

102-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	3D動畫製作(二)	科目序號 / 代號	2936 / VDD3122
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	大學日間部3年2班
任課教師	洪榮澤	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)78 / G506	授課語言別	中文

課程簡介

本學期的課程目標將著重於動畫角色的設計與表演，並會加強maya軟體中有關動畫功能之介紹。在本課程希望參與課程的同學可完成一部以角色表演為主的動畫短片。

課程大綱

課程內容將著重於動畫角色的設計與表演，並會加強maya軟體中有關動畫功能之介紹。希望學生能建立各種方便製作動畫的控制器（Rigging setup），應用在各式各樣的電腦動畫製作上。並透過動畫角色的設計，研發相關的文創產品，達到動畫內容多元化的發展。

基本能力或先修課程

須修畢3D動畫製作(一)

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  媒體整合能力
-  獨特創造力
-  宏觀視野
-  主動積極態度
- 社會關懷
-  E化時代的知識學習
- 負責任的團隊

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
--------	--------------	------------------	------	---------------	---------------------	---------------------------

媒體整合能力	25%	媒體實作能力 專案分析與企劃能力 跨領域整合能力 作品展示與行銷能力 具備視覺藝術思辨能力 與美學判斷力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞	分組報告: 10% 期末考: 40% 作業: 30% 書面報告: 20%	加總: 100	25
獨特創造力	35%	想像力與創意思考 執行與表現能力 具備構思、發展與完成 創作計畫之能力 具備藝術創作之觀念與 思辨能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞	分組報告: 10% 期末考: 40% 作業: 30% 書面報告: 20%	加總: 100	35
宏觀視野	10%	設計藝術類外語之聽讀 說寫能力 國際設計藝術相關新知 之涉獵 國際設計藝術相關競賽 之參與 具備基本藝術人文素養	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞	分組報告: 10% 期末考: 40% 作業: 30% 書面報告: 20%	加總: 100	10
主動積極態度	20%	上課出席率 主動發現問題與解決問 題的能力 抗壓性	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞	分組報告: 10% 期末考: 40% 作業: 30% 書面報告: 20%	加總: 100	20
E化時代的知識 學習	10%	了解社會脈動的能力 數位科技學習與應用的 能力 數位創新與發展能力 具備基本資訊處理能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞	分組報告: 10% 期末考: 40% 作業: 30% 書面報告: 20%	加總: 100	10

成績稽核

期末考: 40%

作業: 30%

書面報告: 20%

分組報告: 10%

教科書(尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
maya2012終極密碼	楊欣儒		上奇科技出版	2011

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	100	0	0	0	0
2	電腦動畫簡史(1)-1960-1980年代	50	50	0	0	0
3	電腦動畫簡史(2)-1980迄今	50	50	0	0	0
4	動畫角色Rigging-Skeleton(Joint,bone...)	50	50	0	0	0
5	動畫角色Rigging-The Body Controls (1)	50	50	0	0	0
6	動畫角色Rigging-The Body Controls (2)	50	50	0	0	0
7	動畫角色Rigging-The Body Controls (3)	50	50	0	0	0
8	動畫角色臉部表情控制(1)	50	50	0	0	0
9	期中發表	50	50	0	0	0
10	動畫角色臉部表情控制(2)	50	50	0	0	0
11	角色動畫表演原則(1)-Timing,easein/out,Anicipation	50	50	0	0	0
12	角色動畫表演原則(2)-Squash and Stretch, Secondary Action	50	50	0	0	0
13	角色動畫表演原則(3)-Weight, Performing, Acting	50	50	0	0	0
14	算圖引擎mental ray	50	50	0	0	0
15	商用算圖引擎介紹	50	50	0	0	0
16	渲染與合成 1 - - render pass	50	50	0	0	0
17	渲染與合成 2 - - 合成功能	50	50	0	0	0
18	期末發表	50	50	0	0	0