

淡江大學 106 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	3D 動畫製作	授課 教師	黃祈禎 CHI-CHEN HUANG
	3D ANIMATION PRODUCTION		
開課系級	教科二B	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TDTXB2B		
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>本課程以Autodesk 3ds MAX為3D電腦動畫學習入門軟體，教學重點在於指導學生建立3D 動畫的上機實作能力，主要的內容為教導學生如何建立3D動畫模型與製作基本動畫。讓選修本課程學生可以具備製作3D動畫模型的技能。</p>		
	<p>This course is designed to provide a basic training of Autodesk 3ds Max as an entrance 3D computer graphics software and focuses on developing animation capability of students on 3D modeling and keyframe animation.</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	本課程以3ds max為教學軟體，學生將於本課程中學習3D建模、材質、燈光、算圖等能力，並將所學應用於畢業專題製作或多媒體製作中。	This class brings students training in Autodesk 3ds max. The students will learn 3D modeling, texturing, lighting, rendering capabilities, and apply on graduation final projects and media production.	P3	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	本課程以3ds max為教學軟體，學生將於本課程中學習3D建模、材質、燈光、算圖等能力，並將所學應用於畢業專題製作或多媒體製作中。	講述、實作、問題解決	實作

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	課程大綱與教學軟體介紹	
2	107/03/05~ 107/03/11	動畫概論	
3	107/03/12~ 107/03/18	基本操作、Transforms	
4	107/03/19~ 107/03/25	基礎建模	
5	107/03/26~ 107/04/01	2D Shapes與模型製作	
6	107/04/02~ 107/04/08	107/04/02~04/03 一~二 教學行政觀摩日	
7	107/04/09~ 107/04/15	Loft建模與物件替換	
8	107/04/16~ 107/04/22	Mesh建模	
9	107/04/23~ 107/04/29	期中評量---上機考	
10	107/04/30~ 107/05/06	期中考試週	
11	107/05/07~ 107/05/13	基礎材質	
12	107/05/14~ 107/05/20	進階材質	

13	107/05/21~ 107/05/27	攝影機	
14	107/05/28~ 107/06/03	進階燈光	
15	107/06/04~ 107/06/10	基礎動畫與動畫編輯	
16	107/06/11~ 107/06/17	期末評量---上機考	
17	107/06/18~ 107/06/24	107/06/18 一 端午節(放假一天) 下周一之前, 請上傳 學期作業。	
18	107/06/25~ 107/07/01	期末考試週	
修課應 注意事項	1.準時出席, 如有特殊狀況, 請依照學校規定請假。 2.作業要求: 如期繳交個人作品, 抄襲、他人代做者一律不予計分。 3.課堂表現: 實務練習請認真確實, 隨時提問、主動發問。並遵守電腦教室規定。 4.上課態度要求: 確實進行練習, 勿上網、玩遊戲...等。否則視同該堂缺席。 5.上課請攜帶USB隨身硬碟, 以便儲存相關資料。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	請不用急著買書, 待前幾週動畫軟體版本確認後再買。3ds Max 2016動畫設計啟示錄 ISBN: 9789863478188		
參考書籍	動畫基礎技法《增訂版》ISBN: 9789867022547		
批改作業 篇數	1 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: <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁〈網址: <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php">http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php</a> 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」進入。 <b>※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。</b>		