

淡江大學 100 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	電腦 3 D 動畫	授課 教師	林佑芳 YU FANG LIN
	3D ANIMATION		
開課系級	資傳二 A	開課 資料	選修 單學期 2 學分
	TAIXB2A		
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>課程重點包含 學習 3d 製作技巧 3d 動畫製作流程 3d 軟體及後製合成的運用</p>		
	<p>class overview: work flow for making 3d animation skills and tools usage for 3d animation 3d software learning and post production concept</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其「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	學習可以獨立或合作完成3d動畫製作	learning how to get the 3d project and assignment done	P3	ABCDEF

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	學習可以獨立或合作完成3d動畫製作	講述、討論、賞析、實作	實作、報告、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養與核心能力

淡江大學校級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	101/02/13~ 101/02/19	課堂說明及作業程序, Maya tool overview	
2	101/02/20~ 101/02/26	Nurb modelingI	
3	101/02/27~ 101/03/04	Nurb modelingII	
4	101/03/05~ 101/03/11	Texture mapping and lighting	
5	101/03/12~ 101/03/18	Basic Rendering	
6	101/03/19~ 101/03/25	Polygon modeling	
7	101/03/26~ 101/04/01	Polygon modelingII	
8	101/04/02~ 101/04/08	UV texture mapping usage	
9	101/04/09~ 101/04/15	Keyframe animation	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考試週	
11	101/04/23~ 101/04/29	Character modeling	
12	101/04/30~ 101/05/06	Hypershade texture making and shade linking usage/including polygon modeling	
13	101/05/07~ 101/05/13	animationII	
14	101/05/14~ 101/05/20	PAINT EFFECT	
15	101/05/21~ 101/05/27	deform tools usage	
16	101/05/28~ 101/06/03	toon shader	
17	101/06/04~ 101/06/10	mentalray rendering	
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考試週	
修課應 注意事項		作業要照規定按時繳交.	
教學設備		電腦	
教材課本		課堂筆記	
參考書籍			

批改作業 篇數	6 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	◆出席率： % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉： %
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。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。