

98-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	3D動畫製作(一)	科目序號 / 代號	2831 / VDD3101
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	洪榮澤	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(三)9AB / G505	授課語言別	中文

課程簡介

課程目標希望學生能針對數位電腦動畫能有整體概略式的了解，並且以相關工具設計一段完整的動畫短片。

課程大綱

將從製作動畫短片出發，從過程中帶入動畫風格設計與概念設計，並針對電腦動畫製作流程做大致上的介紹。結合傳統原理以及各種電腦動畫的製作技術。

基本能力或先修課程

須熟悉photoshop數位影像處理軟體。

課程與系所基本素養及核心能力之關連

社會關懷
負責任的團隊

成績稽核

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
無參考教材及專業期刊導讀				

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	電腦動畫簡史	50	20	30	0	0
2	動畫軟體工具簡介	50	20	30	0	0
3	電腦動畫製作流程	80	0	20	0	0
4	當代電腦動畫影片觀摩	80	0	20	0	0
5	前製作業(概念設計、角色表)	50	20	30	0	0
6	基礎軟體界面介紹(maya)	50	20	30	0	0
7	Maya 基本認識與操作1	50	20	30	0	0
8	Maya 基本認識與操作2	50	20	30	0	0
9	建立與編修Polygons 立體物件1	50	20	30	0	0
10	建立與編修Polygons 立體物件2	50	20	30	0	0
11	建立與編修Polygons 立體物件3	50	20	30	0	0
12	建立與編修NURBS立體物件1	50	20	30	0	0
13	建立與編修NURBS立體物件2	50	20	30	0	0
14	建立與編修NURBS立體物件3	50	20	30	0	0
15	立體物件的細部編修(Lattices、Clusters)	50	20	30	0	0
16	材質、燈光與攝影機	50	20	30	0	0
17	算圖與渲染	50	20	30	0	0
18	期末發表	50	50	0	0	0