

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

| | | | |
|-------------|---------------------------|----------|---------------|
| 課程名稱 | 3D動畫製作(二) | 科目序號/代號 | 0928 /MDI3011 |
| 必選修/學分數 | 選修 /2 | 上課時段/地點 | (三)56 /PX304 |
| 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 | 非畢業班 |
| 學制/系所/年班 | 大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 /3年1班 | | |

課程簡介與目標

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

- 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
- 具備創意思維及創新設計的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
- 能夠培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

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 】 |
|------------------------------|--------------|--|---------------------------------|--|---------------------|---------------------------|
| 具備多媒體設計專業知識的能力 | 30 | 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等 | 講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10% | 加總: 100 | 30 |
| 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 | 20 | 培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力 | 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10% | 加總: 100 | 20 |
| 具備整合多媒體設計知識及技術的能力 | 10 | 培養學生整合理論知識與實務技術之能力 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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10% | 加總: 100 | 10 |
| 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力 | 10 | 培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力 | 講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10% | 加總: 100 | 10 |

| | | | | | | |
|-------------------------------------|----|--|--------------------------------|--|---------|----|
| 具備創意思維及創新設計的能力 | 10 | 培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力 | 講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10% | 加總: 100 | 10 |
| 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響 | 10 | 培養學生具備認識多媒體產業時事議題之能力 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響 培養學生具備前瞻性與國際觀 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力 培養學生解決產業實際問題之能力 | 講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10% | 加總: 100 | 10 |
| 能夠培養持續學習的習慣與能力 | 10 | 培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力 | 講述法 個案討論 | 期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10% | 加總: 100 | 10 |

成績稽核

期中考: 30%
 期末考: 30%
 作業: 20%
 課程參與度: 10%
 口試: 10%

書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

| 書籍類別 | 書名 | 作者 |
|------|------------------|------------|
| 自編教材 | Class handouts | Tuffkid Wu |
| 教科書 | MAYA角色動作設計技巧實例解析 | 吳旻書 |

上課進度

| 週次 | 教學內容 | 教學策略 |
|----|-------------------------------|---------------------|
| 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) | 講述法 |
| 2 | 角色製作1 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 3 | 角色製作2 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 4 | 角色製作3 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 5 | 場景製作1 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 6 | 場景製作2 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 7 | 骨架製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 8 | 骨架製作 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 9 | 期中考-成品發表 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 10 | LAYOUT製作1 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 11 | LAYOUT製作2 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 12 | LAYOUT製作3 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 13 | ANIMATION製作1 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 14 | ANIMATION製作2 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 15 | ANIMATION製作3 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 16 | ANIMATION製作4 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | ANIMATION製作5 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 18 | 期末考-成品發表 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |