

102-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	電腦動畫(二)	科目序號 / 代號	1833 / MDI2012
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	吳旻書	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(一)5678 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

通過課程的基礎訓練，讓學生學習欣賞世界各地的動畫與電影，進來了解其內容與風格








課程大綱

- 1.欣賞世界各地的動畫與電影
- 2.分析動畫風格與創意結構

基本能力或先修課程

基礎設計能力與創意思考

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	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
1.2具備多媒體數位內容專業知能	10%	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相關專業知識之能力	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	20%	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	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	20
2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力	10%	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	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
2.2具備多媒體數位內容創新能力	10%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
3.1具備進入職場所需之實務工作能力	30%	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培養學生專案規劃、執行及管理之能力	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	30
3.2具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念	10%	3.2.1培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 3.2.2培養學生具備專業領域社會責任之素養	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 30%

期中考: 30%

期末考: 30%

課程參與度: 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

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	智慧財產宣導 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	30	30	30	0	10
2	小小兵角色製做1	30	30	30	0	10
3	小小兵角色製做2	30	30	30	0	10
4	小小兵角色製做3	30	30	30	0	10
5	小小兵角色製做4	30	30	30	0	10
6	鋼鐵人角色製做1	30	30	30	0	10
7	鋼鐵人角色製做2	30	30	30	0	10
8	鋼鐵人角色製做3	30	30	30	0	10
9	期中發表	30	30	30	0	10
10	鋼鐵人角色製做4	30	30	30	0	10
11	佛郎基、原創角色製做1	30	30	30	0	10
12	佛郎基、原創角色製做2	30	30	30	0	10
13	佛郎基、原創角色製做3	30	30	30	0	10
14	佛郎基、原創角色製做4	30	30	30	0	10
15	角色基本骨架	30	30	30	0	10
16	角色基本動作設計1	30	30	30	0	10
17	角色基本動作設計2	30	30	30	0	10
18	期末發表	30	30	30	0	10