

109-2 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	1686 / MDI4010
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(五)34 /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2班		
Office Hour / 地點	(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20、(四) 12:00~13:20、(五) 12:00~13:20 / PX301		

課程簡介與目標

學習次世代建模立體數位雕塑技能與觀念

目標讓同學學習進階動畫遊戲製作觀念與技巧

課程大綱

此課程ZB為業界最新使用3D繪製雕塑軟體，其硬體與軟體操作技術層面需求，皆大幅度增加其學生上手難度，但因軟體本身功能強大，

可以輕鬆繪製以往很難達到的立體雕塑造型，故將此課程引進系上，提升學生製作能力，並符合業界所需使用軟體規格。

因課程難度增加，此課程會以系上老師搭配業界老師來輔助協同教學，讓學生提前接觸進階ZB數位雕塑.製作更進一步的人物造型。

基本能力或先修課程

初階數位雕塑ZB

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。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 30% 課程參與度: 20% 作業: 30% 實驗紀錄: 20%	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。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 30% 課程參與度: 20% 作業: 30% 實驗紀錄: 20%	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。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 20%	加總: 100	25
具備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。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 20%	加總: 100	25

成績稽核

成品製作: 30%
作業: 30%
課程參與度: 20%
實驗紀錄: 20%

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