

淡江大學 99 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	進階電腦 3 D 動畫	授課 教師	林佑芳 Yu Fang Lin
	ADVANCED 3D ANIMATION		
開課系級	資傳三 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB3A		
學系(門)教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以培養學生紮實的專業知識理解、分析和詮釋的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播實務技能，以培養學生數位媒體專案企畫執行的能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學探索和作品賞析，以激發學生創意的自我開發。</p> <p>四、鼓勵業界互動：透過校外比賽活動、業界人士演講、進駐資傳產業公司實習或參與教師產學合作專案計畫，以與業界接軌並提升學生產業就業實務能力。</p> <p>五、培養團隊精神：教導溝通協調知識技能和分工合作完成專案技術，以培養學生團隊工作的領導力和適應力。</p> <p>六、深化專業倫理：教導學生資訊傳播專業倫理知識，以培養學生尊重專業倫理的態度和善盡社會責任的精神。</p>			
學生基本能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理知識。</p> <p>B. 能蒐集、分析資訊，和解讀、詮釋資訊意義。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播發展趨勢。</p> <p>D. 能善用美學知識並激發自我創意。</p> <p>E. 能熟悉、運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>F. 能規劃、撰寫企畫書，並執行資訊傳播專案。</p> <p>G. 能協調溝通並團隊合作共同完成資訊傳播專案。</p> <p>H. 能知曉專業倫理與社會責任。</p>			
課程簡介	以實際操縱3d繪圖軟體，結合視訊影音教學，目的在於學以致用，啟發學生利用實際操縱3d繪圖軟體，設計出需要的數位藝術制作，並同時啟發學生在實作的過程中，發揮自我的創意，達到3d影像設計理念。		
	This class combines 3d software learning and creative design practice. Help students understand 3d tools usage and develop their digital aesthetics. Class practice includes 6-8 home assignments, and 2 exams.(Midterm and Final).		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

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」、「學生基本能力」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該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如: 「學生基本能力」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	學生基本能力
1	引導學生能理解並能操作應用3d軟體來創作 訓練學生能獨立解決創作制作上問題的能力 訓練學生創作中去學習	Making students understand and use 3d softwares for creative works Training students can solve the problems on their own. Training students learning from creation	P3	CDEG

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	引導學生能理解並能操作應用3d軟體來創作 訓練學生能獨立解決創作制作上問題的能力 訓練學生創作中去學習	課堂講授	報告、期中考、期末考

授課進度表

週次	日期	內容 (Subject/Topics)	備註
1	09/13	3d text animation	
2	09/20	Hypershade texture making and shade linking usage/including nurb modeling	
3	09/27	3 points lighting, and transparent mapping for light shadow	
4	10/04	Advanced polygon modeling I / polygon texture mapping I	
5	10/11	Advanced polygon modeling I/polygon texture mapping II	
6	10/18	3d paint tool and paint effect	

7	10/25	mentalray I	
8	11/01	mentalray II	
9	11/08	class and homeworks review	
10	11/15	期中考試週	
11	11/22	Human head model	
12	11/29	facial expression set up and UV texture for hair and face	
13	12/06	Character setup I : skeleton , skin bind and IK	
14	12/13	Character setup II: FBIK	
15	12/20	Dynamic hair	
16	12/27	Ncloth	
17	01/03	Dynamic particles Usage	
18	01/10	期末考試週	
修課應 注意事項	請同學在規定時間內繳交作業 上傳檔案		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	老師自備制作		
參考書籍	http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/index?id=13577897&siteID=123112		
批改作業 篇數	6 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	◆平時考成績： % ◆期中考成績：20.0 % ◆期末考成績：30.0 % ◆作業成績： 50.0 % ◆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/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。		