

97-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	3D動畫製作(一)	科目序號 / 代號	2527 / VDH1009
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	二年制在職專班3年1班
任課教師	葉育恩	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(日)567 / G506	授課語言別	中文

課程簡介

無

課程大綱

--

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

成績稽核

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教材及專業期刊導讀				

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	3D動畫基本製作概念介紹、現況分析國內外網站導覽MAYA基本模組介紹。	20	20	20	20	20
2	物件產生、軸心切換、歷史堆疊介紹、多邊形建模 Nurbs 建模 Subdiv細分建模差異分析強化整體有效建模流程概念					

◦

3	Channel Box、Attribute Editor、Hyper Graph Editor、Hyper Shade Editor 介紹	20	20	20	20	20
---	---	----	----	----	----	----

4	Camera setup 攝影機設定	20	20	20	20	20
5	Polygon Modeling 多邊型建模(一)多邊型建模流介紹、多邊型次物件編輯說明	20	20	20	20	20
6	Polygon Modeling 多邊型建模(二)Extrude Face Tool、Split Polygon Tool Bevel 工具介紹	20	20	20	20	20
7	Polygon Modeling 多邊型建模(三)Merge Vertices Merge Edge Combine Booleans 工具介紹	20	20	20	20	20
8	Polygon Modeling 多邊型建模(四)Texture Mapping 多邊型貼圖設定	20	20	20	20	20
9	Polygon Modeling 多邊型建模(五)多邊型汽車建模專案製作Part 1	20	20	20	20	20
10	Polygon Modeling 多邊型建模(六)多邊型汽車建模專案製作Part 2	20	20	20	20	20
11	Maya 材質編輯模組介紹(一)Hyper Shade Editor 面板介 材質基本上色 與調整	20	20	20	20	20
12	Maya 材質編輯模組介紹(二)不同材質類型說明與應用	20	20	20	20	20
13	Maya 材質編輯模組介紹(三)2D貼圖的製作與調整	20	20	20	20	20
14	Maya 材質編輯模組介紹(四)3D貼圖製作與調整	20	20	20	20	20
15	Maya 材質編輯模組介紹(五) 特殊材質的使用	20	20	20	20	20
16	Camera Effect 攝影機與環境效果製作	20	20	20	20	20
17	Introduction to Maya Lighting ---MAYA 燈光基本設定	20	20	20	20	20
18	Shadow Effect -----陰影效果調整	20	20	20	20	20