

南台科技大學 103 學年度第 2 學期課程資訊

課程名稱	3D 基礎動畫
課程編碼	F0D32002
系所代碼	0F
開課班級	四技資傳二乙
開課教師	盧祐德
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	二 4 5 6 教室 L410
必選修	選修
課程概述	本課程主要教授進階 3D 動畫設計，並課程學習中練習操作骨架設定、角色動作安排、Curve Editor 動畫設定，分子動力學特效等相關技術。
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1.使學生瞭解 3D 電腦動畫製作觀念和流程（知識） 2.能具備 3D 電腦動畫製作的基本技法和能力（技能） 3.能具備電腦動畫及視覺效果從業人員之專業態度（態度） 4.能瞭解我國數位內容產業發展情形（其他）
課程大綱	<p>一、課程簡介：課程目的、進度、評分方式</p> <p>二、動畫產業概論：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.動畫產業市場分析 2.三維動畫製作流程分析 <p>三、腳本企劃：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.動畫創作原理及腳本企劃提案 2.動畫分鏡規劃 <p>四、動畫系統與介面：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.介面導覽，2.模組及層級架構分析 <p>五、動畫模型製作：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.各式模型的構成屬性分析介紹 2.基礎模型工具和雕塑 3.模型雕塑進階整合 4.角色及場景模型製作 5.動畫材質貼圖製作 6.電腦動畫場景與燈光架設 <p>六、動畫動作設定</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.動畫動態設定 2.動畫時間與關鍵影格動作控制 3.電腦動畫影片的拍攝技巧與攝影機設定

	4.動畫算圖處理 七、專案研討 1.專案製作與討論
英文大綱	1. Skeleton 2. Skinning 3. Rigging 4. Animation 5. Curve editor 6. Particle Flow 7. Max Scripting
教學方式	
評量方法	
指定用書	3ds Max 2015 自學の王道
參考書籍	Autodesk 3ds Max 2014: Autodesk Official Training Guide / Autodesk
先修科目	應具備基礎 3D 建模能力。
教學資源	
注意事項	此課程需上機練習與實作。
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	3ds Max 證照
輔導考照 2	