

106-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	3D動畫製作(一)	科目序號/代號	0853 /MDI3006
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(一)34 /PX304
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	吳旻書 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 /3年1班		

課程簡介與目標

本課程主要在協助學生了解3D電腦動畫概念及設計理念。其具體課程目標如下:

- 1.讓學生了解目前3D電腦動畫發展
- 2.培養學生具備3D電腦動畫之設計理念
- 3.使學生具備設計基礎3D電腦動畫之實務能力

課程大綱

- 1.3D電腦動畫介紹
- 2.3D電腦動畫設計實作

基本能力或先修課程

電腦動畫(一)(二)

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
- 具備創意思維及創新設計的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
- 能夠培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

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	講述法 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 10%	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	20	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)	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	20
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	講述法 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 10%	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 小組討論 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	10

具備創意思維及創新設計的能力	10	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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	10
認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響	10	培養學生具備認識多媒體產業時事議題之能力 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響 培養學生具備前瞻性與國際觀 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力 培養學生解決產業實際問題之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	10
能夠培養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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 30%

成品製作: 30%

期末考: 30%

實驗紀錄: 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	MAYA角色動作設計技巧實例解析	吳旻書

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	智慧財產權宣導 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	骨架1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
3	骨架2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞

4	骨架3	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
5	骨架4	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
6	骨架5	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
7	骨架6	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
8	骨架7	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
9	期中考	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
10	動作設計1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	動作設計2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	動作設計3	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	動作設計4	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	動作設計5	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
15	動作設計6	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
16	動作設計7	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
17	動作設計8	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)、影片欣賞