

113-1 大葉大學 選課版課綱

基本資料			
課程名稱	角色動畫	科目序號/代號	0266 / 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	
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、(四) 12:00~13:20 / PX301		

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。

