

朝陽科技大學
110學年度第2學期教學大綱

當期課號	2459	中文科名	3D光影與動畫設計
授課教師	吳信成	開課單位	資訊管理系
學分數	3	修課時數	3
		開課班級	日間部四年制2年級 A班
修習別	專業選修		
類別	一般課程		

本課程培養學生下列知識：

本課程的課程目標：1.知識：讓同學了解3D算圖軟體的技術，創造出具有特色之動畫視覺風格。2.技能：使學生能夠使用光影與算圖，以技術講解搭配實作，了解動畫影像成形的原理及動畫的製作。3.態度：激發學生學習動機，增加觸類旁通與自主學習。4.其他：培養學生團隊合作的能力。

- 1.學生能了解光線與材質的關係。
- 2.學生能了解動畫場景與角色之光影設定及運用。
- 3.學生能了解3D動畫的原理與動畫法則。
- 4.學生能學會角色動畫製作的技能。
- 5.學生能學會角色動作捕捉的使用。

Course objectives 1. Knowledge: Let students understand the technology of 3D graphics software and create a distinctive animated visual style. 2. Skills: enable students to use light and shadow and calculations, technical explanations and implementations, to understand the principles of animation image formation and animation production. 3. Attitude: motivate students to learn motivation, increase contact bypass and independent learning. 4. Other: Ability to develop student teamwork . 1. Students need to understand the relationship between light and materials

每週授課主題

- 第01週：課程介紹、連結控制方式
- 第02週：層級關係
- 第03週：骨架設定基礎
- 第04週：機械物件骨骼綁定與動畫製作-1
- 第05週：機械物件骨骼綁定與動畫製作-2
- 第06週：連結控制方式
- 第07週：控制器的類型
- 第08週：動畫約束
- 第09週：期中考
- 第10週：有機生物骨架搭建
- 第11週：Mixamo線上動作資料庫的使用
- 第12週：人物角色綁定
- 第13週：快速綁定工具的使用
- 第14週：Maya外掛骨架系統的安裝與使用流程
- 第15週：Human IK 套用 MOCAP 動作資料
- 第16週：動畫編輯器
- 第17週：動畫控制
- 第18週：期末考

成績及評量方式

期中考：30%
期末考：30%
平時作業與課程參與度：40%

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.自己動手做主角：MAYA 3D動畫 X 建模精彩技巧吳旻書 佳魁資訊97898637969852018/08/301(教科書)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

- 1.電腦動畫

教師資料

教師網頁：<https://www.youtube.com/user/isonwu>

E-Mail：ison.wu@gmail.com

Office Hour：

星期二,第5~6節,地點:R-312;

星期四,第3~4節,地點:R-312;

分機:4846、4846

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。