

## 97-1 大葉大學 完整版課綱

### 基本資訊

課程名稱	數位內容解析	科目序號 / 代號	2311 / SPD4070
開課系所	空間設計學系	學制 / 班級	大學日間部4年1班
任課教師	胡榮俊	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	畢業班
上課時段 / 地點	(四)56 / G302	授課語言別	中文

### 課程簡介

由任課教師講授3小時，業界教師一人講授51小時，分別講授影像美學概論、聲音美學概論、數位內容九大領域案例解析、數位內容與創意產業。

### 課程大綱

數位內容製作概論  
影片敘事結構分析  
視覺概念發展設計  
影片分鏡設計  
視覺風格概念設計  
剪接技術實作  
動畫技術實作  
數位音效實作  
數位媒體整合與實作

### 基本能力或先修課程

no

### 課程與系所基本素養及核心能力之關連

設計統整管理能力

### 成績稽核

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

無參考教材及專業期刊導讀

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	課程簡介	100				
2	VR製作整體流程介紹					
3	3DMAX建模與PHOTOSHOP之應用					
4	Multi/Sub-Object材質應用					
5	Top/Bottom材質應用					
6	Stand材質球詳解					
7	UVW Map與Unwrap UVW的介紹與實用					
8	利用免費外掛Texporter來繪製貼圖					
9	POLY建模					
10	調整貼圖軸					
11	進入PHOTOSHOP繪製貼圖					
12	回到3DMAX完成					
13	製作依造路徑行進的魚					
14	利用分子製作下雪的效果					
15	3dmax與scapec檔案轉換					
16	vr製作時的資源控制					
17	各類模型轉換置入					
18	上傳作品至 <a href="http://www.scape.com.tw">www.scape.com.tw</a> 發表					