

淡江大學 109 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 | 黃祈禎 CHI-CHEN HUANG |
| | 3D ANIMATION PRODUCTION | | |
| 開課系級 | 教科二 A | 開課 資料 | 實體課程 選修 單學期 3學分 |
| | TDTXB2A | | |
| 課程與SDGs 關聯性 | SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施 | | |
| 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。 | | | |
| 本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重 | | | |
| C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：85.00) F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：15.00) | | | |
| 本課程對應校級基本素養之項目與比重 | | | |
| 2. 資訊運用。(比重：50.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 8. 美學涵養。(比重：30.00) | | | |
| 課程簡介 | 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。 | | |
| | 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. | | |

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

| 序號 | 教學目標(中文) | 教學目標(英文) |
|----|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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. |

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

| 序號 | 目標類型 | 院、系(所)核心能力 | 校級基本素養 | 教學方法 | 評量方式 |
|----|------|------------|--------|----------|----------|
| 1 | 技能 | CF | 258 | 講述、實作、體驗 | 測驗、作業、實作 |

授課進度表

| 週次 | 日期起訖 | 內容 (Subject/Topics) | 備註 |
|----|-------------------------|-------------------------------|----|
| 1 | 110/02/22~ 110/02/28 | 課程大綱與教學軟體介紹。同學投票，是否提前一週電腦上機考。 | |
| 2 | 110/03/01~ 110/03/07 | 動畫概論 | |
| 3 | 110/03/08~ 110/03/14 | 基本操作、Transforms | |
| 4 | 110/03/15~ 110/03/21 | 基礎建模 | |
| 5 | 110/03/22~ 110/03/28 | 2D Shapes與模型製作 | |
| 6 | 110/03/29~ 110/04/04 | 兒童節補假 (放假一天) | |
| 7 | 110/04/05~ 110/04/11 | Loft建模與物件替換 | |
| 8 | 110/04/12~ 110/04/18 | Mesh建模 | |
| 9 | 110/04/19~ 110/04/25 | 期中評量---上機考 (暫定) | |
| 10 | 110/04/26~ 110/05/02 | 期中考試週 | |
| 11 | 110/05/03~ 110/05/09 | 基礎材質 | |
| 12 | 110/05/10~ 110/05/16 | 進階材質 | |
| 13 | 110/05/17~ 110/05/23 | 攝影機 | |

| | | | |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|--|
| 14 | 110/05/24~ 110/05/30 | 進階燈光 | |
| 15 | 110/05/31~ 110/06/06 | 基礎動畫 | |
| 16 | 110/06/07~ 110/06/13 | 動畫編輯 | |
| 17 | 110/06/14~ 110/06/20 | 期末評量---上機考(暫定)。期末考週之前,請上傳學期作業。 | |
| 18 | 110/06/21~ 110/06/27 | 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 | | |
| 教科書與 教材 | 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 | | |
| 參考文獻 | 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: https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁→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。 | | |