

98-2 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	2581 / VDD3108
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	(四)567 / G506	授課語言別	中文

課程簡介

無

課程大綱

基本能力或先修課程

無

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

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(1)-1960-1980年代	50	20	30	0	0
2	電腦動畫簡史(2)-1980迄今	50	20	30	0	0
3	動畫角色Rigging-Skeleton(Joint,bone...)	80	0	20	0	0
4	動畫角色Rigging-The Body Controls (1)	80	0	20	0	0
5	動畫角色Rigging-The Body Controls (2)	50	20	30	0	0
6	動畫角色Rigging-The Body Controls (3)	50	20	30	0	0
7	動畫角色臉部表情控制(1)	50	20	30	0	0
8	動畫角色臉部表情控制(2)	50	20	30	0	0
9	期中發表	50	20	30	0	0
10	角色動畫表演原則(1)-Timing,easein/out,Anicipation	50	20	30	0	0
11	角色動畫表演原則(2)-Squash and Stretch, Second Action	50	20	30	0	0
12	角色動畫表演原則(3)-Weight, Performing, Acting	50	20	30	0	0
13	算圖引擎mental ray	50	20	30	0	0
14	商用算圖引擎介紹	50	20	30	0	0
15	渲染與合成 1-- render pass	50	20	30	0	0
16	渲染與合成 2-- 合成功能	50	20	30	0	0
17	渲染與合成 3-- 影片輸出	50	20	30	0	0
18	期末發表	0	0	0	0	100