

## 三维动画

### 【3D Animation】

#### 一、基本信息

课程代码：【1050010】

课程学分：【4】

面向专业：【数字媒体技术】

课程性质：【系级必修课】

开课院系：【信息技术学院数字媒体技术系】

使用教材：【CINEMA 4D R20 实用教程 任媛媛 人民邮电出版社 2019.06】

参考书目：【C4D 三维动画设计与制作 周永强 电子工业出版社 2020.09】

【Cinema 4D R19 从入门到精通 亿瑞设计 清华大学出版社 2019.06】

【Cinema 4D R21 从入门到精通 方国平 电子工业出版社 2020.06】

课程网站网址：无

先修课程：【视觉构成原理 2050138 (2)、三维模型设计与制作 (2)】

#### 二、课程简介

“三维动画”是数字媒体技术专业的专业必修课，总学时为 32 学时。“三维动画”课程是一门集技术应用和实践操作为一体的综合性课程，主要内容包括三维基础动画、角色骨骼绑定、三维群组动画、动画渲染等。本课程使用三维制作软件 C4D，通过理论结合案例讲授三维动画的基本流程，采用课堂和课后训练的形式训练学生的实际应用能力，达到学生能够以团队的方式协作制作三维动画短片的能力。同时通过课堂分阶段演讲分享制作流程中的心得体会，也锻炼了学生的表达能力以及团队合作能力。本课程是数字媒体技术专业的主线课程，有承上启下综合锻炼学生的作用。

#### 三、选课建议

该课程适合数字媒体技术专业的学生在第五学期时选修，学生具备一定的专业知识基础、具备专业软件操作的能力。

#### 四、课程与专业毕业要求的关联性

专业毕业要求	关联
LO11:能领会用户诉求、目标任务，正确表达自己的观点，具有专业文档的撰写能力。	
LO21:能根据环境需要确定自己的学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。	●
LO31:工程素养：掌握数学、自然科学知识，具有工程意识，能结合计算机、数字媒体技术相关专业解决复杂工程问题	
LO32:软件开发：掌握主流设计技术、程序设计思维以及相关数据库技术，具备建设可运行于多种终端网站的能力	
LO33:系统运维：系统地掌握计算机硬件、软件的基本理论、基本知识，具备保障系统运行与维护基本技能。	
LO34:素材采集与处理：掌握数字媒体的基本理论、主流数字媒体应用软件使用技术，具备素材的采集、存储、处理以及传输的能力。	
LO35:三维设计与制作：熟悉并了解三维设计与制作全部流程，掌握物体构造原理以及三维空间运动规律，运用三维软件实现三维建模以及动画短片的设计与制作，具备建模、贴图、绑定、灯光、特效、渲染以及合成的能力。	●
LO36:虚拟现实设计与制作：熟悉虚拟现实基本原理，掌握虚拟现实产品设计与制作流程及主流的设计、集成平台，具备结合相关硬件实现虚拟现实产品的内容制作和应用开发的能力。	
LO41:遵守纪律、守信守责；具有耐挫折、抗压力的能力。	
LO51:能与团队保持良好关系，积极参与其中，保持对信息技术发展的好奇心和探索精神，能够创新性解决问题。	●
LO61:能发掘信息的价值，综合运用相关专业知识和技能，解决实际问题。	
LO71:愿意服务他人、服务企业、服务社会；为人热忱，富于爱心，懂得感恩。	
LO81:具有基本外语表达沟通能力，积极关注发达国家和地区信息技术发展新动向。	

#### 五、课程目标/课程预期学习成果

序号	课程预期学习成果	课程目标 (细化的预期学习成果)	教与学方式	评价方式
1	L0212	能搜集、获取达到目标所需要的学习资源，实施学习计划、反思学习计划、持续改进，达到学习目标。	进行三维制作规划和设计的讨论	讨论和演讲
2	L0353	掌握三维设计与制作全流程，选用合理的工具（平台），能够完成三维产品的设计与制作。	教师分析讲授方法，学生根据建构法则进行三维制作	作业考查
3	L0354	熟悉三维渲染的基本技术原理以及三维特效的制作技术，能够根据产品的需求，选择适合的工具体（渲染器等），完成作品的特效、渲染输出及后期合成。	训练使用三维软件进行三维制作	作业考查

4	L0514	了解行业前沿知识技术。	学习并使用较新的 三维技术	
---	-------	-------------	------------------	--

## 六、课程内容

### 1. 基础动画

#### 知识点：

了解动画界面的具体工具和属性

理解基本变形器动画、路径动画、动力学模拟的具体使用方法

掌握各种动画过程中变形器的使用方法和注意事项及制作效果

**重点：**动画曲线的认识和使用。

**难点：**掌握不同动画形势如何能够紧密配合的使用方法。

### 2. 角色骨骼绑定及控制器的建立

#### 知识点：

了解角色动画的制作流程，理解角色动画基本原理，理解骨骼、约束、控制器的基本概念。

掌握在三维软件中角色动画的基本方法，学习骨骼绑定系统的使用，控制器如何绑定骨骼并进行肢体控制

**重点：**理解角色动画的骨骼创建，以及约束、IK、FK 的具体使用方法，能够进行表情动画的绑定。

**难点：**掌握在三维软件中骨骼动画的工作原理，能够结合 mixamo、动捕进行动画制作。

### 3. 三维群组动画

#### 知识点：

了解集群动画的原理和群组动画的方法。

理解自然现象模拟的动画原理，以及群集动画的具体概念

掌握使用粒子动画、毛发动画、拓扑动画的基本使用方法。

**重点：**理解的自然模拟以及集群动画的具体使用方法。

**难点：**理解掌握不同渲染器与集群动画之间结合使用的原则，掌握集群动画模拟使用的具体方法。

## 七、课内实验名称及基本要求

序号	实验名称	主要内容	实验时数	实验类型	备注
1	三维基础动画	掌握一般动画规律及实现方法	8	设计型	
2	角色骨骼绑定	建好的角色进行骨骼绑定的能力。内容包括：熟悉骨骼绑定的一般性规律，包括骨骼的分配，各类控制器以及约束的使用，以及动画制作。	4	设计型	

3	三维群组动画	使用 Animate 模块的相关工具实现集群、群组动画	4	设计型	
---	--------	-----------------------------	---	-----	--

## 八、评价方式与成绩

总评构成 (X)	评价方式	占比
X1	大作业 (三维短片制作)	40%
X2	课堂练习 (课堂作业)	30%
X3	课堂表现 (考勤、课堂提问等)	20%
X4	学生互评 (组长组内评分)	10%

撰写人：张贝贝

系主任审核签名：张贝贝

审核时间：2023.2