

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	3131 /VDD3122
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)34 /G506
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	王建雄 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 視覺傳達設計學系 /3年1班		

課程簡介與目標

本學期的課程目標將著重於動畫角色的設計與表演，並會加強maya軟體中有關動畫功能之介紹。在本課程希望參與課程的同學可完成一部以角色表演為主的角色動作短片。

課程大綱

課程內容將著重於動畫人物角色的創作設計與表演，並會加強maya軟體中有關動畫功能之介紹。希望學生能練習各種方便製作動畫的控制器，應用在各式各樣的電腦動畫製作上。並透過動畫角色的開發設計，研發相關的文創產品，達到動畫內容多元化的發展。

基本能力或先修課程

須修畢3D動畫製作(一)

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	20	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 媒體實作能力 專案分析與企劃能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	課堂討論: 10% 課程參與度: 20% 成品製作: 60% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20
獨特創造力	20	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 小組討論 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	課堂討論: 10% 課程參與度: 20% 成品製作: 60% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20
宏觀視野	20	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	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	課堂討論: 10% 課程參與度: 20% 成品製作: 60% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20
主動積極態度	40	上課出席率 主動發現問題 培養解決問題的能力 專業知識能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	課堂討論: 10% 課程參與度: 20% 成品製作: 60% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	40

成績稽核

成品製作: 60%

課程參與度: 20%

小組合作狀況: 10%

課堂討論: 10%

書籍類別	書名	作者
自編教材	Morris Wang	Morris Wang

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程內容介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	角色設計	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	角色設計	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	3D角色製作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	3D角色製作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	3D角色製作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	3D角色製作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	3D角色製作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	骨架綁定	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	骨架綁定	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	骨架綁定	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	骨架綁定	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	key pose 動作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	key pose 動作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	key pose 動作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	角色動畫	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)

- | | | |
|----|------|--------------------------|
| 17 | 角色動畫 | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 18 | 動畫完成 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |