

112-1 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	0471 /MDI3012
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(四)567 /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1班		
Office Hour / 地點	(一) 12:00~13:20、(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20、(三) 13:20~14:10、(三) 14:20~15:10、(三) 15:20~16:10、(四) 12:00~13:20、(四) 16:20~17:10、(五) 12:00~13:20 / PX301		
協同授課教師	n.a.		

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