

111-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	數位雕塑	科目序號/代號	0605 / MD14009
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)34 /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	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	n.a.		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

學習ZBRUSH雕塑模型
學習BODYPAINT繪製貼圖
MAYA與ZBRUSH整合製作模型

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，讓學生接觸進階ZB數位雕塑。

基本能力或先修課程

電腦動畫 (1) (2)

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	25	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)	期末考: 25% 期中考: 25% 成品製作: 50%	加總: 100	25
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。 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。	實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 25% 期中考: 25% 成品製作: 50%	加總: 100	25
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	25	培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力。 培養學生整合理論知識與實務技術之能力。	實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 期末考: 25% 作業: 50%	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。	實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 期末考: 25% 實驗紀錄: 50%	加總: 100	25

成績稽核

成品製作: 25%
 期中考: 25%
 期末考: 25%
 實驗紀錄: 12.5%
 作業: 12.5%

自編教材

數位教學

陳偉盛

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	ZB基礎基面介紹與操作 & 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	ZB筆刷介紹與運用實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
3	ZB實際試範案例-蝴蝶結雕塑實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	ZB硬面工具介紹與操作實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	ZB硬面範例作-哆啦A夢道具實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	ZB角色製作-參考資料尋找與分析實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	ZB角色製作-大型比例製作實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	ZB角色製作-檢視角色與修正比例實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中-過去幾週製作檢討實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	ZB角色製作-身體四肢細節雕實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	ZB角色製作-臉部細節製作實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	ZB角色製作-完稿及整理模型實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
13	MAYA拓模型-佈線說明實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	MAYA拓模-實際試範實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	MAYA折UV說明及製作實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
16	ZB基本上色介紹與操作實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
17	檢討製作問題及解決學生製作上問題實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末檢討實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)