

朝陽科技大學  
101學年度第2學期教學大綱

當期課號	1996	中文科名	3D角色綁縛與動畫
授課教師	黃俊明	開課單位	視覺傳達設計系
學分數	2	修課時數	3
修習別	專業選修	開課班級	日間部四年制2年級 A班
類別	一般課程		

本課程與系所培養學生核心能力關聯度	高度關聯	中高關聯	中度關聯	中低關聯	低度關聯
國際視野與創意思考能力。			✓		
專業倫理與團隊協調能力。					✓
數位媒體應用與整合能力。	✓				
視覺美感與造形表現能力。	✓				
專業知能與實務執行能力。	✓				
專案企劃與設計管理能力。					✓

**本課程培養學生下列知識：**

本課程教學內容主要在3D角色綁縛與設定。以觀念解說, 實際上線操作使學生對Logo Motion, 路徑運動, 表情運動, 逆向關節動作, 角色綁縛, 角色設定, 角色動畫有基礎的概念及執行能力。

- 1.了解動畫原理以及在3D之實際運用
- 2.具3D角色綁附與設定之執行能力
- 3.具3D表情動畫之執行能力與傳達能力
- 4.具3D角色姿態、動作之基本表現能力與傳達溝通能力。

The goal of this class is to provide students with the ability and knowledge to be able to independently execute a portfolio of their work in 3D rigging and setup. The class will cover stop motion, logo motion, skeleton setup, inverse kinematics, rigid skin, character constraint, blend shape, and facial expression. Students with some experience in 3D rigging and setup will benefit from learning more about the problem-solving aspects of 3D rigging and setup on real world case.

**每週授課主題**

- 第01週：關鍵影格動畫
- 第02週：動態圖像運用
- 第03週：表情運動
- 第04週：簡易角色設定與綁附
- 第05週：作業討論
- 第06週：第一次作業評圖
- 第07週：剛性綁附
- 第08週：走路運動
- 第09週：逆向關節設定
- 第10週：動畫多媒體教學
- 第11週：作業討論
- 第12週：第二次作業評圖
- 第13週：手臂與肩膀綁附
- 第14週：逆向Spline Solver設定
- 第15週：角色走路循環運動
- 第16週：頭部設定
- 第17週：作業討論
- 第18週：第三次作業評圖

**成績及評量方式**

作業評圖：75%  
學習態度：10%  
出席率：15%

**證照、國家考試及競賽關係**

- Autodesk Maya 3D 動畫設計認證
- 全國技專院校電腦動畫競賽

## 主要教材

1. Character Rigging and Animation / SYBEX.(教科書)

## 參考資料

書名：Learning Maya Foundation 作者：Autodesk 出版年(西元)： 出版社：SYBEX

## 建議先修課程

1.3D數位建模

## 教師資料

教師網頁：<http://www.cyut.edu.tw/~jerryhuang151/>

E-Mail：[jerryhuang151@yahoo.com.tw](mailto:jerryhuang151@yahoo.com.tw)

Office Hour：

星期一,第8~9節,地點:R-234;

星期二,第5~6節,地點:R-234;

分機:4402

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。