

97-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位空間構成	科目序號 / 代號	2372 / SPD2062
開課系所	空間設計學系	學制 / 班級	大學日間部2年1班
任課教師	林志峰	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)34 / G302	授課語言別	中文

課程簡介

sketch up為工具應用基礎，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

設計統整管理能力

成績稽核

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
無參考教材及專業期刊導讀				

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	課程簡介	100				
2	SketchUp Interface 認知	50	50			
3	SketchUp's toolbars 的應用	50	50			
4	主要工具的操作	50	50			
5	Drawing Tools的操作	50	50			
6	Modification Tools的操作	50	50			
7	Construction Tools的操作	50	50			
8	Camera Tools的操作	50	50			
9	Walkthrough Tools的操作	50	50			
10	Sandbox Tools的操作	50	50			
11	Model Settings and Managers	50	50			
12	Model Settings and Managers	50	50			
13	Display Settings的操作	50	50			
14	Input and Output 應用	50	50			
15	Pages and TourGuide 動畫應用	50	50			
16	Material 應用	50	50			
17	作品發表	0	100			