

109-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	3D材質與燈光製作	科目序號/代號	0628 / MDI1024
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(三)56 / H615
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	李中魁 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 / 2年2班		
Office Hour / 地點	(一) 13:20~14:10、(一) 14:20~15:10、(三) 15:20~16:10、(四) 13:20~14:10、(四) 14:20~15:10、(五) 15:20~16:10 / PX301		

課程簡介與目標

銜接3D模型製作，教導MAYA燈光設定與材質設計，以及基礎分圖層概念和合成技巧。

課程大綱

- 1.MAYA 基本燈光介紹
- 2.室內及室外燈光設計
- 3.算圖設定
- 4.算圖引擎介紹
- 5.Arnold 材質應用
- 6.分層算圖設定
- 7.合成概念與應用

基本能力或先修課程

要有MAYA建模基礎

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
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 具備持續學習的習慣與能力。
- 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

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	15	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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 講述法	課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 成品製作: 30%	加總: 100	15
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	15	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 成品製作: 30%	加總: 100	15
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	15	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 影片欣賞 實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	15
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	15	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) 個案討論 講述法 專題報告	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	15

具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	10	培養學生專案規劃、執行及管理之能力。 培養學生尊重多元觀點之能力。 培養學生溝通協調與團隊合作之能力。	實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 講述法 影片欣賞 專題報告	期末考: 40% 作業: 20% 成品製作: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	5	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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 講述法 影片欣賞	課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 成品製作: 30%	加總: 100	5
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	10	培養學生具備人文藝術涵養。 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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 講述法 影片欣賞	課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 成品製作: 30%	加總: 100	10
具備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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	10
具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。	5	培養學生具備認識全球多媒體產業時事議題之能力。 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。 培養學生具備前瞻性與國際觀。 培養學生解決產業實際問題之能力。	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 40% 課程參與度: 10% 作業: 20% 成品製作: 30%	加總: 100	5

成績稽核

期末考: 40%

成品製作: 30%

作業: 20%

課程參與度: 10%

書籍類別

書名

作者

自編教材

Arnold rendering for maya

李中魁

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	基礎介面介紹 & 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、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	Maya Arnold燈光介紹_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	Maya Arnold燈光介紹_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	Maya Arnold材質球介紹_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	Maya Arnold材質球介紹_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	Maya Arnold算圖設定介紹_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
7	Maya Arnold算圖設定介紹_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	Maya arnold 算圖物理光打法_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中考	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	Maya arnold 算圖物理光打法_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	Maya Arnold室外範例運用_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
12	Maya Arnold室外範例運用_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
13	Maya Arnold室內範例運用_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
14	Maya Arnold室內範例運用_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
15	Maya Arnold進階綜合運用_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞

- | | | |
|----|---------------------|-------------------------------|
| 16 | Maya Arnold進階綜合運用_2 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞 |
| 17 | 拆層與基礎合成運用 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞 |
| 18 | 期末考 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |