

99-2 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	2286 / VDD3122
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 / 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

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(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