

## 110-2 大葉大學 完整版課綱

| 基本資料             |                             |          |               |
|------------------|-----------------------------|----------|---------------|
| 課程名稱             | 3D動畫製作(二)                   | 科目序號/代號  | 0573 /MDI3011 |
| 必選修/學分數          | 選修 /2                       | 上課時段/地點  | (五)56 /PX302  |
| 授課語言別            | 中文                          | 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 /3年1班 |          |               |
| Office Hour / 地點 | n.a.                        |          |               |
| 協同授課教師           | n.a.                        |          |               |

### 課程簡介與目標

1. 強化學生在3D動畫創作的的能力
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動作設計、燈光與合成。

### 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(%)<br>【A】 | 檢核能力指標(績效指<br>標)   | 教學策略                   | 評量方法及配分<br>權重  | 核心能力<br>學習成績<br>【B】 | 期末學習<br>成績<br>【C=B*A<br>】 |
|--|--------------|--|------------------------|--|---------------------|---------------------------|
| 具備多媒體設計<br>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。<br>培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。<br>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。<br>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<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 30%<br>期中考: 30%<br>作業: 5%<br>成品製作: 30%<br>小組合作狀況:<br>5% | 加總: 100             | 20                        |
| 具備執行多媒體<br>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。<br>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。<br>培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。   | 講述法<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 30%<br>期末考: 30%<br>作業: 5%<br>成品製作: 30%<br>小組合作狀況:<br>5% | 加總: 100             | 20                        |
| 具備整合多媒體<br>設計知識及技術<br>的能力              | 20           | 培養學生整合理論知識與實務技術之能力。<br>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<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 30%<br>期中考: 30%<br>作業: 5%<br>小組合作狀況:<br>5%<br>成品製作: 30% | 加總: 100             | 20                        |
| 具備計畫管理、<br>有效溝通、尊重<br>多元觀點與團隊<br>合作的能力 | 20           | 培養學生專案規劃、執行及管理之能力。<br>培養學生溝通協調與團隊合作之能力。<br>培養學生尊重多元觀點之能力。  | 講述法<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 30%<br>期末考: 30%<br>作業: 5%<br>成品製作: 30%<br>小組合作狀況:<br>5% | 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<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 30%<br>期末考: 30%<br>成品製作: 30%<br>作業: 5%<br>小組合作狀況: 5% | 加總: 100 | 20 |
|---------------|----|----------------------|------------------------|---|---------|----|

### 成績稽核

成品製作: 30%  
期中考: 30%  
期末考: 30%  
小組合作狀況: 5%  
作業: 5%

### 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 | MAYA 建模卡漫角色案例實錄 | 吳旻書 |

### 上課進度

| 週次 | 教學內容  | 教學策略                             |
|----|---|----------------------------------|
| 1  | 課程講解.作業分組 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導 & 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、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)       |
| 2  | 動畫製作流程簡介  | 講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作 |
| 3  | 分鏡腳本  | 講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作 |
| 4  | 動態腳本  | 講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作 |
| 5  | 3DLayout製作_1  | 講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作 |
| 6  | 3DLayout製作_2  | 講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作 |
| 7  | 3DAnimation製作_1   | 講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作 |
| 8  | 3DAnimation製作_2   | 講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作 |

|    |        |                               |
|----|--------|-------------------------------|
| 9  | 期中發表   | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 10 | 燈光_1   | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 11 | 燈光_2   | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 12 | 材質分層_1 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 13 | 材質分層_2 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 14 | 算圖設定   | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 15 | 特效合成_1 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 16 | 特效合成_2 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 17 | 輸出剪輯   | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 18 | 期末發表   | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |