

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	數位空間解析	科目序號/代號	3166 /SPD3065
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(五)78 /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	大學日間部 / 空間設計學系 /3年2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

對設計主題的切入原則,可以是為了一個單純目的或多種思維的綜合性考量,提出的是概略的架構但卻是明確的方向。

課程目標:培養學生對下列主題之認知

- 1.數位媒材之深度探討與理解(A2、A4、B2、C2)
- 2.數位媒材轉譯空間構成元件之能力訓練(A1、A4、B1、B2、C2)
- 3.數位媒材體現在場與不在場之空間經驗(A1、A5、B1、B4、C3)





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
 -  數位媒材應用能力
 -  整體構成設計能力
 -  設計議題解決能力
 - 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	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	30	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)	期末考: 40% 作業: 20% 課堂討論: 20% 課程參與度: 20%	加總: 100	30
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	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	10
設計議題解決能力	30	探討、發掘並定義設 計議題之能力 具有解決設計議題的程 序能力 能靈活運用所學專業知 識	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	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)	個案討論、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	個案討論、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	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	基本指令操作(燈光型式)	個案討論、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)	個案討論、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	染出圖、後期制作個案討論	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)	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	Vray 材質設定(一)	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	Vray 材質設定(二)	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	Vray 渲染參數設定實務操作	個案討論、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) |