

98-2 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	1126 / 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	(三)56 / 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	sketchup概念	50	50	0	0	0
2	SketchUp Interface 認知	50	50	0	0	0
3	SketchUp's toolbars 的應用	50	50	0	0	0
4	主要工具的操作	50	50	0	0	0
5	Drawing Tools的操作	50	50	0	0	0
6	Modification Tools的操作	50	50	0	0	0
7	Construction Tools的操作	50	50	0	0	0
8	Camera Tools的操作	50	50	0	0	0
9	Walkthrough Tools的操作	50	50	0	0	0
10	Sandbox Tools的操作	50	50	0	0	0
11	Model Settings and Managers	50	50	0	0	0
12	Model Settings and Managers	50	50	0	0	0
13	Display Settings的操作	50	50	0	0	0
14	Input and Output 應用	50	50	0	0	0
15	Pages and TourGuide 動畫應用	50	50	0	0	0
16	Material 應用	50	50	0	0	0
17	作品發表	0	100	0	0	0
18	作品發表	0	100	0	0	0