

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	動畫原理與應用	科目序號/代號	3352 /MDI2020
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(三)234 /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 / 1年3班		

課程簡介與目標

基本的3D觀念與軟體運用，讓學生學習到基礎的動畫原理與應用







課程大綱

學習Maya軟體的基本操作與基礎的動畫原理觀念

基本能力或先修課程

無

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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期中考: 20% 作業: 40% 課程參與度: 10% 實驗操作: 30%	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 40% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 40% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	20
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 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 60% 成品製作: 40%	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	作業: 60% 成品製作: 40%	加總: 100	10
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	課程參與度: 50% 成品製作: 50%	加總: 100	20

成績稽核

作業: 36%

成品製作: 30%

課程參與度: 16%

實驗操作: 14%

期中考: 4%

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 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法
2	3D動畫簡介	講述法、影片欣賞
3	3D動畫簡介	講述法、影片欣賞
4	3D動畫簡介	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
5	3D動畫基礎	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	3D動畫基礎	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	3D動畫基礎	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	3D動畫基礎	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中考週	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	3D基礎介面操作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	3D基礎介面操作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	3D基礎介面操作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

13	3D基礎介面操作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	3D基礎建模介紹	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	3D基礎建模介紹	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	3D基礎建模介紹	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	3D基礎建模介紹	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末考	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)