

110-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	多媒材數位創作	科目序號/代號	0578 /MDI3028
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(一)78 /PX304
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳偉盛 / 兼任	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 /3年1班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

1.Substance painter2 繪製貼圖

<https://www.youtube.com/watch?v=ZwotHwt-YWk>

2.marvelous designer 衣服製作

<https://www.youtube.com/watch?v=Z2AOEmX20mE>

此課程為業界最新使用3D繪製貼圖軟體，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貼圖材質與質感，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，讓學生提前接觸次世代與現世代的貼圖質感。

課程大綱

Substance painter2 繪製貼圖

marvelous designer 衣服製作

此課程為業界最新使用3D繪製貼圖軟體，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貼圖材質與質感，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，讓學生提前接觸次世代與現世代的貼圖質感。

基本能力或先修課程

Maya Max

基礎造型能力

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	20	培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 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)	成品製作: 10% 實驗操作: 10% 課堂討論: 10% 期末考: 30% 期中考: 30% 小考: 10%	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	培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。 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)	期中考: 30% 小考: 10% 期末考: 30% 成品製作: 10% 課程參與度: 10% 課堂討論: 10%	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。	實務操作(實驗、上機或實習等)	分組報告: 10% 小考: 10% 課程參與度: 10% 期末考: 30% 期中考: 30% 口試: 10%	加總: 100	20
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	20	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) 小組合作 影片欣賞	課堂討論: 5% 作業: 5% 期末考: 10% 期中考: 10% 小考: 10% 分組報告: 5% 課程參與度: 5% 專業證照考取: 5% 上網次數 / 留言 / 參與發言: 5% 專業服務過程: 5% 書面報告: 5% 口頭報告: 5% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	20

具備持續學習的習慣與能力。	20	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)	小考: 10% 專業證照考取: 5% 期末考: 10% 作業: 5% 課堂討論: 5% 課程參與度: 5% 口試: 5% 上課筆記: 10% 助教觀察紀錄: 5% 專業服務過程: 5% 實驗操作: 5% 書面報告: 5% 口頭報告: 5% 小組合作狀況: 5% 同儕互評: 5% 期中考: 10%	加總: 100 20
---------------	----	----------------------	-----------------	---	------------

成績稽核

期中考: 22%
 期末考: 22%
 小考: 10%
 成品製作: 6%
 課堂討論: 6%
 課程參與度: 6%
 口試: 4%
 分組報告: 3%
 實驗操作: 3%
 專業證照考取: 2%
 專業服務過程: 2%
 實驗紀錄: 2%
 口頭報告: 2%
 作業: 2%
 上課筆記: 2%
 書面報告: 2%
 同儕互評: 1%
 助教觀察紀錄: 1%
 上網次數 / 留言 / 參與發言: 1%
 小組合作狀況: 1%

書籍類別

書名

作者

教科書

數位教學

陳偉盛

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	SP 基本介面操作 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	實務操作(實驗、上機或實習等)
2	基本材質說明	實務操作(實驗、上機或實習等)
3	膠料及金屬材質製作	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	布料材質製作實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	角色材質設計實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	角色材質製作2實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	角色材質製作3實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	角色材質檢討學生	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中檢討實務操作	講述法、小組合作
10	學生模型 拆UV實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	3D模型匯入SP製作及注意事項	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	角色各種材質製	實務操作(實驗、上機或實習等)
13	皮膚材質製作實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	角色整體材質調整	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	匯出貼圖	實務操作(實驗、上機或實習等)
16	打燈與算圖	實務操作(實驗、上機或實習等)
17	角色渲染	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末檢討	講述法