

109-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	數位空間構成	科目序號/代號	2666 /SPD2062
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(一)78 /G313
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	高漢瑞 / 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 /1年2班		
Office Hour / 地點	n.a.		

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

課程目標:培養學生對下列主題之認知

- 1.數位媒材作為空間閱讀之工具(A1、A2、B2、C1)
- 2.數位媒材轉譯空間構成元件之能力訓練(A1、A4、B2、B5、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

- 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

-  空間規劃、設計與實踐能力
-  發掘、分析、解決與表述設計議題之能力
-  整體構成與空間媒材創新應用之能力
 - 結合理論、實務與溝通協調之能力
 - 獨立思考、尊重異見與在地關懷之思辨能力
 - 跨域視野與國際關懷能力
 - 敬業心與終身學習能力

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】
空間規劃、設計與實踐能力	30	能熟練設計基本知識與技巧 能深度觀察人文與自然環境及分析都市質紋 能多元思考創意空間的可能性	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 50% 助教觀察紀錄: 20%	加總: 100	30
發掘、分析、解決與表述設計議題之能力	30	能清楚探討、發掘、定義、表述設計議題 能靈活運用專業知識，回應複雜的設計議題 能規畫管控解決設計議題的方案與程序	講述法 小組討論 專題報告 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 20% 課程參與度: 10% 助教觀察紀錄: 20% 成品製作: 50%	加總: 100	30
整體構成與空間媒材創新應用之能力	40	能創造性的應用不同的空間媒材 能體現媒材的展演特性，創造可能的先驗空間 能操作科技設備，探索媒材與整體構成的美學關聯	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組討論 專題報告	作業: 20% 成品製作: 50% 課程參與度: 10% 助教觀察紀錄: 20%	加總: 100	40

成績稽核

成品製作: 50%

作業: 20%

助教觀察紀錄: 20%

課程參與度: 10%

書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
自編教材	自編教材	高漢瑞

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	Sketchup基礎功能解說 & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書) & 交通安全宣導	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	Sketchup空間構成功能解說	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	Sketchup模型建立方式	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上 機或實習等)
4	Sketchup模型建立方式	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	Sketchup模型建立方式	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	Sketchup模型材質建構	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上 機或實習等)
7	Sketchup模型材質建構	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	Sketchup Layout 教學	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	Sketchup Layout 教學	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	Sketchup相容性解說	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	Twinmotion與Sketchup導入及設定	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	Twinmotion介面教學	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	Twinmotion材質設定教學	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	Twinmotion燈光設定教學	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	Twinmotion環境設定教學	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	Twinmotion渲染設定教學	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	數位展演操作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	數位展演操作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)