

## 國立嘉義大學 105 學年度第 2 學期教學大綱

課程代碼	10523740032	上課學制	大學部
課程名稱	3D 動畫 ( I I ) 3D Animation ( I I )	授課教師 (師資來源)	洪懋淳(藝術系)
學分(時數)	2.0 (2.0)	上課班級	藝術系電腦藝術與設計組 3 年甲班
先修科目		必選修別	選修
上課地點	美術館 L301	授課語言	國語
證照關係	Autodesk 相關證照	晤談時間	
課程大綱網址	<a href="https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10523740032">https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10523740032</a>		
備註			
本課程之教學主題、內容或活動是否與性別平等議題有相關之處：否	本課是否使用原文教材或原文書進行教學：否		

### ◎系所教育目標：

本系藉由有效之課程與教學，增進學生之藝術創作、設計、藝術教育與藝術理論之能力，同時強調傳統藝術媒材與電腦科技之互補，以及藝術創作與藝術理論之

統整。未來本系將加強數位設計、文創產業、藝術教育之研究與推廣，以提昇學生升學與就業之競爭力。其教育目標分述如下：

- (一) 增進視覺藝術創作專業能力
- (二) 提昇數位藝術與設計專業知能
- (三) 奠定視覺藝術教育與行政專業素養
- (四) 建立視覺藝術理論專業知能

◎核心能力	關聯性
1.中西繪畫之表現能力	關聯性稍弱
2.版畫及立體造型之能力	關聯性中等
3.數位藝術之創作能力	關聯性最強
4.數位設計之能力	關聯性稍強
5.視覺藝術教育之知能	關聯性稍強
6.藝術行政之專業知能	關聯性中等
7.視覺藝術理論、美學之專業知能	關聯性中等
8.藝術史與藝術批評之專業知能	關聯性稍弱

◎本學科內容概述：

第一階段：3DMyay 動畫技術製作。第二階段：3DMaya 技術整合與應用製作。第三階段：3DMaya & After Effects 技術整合製作。第四階段：完成動畫數位影像特效作品的整合與輸出。

◎本學科教學內容大綱：

1.3DMaya 動畫與腳色骨架設定技術。2.3DMaya 與相關動畫之應用。3.動畫媒材應用。4.After Effects 與動畫合成特效應用。

◎本學科學習目標：

學習與創作完整 3D 動畫

◎教學進度：

週次	主題	教學內容	教學方法
01 02/21	動畫專案概論	動畫專案執行與過程講解	操作/實作、講授、討論。
02 02/28	專案構思與發想	故事構思與腳色發想	操作/實作、講授、討論。
03 03/07	3D 建模技巧	建模類型講解與應用	操作/實作、講授、討論。
04 03/14	3D 建模技巧	建模工具操作技巧	操作/實作、講授、討論。
05 03/21	3D 建模技巧	模型調整與細節	操作/實作、講授、討論。
06 03/28	UV 貼圖與材質製作	UV 拆解與輸出	操作/實作、講授、討論。

07 04/04	UV 貼圖與材質製作	材質貼圖合成技巧	操作/實作、講授、討論。
08 04/11	骨架控制器設定	骨架製作與綁定	操作/實作、講授、討論。
09 04/18	骨架控制器設定	骨架控制器製作	操作/實作、講授、討論。
10 04/25	燈光渲染與鏡頭設定	燈光渲染技巧	操作/實作、講授、討論。
11 05/02	燈光渲染與鏡頭設定	燈光渲染技巧	操作/實作、講授、討論。
12 05/09	3D 動態操作	鏡頭設置與算圖設定	操作/實作、講授、討論。
13 05/16	3D 動態操作	關鍵影格設定與動態操作	操作/實作、講授、討論。
14 05/23	3D 動態操作	分鏡設定技巧	操作/實作、講授、討論。
15 05/30	動畫合成與後製	動畫串接與合成	操作/實作、講授、討論。
16 06/06	動畫合成與後製	後製特效製作	操作/實作、講授、討論。
17 06/13	期末作業繳交	期末作業繳交	作業/習題演練。
18 06/20	期末作業繳交	期末作業繳交	作業/習題演練。

◎課程要求：

攜帶筆記

◎成績考核

課堂參與討論 10%

期中考 30%

期末考 40%

操作/實作 20%

◎參考書目與學習資源

3D 動畫導論 3D 人物建模

- 1.請尊重智慧財產權、使用正版教科書並禁止非法影印。
- 2.請重視性別平等教育之重要性，在各項學生集會場合、輔導及教學過程中，隨時向學生宣導正確的性別平等觀念，並關心班上學生感情及生活事項，隨時予以適當的輔導，建立學生正確的性別平等意識。