

淡江大學 106 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	戴偉勝 TAI, WEI-SHEN
	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	Autodesk Maya為目前電影業界所普遍採用的3D動畫主流軟體，本課程透過動畫所需建模、材質、貼圖、燈光與動作設定介紹，讓同學得以具備3D動畫製作所需之基礎技術能力。		
	As the leading 3D animation software, Autodesk Maya is commonly used in the movie industry recently. This course introduces the basic techniques needed for 3D animation by means of modeling, UV texture, material, lighting and action settings.		

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	本課程藉由建模、材質、貼圖、燈光與動作設定之訓練，讓同學得以具備動畫製作基礎技術能力。	Based on modeling, material, texture, lighting and action setting training, students can obtain the fundamental skills of animation production.	P4	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	本課程藉由建模、材質、貼圖、燈光與動作設定之訓練，讓同學得以具備動畫製作基礎技術能力。	講述、討論、實作、問題解決	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	107/02/26~ 107/03/04	Maya基礎認知與動畫概論	
2	107/03/05~ 107/03/11	Maya操作介紹	
3	107/03/12~ 107/03/18	Maya 建模指令	
4	107/03/19~ 107/03/25	房屋建模練習(一)	
5	107/03/26~ 107/04/01	房屋建模練習(二)	
6	107/04/02~ 107/04/08	[教學行政觀摩日]	
7	107/04/09~ 107/04/15	房子UV與貼圖繪製(一)	
8	107/04/16~ 107/04/22	房子UV與貼圖繪製(二)	
9	107/04/23~ 107/04/29	基礎材質設定	
10	107/04/30~ 107/05/06	期中考試週	
11	107/05/07~ 107/05/13	燈光與渲染	
12	107/05/14~ 107/05/20	燈光與材質	

13	107/05/21~ 107/05/27	特殊材質渲染	
14	107/05/28~ 107/06/03	關鍵影格動畫	
15	107/06/04~ 107/06/10	Graph Editor功能	
16	107/06/11~ 107/06/17	路徑動畫	
17	107/06/18~ 107/06/24	彈跳球動畫	
18	107/06/25~ 107/07/01	期末考試週	
修課應 注意事項	1.準時出席，如有狀況，請依照學校規定請假。 2.作業要求：課堂實務作業為重要評分項目之一。 3.上課態度：勿上網、玩遊戲...等。否則視同該堂缺席。 4.上課請攜帶USB隨身硬碟，以便儲存相關資料。 5.期中與期末考為上機考試，成績將立即評分給同學。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	MAYA終極密碼2017，楊欣儒，深石數位		
參考書籍	化腐朽為神奇：MAYA 3D動畫X建模實用技法大公開，吳旻書，佳魁資訊		
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： 10.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆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。		