

朝陽科技大學
102學年度第2學期教學大綱

當期課號	3330	中文科名	3D角色綁縛與動畫
授課教師	林佳鴻	開課單位	視覺傳達設計系
學分數	2	修課時數	2
修習別	專業選修	開課班級	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。	✓				
專業認知能與實務設計執行能力。	✓				
專案企劃與設計管理能力。					✓

本課程培養學生下列知識：

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：Maya角色動畫介紹
- 第02週：設定Keyframe技巧、Graph Editor, Create Lattice等
- 第03週：期中作品腳本繳交與討論。
- 第04週：Motion Path動態路徑介紹。
- 第05週：第一個作業10%：彈跳球
- 第06週：Bind skin 技巧：Rigid Bind方法與調整技巧如 Create Flexor等等
- 第07週：Bind skin 技巧：Smooth Bind方法與調整技巧如 Add influence, Pa
- 第08週：介紹Constrain概念與作法
- 第09週：期中作品發表與討論
- 第10週：示範一個角色的設法如眼睛設定constrain到IK到動作基本練習
- 第11週：期末作品腳本繳交與討論。
- 第12週：角色走路之基本動作練習與示範。
- 第13週：角色動作要領示範
- 第14週：角色動作要領示範
- 第15週：角色動作要領示範
- 第16週：角色動作要領示範
- 第17週：角色動作要領示範
- 第18週：期末作品發表與討論

成績及評量方式

- 彈跳球：10%
- 期中作業：一支5~10秒的動畫片：30%
- 期末作業：一支10~15秒的動畫片：40%
- 出席與平時表現：20%

證照、國家考試及競賽關係

本課程無證照、國家考試及競賽資料。

主要教材

1.老師自編教材(教科書)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

本課程無建議先修課程

教師資料

教師網頁：<http://www.cyut.edu.tw/~jeromelin2006/>

E-Mail：jeromelin2006@cyut.edu.tw

Office Hour：

星期二,第5~6節,地點:D-304.1;

星期三,第5~6節,地點:D-304.1;

分機:4804

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。