

102-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	多媒體軟體應用實務	科目序號 / 代號	2039 / MDI2003
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	許峻銘	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)5678 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

本課程主要在協助學生了解多媒體軟體，如3dMAX概念及設計理念。其具體課程目標如下：

- 1.讓學生了解目前多媒體軟體發展
- 2.培養學生具備多媒體特殊軟體之設計理念
- 3.使學生具備設計基礎數位多媒體之實務能力








課程大綱

- 1.數位多媒體軟體3dMAX介紹
- 2.數位多媒體軟體3dMAX設計實作

基本能力或先修課程

多媒體導論

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  1.1具備多媒體數位內容基礎知能
-  1.2具備多媒體數位內容專業知能
-  1.3具備多媒體數位內容實作應用能力
-  2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力
-  2.2具備多媒體數位內容創新能力
-  3.1具備進入職場所需之實務工作能力
-  3.2具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念

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 】
--------	--------------	------------------	------	---------------	---------------------	---------------------------

1.1具備多媒體數位內容基礎知能	15%	1.1.1培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 1.1.2培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課堂討論: 10% 書面報告: 10%	加總: 100	15
1.2具備多媒體數位內容專業知能	20%	1.2.1培養學生具備動畫遊戲設計專業知識之能力 1.2.2培養學生具備數位學習相關專業知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課堂討論: 10% 書面報告: 10%	加總: 100	20
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	25%	1.3.1培養學生運用多媒體數位內容相關知識之能力 1.3.2培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課堂討論: 10% 書面報告: 10%	加總: 100	25
2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力	15%	2.1.1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	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課堂討論: 10% 書面報告: 10%	加總: 100	15
2.2具備多媒體數位內容創新能力	10%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課堂討論: 10% 書面報告: 10%	加總: 100	10
3.1具備進入職場所需之實務工作能力	10%	3.1.1培養學生解決產業實際問題之能力 3.1.2培養學生團隊合作與溝通協調之能力 3.1.3培養學生專案規劃、執行及管理之能力	講述法 小組討論	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課堂討論: 10% 書面報告: 10%	加總: 100	10
3.2具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念	5%	3.2.1培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 3.2.2培養學生具備專業領域社會責任之素養	講述法 小組討論	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課堂討論: 10% 書面報告: 10%	加總: 100	5

成績稽核

期中考: 30%

期末考: 30%

作業: 20%

書面報告: 10%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
3Ds MAX 2013 Bible	Kelly L. Murdock		c	2013

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程介紹與軟體基本操作 & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書)	40	20	40	0	0
2	基本模型建構技巧(一)	20	30	50	0	0
3	基本模型建構技巧(二)油燈製作	20	30	50	0	0
4	基本模型建構技巧(三)油燈模型細節製作	20	30	50	0	0
5	燈光系統應用(一)	20	30	50	0	0
6	燈光與質感整合應用	20	30	50	0	0
7	專題作業實作	20	30	50	0	0
8	期中作業重點分析與技術討論	20	30	50	0	0
9	期中考週(期中作業評圖)	50	0	0	0	50
10	進階模型建構技巧(一)	20	30	50	0	0
11	進階模型建構技巧(二)	20	30	50	0	0
12	UV拆解技巧	20	30	50	0	0
13	UV拆解與貼圖繪製技巧	20	30	50	0	0
14	貼圖、材質與燈光整合應用	20	30	50	0	0
15	算圖設定與原素拆解	20	30	50	0	0
16	後製整合應用	20	30	50	0	0
17	期末作業重點分析與技術討論	20	30	50	0	0
18	期末考週(期末作業評圖)	50	0	0	0	50