

112-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	電腦動畫(二)	科目序號/代號	0457 / MDI2012
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(三)1234 / PX304
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 / 2年1班		
Office Hour / 地點	(一) 12:00~13:20、(一) 16:20~17:10、(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 / PX301		
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MAYA電腦動畫概念及設計理念。其具體課程目標如下：

- 1.讓學生了解目前電腦動畫發展
- 2.培養學生具備電腦動畫之設計理念
- 3.使學生具備設計基礎電腦動畫之實務能力






課程大綱

- 1.進階MAYA電腦動畫介紹
- 2.進階MAYA電腦動畫設計實作

基本能力或先修課程

電腦動畫(一)

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 小組討論 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 小組討論 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 小組討論 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 小組討論 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 小組討論 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%
 期末考: 30%
 成品製作: 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	自編教材	本人

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) & 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	角色佈線介紹	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	小小兵製作1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	小小兵製作2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	小小兵製作3	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	小小兵製作4	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	小小兵製作5	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	期中發表1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中發表2	講述法、小組討論、個案討論
10	林克角色製作1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)

11	林克角色製作2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	林克角色製作3	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	林克角色製作4	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	林克角色製作5	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	林克角色製作6	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	林克角色製作7	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	期末發表1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末發表2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)