

# 107-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資料

課程名稱	數位雕塑	科目序號/代號	0794 / MDI4009
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)78 / H615
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	江家慶 / 專任	畢業班/非畢業班	畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 / 4年1班		

## 課程簡介與目標

學習ZBRUSH雕塑模型  
學習BODYPAINT繪製貼圖  
MAYA與ZBRUSH整合製作模型

## 課程大綱

- 1.ZBRUSH簡介
- 2.ZBRUSH實務製作
- 3.BODYPAINT簡介
- 4.BODYPAINT實務製作
- 5.MAYA與ZB整合實務製作

## 基本能力或先修課程

電腦動畫 (1) (2)

## 課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
  - 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備創意思維及創新設計的能力
  - 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
  - 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
- 能夠培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

## 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 】
具備多媒體設計專業知識的能力	20	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等	講述法	期末考: 20% 作業: 40% 成品製作: 20% 小組合作狀況: 20%	加總: 100	20
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	20	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 20% 作業: 40% 成品製作: 20% 小組合作狀況: 20%	加總: 100	20
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	培養學生整合理論知識與實務技術之能力 培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 20% 作業: 40% 成品製作: 20% 小組合作狀況: 20%	加總: 100	20
具備創意思維及創新設計的能力	20	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	講述法 影片欣賞	期末考: 20% 作業: 40% 成品製作: 20% 小組合作狀況: 20%	加總: 100	20
能夠培養持續學習的習慣與能力	10	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法	期末考: 20% 作業: 40% 成品製作: 20% 小組合作狀況: 20%	加總: 100	10

具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	10	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 培養學生具備專業領域社會責任之素養	講述法	期末考: 20% 作業: 40% 成品製作: 20% 小組合作狀況: 20%	加總: 100	10
-------------------	----	---	-----	---	---------	----

### 成績稽核

作業: 40%  
 成品製作: 20%  
 小組合作狀況: 20%  
 期末考: 20%

### 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
教科書	火星課堂的ZB雕刻大師	王愷

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	ZBrush 軟體操作介紹(筆刷介紹、遮罩、顯示隱藏、個人化設定儲存、熱建設定、群組概念)ZBrush 軟體操作介紹(筆刷介紹、遮罩、顯示隱藏、個人化設定儲存、熱建設定、群組概念) & 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	2.ZBrush 相關對稱功能講解.與時事運用的連結	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	ZBrush 初期大型建模必用 DynaMesh 功能講解	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	ZBrush 建模後續流程 ZRemesher 重新布面, 加階雕刻細節	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	ZBrush 不用Z球的方式直接建模01	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	ZBrush 不用Z球的方式直接建模02	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	期中前自習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	期中作業	講述法
9	Red 角色製作01(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	Red 角色製作02(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	海綿寶寶角色製作(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

12	海綿寶寶角色製作(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	海綿寶寶角色製作(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	派大星角色製作(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	派大星角色製作(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	派大星角色製作(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	期末前自習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末作業	講述法