

100 學年第 2 學期 虛擬場景設計 Virtual Studio Setting Desgin 課程綱要

課程名稱：（中文）虛擬場景設計		開課單位	傳科系			
（英文）Virtual Studio Setting Desgin		永久課號	DCT2037			
授課教師：林志峰						
學分數	3	必/選修	選修	開課年級	2	
先修科目或先備能力：						
課程概述與目標：						
<p>本課程的目的在於應用數位媒材之特性以創建 3D 虛擬場景，其中包含數位模型組立、抽象模型具象化以及數位場景空間之探討，以體現虛擬攝影棚所需之數位場景。課程中除了進行虛擬場景設計與創建外，亦將配合大三必修【整合數位媒體實作課程(電子報)】課程之內容需求，建置電子報所需之虛擬場景。</p>						
<ol style="list-style-type: none"> 1. 虛擬空間與數位媒材之應用 2. 數位模型與虛擬攝影棚結合 3. 視覺效果如何導向場景設計 4. 模型資料庫之建立與管理 5. 虛擬場景設計與數位媒體實作課程之結合 						
教科書（請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊）		以 Google Sketchup Pro & 3ds Max 2012 為主要教學軟體，配合其他影像編輯軟體以及課堂講義教材。				
課程大綱		分配時數				備註
單元主題	內容綱要	講授	示範	習作	其他	
基本素質與核心能力：（學生修習完本課程之後，可以具備之基本素養與核心能力）						
校級基本素養與核心能力：						
<ul style="list-style-type: none"> * 資訊素養 * 人文藝術陶冶 * 專業知能 * 跨界多元思考的能力 						
客家學院學生基本素養與核心能力：						
<ul style="list-style-type: none"> * 資訊與媒體素養 * 人文美學與藝術陶冶 * 專業知能 						

*** 跨領域整合與團隊合作**

354 傳科系學生基本素養與核心能力：

*** 資訊素養（搜尋、判斷，與管理資訊之基本能力）**

*** 人文、美學與藝術陶冶**

*** 專業知能（傳播知識與技能）**

教學要點概述：

1.學期作業、考試、評量

作業內容將分為期中、期末以及平時作業。期中作業以數位媒體實作課程(電子報)之場景設計為評分對象。平時與期末作業內容將以場景設計概念與數位模型構成技法為評分基準。期中與平時各占 30%，期末 40%。以上百分比中老師占 60%，同學互評 40%。

2.教學方法及教學相關配合事項(如助教、網站或圖書及資料庫等)

師生晤談	排定時間	地點	連絡方式

每週進度表

週次	上課日期	課程進度、內容、主題
1	2/23	課程介紹
2	3/1	場景空間設計概論
3	3/8	數位虛擬空間意涵之探討
4	3/15	場景設計數位媒材介紹
5	3/22	型構數位場景(一)
6	3/29	型構數位場景(二)
7	4/5	如何具象化場景空間
8	4/12	光與影的應用
9	4/19	期中數位媒體實作課程(電子報)作品評審
10	4/26	材質應用
11	5/3	彩現與後製作
12	5/10	數位模型整合
13	5/17	空間場景合成
14	5/24	場景創作分析
15	5/31	場景創作分析
16	6/7	場景創作分析
17	6/14	場景整合運用演練
18	6/21	期末作品專案演練

※ 請同學遵守智慧財產權觀念及勿使用不法影印教科書。

備註：

1. 其他欄包含參訪、專題演講等活動。
2. 請同學遵守智慧財產權觀念及勿使用不法影印教科書。

[\[Top\]](#)

Copyright c 2007 National Chiao Tung University ALL RIGHTS RESERVED.