

重新查詢

友善列印

0982學期 課程基本資料

系所 / 年級	數媒系 2年級	課號 / 班別	00U00165 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	動畫(二)	科目英文名稱	Animation(2)
主要授課老師	范光義	開課期間	一學年之下學期
人數上限	60 人	已選人數	59人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / H305 / 星期2第02節
第1週 / 第18週 / H305 / 星期2第03節
第1週 / 第18週 / H305 / 星期2第04節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

教學綱要

一、教學目標(Objective) 1.建立運用數位媒材設計創作「電腦動畫」影片的基本能力。2.掌握電腦動畫造形設計、製作技巧與執行程序。3.培養電腦動畫影片製作之基礎能力，經由實作獲得專業技能。

二、先修科目(Pre Course) 動畫(一)

三、教材內容(Outline) 自編教材

四、教學方式(Teaching Method) 講授、示範、小組研討、課堂上機練習、專題實作

五、參考書目(Reference)
1 書名: 3D電腦動畫及數位特效
作者: Isaac V. Kerlow 出版社: 全華
2 書名: 創意3D動畫短片製作
作者: Jeremy Cantor 出版社: 基峰

2010/2/23 1.課程說明 2.作業要求 3.成績考評

范光義

2010/3/2 3D動畫概觀

范光義

2010/3/9 基本物件移動與設定-1

范光義

2010/3/16 基本物件移動與設定-2

范光義

2010/3/23 變形特效與分子運動

范光義

2010/3/30 動力學模擬-Rigid Body

范光義

2010/4/6 動力學模擬-Soft Body

范光義

2010/4/13 期中進度討論

范光義

六、教學進度(Syllabi)	2010/4/20 期中作業發表	范光義
	2010/4/27 UV貼圖-1	范光義
	2010/5/4 UV貼圖-2	范光義
	2010/5/11 角色表情製作-1	范光義
	2010/5/18 角色表情製作-2	范光義
	2010/5/25 角色骨架綁定-1	范光義
	2010/6/1 角色骨架綁定-2	范光義
	2010/6/8 期末進度討論-1	范光義
	2010/6/15 期末進度討論-2	范光義
	2010/6/22 期末發表	范光義

七、評量方式(Evaluation) (1)平時成績40% (2)期中作業30% (3)期末作業30%

八、講義位址(<http://>)

九、教育目標

重新查詢