

109-1 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	0662 / MDI3006
必選修/學分數	選修 / 2	上課時段/地點	(一)56 / 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1班		
Office Hour / 地點	(一) 17:10~18:00、(二) 12:00~13:20、(二) 13:20~14:10、(二) 14:20~15:10、(二) 15:20~16:10、(二) 16:20~17:10、(三) 14:20~15:10、(三) 15:20~16:10、(三) 16:20~17:10、(四) 12:00~13:20 / PX301		

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
-  具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
-  具備持續學習的習慣與能力。
 - 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
 - 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
 - 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

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	20	培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 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% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	20
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	培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。 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% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	20
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。	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% 課程參與度: 10%	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 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 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	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)；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	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