

**朝陽科技大學**  
**104學年度第1學期教學大綱**

當期課號	3341	中文科名	3D數位建模
授課教師	林佳鴻	開課單位	視覺傳達設計系
學分數	2	修課時數	2
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能力指標關聯度**

核心能力	能力指標	高度 關聯	中 度 關聯	低 度 關聯
視覺美感與造形表現能力	運用不同媒體的藝術形式與手法，進行創作。	✓		
	分析圖像、版面及質材、樣式設定，以製作品。		✓	
	運用手繪與電腦等相關技術，呈現作品。	✓		
	運用2D或3D技術傳達設計的概念及構想。	✓		
數位媒體應用與整合能力	整合媒體素材。		✓	

**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：Maya介面和操作介紹,NURBs.Polygon介紹
- 第02週：Primitive, 車子
- 第03週：Primitives基本型作車
- 第04週：車,月亮太陽等Hierarchy instance, duplicates
- 第05週：Revolve,第一個作業交
- 第06週：loft
- 第07週：Planar, extrude
- 第08週：Extrude, boundary
- 第09週：Bevel, bevel plus,字的做法
- 第10週：算圖介紹render setting
- 第11週：Birail, 第二次作業
- 第12週：校外教學
- 第13週：Circular fillet
- 第14週：Create polygon, extrude, append to polygon
- 第15週：Polygon手
- 第16週：Hypershade簡介
- 第17週：打光簡介
- 第18週：期末作品總評與檢討

**成績及評量方式**

- 第一個作業：15%
- 第二個作業：30%
- 期末作業：35%
- 出席與平時表現：20%

## 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.老師自編教材(教科書)

## 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/~jeromelin2006/>

E-Mail：[jeromelin2006@gmail.com](mailto:jeromelin2006@gmail.com)

Office Hour：

星期二,第5~6節,地點:D-305;

星期四,第8~9節,地點:D-305;

分機:4804

[關閉](#) [列印](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。