

109-2 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 | 0642 / MDI3012 |
| 必選修/學分數 | 選修 /3 | 上課時段/地點 | (三)234 / 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 / 多媒體數位內容學士學位學程 / 3年2班 | | |
| Office Hour / 地點 | (一) 12:00~13:20、(一) 15:20~16:10、(一) 16:20~17:10、(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) 12:00~13:20、(三) 15:20~16:10、(三) 16:20~17:10、(四) 12:00~13:20 / PX301 | | |

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% 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% 課程參與度: 10% 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。 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。 | 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。 培養學生尊重多元觀點之能力。 培養學生溝通協調與團隊合作之能力。 | 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 | Own teaching materials | Tuffkid Wu |

上課進度

| 週次 | 教學內容 | 教學策略 |
|----|---|-------------------------------|
| 1 | 智慧財產宣導與課程介紹 & 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 |
| 2 | 彈跳球重量控制 | 講述法、個案討論 |
| 3 | walk cycle | 動作表演、講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 4 | walk cycle | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞 |
| 5 | run cycle | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 6 | run cycle | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 7 | 遊戲角色-ready | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 8 | 遊戲角色-stand | 講述法、個案討論 |
| 9 | 遊戲角色-攻擊、成果發表 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 10 | 遊戲角色-攻擊 | 講述法、個案討論 |
| 11 | 遊戲角色-跳躍 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 12 | 遊戲角色-死亡 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 13 | 角色動作表演 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 14 | 角色動作表演 | 講述法、個案討論 |
| 15 | 角色動作表演 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 16 | 角色動作表演 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |

- 17 角色動作表演
- 18 成果發表

講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
成果發表