

朝陽科技大學
109學年度第1學期教學大綱

當期課號	1989	中文科名	尖端虛擬實境設計
授課教師	時暄嵐	開課單位	設計學院
學分數	3	修課時數	3
		開課班級	日間部四年制0年級 0班
修習別	專業選修		
類別	一般課程		

本課程培養學生下列知識：

現今虛擬實境在設計端的應用已日漸成熟，導入學習課程內儼然成為趨勢。課程中教導學生在3D虛擬空間中將創意構成實際大小的物件，不同以往在圖紙上或電腦裡的圖像，虛擬實境繪圖深具臨場感，除了加強學生的空間概念外，也讓人因工程的檢視更精準有效率。另外，完成的3D圖稿也可以輸出至各種3D軟體中繼續編輯，或是直接送到3D列印機列印出產品，對於設計的後端有很大的相容性，未來可進一步吸引相關廠商的技術合作。

- 1.了解虛擬實境的應用與未來展望
- 2.將虛擬實境技術導入產品設計程序
- 3.靈活操作空間繪圖軟體
- 4.發展出經驗以外的設計物件

The application of virtual reality(VR) to the design side has become more and more mature. Being a part of design curriculum is an inevitable trend. In the course, we teach students to build their ideas into actual size objects in 3D virtual space. Unlike previous 2D sketch drawing on paper or in computer, virtual reality provide the users highly sense of presence experience. In addition to enhancing students' spatial concepts, it also makes the inspection of the ergonomics is more accurate and efficient. Besides, the completed 3D files can also be output to various 3D software for continuous editing, or sent directly to the 3D printer and then print it out. Therefore, it has a great compatibility with the back-end design process, which will attract relevant companies' technical cooperation in the future.

每週授課主題

- 第01週：課程內容介紹
- 第02週：虛擬實境的沿革與未來展望介紹
- 第03週：Keyshot 基本功能與操作介紹
- 第04週：Key VR 基本功能與操作介紹
- 第05週：渲染作業操作與繳交
- 第06週：AR的新媒體應用(一)
- 第07週：AR的新媒體應用(二)
- 第08週：AR的新媒體應用(三)
- 第09週：Gravity Sketch 基本操作與功能
- 第10週：物件臨摹練習(一)
- 第11週：物件臨摹練習(二)
- 第12週：物件臨摹練習(三)
- 第13週：汽車設計-概念發想
- 第14週：汽車設計-修正
- 第15週：汽車設計-提案
- 第16週：期末展覽準備
- 第17週：期末展覽與檢討
- 第18週：期末發表

成績及評量方式

- 作業一：10%
- 作業二：10%
- 期中考：30%
- 作業三：10%
- 作業四：10%
- 期末考：30%

證照、國家考試及競賽關係

本課程無證照、國家考試及競賽資料。

主要教材

- 1.Gravity Sketch操作說明(自製教材)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

1.Rhino或Creo等3d軟體

教師資料

教師網頁：<http://www.cyut.edu.tw/~lucia0811/>

E-Mail：lucia0811@cyut.edu.tw

Office Hour：

星期一,第5~6節,地點:R-309;

星期二,第5~6節,地點:R-309;

分機:5904

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。