

## 112-2 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	0480 / 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	<p>培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。</p> <p>培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	個案討論	<p>期中考: 40%</p> <p>期末考: 40%</p> <p>成品製作: 20%</p>	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	<p>培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。</p> <p>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。</p> <p>培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。</p>	個案討論	<p>期中考: 40%</p> <p>期末考: 40%</p> <p>上網次數 / 留言 / 參與發言: 20%</p>	加總: 100	20
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	<p>培養學生整合理論知識與實務技術之能力。</p> <p>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。</p>	個案討論	<p>期中考: 40%</p> <p>期末考: 40%</p> <p>作業: 20%</p>	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	<p>培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力。</p> <p>培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。</p> <p>培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。</p>	個案討論	<p>期中考: 40%</p> <p>期末考: 40%</p> <p>成品製作: 20%</p>	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。	個案討論	期中考: 40% 期末考: 40% 實驗紀錄: 20%	加總: 100	20
---------------	----	----------------------	------	-----------------------------------	---------	----

### 成績稽核

期末考: 40%  
 期中考: 40%  
 成品製作: 8%  
 上網次數 / 留言 / 參與發言: 4%  
 實驗紀錄: 4%  
 作業: 4%

### 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	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	個案討論
2	基本材質說明	個案討論
3	膠料及金屬材質製作	個案討論
4	布料材質製作實務操作	個案討論
5	角色材質設計實務操作	個案討論
6	角色材質製作2實務操作	個案討論
7	角色材質製作3實務操作	個案討論
8	角色材質檢討學生	個案討論
9	期中檢討實務操作	個案討論
10	學生模型 拆UV實務操作	個案討論
11	3D模型匯入SP製作及注意事項	個案討論
12	角色各種材質製	個案討論
13	皮膚材質製作實務操作	個案討論
14	角色整體材質調整	個案討論

15	匯出貼圖	個案討論
16	打燈與算圖	個案討論
17	角色渲染	個案討論
18	期末檢討	個案討論