108-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	動畫風格賞析	科目序號/代號	0646 /MDI1019
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)78 /H562
授課語言別	英文	成績型態	數字
任課教師 /專兼任別	蔡昆良 /兼任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 /多媒體數位內容學士學位學程 /1年1班		

課程簡介與目標

１。強化學生在3Ｄ視覺創作的能力
２。強化學生專案操作上的能力３。提升學生與其他課程專業整合的技術

課程大綱

重點在於如何運用ＭＡＹＡ製作電腦動畫。使學生能在未來運用軟體製作出豐富且有趣的動畫影像。在 ３Ｄ　電腦動畫中學生將開始學習製作　３Ｄ角色模型技巧、貼圖、動作並輸出成影片。

基本能力或先修課程

１。２Ｄ設計概念２。３Ｄ基礎概念

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 小組討論 個案討論 影片欣賞 學生上台報告 專題報告	分組報告: 30% 期末考: 30% 課程參與度: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	20
具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	20	培養學生專案規劃、執行及管理之能力 培養學生溝通協調與團隊合作之能力 培養學生尊重多元觀點之能力	講述法 小組討論 小組合作 影片欣賞 學生上台報告 專題報告	分組報告: 30% 期末考: 30% 課程參與度: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	20
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	20	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 小組合作 影片欣賞 學生上台報告 專題報告	分組報告: 30% 期末考: 30% 課程參與度: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	20
能夠培養持續學習的習慣與能力	20	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 小組討論 小組合作 影片欣賞 學生上台報告 專題報告	分組報告: 30% 期末考: 30% 課程參與度: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	20
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	20	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 培養學生具備專業領域社會責任之素養	講述法 小組討論 小組合作 影片欣賞 學生上台報告 專題報告	分組報告: 30% 期末考: 30% 課程參與度: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	20

成績稽核

分組報告: 30%
期末考: 30%
書面報告: 30%
課程參與度: 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
參考教材及專業期刊導讀	動畫導論：美學與實務	張晏榕

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	簡介教學內容，分組操作 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	小組合作
2	介紹動畫風格(一)	專題報告
3	介紹動畫風格(二)	專題報告
4	介紹動畫風格(三)	專題報告
5	小組報告(一)	小組合作
6	小組報告(二)	小組合作
7	小組報告(三)	小組合作
8	小組報告(四)	小組合作
9	動畫賞析(一)	影片欣賞
10	動畫賞析(二)	影片欣賞
11	動畫賞析(三)	影片欣賞
12	小組分享解析(一)	小組合作
13	小組分享解析(二)	小組合作
14	小組分享解析(三)	小組合作
15	小組分享解析(三)	小組合作
16	小組分享解析(四)	小組合作
17	小組分享解析(五)	小組合作
18	期末考	專題報告