

112-1 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	0476 /MDI3006
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(五)78 /PX304
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2班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	n.a.		

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) 影片欣賞	作業: 15% 期末考: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 15% 實驗紀錄: 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) 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 15% 課程參與度: 10% 成品製作: 15% 實驗紀錄: 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 影片欣賞 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 15% 期末考: 30% 課程參與度: 10% 實驗紀錄: 30% 成品製作: 15%	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) 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 15% 課程參與度: 10% 成品製作: 15% 實驗紀錄: 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 實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 15% 成品製作: 15% 課程參與度: 10% 實驗紀錄: 30%	加總: 100	20
---------------	----	----------------------	----------------------------------------	-------------------------------------------------------------	---------	----

成績稽核

期末考: 30%
實驗紀錄: 30%
作業: 15%
成品製作: 15%
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
參考教材及專業期刊導讀	maya角色動畫規律及設定	楊佳民

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	簡介教學內容, 分組操作 & 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、影片欣賞
2	骨架設定基本功能介紹(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)
3	骨架設定基本功能介紹(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	骨架設定階層關係與觀念	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	物體與場景控制器設定(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	物體與場景控制器設定(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	外部插件控制器創建與使用(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	外部插件控制器創建與使用(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中考	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	人體骨架設定(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	人體骨架設定(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	人體骨架權重繪製(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)

13	人體骨架權重繪製(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	表情骨架設定與權重(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	表情骨架設定與權重(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
16	外部插件架設人體骨架使用(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)
17	外部插件架設人體骨架使用(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末考	實務操作(實驗、上機或實習等)