

101-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	基礎動畫製作	科目序號 / 代號	2240 / MDI2010
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部2年1班
任課教師	洪榮澤	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(三)56 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

本課程目標目的在讓學生能了解動畫原理與歷史脈絡，透過各種動畫原理實際操作練習，使用逐格拍攝技術來製作動畫短片，讓學生能實際體會動畫的精隨。

課程大綱

本課程將透過手繪方式讓學生理解各種動畫原理並實際操作練習，使用逐格製作技術製作動畫短片，讓學生能實際體會動畫的精隨。課程中將透過介紹動畫中經典的動畫作品讓學生了解動畫產業的發展脈絡。

基本能力或先修課程

須具備基礎PHOTOSHOP使用能力。

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 1.1 具備多媒體數位內容基礎知能
- 1.2 具備多媒體數位內容專業知能
- 1.3 具備多媒體數位內容實作應用能力
- 2.1 具備多媒體數位內容跨領域整合能力
- 2.2 具備多媒體數位內容創新能力
- 3.1 具備進入職場所需之實務工作能力
- 3.2 具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念

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 】
--------	--------------	------------------	------	---------------	---------------------	---------------------------

1.1具備多媒體數位內容基礎知能	10%	1.1.1培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 1.1.2培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
1.2具備多媒體數位內容專業知能	15%	1.2.1培養學生具備動畫遊戲設計專業知識之能力 1.2.2培養學生具備數位學習專業知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	15
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	15%	1.3.1培養學生運用多媒體數位內容相關知識之能力 1.3.2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) 小組合作 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	15
2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力	30%	2.1.1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) 小組合作 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	30
2.2具備多媒體數位內容創新能力	20%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	期末考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20
3.1具備進入職場所需之實務工作能力	10%	3.1.1培養學生解決產業實際問題之能力 3.1.2培養學生團隊合作與溝通協調之能力 3.1.3培養學生專案設計、執行及管理之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 40%

期末考: 30%

課程參與度: 20%

小組合作狀況: 10%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
MAYA2008大躍進之 動畫即效見本	賴泓錫		上奇科技出版	0

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	電腦動畫簡史	100	0	0	0	0
2	動畫軟體工具簡介	70	30	0	0	0
3	電腦動畫製作流程	70	30	0	0	0
4	當代電腦動畫影片觀摩	100	0	0	0	0
5	前製作業(概念設計、角色表)	70	30	0	0	0
6	基礎軟體界面介紹(maya)	70	30	0	0	0
7	Maya 基本認識與操作1	70	30	0	0	0
8	Maya 基本認識與操作2	70	30	0	0	0
9	建立與編修Polygons 立體模型1	70	30	0	0	0
10	建立與編修Polygons 立體模型2	70	30	0	0	0
11	建立與編修Polygons 立體模型3	70	30	0	0	0
12	建立與編修NURBS立體模型1	70	30	0	0	0
13	建立與編修NURBS立體模型2	70	30	0	0	0
14	建立與編修NURBS立體模型3	70	30	0	0	0
15	立體物件的細部編修(Lattices、 Clusters)	70	30	0	0	0
16	材質、燈光與攝影機	70	30	0	0	0
17	算圖與渲染	70	30	0	0	0
18	期末發表	70	30	0	0	0