朝陽科技大學 096學年度第1學期教學大綱
Production of 3D Animation 3D動畫製作

當期課號	1990	Course Number	1990
授課教師	謝毓琛	Instructor	Hsieh,Yu Chen
中文課名	3D動畫製作	Course Name	Production of 3D Animation
開課單位	傳播藝術系(四日)三B	Department	
修習別	選修	Required/Elective	Elective
學分數	3	Credits	3
課程目標	1.使學生了解瞭解3D動畫製作的過程及知識(知識) 2.能具備3D動畫製作之能力(技能) 3.能具備3D動畫製作之專業態度(態度) 4.能了解動畫製作(其他)	Objectives	Introduction of basic 2D animation and 3D animation, Students can understand the difference between 2D animation and 3D animation and have ability to make a 2D animation about 1 minute. It's a course that connects to the course "3D animation production". The course includes both animation theory and production.
教材	MAYA自學手冊 作者：蘇懷旭/著 出版社：文魁資訊 ISBN：9861255591	Teaching Materials	MAYA自學手冊 作者：蘇懷旭/著 出版社：文魁資訊 ISBN：9861255591
成績評量方式	平時作業佔百分之六十 出席率與上課表現百分之二十 期末專題百分之二十	Grading	weekly assignment perfomance accounts 60% class attitude accounts 20% Final project accounts 20%
教師網頁	http://www.pbase.com/chester_hsieh		
教學內容	教學目標： 1.引導進入3D電腦動畫的世界、明白3D動畫的創作觀念 2.建構學生操作3D動畫軟體的基本技巧 3.能跟上數位媒體設計的演進、靈活掌握最新之數位媒體 4.培養成爲一流3D動畫師之國際宏觀 教學大綱： 一、3D電腦動畫簡介 二、3D電腦動畫軟體簡介 三、Maya介面操作介紹 四、Maya建模練習 五、NURBS系統建模 六、Polygon系統建模 七、Sub-div系統建模 八、Maya動畫設定基礎概論 九、骨架設定 十、IK, FK設定 十一、動作設定 十二、動作練習 十三、電腦上色設定 十四、影片合成與後製 十五、外掛模組應用 十六、專題練習	Syllabus	Course Goals： 1.Lead students into a world of 3D animation, make students realize the creating of 3D animation. 2.Develop students the skill of operate 3D animation software 3.Keep up with the trend of digital multi-media design and master the latest digital multi-media power. 4.Cultivate the best 3D animator that has a worldwide perspective. Syllabus 1.3D animation introduction 2.An overview of 3d software 3.Introduction to Maya operating interface 4.Maya modeling 5.NURBS Modeling 6.Polygon Modeling 7.Sub-div modeling 8.Maya animation setting basis 9.Skeleton setting 10.IK,FK 11.Movement setting 12.Movement practice 13.Rendering 14.Film Comosition and editing 15.Plug-in modules application 16.Project practice

尊重智慧財產權，請勿非法影印。