















Vizco	om前置作業
× \	Welcome to Vizcom
Le	et's get you set up. Please choose a password.
Pa	Password:
c	Confirm Password:
	Confirm Password
?	Create account By clicking "Create account" you acknowledge that you have read and agree to Vizcom's Terms and Privacy Policy. Dennis Johann Mueller Industrial designer, art direction and color enthusiast
9	



Vizcom前置作業			
♥	Join an existing workspace	Logged in as:	Log out
	Sole Lin's Workspace		
招	安下 Create a new workspace		
11			

<section-header>* Car Car Car Car Car Car Car Car</section-header>				
<page-header><text><text><text><section-header><text><text><text></text></text></text></section-header></text></text></text></page-header>	Vizcom前置作業			
Durbe members The advances of the controls The advances of the members page after setting to. Intermembers Proferences Proferences	♥		Longed in as:	Log out
In understand the full scope of Vizcon, try inviting a few members. Final addresses separated by a comma Fou can update workspace roles on the members page after setting up. Invite members Bis for now		Invite members		
Email addresses separated by a comma Or can update workspace roles on the members page after setting up. Invite members Stirt for now		To understand the full scope of Vizcom, try inviting a few members.		
Email addresses separated by a comma You can update workspace roles on the members page after setting up. Invite members		Email addresses		
You can update workspace roles on the members page after setting up. Invite members 文文下 Skin.for.now				
You can update workspace roles on the members page after setting up. Invite members				
You can update workspace roles on the members page after setting up. Invite members Skip.for.nox				
You can update workspace roles on the members page after setting up. Invite members 该下 Skip.for.new				
Vou can update workspace roles on the members page after setting up. Invite members 按下 Skip.for.now				
Invite members 按下Skip_for new		You can update workspace roles on the members page after setting up.		
按下				
	一切に			
	(女)	SKIP IOF HOW		



Vizcom前置作業 I Justinlinf68's NEW I All Justinlinf68's NEW









Vizco	om前置作業		_				
	\leftarrow v				G	Pay	
	Subscribe to Vizcom Professional \$49.00 ^{per} month			Fmail	Or pay an	other way	
	Vizcom Professional Billed monthly	\$49.00		Payment me	thod	@yunoo.com.tw	
	Subtotal	\$49.00		Card		f Bank	Get \$5
	EDUMEMBER Userigen code: EDUMEMBER	Apply	按	1234 1234 12	n 234 1234	VISA	
	Total today	\$49.00		MM / YY		CVC	
。 協入				Cardholder nam	ne		
				Full name on	card		

Vizcom前置作業 Start for free \leftarrow \checkmark Subscribe to Vizcom Professional Email \$0.00 per month until coupon expires A Subscribe Vizcom Professional \$49.00 By conf Inc. to g your subscription, you allow Vizcom Technologies, ge you for future payments in accordance with their ns. You can always cancel your subscription. Subtotal \$49.00 按下按鈕^{red by stripe} Legal ♦ EDUMEMBER × \$0.00 Total due today







Vizcom軟體介紹

Vizcom 共同創辦人 Jordan Taylor 曾是一位汽車工業設計師,他注意到從 2D 概念轉變為 3D 模型耗時的歷程,因此 Vizcom 目標則在於縮短這個過程。 在這個平台上,使用者可以上傳草圖,藉由提示詞快速生成 3D 渲染概念圖。 除了使用提示詞之外,使用者可以藉由平台的 Refine 細化、Inpainting 圖像修補、 Drawing Influence 草圖影響程度,和 Layers 圖層等功能,讓使用者能更掌握輸 出結果。不管是從草圖到渲染圖,或從 3D 模型到更精準的渲染預視,Vizcom 無 庸置疑加速了創意發想過程,同時讓「人腦」保有一定程度地參與輸出結果。







AI 加速概念化 Ideation 過程

設計師在概念發想階段,總是成千上萬的點子在腦袋裡飛,然而,在討論和溝通這些概念時,一張圖往往勝過長篇的說明。 影像生成式 AI 在概念化過程的引入,讓設計師可以快速實驗更多種可能性並獲得即時反饋。這也是Vizcom軟體開發的目的, 如何充分利用 AI 的優勢,同時仍能在某種程度上掌握輸出結果。(Jordan, 2023)

圖、INDOOR CYCLE設計概念範例





圖檔輸入方式insert (Sketch or image)示範						
⊗ • 📼 Image 1	+ 🏱 · 🖉 · 🔗 · 🔵 🗆 · 🖉 · Dia	Q × ← → III Workbench	S PRO Share			
			Create Layers			
	4		Render Refine			
	₩ď.		Prompt Describe Futuristic black exercise bike with sleek, curved design and minimalist structure in a modern, reflective setting,			
			Style			
	圖、草圖輸入Insert					
29						



- 🗌 🖬 Image 1	+ > ~ 2	· Ø · 🔿 🗆 · ·	& • D 0 🐼 •	← → 🗄 Work	bench	3	PRO	Share
						Create	Layers	+
						& <u></u>	Futuristic black N 100% ~	
						&	Futuristic black N 100% ~	
						& <u></u>	Futuristic black N 100% ~	
						&	Futuristic black N 100% ~	
						& <u>Z</u>	detail more reality	
						(:) H	- 36% +	?















渲染效果 Render Style

Essentials(必須的)

- Vizcom General:最常用的高寫真效果
- Surface sculpt: 表面雕刻
- Volume Render: 3D物件選染

Stylized (風格化)

- Cyber Cel: 網路資源
- Technicolor 6: 更華麗的精描圖
- Pastel Render:粉彩渲染

Automotive (汽車)

- Interior:專注汽車内裝的細節
- Exterior: 汽車外觀

Palettes	· · · · · ·
Essentials	Create Layers
Vizcom General V2 ····	Render Refine
Surface Sculpt	Style
Volume Render	Palette Vizc v2 100%
Stylized	inage Add
Technicolor 6 v2 ···	Drawing
Pastel Render	Generate
	[] [·] - 30% + ?
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Drawing Influence 操作界面





圖層 Layers

就像 Photoshop 一樣,圖層可以調整透明度以及混合效果 (目前只有正常Normal與加深 Multiply),也可以新增 3D 物件圖層。每一次確認過後的渲染,都會自動新增到新圖層,更棒的是,提示詞也會自動成為圖層名稱。



41



Inpainting(局部修復)

圖像修補針對特定的區域進行編輯,例如下方只針對圈選下擾流進行改變細節,其他 範圍不會跟著改變





想像力將不再是限制

在AI與人協作的年代,不管是 Vizcom 或其他圖像生成式 AI,讓設計師想像力 侷限已不再是障礙。因此我非常好奇大家如何看待它在工作上帶來的影響,與如何在 工作上使用生成式 AI。

就如同本次介紹 Vizcom 的軟體,目標是在於縮短草稿到 3D 高寫真渲染的時間,提供在概念階段更快速和多元的設計選項,相信未來也會開始有人想要簡化冗長 且繁瑣的 3D 建模過程的方法。

對於設計職務而言,消除每個階段中產生的阻礙,能夠透過下一代更有效率的設計方法。然而設計師的原創力,仍然是十分重要的,因此人們在最終輸出上有一定程度的控制,而不是完全依賴於演算法生成的隨機結果。

結語:

首先謝謝各位未來設計師的參與,本次圖像生成式AI運用在概念設計上的教學與研究,希望能給各位有所啟發,因此各項研究資料,僅運用於學術研究。 此外也期待各位未來的設計師,能夠更具有AI協同設計的觀念。

本次採用工具為生成式AI的基礎,若各位未來有興趣,也有再研究開源軟體 Stable Diffusion

由於這部分需要安裝需要更多時間的教學,也期待各位在未來整合設計的路上, 能夠透過本次教學有所收穫,未來有機會或需要也期待能有機會再與各位分享。

47

接續任務:

請同學透過上述教學,進行透過Vizcom進行生成,四款設計概念圖。

時間規劃如下:

- 1. 設計時間: 2小時。
- 2. 設計目標: 具有永續性、紙類、兒童家具家飾相關的主題
- 設計數量:請同學完成生成後,挑選出4款自己喜歡的概念設計,並且上傳到 下方連 結:<u>https://drive.google.com/drive/folders/16XtwWcywUdMBHQReDYz-</u> ljxKi5ySSMot?usp=sharing
- 4. 上傳的作業,請留下學號與姓氏(名子後面不用)
- 5. 完成後填寫: Google 表單 時間1小時

https://www.surveycake.com/s/AxgPe