

## 103-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資料

課程名稱	角色動畫	科目序號/代號	0929 /MDI3012
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(二)678 /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

藉由上課範例，學習業界主流3D角色動作技巧，包括遊戲角色動作與動畫角色表演







### 課程大綱

彈跳球重量控制  
遊戲角色動作製作  
動畫角色動態表演

### 基本能力或先修課程

基礎3D動畫

### 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	20	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	20
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	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	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
具備創意思維及創新設計的能力	20	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 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
能夠培養持續學習的習慣與能力	20	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 影片欣賞	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10%	加總: 100	20

具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	10	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 培養學生具備專業領域社會責任之素養	講述法	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	Own teaching materials	Tuffkid Wu

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	智慧財產宣導與課程介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法
2	彈跳球重量控制	講述法、個案討論
3	walk cycle	動作表演、講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	walk cycle	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
5	run cycle	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	run cycle	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	遊戲角色-ready	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	遊戲角色-stand	講述法、個案討論
9	遊戲角色-攻擊、成果發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	遊戲角色-攻擊	講述法、個案討論
11	遊戲角色-跳躍	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	遊戲角色-死亡	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

13	角色動作表演	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	角色動作表演	講述法、個案討論
15	角色動作表演	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	角色動作表演	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	角色動作表演	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	成果發表	成果發表