

110-2 大葉大學 選課版課綱

基本資料			
課程名稱	3D材質與燈光製作	科目序號/代號	0566 / MDI1024
必選修/學分數	選修 / 2	上課時段/地點	(三)56 / PX304
授課語言別	n.a.	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	
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) 11:10~12:00、(二) 12:00~13:20、(三) 11:10~12:00、(三) 12:00~13:20、(三) 15:20~16:10、(三) 16:20~17:10、(四) 12:00~13:20 / 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。

