

112-2 大葉大學 選課版課綱

基本資料			
課程名稱	材質與構成	科目序號/代號	0456 / MDI1025
必選修/學分數	必修 /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	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1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		

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。

