

99-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位空間及商業攝影	科目序號 / 代號	2579 / SPD4080
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)234 / G302-A	授課語言別	中文

課程簡介

3D/VR軟體數位景觀設計已成為景觀建築相關領域之重要一環，本課程將著重於數位景觀的建構技巧介紹，並以建構出高畫質與高效能之數位景觀為目標。本課程將以Scape軟體實機演練以建立學生之實務經驗。

課程大綱

- 1.關於3D的二三事(3d起源、各類型3d軟體、3d的各方應用)
- 3DMAX介面介紹與3DMAX指令操作
- 1.3D軟體(3DStudioMAX)與VR軟體(Scape)
- 2.VR製作整體流程介紹
- 3DMAX建模與PHOTOSHOP之應用
- 3DMAX材質球詳解
 1. Multi/Sub-Object材質應用
 2. Top/Bottom材質應用
 3. Stand材質球詳解
- 貼圖軸的介紹與操作
 - 1.UVW Map與Unwrap UVW的介紹與實用
 - 2.利用免費外掛Texporter來繪製貼圖
- 3DMAX LowPoly建模
- Edit Poly與Edit Mesh的比較與建模
- Low Poly建模與貼圖應用
 1. POLY建模
 2. 調整貼圖軸
 3. 進入PHOTOSHOP繪製貼圖
 4. 回到3DMAX完成
- 3D MAX動畫實用
 1. 製作依造路徑行進的魚
 2. 利用分子製作下雪的效果
- 3D MAX景觀建模操作
- 應用現有的模型來設計屬於自己的景觀
 - 1.3dmax與scape檔案轉換
 - 2.scape參數設定

- 1.vr製作時的資源控制
- 2.各類模型轉換置入
- 3.利用render to texture製造氣氛
- 1.地形偵測(hight map)、聲音、超連結、串景等vr後製作
- 2.上傳作品至www.scape.com.tw發表

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

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	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					
13	製作依造路徑行進的魚					
14	利用分子製作下雪的效果					
15	3dmax與scape檔案轉換					

- 16 vr製作時的資源控制
 - 17 各類模型轉換置入
 - 18 上傳作品至www.scape.com.tw發表
-