

**朝陽科技大學**  
**103學年度第1學期教學大綱**

當期課號	2082	中文科名	3D數位建模
授課教師	黃俊明	開課單位	視覺傳達設計系
學分數	2	修課時數	3
修習別	專業選修	開課班級	日間部四年制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
創意思考與問題解決能力。		✓			
專業倫理與團隊協調能力。				✓	
數位媒體應用與整合能力。	✓				
視覺美感與造形表現能力。	✓				
專業知能與實務執行能力。	✓				
專案企劃與設計管理能力。					✓

**本課程培養學生下列知識：**

本課程教學內容主要在3D電腦動畫之建模與渲染。以實際上線操作使學生對多邊形建模、人物建模、自由曲線建模、材質上色、UV貼圖、打光應用等有基本之了解。

- 1.熟悉3D多邊形角色建模之執行能力。
- 2.具3D場景建模之執行能力。
- 3.了解3D自由曲線建模之基本觀念與執行能力
- 4.具打光、色彩、紋理、貼圖之基本觀念與執行能力

The goal of this class is to provide students with the ability and knowledge to be able to independently execute a portfolio of their work in 3D modeling and rendering. The class will cover polygon modeling, character modeling, NURBS modeling, color, texture, mapping, UV texture mapping, lighting, and rendering. Students with some experience in 3D modeling and rendering will benefit from learning more about the problem-solving aspects of 3D modeling and rendering on real world case.

**每週授課主題**

- 第01週：教學大綱簡介、Maya介面介紹、低面數多邊形建模
- 第02週：低面數多邊形建模
- 第03週：基礎多邊形建模
- 第04週：角色建模基礎
- 第05週：人頭建模
- 第06週：第一次作業評圖
- 第07週：人體建模基礎
- 第08週：人體建模實例
- 第09週：自由曲線觀念
- 第10週：自由曲線建模技巧
- 第11週：自由曲線建模實例
- 第12週：第二次作業評圖
- 第13週：媒體教學
- 第14週：自由曲線建模實例
- 第15週：燈源觀念、打光技巧、色採材質觀念
- 第16週：貼圖、UV貼圖拆解
- 第17週：人頭UV貼圖，作業討論
- 第18週：第三次作業評圖

**成績及評量方式**

作業評圖：75%  
出席率與學習態度：25%

**證照、國家考試及競賽關係**

- Autodesk Maya 3D 動畫設計認證

**主要教材**

- 1.Learning Maya/Modeling/SYBEX(教科書)

## 參考資料

本課程無參考資料!

## 建議先修課程

1.數位影像處理

## 教師資料

教師網頁：<http://www.cyut.edu.tw/~jerryhuang151/>

E-Mail：[jerryhuang151@cyut.edu.tw](mailto:jerryhuang151@cyut.edu.tw)

Office Hour：

星期三,第8~9節,地點:R-234;

星期四,第5~6節,地點:R-234;

分機:4402

[關閉](#) [列印](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。