

**朝陽科技大學**  
**103學年度第1學期教學大綱**

當期課號	2651	中文科名	3D動畫製作
授課教師	許志宇	開課單位	資訊與通訊系
學分數	3	修課時數	3
		開課班級	日間部四年制2年級 A班
修習別	專業選修		
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
運用數學、科學及資通訊知識的能力。	✓				
設計與執行實驗及分析數據的能力。				✓	
執行資通訊工程實務所需技術與使用工具的能力。	✓				
設計資通訊應用系統及開發軟硬體的能力。				✓	
計畫管理、有效溝通及團隊合作的能力。				✓	
發掘、分析及解決問題的能力。				✓	
持續關切時事議題、瞭解科技發展對社會影響及自我學習的習慣與能力。				✓	
認知專業倫理與社會責任的重要性。					✓

**本課程培養學生下列知識：**

3D 動畫目前在電影與遊戲程式中被廣泛應用，本課程在引領學生進入 3D 動畫的領域，並訓練學生們能進行3D建模、材質運用、打光效果、相機運鏡和影格製作，使其具有在各行各業應用 3D 軟體的能力。

- 1.學習和了解3D動畫製作技術
- 2.能操作3D軟體進行建模、材質運用、打光與相機運鏡
- 3.瞭解人物運動時的動作特徵
- 4.瞭解時間軸與影格製作
- 5.能進行3D動畫的實務製作

3D animation and game programs currently in the film is widely used. In order to lead students into the program in the field of 3D animation. It is necessary to train students capable of manipulating 3D modeling, materials, lighting effects, camera, camera and frame. Students are able to use 3D software for any applications.

**每週授課主題**

- 第01週：3D動畫概論
- 第02週：3D軟體功能介紹
- 第03週：3D軟體操作介紹
- 第04週：3D軟體操作\_建模
- 第05週：3D軟體操作\_材質運用
- 第06週：3D軟體操作\_光線設計
- 第07週：3D軟體操作\_相機運鏡
- 第08週：期中報告(1)
- 第09週：期中報告(2)
- 第10週：期中報告(3)
- 第11週：人物運動時的動作特徵
- 第12週：3D電腦動畫應用\_3D物件的造型設計
- 第13週：3D電腦動畫應用\_3D物件的組合
- 第14週：3D電腦動畫應用\_3D物件的動作
- 第15週：3D電腦動畫實作\_時間軸與影格製作
- 第16週：期末報告(1)
- 第17週：期末報告(2)
- 第18週：期末報告(3)

**成績及評量方式**

- 期中考：30%
- 期末考：30%
- 平時作業及出席：20%
- 隨堂模擬測驗：20%

## 證照、國家考試及競賽關係

■TQC+電腦繪圖概論與數位色彩配色

## 主要教材

1.相關投影片與網站資料(iLMS數位學習系統)

## 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/~tccnchsu/>

E-Mail：[tccnchsu@cyut.edu.tw](mailto:tccnchsu@cyut.edu.tw)

Office Hour：

星期二,第3~4節,地點:L-729;

星期四,第3~4節,地點:L-729;

分機:7802

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。