

112-2 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	0477 /MDI3011
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

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(%) 【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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 期中考: 30% 作業: 5% 成品製作: 30% 小組合作狀況: 5%	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 5% 成品製作: 30% 小組合作狀況: 5%	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 期中考: 30% 作業: 5% 小組合作狀況: 5% 成品製作: 30%	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。 培養學生溝通協調與團隊合作之能力。 培養學生尊重多元觀點之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 5% 成品製作: 30% 小組合作狀況: 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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 成品製作: 30% 作業: 5% 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