

朝陽科技大學
105學年度第1學期教學大綱

當期課號	2165	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	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
創意思考與問題解決能力	應用美術技巧與創意、設計及開發數位內容。	✓		
視覺美感與造形表現能力	運用手繪與電腦等相關技術，呈現作品。	✓		
視覺美感與造形表現能力	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	進行視訊和音訊的剪接合成以及效果製作。	✓		
專業知識與實務執行能力	運用相關的知識技能以及設備製作影像。	✓		

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, Render setting,車,月亮太陽等Hierarchy ins
- 第03週：Revolve, loft ,Planar, 第一個作業交
- 第04週：Extrude, boundary ,Bevel, bevel plus,字的做法
- 第05週：國慶日放假
- 第06週：算圖介紹render setting Birail, Insert isoparm, attach
- 第07週：intersect surface, trim
- 第08週：Create polygon, extrude, append to polygon 第二個作業交N
- 第09週：Create polygon, extrude, append to polygon 飛機作法
- 第10週：手的作法示範
- 第11週：臉的作法
- 第12週：臉的作法
- 第13週：臉的作法
- 第14週：身體作法
- 第15週：身體作法
- 第16週：Hypershade簡介 打光簡介
- 第17週：放假
- 第18週：期末作品總評與檢討

成績及評量方式

- 出席與平時表現：20%
- 第一個作業：10%
- 第二個作業：20%
- 第三個作業：20%
- 期末作業：30%

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.教師自編講義(自製教材)

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

Office Hour：

星期二,第5~6節,地點:D-304.1;

星期五,第5~6節,地點:D-304.1;

分機:7184、4804

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。