

107-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

| | | | |
|-------------|----------------------------|----------|---------------|
| 課程名稱 | 電腦動畫(一) | 科目序號/代號 | 0771 /MDI2011 |
| 必選修/學分數 | 必修 /3 | 上課時段/地點 | (二)1234 /H615 |
| 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 / 2年2班 | | |

課程簡介與目標

本課程主要在協助學生了解MAYA電腦動畫概念及設計理念。其具體課程目標如下：

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

課程大綱

- 1.MAYA電腦動畫介紹
- 2.MAYA電腦動畫設計實作

基本能力或先修課程

無

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 | 30 | 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 | 30 |
| 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 |
| 具備創意思維及創新設計的能力 | 20 | 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 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 |
| 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 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 |

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卡通角色建模案例 | 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); 課程介紹與學習方向, 課程內容與國際時事趨勢連結說明講解 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 2 | MAYA基本功能介紹 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 3 | 幾何建模1 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 4 | 幾何建模2 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 5 | 幾何建模3 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 6 | 幾何建模4 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 7 | 幾何建模5 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 8 | 幾何建模6 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 9 | 期中考 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 10 | 生物建模1 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |

| | | |
|----|-------|--------------------------|
| 11 | 生物建模2 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 12 | 生物建模3 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 13 | 生物建模4 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 14 | 生物建模5 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 15 | 生物建模6 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 16 | 生物建模7 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | 生物建模8 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 18 | 期末考 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |