

國立嘉義大學107學年度第2學期教學大綱

課程代碼	10723740033	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)	洪楙淳(藝術系)
學分(時數)	2.0 (2.0)	上課班級	藝術系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 maya	晤談時間	
課程大綱網址	https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10723740033		
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

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

◎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：

學習完整之3D動畫製作

◎教學進度：

週次	主題	教學內容	教學方法
01 02/19	角色建模(1)	動畫角色建模講解	作業/習題演練、操作/實作。
02 02/26	角色建模(2)	角色建模技巧	作業/習題演練、操作/實作。
03			作業/習題演練、操

03/05	角色建模(3)	角色建模技巧	作/實作。
04 03/12	角色精模製作與貼圖(1)	角色UV拆解	作業/習題演練、操作/實作。
05 03/19	角色精模製作與貼圖(2)	角色貼圖上色	作業/習題演練、操作/實作。
06 03/26	骨架建置與綁定(1)	骨架設置概念	作業/習題演練、操作/實作。
07 04/02	骨架建置與綁定(2)	骨架設置與綁定	作業/習題演練、操作/實作。
08 04/09	骨架建置與綁定(3)	骨架設置與綁定	作業/習題演練、操作/實作。
09 04/16	期中考	期中作業	作業/習題演練。
10 04/23	角色動作設定(1)	控制器製作	作業/習題演練、操作/實作。
11 04/30	角色動作設定(2)	控制器歸類	作業/習題演練、操作/實作。
12 05/07	角色動作設定(3)	動態設置	作業/習題演練、操作/實作。
13 05/14	攝影機動態(1)	攝影機運鏡方式	作業/習題演練、操作/實作。
14 05/21	攝影機動態(2)	攝影機架設	作業/習題演練、操作/實作。
15 05/28	mentalRay算圖設定(1)	分層算圖概念	作業/習題演練、操作/實作。
16 06/04	mentalRay算圖設定(2)	算圖設定選項	作業/習題演練、操作/實作。
17 06/11	mentalRay算圖設定(3)	算圖後製	作業/習題演練、操作/實作。
18 06/18	期末考	期末作業	作業/習題演練。

◎課程要求：
需具備良好的立體概念，課堂需自備筆記

◎成績考核
課堂參與討論5%
期中考30%
期末考40%
操作/實作25%

◎參考書目與學習資源
maya2015

◎教材講義
* 請勿侵害本課程教材講義之著作權,未經許可不得任意轉載分享

- 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。