

## 南臺科技大學 106 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	J0D33N01
課程中文名稱	3D 電腦繪圖
課程英文名稱	3D Computer Graphic
學分數	3.0
必選修	選修
開課班級	四技商設二甲
任課教師	翟清雄
上課教室(時間)	週二第 4 節(T0807) 週二第 5 節(T0807) 週二第 6 節(T0807)
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	此課程主要重點在於如何運用軟體製作 3d 電腦動畫.使學員能在未來運用軟體製作出豐富且有趣的動畫影像.在 3D 電腦動畫中學員將開始學習製作 3D 模型技巧與貼圖與最後成品輸出的技術學習.以完成這階段 3D 電腦動畫學習重點.
先修科目或預備能力	具有 phtoshop 與 After Effect 操作能力者為佳
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.了解如何使用 3D 電腦繪圖軟體，--，2 多媒體知識 2.學生能夠具備熟練操作的能力，--，3 數位設計技能 3.運用 3D 電腦繪圖軟體進行創作，--，1 設計知識 4.數位影像美學的養成，--，12 藝術美學 5.技術知識相當程度仰賴外文網站與書籍，需同時培養適度的外文閱讀能力，--，7 外文應用
中文課程大綱	單元一 ◎ 基礎綜合操作練習(6h 房屋製作) 單元二 ◎ 攝影機、燈光、跑圖架構介紹(3h 範例分析) 單元三 ◎ Polygon modeling 介紹 (9h 生物製作) 單元四 ◎ Nuburs modeling 介紹(6h 飛機製作) 單元五 ◎ 2d、3d 貼圖系統與 uv 貼圖方式介紹(6h 範例分析) 單元六 ◎基礎動畫介紹(6h 遊樂園動態製作) 單元七 ◎基礎骨架動畫設定(6h 人物行走製作)

	單元八 ◎分子運動(6h 噴氣的茶壺)
英/日文課程大綱	單元一 First Maya Basic Exercise(6h---House Building) 單元二 Camera、Light、Rendering(3h---examples to explain) 單元三 Polygon modeling(9h---RUBY Fish Modeling) 單元四 Nuburs modeling(6h---Battleplane Building) 單元五 2d、3d、uv Shading and Texturing(9h---Examples to Explain) 單元六 Introduction to Maya Animation(6h---park Building) 單元七 Further Animation Topics(6h---Creating an Walk Cycle) 單元八 Maya Dynamics(6h---Animation a Particle Effect:Steam)
課程進度表	
教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 了解如何使用 3D 電腦繪圖軟體，--，-- 學生能夠具備熟練操作的能力，--，-- 運用 3D 電腦繪圖軟體進行創作，--，-- 數位影像美學的養成，--，-- 技術知識相當程度仰賴外文網站與書籍，需同時培養適度的外文閱讀能力， --，--
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	