

## 1002學期 課程基本資料/Course Information

系所 / 年級	數媒系 3年級	課號 / 班別	00U00222 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	角色動畫(二)	科目英文名稱	Character Animation(2)
主要授課老師	李政宗	開課期間	一學年之下學期
人數上限	25 人	已選人數	20人

## 起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / H305 / 星期1第02節  
 第1週 / 第18週 / H305 / 星期1第03節  
 第1週 / 第18週 / H305 / 星期1第04節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。  
 Please observe Intellectual Property Rights (IPR), not to make illegal copies.

## 教學綱要/syllabus

## 第一部分/Part I(※依課程委員會審議之內容決議填入)

	基本素養/核心能力 Core Literacy/Core Competencies	相關性 Relevance	
		高度相關	中度相關
一、教學目標所要達成之能力培養項目： 【依據課程委員會審議通過之課程與基本素養/核心能力關聯表填寫】	生涯規劃	<input type="checkbox"/>	.
	人文素養	.	<input type="checkbox"/>
	創意思考	<input type="checkbox"/>	.
	團隊合作、企劃管理	.	<input type="checkbox"/>
	溝通文書	.	<input type="checkbox"/>
	外國語言	.	<input type="checkbox"/>
	資訊應用、媒體整合	<input type="checkbox"/>	.
	設計能力、美學涵養	<input type="checkbox"/>	.

- 1.認知面：【使學生理解、應用、分析、綜合、比較、推論、評估本課程之理論與概念】：  
一、讓同學瞭解擬人化動畫的相關知識 二、製作角色動畫短片
- 2.技能面【使學生能獲得運用與實做本課程理論與概念之技巧】：
- 3.情意面【能引發學生對本課程之興趣，激發學生學習動機，增加觸類旁通與自主學習】：

二、教學目標  
(Objective)

三、符合教學目標之課程內容設計

3D角色動畫是動畫製作中最富挑戰性的，所涉範圍包含物理動態、角色表演與電影語言的腳本與分鏡。本課程主要講授如何製作3D角色動畫。主要重點如下所述：一、瞭解動畫法則 二、動畫軟體與製作角色動畫的相關設定 三、角色動畫與動畫法則的運用

四、先修科目 (Pre Course)

## 第二部分/Part II

- 一、多元教學方法 (Teaching Method)
- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> 由學生自訂學習目標與抱負水準  | <input type="checkbox"/> 案例或故事討論            | <input type="checkbox"/> 講述              |
| <input type="checkbox"/> 服務學習            | <input type="checkbox"/> 學生課後書面報告           | <input type="checkbox"/> 小組討論            |
| <input type="checkbox"/> 學生上台報告          | <input type="checkbox"/> 腦力激盪               | <input checked="" type="checkbox"/> 學生實作 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 習題練習 | <input checked="" type="checkbox"/> 影片欣賞與討論 | <input type="checkbox"/> 採訪              |
| <input type="checkbox"/> 審議式民主           | <input checked="" type="checkbox"/> 觀察與資料收集 | <input type="checkbox"/> 一分鐘回饋           |
|  |   | <input type="checkbox"/> 參訪              |
|  |   | <input checked="" type="checkbox"/> 角色演練 |
|  |   | <input type="checkbox"/> e化教學            |
|  |   | <input type="checkbox"/> 其他              |

二、參考書目 (Reference)  
[符合教學目標之參考書目]

2012/2/20	Animation基礎操作概念	李政宗
2012/2/27	Animation基礎操作概念	李政宗
2012/3/5	動畫表演風格	李政宗
2012/3/12	動畫表演風格	李政宗
2012/3/19	動畫法則	李政宗
2012/3/26	動畫法則	李政宗
2012/4/2	角色設定 (Charater Rigging part 1)	李政宗
2012/4/9	角色設定 (Charater Rigging part 1)	李政宗
2012/4/16	角色設定 (Charater Rigging part 2)	李政宗
2012/4/23	角色設定 (Charater Rigging part 2)	李政宗
2012/4/30	角色動作設定 ( Charater Animation part 1 )	李政宗
2012/5/7	角色動作設定 ( Charater Animation part 1 )	李政宗
2012/5/14	角色動作設定 ( Charater Animation part 2 )	李政宗
2012/5/21	角色動作設定 ( Charater Animation part 2 )	李政宗
2012/5/28	角色動作設定 ( Charater Animation part 3 )	李政宗
2012/6/4	角色動作設定 ( Charater Animation part 3 )	李政宗
2012/6/11	角色動作設定 ( Charater Animation part 4 )	李政宗
2012/6/18	角色動作設定 ( Charater Animation part 4 )	李政宗

三、教學進度 (Syllabi)  
[符合教學目標之教學進度]

評量方式	分數	評量方式	分數
<input checked="" type="checkbox"/> 實作測驗	30	<input type="checkbox"/> 期中筆試	0
<input type="checkbox"/> 隨堂筆試測驗	0	<input type="checkbox"/> 期末筆試	0
<input type="checkbox"/> 小組作業	0	<input type="checkbox"/> 期中報告	0
<input type="checkbox"/> 服務日誌	0	<input type="checkbox"/> 期末報告	0
<input type="checkbox"/> 口試	0	<input type="checkbox"/> 專題報告	0
<input type="checkbox"/> 個人上台報告	0	<input type="checkbox"/> 實作作品與反思	0
<input type="checkbox"/> 小組上台報告	0	<input checked="" type="checkbox"/> 前後測比較進步與成長	20
<input checked="" type="checkbox"/> 出席狀況	30	<input checked="" type="checkbox"/> 課堂參與與表現	20
<input type="checkbox"/> 心得與反思報告	0	<input type="checkbox"/> 其他	0

五、講義位址 (http://)

[回上頁](#) [重新查詢](#)