色: 1.基礎養成思維前瞻 2.媒材創構科技運用 3.整體統合設計構成 4.針對議題回應需求 5.設計協同倫理強調 6.資源共享院系連結 7.產學合作實案實習

課程目標:培養學生對下列主題之認知

- 1.數位媒材作為空間閱讀之工具(A1、A2、B2、C1)
- 2.數位媒材解析空間之可能性應用(A1、A4、B1、B2、C2)
- 3.數位媒材轉譯空間構成元件之能力訓練(A1、A4、B2、B5、C2)




### 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

-  空間組織配置能力
  -  數位媒材應用能力
  - 材料構造施作能力
  -  設計課題思辨能力
  - 設計統整管理能力
  - 國際觀與終身學習能力
  - 敬業心與社會關懷能力
-

## 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 】
空間組織配置能力	30	具備空間組織的邏輯架構 整合不同尺度的空間議題 統整設計專業之作業流程	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 20% 課程參與度: 20%	加總: 100	30
數位媒材應用能力	40	應用數位媒材 強化科技技術的操作能力 體現數位媒材的展演特性	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 20% 課程參與度: 20%	加總: 100	40
設計課題思辨能力	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	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 20% 課程參與度: 20%	加總: 100	30

## 成績稽核

期末考: 40%  
 課堂討論: 20%  
 課程參與度: 20%  
 作業: 20%

## 書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
自編教材	林紅漪自編教材	林紅漪

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程說明與個人作品講解並分享 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	實務操作(實驗、上機或實習等)
2	3d max介面及功能基本概念介紹	實務操作(實驗、上機或實習等)

3	基本指令操作(匯入物件及編修)	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	基本指令操作(燈光型式)	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	基本指令操作(材質及貼圖攝影角度)	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	室外場景(材質、燈光、模型)	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	渲染出圖、後期制作	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	Vray 燈光設定(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	Vray 燈光設定(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	Vray 材質設定(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	Vray 材質設定(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	Vray 渲染參數設定	實務操作(實驗、上機或實習等)
13	室內場景(模型)	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	室內場景(材質)	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	室內場景(燈光)	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	室內場景(攝影)	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	室內場景(渲染)	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	室內場景(後期制作)	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)