

淡江大學 100 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	進階電腦 3 D 動畫	授課 教師	林佑芳 Yu Fang Lin
	ADVANCED 3D ANIMATION		
開課系級	資傳三 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB3A		
系 所 教 育 目 標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以培養學生紮實的專業知識理解、分析和詮釋的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播實務技能，以培養學生數位媒體專案企畫執行的能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學探索和作品賞析，以激發學生創意的自我開發。</p> <p>四、鼓勵業界互動：透過校外比賽活動、業界人士演講、進駐資傳產業公司實習或參與教師產學合作專案計畫，以與業界接軌並提升學生產業就業實務能力。</p> <p>五、培養團隊精神：教導溝通協調知識技能和分工合作完成專案技術，以培養學生團隊工作的領導力和適應力。</p> <p>六、深化專業倫理：教導學生資訊傳播專業倫理知識，以培養學生尊重專業倫理的態度和善盡社會責任的精神。</p>			
系 所 核 心 能 力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理知識。</p> <p>B. 能蒐集、分析資訊，和解讀、詮釋資訊意義。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播發展趨勢。</p> <p>D. 能善用美學知識並激發自我創意。</p> <p>E. 能熟悉、運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>F. 能規劃、撰寫企畫書，並執行資訊傳播專案。</p>			
課程簡介	<p>承接電腦動畫I的3d制作實習,加強學生的進階3d的能力 以實機制作教學來熟悉3d軟體的運用. 課堂練習以各project主題帶領.</p>		
	<p>Advanced 3d animation class, integrate 3d software usage and creative production learning. Class practice is led by project learning, not just software tool explain.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系所核心能力相關性

一、目標層級(選填):

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域: C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域: P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域: A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系所核心能力」之相關性:

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如: 認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「系所核心能力」。單項教學目標若對應「系所核心能力」有多項時，則可填列多項「系所核心能力」(例如: 「系所核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系所核心能力
1	承接電腦動畫I的3d制作實習,加強學生的進階3d的能力		P3	BDE
2	帶領學生了解3d軟體的應用, 結合創意跟技術. 制作3d動畫.	Understanding the usage of 3d software, integrate creativity and technology to produce 3d animation.	P3	ABCDEF

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	承接電腦動畫I的3d制作實習,加強學生的進階3d的能力	實機練習	出席率、報告、期中考、期末考
2	帶領學生了解3d軟體的應用, 結合創意跟技術. 制作3d動畫.	課堂講授	出席率、報告、討論、小考、期中考、期末考

本課程之設計與教學已融入下列本校基本素養與核心能力

淡江大學基本素養與核心能力	內涵說明
◇ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◆ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◇ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◆ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◆ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◇ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◇ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◆ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/09/05~ 100/09/11	課堂說明及作業程序, 3d text fly and motion path usage.	
2	100/09/12~ 100/09/18	Hypershade texture making and shade linking usage/including polygon modeling I	
3	100/09/19~ 100/09/25	Hypershade texture making and shade linking usage/including polygon modeling II	
4	100/09/26~ 100/10/02	Advanced polygon modeling I/polygon texture mapping I	
5	100/10/03~ 100/10/09	Advanced polygon modeling I/polygon texture mapping II	
6	100/10/10~ 100/10/16	Character deform and facial expression	
7	100/10/17~ 100/10/23	Character rigging, skeleton setup, driven key.	
8	100/10/24~ 100/10/30	Render Skill I	
9	100/10/31~ 100/11/06	期中考試週	
10	100/11/07~ 100/11/13	課堂 overview 跟研討	
11	100/11/14~ 100/11/20	Animation I	
12	100/11/21~ 100/11/27	Animation II (FBIK)	

13	100/11/28~ 100/12/04	Hair and fur	
14	100/12/05~ 100/12/11	Soft /rigid body	
15	100/12/12~ 100/12/18	Particle effect overview	
16	100/12/19~ 100/12/25	paint effect	
17	100/12/26~ 101/01/01	Dynamic usage	
18	101/01/02~ 101/01/08	期末考試週	
修課應 注意事項	作業考試要按時按規定繳交。 遲交一率不記分。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	上課實作檔案, 請自備隨身行動硬碟被份。		
參考書籍	Learning Autodesk Maya 2008; Advanced Maya Texturing and Lighting; Maya Professional Tips and Techniques; The Game Artist's Guide to Maya; Maya After Effect動畫職人講堂。		
批改作業 篇數	5 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	◆平時考成績： % ◆期中考成績：28.0 % ◆期末考成績：30.0 % ◆作業成績： 40.0 % ◆其他〈出席率〉：2.0 %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。		