

97-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位影像處理	科目序號 / 代號	2442 / SPD4071
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	胡榮俊	專兼任別	專任
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	(四)34 / G505	授課語言別	中文

課程簡介

藝術設計的發展，已由傳統的平面概念與三向度的立體構成，發展至今以“空間+時間+感受或意念”的“五度空間”的構成，其中人們對於藝術形式的感受，雖與實際有關，更重要的是要考慮人們的不同心理狀態。運用電腦科技的輔助與運用，針對數位構成的虛擬研究，結合理論、技術、運用的層次，探討未來數位藝術設計的可行性、影響及架構，將可對當今的數位媒體世界提出另一層次的藝術創作意境。

課程大綱

於3D軟體中,以線架構的形式來詮釋形體間空間量體的3D向度的組成,因此,將延伸出三種不同的數位模型:表現性的正空間,負空間(虛)以及以上兩者的混成。而混成模型扮演著重要角色,以發展第二階段的操作,他能提供空間量體的
的附著,經由拉伸.旋轉.位移以及複製等動作來建立不同的數位語彙模型。再經由轉一成類比模式來尺度化空間,並定義動線與結構的關係。

基本能力或先修課程

no

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		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程簡介	100				
2	VR製作整體流程介紹					
3	3DMAX建模與PHOTOSHOP之應用					
4	Multi/Sub-Object材質應用					
5	Top/Bottom材質應用					
6	Stand材質球詳解					
7	UVW Map與Unwrap UVW的介紹與實用					
8	利用免費外掛Texporter來繪製貼圖					
9	POLY建模					
10	調整貼圖軸					
11	進入PHOTOSHOP繪製貼圖					
12	回到3DMAX完成					