

112-2 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 | 0463 / MDI1025 |
| 必選修/學分數 | 必修 /2 | 上課時段/地點 | (三)56 / PX304 |
| 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2班 | | |
| Office Hour / 地點 | (一) 12:00~13:20、(一) 13:20~14:10、(一) 14:20~15:10、(三) 12:00~13:20、(四) 10:10~11:00、(四) 11:10~12:00、(四) 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) |