

南台科技大學 102 學年度第 1 學期課程資訊

課程名稱	3D 數位模型
課程編碼	F0N11301
系所代碼	0F
開課班級	夜四技資傳二甲
開課教師	蕭弘林
學分	2.0
時數	2
上課節次地點	四 13 14 教室 L410
必選修	選修
課程概述	本課程將以電腦三維立體軟體工具的介紹及原理運用，並藉由範例講解，使學生學習動畫、影視及數位遊戲的模型建構，以達到數位模型製作的基礎能力。
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1.使學生了解動畫、影視及遊戲建模製作的觀念和流程（知識） 2.能具備三維立體模型製作的基本技法和能力（技能） 3.能具備電腦動畫、影視及數位遊戲之視覺效果從業人員之專業態度（態度） 4.能了解我國數位內容產業發展情形（其他）
課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> 1.介面及工具運用原理 2.物件的構成屬性與層級編輯 3.建模原理和操 作介紹：曲線與曲面構造 4.曲面基礎建模實例講解 5.建模原理和操作介紹：面與多邊形構造 6.多邊形類型建模實例講解 7. 燈光、材質觀念說明與操作 8.貼圖製作、編輯及圖像的渲染 9.數位模型專題製作
英文大綱	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interfaces of three-dimentional animation packages 2. Constitutions of geometry objects 3. Introductions of modeling concept and procedure 4. Examples for B-spline modeling 5. Examples for ploygon modeling 6. lighting applications in virtual space environments 7. shading and texture mapping 8. Mapping projections and geometry rendering 9. digital modeling workshops

教學方式	
評量方法	
指定用書	
參考書籍	蔡遵弘、楊中岳/MAYA 魂(動畫製作及特效應用實務)/松崗出版/2006
先修科目	
教學資源	
注意事項	
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	