

108-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	角色動畫	科目序號/代號	0718 /MDI3012
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(一)567 /PX302
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 / 多媒體數位內容學士學位學程 /3年2班		

課程簡介與目標

藉由上課範例，學習業界主流3D角色動作技巧，包括遊戲角色動作與動畫角色表演







課程大綱

彈跳球重量控制
遊戲角色動作製作
動畫角色動態表演

基本能力或先修課程

基礎3D動畫

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	10	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 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力	個案討論 小組討論 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	課程參與度: 10% 作業: 30% 期末考: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	10
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	10	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 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% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	10
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	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	個案討論 小組討論 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	課程參與度: 10% 作業: 30% 期末考: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	20
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	20	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% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	20

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 實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 課程參與度: 10%	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 個案討論 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 課程參與度: 10% 作業: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	20

成績稽核

作業: 30%

成品製作: 30%

期末考: 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
自編教材	Own teaching materials	Tuffkid Wu

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	宣導智慧財產權, 以及宣布作業與上課方式 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法
2	製作第一個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
3	製作第一個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	發表並表板第一個作品, 製作第二個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
5	製作第二個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	發表並表板第二個作品, 製作第三個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
7	製作第三個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	發表並表板第三個作品, 製作第四個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)

9	製作第四個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	發表並表板第四個作品，製作第五個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
11	製作第五個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	發表並表板第五個作品，製作第六個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
13	製作第六個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	發表並表板第六個作品，製作第七個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
15	製作第七個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
16	發表並表板第七個作品，製作第八個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
17	製作第八個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	發表並表板第八個作品，製作成作品集	學生上台報告