

朝陽科技大學
109學年度第1學期教學大綱

當期課號	2704	中文科名	電腦動畫
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	日間部四年制2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：使學生能夠使用3D軟體製作模型與設計材質 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.學生能瞭解3D電腦動畫軟體的編輯方法。
- 2.學生能瞭解多邊形的建模的技術。
- 3.學生能瞭解材質的製作技術。
- 4.學生能學會UV拆分的能力。
- 5.學生能學會PBR材質與貼圖設計的製作技術。

1. Knowledge: Introducing and familiarizing students with tools and techniques for 3D computer animation 2. Skills: enable students to use 3D software to create models and design materials 3. Attitude: foster students' attitude towards active learning 4. Other: Ability to develop student teamwork

每週授課主題

- 第01週：課程介紹與認識3D電腦動畫
- 第02週：認識Maya介面與基本工具的使用
- 第03週：Polygon多邊形建模指令的使用
- 第04週：使用Polygon多邊形建模功能製作案例-1
- 第05週：使用Polygon多邊形建模功能製作案例-2
- 第06週：建模綜合練習-1
- 第07週：建模綜合練習-2
- 第08週：PBR材質的使用
- 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：使用Substance Painter製作貼圖
- 第14週：燈光與攝影機
- 第15週：整合遊戲引擎-1
- 第16週：整合遊戲引擎-2
- 第17週：動畫入門與使用
- 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：<https://www.youtube.com/user/isonwu/>

E-Mail：ison.wu@gmail.com

Office Hour：

星期三,第3~4節,地點:M-208.1;

星期四,第5~6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。