

102-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	3D動畫製作(二)	科目序號 / 代號	2073 / MDI3011
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	吳旻書	專兼任別	兼任
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	(二)56 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

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

-  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 專題演講	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	角色製作1	30	30	30	0	10
3	角色製作2	30	30	30	0	10
4	角色製作3	30	30	30	0	10
5	場景製作1	30	30	30	0	10
6	場景製作2	30	30	30	0	10
7	道具製作3	30	30	30	0	10
8	骨架製作	30	30	30	0	10
9	期中考	30	30	30	0	10
10	LAYOUT製作1	30	30	30	0	10
11	LAYOUT製作2	30	30	30	0	10
12	LAYOUT製作3	30	30	30	0	10
13	ANIMATION製作1	30	30	30	0	10
14	ANIMATION製作2	30	30	30	0	10
15	ANIMATION製作3	30	30	30	0	10
16	ANIMATION製作4	30	30	30	0	10
17	ANIMATION製作5	30	30	30	0	10
18	期末考	30	30	30	0	10