

朝陽科技大學
105學年度第2學期教學大綱

當期課號	3535	中文科名	電腦動畫
授課教師	洪國龍	開課單位	資訊管理系
學分數	3	修課時數	3
開課班級	四年制2年級 A班		
修習別	專業必修		
類別	一般課程		

本課程與系所培養學生能力指標關聯度：

核心能力	能力指標	高度關聯	中度關聯	低度關聯
資訊技能於資訊系統之應用能力。	系統設計及開發	✓		
資訊技能於資訊系統之應用能力。	系統維護及管理		✓	
資訊技能於資訊系統之應用能力。	前端介面設計及管理	✓		
資管相關時事議題認知與自主學習能力。	自主學習能力	✓		

本課程培養學生下列知識：

1. 知識：介紹及使學生熟悉3D電腦動畫製作的工具與技術 2. 技能：使學生能夠利用3dsmax設計3D物件、場景及動畫 3. 態度：培養學生主動學習的態度 4. 其他：培養學生團隊合作的能力

1. 學生需了解3D物件的編輯方法
2. 學生需了解基本動畫的技術
3. 學生需了解3D物件的貼圖技術
4. 學生需能學會動畫剪接技術
5. 學生需學會3D動畫的合作開發

The theory and practical design of computer animation will be introduced. The entire process of computer animation theory will be covered. This process includes the geometry modeling, re-shape / modification of the objects, animation variables setup (including the motion path, lighting, shading, texture mapping, transforming system, video post, ... and so on). Also, the basic concepts of computer graphics and multimedia design will be introduced. The computer software of 3D Studio Max will be used to illustrate the examples. The students need do the exercises and homework on the IBM compatible PC to fully understand the computer animation process. A final project, integrated with the techniques discussed in class, needed to be turn in for the final grade.

每週授課主題

- 第01週：課程簡介、認識3ds Max
- 第02週：基本幾何物件與編輯器堆疊的使用
- 第03週：修改器(Modifier)與模型的修改
- 第04週：Edit Poly建模 (1)
- 第05週：Edit Poly建模 (2)
- 第06週：基本的動畫製作
- 第07週：材質與貼圖的設定與編輯(1)
- 第08週：材質與貼圖的設定與編輯(2)
- 第09週：期中考
- 第10週：影像的後製作處理
- 第11週：燈光與攝影機的運用
- 第12週：3ds Max 動畫進階技巧
- 第13週：物理模擬系統 (MassFX)
- 第14週：粒子系統運用
- 第15週：Biped人物動作系統
- 第16週：專題討論 (1)
- 第17週：專題討論 (2)
- 第18週：期末考

成績及評量方式

- 平時成績：10%
- 期中考：30%
- 平時作業：30%
- 期末考：30%

證照、國家考試及競賽關係

本課程無證照、國家考試及競賽資料。

主要教材

1.天下3D學園 3ds max 呂瑞城上奇出版社978-986-2575-24-6(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/~klhung/>

E-Mail：klhung@cyut.edu.tw

Office Hour：

星期三,第4~X節,地點:T2-908;

星期四,第1~2節,地點:T2-908;

分機:4223

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。