

南臺科技大學 106 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	F0D36A01
課程中文名稱	虛擬場景製作
課程英文名稱	Virtual Studio Setting Learning
學分數	3.0
必選修	選修
開課班級	四技資傳三甲 四技資傳三乙
任課教師	盧祐德
上課教室(時間)	週二第 1 節(L505) 週二第 2 節(L505) 週二第 3 節(L505)
課程時數	3
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	本課程的目的在於創作 3D 的影視虛擬場景，經由對一般場景創作軟體的運用到專業虛擬攝影棚場景設計軟體的學習，學習者須能設計各種不同功能的虛擬場景，並了解場景模型雕塑與影像合成整合的概念。
先修科目或預備能力	基礎影視製作、剪輯原理與實務、3D 數位模型、3D 基礎動畫
課程學習目標與核心能力之對應	※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標 ----- 1.美學於虛擬場景製作之應用，--，9 美學與影像創作 2.虛擬場景節目企劃與製作能力，--，10 影片企畫與製作 3.動畫相關知識及技術於虛擬場景製作之應用，--，13 動畫創作 4.多媒體於虛擬場景製作之應用，--，14 多媒體設計與管理
中文課程大綱	1.課程介紹 2.場景的設計流程與概念 3.場景於虛擬影視中的運用 4.場景設計軟體的介紹 5.場景模型 Polyon 雕塑 6.場景模型 NURBS 雕塑 7.場景模型 Subdivision 雕塑 8.材質貼圖製作、算圖設定 9.期中作品評審 10.光線控制

	<p>11.場景配合技巧 12.模型雕塑整合 13.場景合成 14.類型場景創作分析 15.場景整合運用演練 16.專案演練 17.期末作品評審 18.期末考</p>
英/日文課程大綱	<p>1.Course Introduction 2.3D Setting Design Processes 3.Application of Virtual Setting Design 4.Introduction to the design software interface 5.Useing Polyon tool for Scene modeling 6.Useing NURBS tool for Scene modeling 7.Useing Subdivision tool for Scene modeling 8.Texture & Rendering setting 9.Midterm 10.Lighting setting 11.Scene compound 12.Virtual Scene integrating Test 13.Types of Scene analysis 14.Final project discussion 15.Final project Evaluation 16.Final exam</p>
課程進度表	<p>week1.課程介紹 week2.場景的設計流程與概念 week3.場景於虛擬影視中的運用 week4.場景設計軟體的介紹 week5.場景模型 Polyon 雕塑 week6.場景模型 NURBS 雕塑 week7.場景模型 Subdivision 雕塑 week8.材質貼圖製作、算圖設定 week9.期中作品評審 week10.光線控制 week11.場景配合技巧 week12.模型雕塑整合 week13.場景合成 week14.類型場景創作分析</p>

	<p>week15.場景整合運用演練</p> <p>week16.專案演練</p> <p>week17.期末作品評審</p> <p>week18.期末考</p>
教學方式與評量方法	<p>※課程學習目標，教學方式，評量方式</p> <p>-----</p> <p>美學於虛擬場景製作之應用，課堂講授，作業</p> <p>虛擬場景節目企劃與製作能力，實作演練，作業</p> <p>動畫相關知識及技術於虛擬場景製作之應用，分組討論，作業</p> <p>多媒體於虛擬場景製作之應用，實作演練，作業</p>
指定用書	<p>書名：3ds Max 2016 室內設計速繪與 V-Ray 絕佳亮眼展現</p> <p>作者：邱聰倚, 姚家琦, 黃婷琪</p> <p>書局：基峰</p> <p>年份：2016</p> <p>ISBN：9789864760329</p> <p>版本：初</p>
參考書籍	3ds Max 擬真實務精粹與 VR 環景 / 王迦滿 / 佳魁 / 2017
教學軟體	3dsMax Maya
課程規範	