

朝陽科技大學
107學年度第2學期教學大綱

當期課號	3512	中文科名	3D數位建模
授課教師	吳信成	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3年級 A班
修習別	專業必修		
類別	一般課程		

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：課程介紹與認識3D電腦動畫
- 第02週：Maya基本工具的使用-1
- 第03週：Maya基本工具的使用-2
- 第04週：Polygon模型與應用-物件造型製作-1
- 第05週：Polygon模型與應用-物件造型製作-2
- 第06週：建模綜合練習-1
- 第07週：建模綜合練習-2
- 第08週：建模綜合練習-3
- 第09週：期中考
- 第10週：材質與貼圖的使用
- 第11週：UV Texture Editor的使用方法-1
- 第12週：UV Texture Editor的使用方法-2
- 第13週：Arnold著色引擎-1
- 第14週：Arnold著色引擎-2
- 第15週：燈光與攝影機
- 第16週：算圖與影像合成之運用
- 第17週：動畫控制
- 第18週：期末考

成績及評量方式

期中考：30%
期末考：30%
平時作業與課程參與度：40%

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.自己動手做主角：MAYA 3D動畫 X 建模精彩技巧吳旻書佳魁資訊97898637969852018(教科書)
- 2.<https://www.youtube.com/user/isonwu>(教師網頁)

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://masoncg.myweb.hinet.net/>

E-Mail：ison.wu@gmail.com

Office Hour：

星期二,第5~6節,地點:M-208.1;

星期三,第3~4節,地點:M-208.1;

分機:7857

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。