

朝陽科技大學
102學年度第2學期教學大綱

當期課號	3595	中文科名	3D電腦繪圖
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
修習別	專業選修	開課班級	四年制2年級 A班
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 電腦繪圖目前在電影與遊戲程式中被廣泛應用，本課程的目標在引領學生進入 3D 電腦繪圖的領域，使其具有應用 3D 軟體在各行各業、包含媒體、出版、建築等行業的實務能力。以訓練學生們具備3D 電腦繪圖策劃概念與執行3D 電腦繪圖軟體操作的能力。

- 1.學習和了解3D電腦繪圖
- 2.具備操作3D電腦繪圖軟體的能力
- 3.提升3D電腦繪圖的知識
- 4.獲得實務的經驗
- 5.奠定3D電腦繪圖英文的基礎

3D computer graphics and game programming in the film is currently being widely used. The objective of the course in 3D computer graphics is to lead students into the field of the 3D software applications in all fields of media, publishing, construction and other industries. The course is to train students with the concept of 3D computer graphics the planning and have ability to operate 3D computer graphics software.

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

本課程無證照、國家考試及競賽資料。

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/~tccnchs/>

E-Mail：tccnchs@cyut.edu.tw

Office Hour：

星期四,第1~2節,地點:L-729;

星期五,第1~2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。