

## 108-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	進階數位雕塑	科目序號/代號	0727 /MDI4010
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(三)56 /PX302
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 / 多媒體數位內容學士學位學程 /4年1班		

### 課程簡介與目標

學習次世代建模與貼圖技能與觀念

目標讓同學學習進階動畫遊戲製作觀念與技巧

### 課程大綱

學習業界職場動畫與遊戲先關製作進階技能

### 基本能力或先修課程

數位雕塑

### 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	25	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	實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 30% 課程參與度: 30% 作業: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	25
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	25	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	實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 30% 課程參與度: 30% 作業: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	25
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	25	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力	實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	25
能夠培養持續學習的習慣與能力	25	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	25

## 成績稽核

作業: 30%  
課程參與度: 30%  
成品製作: 30%  
實驗紀錄: 10%

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	血小板角色製作雛形01(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	血小板角色製作雛形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	血小板角色製作01(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	血小板角色製作02(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	血小板角色製作(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	血小板角色製作(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	血小板角色製作(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	血小板角色製作(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	血小板角色製作(ZBrush)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	血小板角色製作(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