

## 111-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	材質與構成	科目序號/代號	1505 / MDI1025
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(二)34 / H615
授課語言別	中文	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	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1班		
Office Hour / 地點	(一) 13:20~14:10、(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20 / px301		
協同授課教師	n.a.		

### 課程簡介與目標

本課程主要介紹電腦動畫3D軟體-Maya，以及Arnold材質的基本概念，同時培養實際燈光、材質製作的實務能力，對於往後的畢業專題製作與跨域整合應用亦能打下深厚的基石。

### 課程大綱

- 1.基本材質球設定與調整。
- 2.熟悉Arnold燈光環境及應用。
- 3.算圖設置與參數調整

### 基本能力或先修課程

須具備3D軟體-Maya動畫製作基礎課程

### 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	30	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) 個案討論 講述法 影片欣賞	課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 成品製作: 30%	加總: 100	30
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	30	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	30
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	10	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) 個案討論 講述法 影片欣賞	課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 成品製作: 30%	加總: 100	10
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	10

具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	10	培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創意思維之能力。 培養學生具備創新設計之能力。	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 20% 成品製作: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
具備持續學習的習慣與能力。	10	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力。	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 40% 課程參與度: 10% 作業: 20% 成品製作: 30%	加總: 100	10

### 成績稽核

期末考: 40%  
成品製作: 30%  
作業: 20%  
課程參與度: 10%

### 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
自編教材	Arnold rendering for maya	李中魁
教科書	Knowledge Network Maya	AUTODESK

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	基礎介面介紹 & 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、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	Maya Arnold燈光介紹_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	Maya Arnold燈光介紹_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	Maya Arnold材質球介紹_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	Maya Arnold材質球介紹_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)

6	Maya Arnold算圖設定介紹_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
7	Maya Arnold算圖設定介紹_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	Maya arnold 算圖物理光打法_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中考	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	Maya arnold 算圖物理光打法_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	Maya Arnold室外範例運用_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
12	Maya Arnold室外範例運用_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
13	Maya Arnold室內範例運用_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
14	Maya Arnold室內範例運用_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
15	Maya Arnold進階綜合運用_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
16	Maya Arnold進階綜合運用_2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
17	拆層與基礎合成運用	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
18	期末考	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)