

淡江大學99學年度第2學期課程教學計畫表

課程名稱	電腦3D動畫	授課教師	林佑芳 Yu Fang Lin
	3D ANIMATION		
開課系級	資傳二A	開課資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB2A		
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，啟發學生學習3d繪圖的興趣，設計並完成數位藝術制作。同時在學生實作的過程中，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	1: 引導學生能理解3d數位動畫制作, 並能操作3d應用軟體來創作 2: 獨立解決創作制作上問題的能力 3: 訓練學生創作中去學習	1: Making students understand and use 3d softwares for creative works 2: Training students can solve the problems on their own. 3: Training students learning from creation	P6	BCDEG

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	1: 引導學生能理解3d數位動畫制作, 並能操作3d應用軟體來創作 2: 獨立解決創作制作上問題的能力 3: 訓練學生創作中去學習	課堂講授、參觀實習	報告、討論、期中考、期末考

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~ 100/02/20	Introduction to Computer Animation and 3d interface	
2	100/02/21~ 100/02/27	Modeling: nurb modeling I	
3	100/02/28~ 100/03/06	Modeling: nurb modeling II	
4	100/03/07~ 100/03/13	Material usage for nurb models	
5	100/03/14~ 100/03/20	Lighting and Rendering	
6	100/03/21~ 100/03/27	Modeling: polygon modeling I	

7	100/03/28~ 100/04/03	Modeling: polygon modeling II	
8	100/04/04~ 100/04/10	Material usage for polygon models	
9	100/04/11~ 100/04/17	class projects and assignments review	
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	Introduction to 3d Animation:key frame animation	
12	100/05/02~ 100/05/08	Motion path animation	
13	100/05/09~ 100/05/15	Deform object making and animating	
14	100/05/16~ 100/05/22	Render animation and making movie	
15	100/05/23~ 100/05/29	Advanced lighting and material linking usage	
16	100/05/30~ 100/06/05	Paint tool usage	
17	100/06/06~ 100/06/12	class projects and assignments review	
18	100/06/13~ 100/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項	作業成績比重高, 請按規定 按時繳交上傳作業. 若有抄襲 複製 或 不按規定上傳作業或考試檔案者 一律不計分.		
教學設備	電腦		
教材課本	教師自行規定		
參考書籍	<a href="http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/index?siteID=123112&amp;id=13587789">http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/index?siteID=123112&amp;id=13587789</a> <a href="http://www.3dtotal.com/">http://www.3dtotal.com/</a> <a href="http://www.digitaltutors.com/09/training.php?cid=5">http://www.digitaltutors.com/09/training.php?cid=5</a>		
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： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a> 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 <b>※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。</b>		