

國立屏東大學視覺藝術學系 103 學年度第 2 學期

第 1 次課程委員會會議紀錄

時間：民國 104 年 5 月 26 日（星期二）中午 12 時 10 分

主席：張主任繼文

記錄：鄭雅今

出席人員：如簽到名冊

壹、宣讀上次會議決議案執行情形：

國立屏東大學視覺藝術學系 102 學年度第 2 學期第 2 次課程會議決議事項執行情形記載表(通過，准予備查)

案由	決議	執行單位
擬請檢視 103 學年度第 1 學期開課課表草案，提請討論。	通過，提送教務處課務組。	視覺藝術學系
擬請檢視 103 年度系課程評鑑資料，提請討論。	通過，彙整相關資料印刷成冊送評鑑委員審查。	視覺藝術學系

貳、主席報告：

參、工作報告：

肆、提案討論：

提案一

提案單位：李學然老師

案由：擬新增本系專業課程「3D 骨架控制」，新增課程申請表如附件一，請討論。

說明：

一、3D 角色骨架控制，需要邏輯清晰、條理分明，嚴格，對於藝術科系學生而言，是較為複雜而難以掌握的技術。然而，由於骨架控制沒有做好，會導致之後動畫角色的動作藝術難以順利發揮，因此有必要循序漸進，有系統而紮實地做好骨架設計與控制器的製作訓練。

二、刪除科目：ART3104 玻璃藝術創作(3 學分)。

辦法：通過後，提送系務會議及院課程委員會複審。

決議：照案通過。

提案二

提案單位：李學然老師

案由：擬新增本系專業課程「3D 燈光與圖像」，新增課程申請表如附件二，請討論。

說明：

一、本系 3D 動畫作品的美術表現未能充分發揮。原因在於：3D 動畫課程中，多數初學者均將精力置於技術的鑽研，容易忘記動畫藝術最核心的美術能力，是藉由 3D 燈光與圖像的表現，呈現創作者針對場景與角色的藝術理念。因此有必要循序漸進，有系統而紮實地做好 3D 燈光與圖像的訓練。

二、刪除科目：ART3105 雷射藝術創作(2 學分)。

辦法：通過後，提送系務會議及院課程委員會議複審。

決議：照案通過。

伍、臨時動議：

陸、散會：同日 13:30

國立屏東大學 新增課程申請表

開課單位名稱	視覺藝術學系			申請日期	年 月 日
課程中文名稱	3D 骨架控制			選 修 別	☐ 必修 ☒ 選修
課程英文名稱	3D Skeleton and Control			先修科目	3D 繪圖導論
總學分數/時數	3/3	每學期開課學分數/時數	3/3	選課人數(限額)	30
課程類別/學科領域	動畫遊戲組				
預訂開課年級	☒ 大學部 二年級下學期 ☐ 研究所				
開設本課程需要性	3D 角色骨架控制，需要邏輯清晰、條理分明，嚴格，對於藝術科系學生而言，是較為複雜而難以掌握的技術。然而，由於骨架控制沒有做好，會導致之後動畫角色的動作藝術難以順利發揮，因此有必要循序漸進，有系統而紮實地做好骨架設計與控制器的製作訓練。				
開設本課程教師所需之專業背景	擁有 3D 動畫製作經驗並對 3D 角色骨架控制有專業認識。				
本校是否已開設相關課程	☐ 是；課程名稱/開課單位： ☒ 否				
需配合之儀器設備、圖書及教學資源	視覺藝術系多媒體動畫教室				
教	教學目標	1.本課程兼顧創意發想與技術實務，全面而系統地講解如何製作 3D 角色骨架控制。 2.課程以 3D 角色的製作流程為主線，引導學生由認識工具為開端，按部就班製作 3D 角色骨架，設計出方便控制的角色。 3 經過有系統而紮實地做好訓練後，能游刃有餘地製作雙足角色以及四足角色結構的骨架與控制器。			

學 大 網	課程綱要	第01週： 3D 動作工具-約束 Constrain 第02週： 3D 動作工具-驅動 Driven 及連結 Connection 第03週： 角色動作示範 第04週： 人類全身骨架製作(一) 第05週： 人類全身骨架製作(二) 第06週： 人類角色控制器製作(上)腳部、手部 第07週： 人類角色控制器製作(中)頭部、全身 第08週： 人類角色控制器製作(下)肩膀、手指、其他 第09週： IK spline handle 第10週： FK 與 IK 概念 第11週： Smooth Bind 技巧 第12週： 低面數模型控制動作 第13週： Blend Shape 與 Bind Skin 結合 第14週： 四足動物骨架設計(一) 第15週： 四足動物骨架設計(二) 第16週： 四足動物骨架控制器製作(一) 第17週： 四足動物骨架控制器製作(二) 第18週： 期末考
	核心能力	CY1 跨領域藝術之創意與表達能力 CY3 數位及造形藝術之專業知識與應用能力 CY4 美學素養之藝術實踐與展演能力
	能力指標	CY11 具備運用多元媒材的藝術表達能力 CY12 具備敏覺、流暢、變通的思考力 CY13 具備藝術創作、藝術批評、藝術史、美學的綜合能力 CY31 具備數位藝術專業知能的創作與創新能力 CY32 具備造形藝術專業知能的創作與創新能力 CY33 具備藝術的專業表述與評論能力 CY41 具備欣賞與解釋審美態度與經驗的分項能力 CY42 具備評述與應用藝術哲學的分項能力 CY43 具備應用視覺藝術與多元文化的統合能力
	授課方式	操作示範 結合理論與實務操作 分組討論與綜合座談 期末報告
	評量方式	出席 20% 課堂討論 10% 課堂發表 70%
	主要讀本	Maya 2 Character Animation (New Riders 出版，Tim Coleman, Sherri Sheridan, Nathan Vogel 合著) Learning Maya 2015 The Modeling & Animation Handbook
註： 1.本案經____學年度第____學期第____次系課程委員會議、____學年度第____學期第____次院（中心）課程委員會議通過（由開課單位填寫） 2.本案經____學年度第____學期第____次課程委員會議通過（由教務處填寫）		

2014-08-28 課務組製

大 綱	課程綱要	1. 基本燈光原理、照明來源、照明方式 2. 光線的性質、光線的位置、光線的時間點 3. 燈光的目的、光線類型、三點打光 4. Maya 燈光種類、Maya 燈光參數、燈光其它應用 5. 深度貼圖陰影、光跡追蹤陰影、mental ray 陰影 6. 陰影連結、彩色陰影 7. 鏡頭語言、鏡頭運動 8. Maya 攝影機類型、攝影機顯示設定 9. 符合實拍影片、攝影機特效、攝影機切換 10. 材質與貼圖 11. 拆解 UV 技巧 12. Maya 與 Mudbox 製作流程 13. 節點編輯器 14. 太陽光與天空光、最終聚集 15. 基本影像照明、製作動態反射貼圖 16. 自然光源、人工光源 17. 汽車材質設定、光源設定、建立算圖圖層 18. 圖層混色製作、汽車烤漆材質
	核心能力	CY1 跨領域藝術之創意與表達能力 CY3 數位及造形藝術之專業知識與應用能力 CY4 美學素養之藝術實踐與展演能力
	能力指標	CY11 具備運用多元媒材的藝術表達能力 CY13 具備藝術創作、藝術批評、藝術史、美學的綜合能力 CY31 具備數位藝術專業知能的創作與創新能力 CY32 具備造形藝術專業知能的創作與創新能力 CY33 具備藝術的專業表述與評論能力 CY41 具備欣賞與解釋審美態度與經驗的分項能力 CY43 具備應用視覺藝術與多元文化的統合能力
	授課方式	操作示範 結合理論與實務操作 分組討論與綜合座談 期末報告
	評量方式	出席 20%、課堂討論 10%、課堂發表 70%
	主要讀本	1. Digital Lighting and Rendering / Jeremy Birn. New Riders 2. Maya 光與材質的視覺藝術鄧永堅 著 上奇 出版

註：

1. 本案經____學年度第____學期第____次系課程委員會議、____學年度第____學期第____次院（中心）課程委員會議通過（由開課單位填寫）
2. 本案經____學年度第____學期第____次課程委員會議通過（由教務處填寫）