

淡江大學 110 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 B	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TDTXB2B		
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	111/02/21~ 111/02/25	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	111/02/28~ 111/03/04	動畫概論	
3	111/03/07~ 111/03/11	基本操作	
4	111/03/14~ 111/03/18	Transforms、基礎建模	
5	111/03/21~ 111/03/25	2D Shapes與模型製作	
6	111/03/28~ 111/04/01	Loft建模與物件替換	
7	111/04/04~ 111/04/08	111/04/06 ~ 04/08 (三)~(五) 教學行政觀摩日	
8	111/04/11~ 111/04/15	Mesh建模	
9	111/04/18~ 111/04/22	期中評量---上機考 (暫定)	
10	111/04/25~ 111/04/29	期中考試週	
11	111/05/02~ 111/05/06	基礎材質	
12	111/05/09~ 111/05/13	進階材質	
13	111/05/16~ 111/05/20	攝影機	

14	111/05/23~ 111/05/27	燈光	
15	111/05/30~ 111/06/03	111/06/03 (五) 端午節(放假一天)	
16	111/06/06~ 111/06/10	動畫編輯	
17	111/06/13~ 111/06/17	期末評量---上機考(暫定)。期末考週之前,請上傳學期作業。	
18	111/06/20~ 111/06/24	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	教科書與自編教材。可於開學時確認版本後再買。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。		