

淡江大學 103 學年度第 2 學期課程教學計畫表

| | | | |
|---|--|----------|------------------|
| 課程名稱 | 3 D 動畫製作 | 授課 教師 | 顧潔心 JESSIE KU |
| | 3D ANIMATION PRODUCTION | | |
| 開課系級 | 教科二 A | 開課 資料 | 選修 單學期 3 學分 |
| | TDTXB2A | | |
| 系 (所) 教育目標 | | | |
| 培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。 | | | |
| 系 (所) 核心能力 | | | |
| <p>A. 應用教學設計之能力。</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。</p> | | | |
| 課程簡介 | <p>本課程主要為介紹如何使用 3D 動畫軟體“3Ds Max”。</p> <p>學生可以在課堂上學習到建立模型、場景，設定物件材質與燈光，並設置動畫的關鍵影格與其他創作動畫作品時需要的基本技巧。</p> | | |
| | <p>This course introduces the software of 3D animation- “3Ds Max”.</p> <p>Students can learn from this course how to model the models and scenes, set the lights and the objects of material, and keyframes of animation, and the other fundamental skills in 3D animation production.</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 | 建構3D模型與場景 | model the 3D models and scenes. | P6 | CF |
| 2 | 模擬物件的材質 | simulate the material of objects. | P6 | CF |
| 3 | 設定環境燈光氣氛 | set the lights of scenes. | P6 | CF |
| 4 | 設定動畫的關鍵影格 | set the keyframes of animation. | P6 | CF |
| 5 | 依內容需求創作3D動畫 | make 3D animation by requiring of contents. | P6 | CF |

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 | 建構3D模型與場景 | 講述、實作 | 實作、上課表現 |
| 2 | 模擬物件的材質 | 講述、賞析、實作 | 實作、上課表現 |
| 3 | 設定環境燈光氣氛 | 講述、賞析、實作 | 實作、上課表現 |
| 4 | 設定動畫的關鍵影格 | 講述、實作 | 實作、上課表現 |
| 5 | 依內容需求創作3D動畫 | 講述、賞析、實作 | 實作、上課表現 |
| | | | |

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

| 淡江大學校級基本素養 | 內涵說明 |
|------------|--|
| ◇ 全球視野 | 培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。 |
| ◆ 資訊運用 | 熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。 |
| ◇ 洞悉未來 | 瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。 |
| ◇ 品德倫理 | 了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。 |
| ◆ 獨立思考 | 鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。 |
| ◇ 樂活健康 | 注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。 |
| ◇ 團隊合作 | 體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。 |
| ◆ 美學涵養 | 培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。 |

授課進度表

| 週次 | 日期起訖 | 內容 (Subject/Topics) | 備註 |
|----|-------------------------|---------------------|------|
| 1 | 104/02/24~ 104/03/01 | 學期計劃介紹 | |
| 2 | 104/03/02~ 104/03/08 | 軟體介面介紹與物件操控 | |
| 3 | 104/03/09~ 104/03/15 | 基礎元件建立、軸點控制與3D座標 | |
| 4 | 104/03/16~ 104/03/22 | 基本建模設定、模型實務建構 | |
| 5 | 104/03/23~ 104/03/29 | 燈光與攝影機設定 | |
| 6 | 104/03/30~ 104/04/05 | 教學行政觀摩日 | |
| 7 | 104/04/06~ 104/04/12 | 清明節補假(放假一天) | |
| 8 | 104/04/13~ 104/04/19 | 貼圖與材質設定 I | 期中作業 |
| 9 | 104/04/20~ 104/04/26 | 貼圖與材質設定 II | |
| 10 | 104/04/27~ 104/05/03 | 期中考試週 | |
| 11 | 104/05/04~ 104/05/10 | 動畫設定 I | |
| 12 | 104/05/11~ 104/05/17 | 動畫設定 II | |

| | | | |
|--------------|-------------------------|---|------|
| 13 | 104/05/18~ 104/05/24 | 角色骨骼設定 | |
| 14 | 104/05/25~ 104/05/31 | 進階材質設定 | |
| 15 | 104/06/01~ 104/06/07 | 環境特效設定 | |
| 16 | 104/06/08~ 104/06/14 | 期末實作與分享 I | 期末作業 |
| 17 | 104/06/15~ 104/06/21 | 期末實作與分享 II | |
| 18 | 104/06/22~ 104/06/28 | 期末考試週 | |
| 修課應 注意事項 | | | |
| 教學設備 | | 電腦、投影機 | |
| 教材課本 | | | |
| 參考書籍 | | | |
| 批改作業 篇數 | | 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： 20.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆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/CS/main.php 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」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。 | |