

101-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	電腦動畫	科目序號 / 代號	1756 / MDI2007
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部2年1班
任課教師	洪榮澤	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)5678 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

課程目標希望學生能針對數位電腦動畫能有整體概略式的了解，並且以相關工具設計一段完整的動畫短片。

課程大綱

將從製作動畫短片出發，從過程中帶入動畫風格設計與概念設計，並針對電腦動畫製作流程做大致上的介紹。結合傳統原理以及各種電腦動畫的製作技術。

基本能力或先修課程

須熟悉photoshop數位影像處理軟體。

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	20%	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	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 小組合作狀況(肯負責): 10% 書面報告(肯付出): 20%	加總: 100	20
1.2具備多媒體數位內容專業知能	20%	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	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 小組合作狀況(肯負責): 10% 書面報告(肯付出): 20%	加總: 100	20
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	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 小組合作狀況(肯負責): 10% 書面報告(肯付出): 20%	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	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 小組合作狀況(肯負責): 10% 書面報告(肯付出): 20%	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	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 小組合作狀況(肯負責): 10% 書面報告(肯付出): 20%	加總: 100	10

3.1具備進入職場 所需之實務工作 能力	10%	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	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 小組合作狀況(肯 負責): 10% 書面報告(肯付出): 20%	加總: 100	10
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	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 小組合作狀況(肯 負責): 10% 書面報告(肯付出): 20%	加總: 100	10

成績稽核

期末考(肯學): 40.00%

作業(肯付出): 30.00%

書面報告(肯付出): 20.00%

小組合作狀況(肯負責): 10.00%

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
maya2012終極密碼	楊欣儒		上奇科技出版	2011

上課進度

		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程介紹	100	0	0	0	0
2	電腦動畫簡史(1)-1960-1980年代	50	50	0	0	0
3	電腦動畫簡史(2)-1980迄今	50	50	0	0	0
4	動畫角色Rigging-Skeleton(Joint,bone...)	50	50	0	0	0
5	動畫角色Rigging-The Body Controls (1)	50	50	0	0	0
6	動畫角色Rigging-The Body Controls (2)	50	50	0	0	0
7	動畫角色Rigging-The Body Controls (3)	50	50	0	0	0
8	動畫角色臉部表情控制(1)	50	50	0	0	0

9	期中發表	50	50	0	0	0
10	動畫角色臉部表情控制(2)	50	50	0	0	0
11	角色動畫表演原則(1)-Timing,easein/out,Anicipation	50	50	0	0	0
12	角色動畫表演原則(2)-Squash and Stretch, Secondary Action	50	50	0	0	0
13	角色動畫表演原則(3)-Weight, Performing, Acting	50	50	0	0	0
14	算圖引擎mental ray	50	50	0	0	0
15	商用算圖引擎介紹	50	50	0	0	0
16	渲染與合成 1—— render pass	50	50	0	0	0
17	渲染與合成 2—— 合成功能	50	50	0	0	0
18	期末發表	50	50	0	0	0
