

朝陽科技大學
101學年度第1學期教學大綱

當期課號	2036	中文科名	3D渲染與視覺特效
授課教師	林佳鴻	開課單位	視覺傳達設計系
學分數	2	修課時數	3
修習別	專業選修	開課班級	日間部四年制3年級 A班
類別	一般課程		

本課程與系所培養學生核心能力關聯度	高度關聯	中高關聯	中度關聯	中低關聯	低度關聯
國際視野與創意思考能力。			✓		
專業倫理與團隊協調能力。					✓
數位媒體應用與整合能力。	✓				
視覺美感與造形表現能力。	✓				
專業知能與實務執行能力。	✓				
專案企劃與設計管理能力。					✓

本課程培養學生下列知識：

本課程教學內容主要在3D角色動畫、著色等。以實際上線操作使學生對平滑綁附、剛性綁附、權重設定、姿態設定、影響物體、彈性器、非線性動畫與進階臉部動畫材質貼圖、打燈光影、控制著色、特效與合成有更深入之了解及執行能力。

- 1.具3D進階角色綁附與設定之執行能力。
- 2.具3D角色動畫之執行能力與傳達能力。
- 3.具極短篇動畫故事表達能力。
- 4.具3D場景之造形、貼圖、光影之執行與表現能力。

The goal of this class is to provide students with the ability and knowledge to be able to independently execute a portfolio of their work in 3D character animation. The class will cover pose setup, rigid skin, smooth skin, influence object, flexor, non-linear animation, and advance facial expression. Students with some experience in 3D character animation will benefit from learning more about the problem-solving aspects of 3D character animation on real world case.

每週授課主題

- 第01週：打光、Spot Light 設定、intensity curve, color curve
- 第02週：Spot Light 設定, color curve
- 第03週：Ambient Light, Directional Light, Point Light, Vol
- 第04週：Light linking
- 第05週：Light Fog
- 第06週：Environment fog, Volume Primitives, Light glow
- 第07週：Hypershade 技巧Color, transparency, ambient, bump, t
- 第08週：2D texture
- 第09週：3D texture, 3D paint
- 第10週：3D cloud, solid fractal, crater, Render setting
- 第11週：UV texture Editor
- 第12週：Mapping
- 第13週：手的UV
- 第14週：Raytracing
- 第15週：Raytracing
- 第16週：Mental ray
- 第17週：Mental ray
- 第18週：期末作品發表與討論

成績及評量方式

證照、國家考試及競賽關係

- Autodesk Maya 3D 動畫設計認證

主要教材

- 2.老師自編講義(教科書)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

本課程無建議先修課程

教師資料

教師網頁：<http://www.cyut.edu.tw/~jeromelin2006/>

E-Mail：jeromelin2006@cyut.edu.tw

Office Hour：

分機：

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。