

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	3D動畫	授課 教師	黃祈禎 CHI-CHEN HUANG
	3D ANIMATION		
開課系級	資傳二A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TAIXB2A		
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			
一、強化專業知識與倫理。 二、訓練實務知能與技能。 三、開發創意思維與潛能。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：5.00) B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00) C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：50.00) D. 能善用美學知識與創造力。(比重：30.00) E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00) F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：5.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：25.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：5.00) 8. 美學涵養。(比重：25.00)			

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 introduces Autodesk 3ds Max as entry-level software for learning 3D computer animation. The instruction emphasizes hands-on practice, guiding students in building 3D animation models and creating basic animations. By the end of the course, students will acquire fundamental skills in 3D modeling and animation production.

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	ABCDEF	12345678	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	114/09/15~ 114/09/21	課程大綱與教學軟體介紹	
2	114/09/22~ 114/09/28	動畫概論	
3	114/09/29~ 114/10/05	基本操作	
4	114/10/06~ 114/10/12	Transforms	
5	114/10/13~ 114/10/19	基礎建模	
6	114/10/20~ 114/10/26	2D Shapes、模型製作	

7	114/10/27~ 114/11/02	Loft建模	
8	114/11/03~ 114/11/09	Mesh建模	
9	114/11/10~ 114/11/16	【期中評量---上機考】	
10	114/11/17~ 114/11/23	綜合建模	
11	114/11/24~ 114/11/30	基礎材質	
12	114/12/01~ 114/12/07	進階材質	
13	114/12/08~ 114/12/14	攝影機	
14	114/12/15~ 114/12/21	燈光控制	
15	114/12/22~ 114/12/28	基礎動畫	
16	114/12/29~ 115/01/04	動畫編輯--- 期末多元評量週	
17	115/01/05~ 115/01/11	【期末評量---上機考】 ----期末多元評量週/教師彈性教學週	
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技、問題解決、跨領域	
跨領域課程		STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域)	
特色教學 課程		專案實作課程 專題/問題導向(PBL)課程	
課程 教授內容		邏輯思考	
修課應 注意事項		1.使用Mac電腦的同學請注意：目前3ds max只有Windows版本。 2.準時出席，如有特殊狀況，請依照學校規定請假，不須列印假單。 3.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。 4.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。 5.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。 6.上課請攜帶USB隨身硬碟，以便儲存相關資料。	
教科書與 教材		自編教材:教科書、影片 採用他人教材:教科書 教材說明： 3ds Max Help Home：https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2025/ENU/ 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	

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://web2.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。 ※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科 書，勿非法影印他人著作，以免觸法。