

102-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	3D動畫製作(一)	科目序號 / 代號	3106 / VDD3129
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	大學日間部3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)34 / G506	授課語言別	中文

課程簡介

課程目標希望學生能針對數位電腦動畫能有整體概略式的了解，並且以相關工具設計一段完整的動畫短片。

課程大綱

將從製作動畫短片出發，從過程中帶入動畫風格設計與概念設計，並針對電腦動畫製作流程做大致上的介紹。結合傳統原理以及各種電腦動畫的製作技術。

基本能力或先修課程

須熟悉photoshop數位影像處理軟體。

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  媒體整合能力
-  獨特創造力
-  宏觀視野
-  主動積極態度
- 社會關懷
-  E化時代的知識學習
-  負責任的團隊

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

媒體整合能力	25%	媒體實作能力 專案分析與企劃能力 跨領域整合能力 作品展示與行銷能力 具備視覺藝術思辨能力 與美學判斷力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作 學生上台報 告	期末考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	25
獨特創造力	30%	想像力與創意思考 執行與表現能力 具備構思、發展與完成 創作計畫之能力 具備藝術創作之觀念與 思辨能力	講述法 個案討論 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	30
宏觀視野	10%	設計藝術類外語之聽讀 說寫能力 國際設計藝術相關新知 之涉獵 國際設計藝術相關競賽 之參與 具備基本藝術人文素養	小組討論 影片欣賞 學生上台報 告	期末考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
主動積極態度	20%	上課出席率 主動發現問題與解決問 題的能力 抗壓性	實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作 學生上台報 告	期末考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20
E化時代的知識 學習	10%	了解社會脈動的能力 數位科技學習與應用的 能力 數位創新與發展能力 具備基本資訊處理能力	實務操作(實 驗、上機或 實習等) 學生上台報 告	期末考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
負責任的團隊	5%	與人溝通表達的能力 課中與教師同儕互動的 能力 人際關係相處的能力 團隊合作的能力	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	5

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
----	----	----	-----	-----

無參考教材及專業期刊導讀

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