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	0585 /MDI3028
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)56 /PX302
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2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 (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	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