

淡江大學 107 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	周雲虎 YUHUR CHOU
	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>主要負責設計動畫中的角色設計、物件設定，人物造型。動畫的人物設計師亦肩負著服飾設計一職。人物造型是指動畫角色的身形、容貌髮型以及表情。動畫人物設計是重要的工作。動畫要從劇本、原著、或者其他文字資料中找出相關資訊，結合監製口述、筆錄或錄音的要求來造出人物角色出來。</p>		
	<p>Course is aimed for designing character design, object setting, and character modeling in animation. Animated character designers also includes the role of apparel design. Character shape refers to the shape, appearance and expression of an animated character. Animated character design is an important job. Animations should find relevant information from scripts, originals, or other textual materials, and combine the requirements of supervisory dictation, transcript, or recording to create characters.</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	本課程主要目標是使學生了解什麼是動畫製作的腳本及角色設計。	The main goal of this course is to teach students with what is animated scripting and character design.	P2	CF
2	本課程主要目標是使學生了解什麼是動畫製作的腳本及角色設計。	The main goal of this course is to equip students with what is animated scripting and character design.	P2	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	本課程主要目標是使學生了解什麼是動畫製作的腳本及角色設計。	講述、賞析、實作、問題解決	實作、報告、上課表現
2	本課程主要目標是使學生了解什麼是動畫製作的腳本及角色設計。	講述、模擬、實作、問題解決	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

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	108/02/18~ 108/02/24	3D 建模軟體基本操作	
2	108/02/25~ 108/03/03	和平 紀念放假一日	
3	108/03/04~ 108/03/10	3D 物件建模說明	3D MAX
4	108/03/11~ 108/03/17	建模工具編輯器說明	
5	108/03/18~ 108/03/24	建模工具編輯器實作	
6	108/03/25~ 108/03/31	多重物件結合建置	
7	108/04/01~ 108/04/07	民族掃墓節放假一日	
8	108/04/08~ 108/04/14	材質製作初階	
9	108/04/15~ 108/04/21	材質製作進階	
10	108/04/22~ 108/04/28	期中考試週	
11	108/04/29~ 108/05/05	光線與陰影	
12	108/05/06~ 108/05/12	基本動畫設定與製作	

13	108/05/13~ 108/05/19	人物骨架設定與綁定一	
14	108/05/20~ 108/05/26	人物骨架設定與綁定二	
15	108/05/27~ 108/06/02	物件動畫製作與期末專題說明	
16	108/06/03~ 108/06/09	端午節放假一日	
17	108/06/10~ 108/06/16	期末專題製作檢視	
18	108/06/17~ 108/06/23	期末考試週	
修課應 注意事項	電腦操作課程，注意出席練習與作業製作，期末專題		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	老師自編教材及教具		
參考書籍	Autodesk 3ds Max 2016基礎建模與動畫設計		
批改作業 篇數	12 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： 30.0 % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量： % ◆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。		