

# 南臺科技大學 107 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	K0N15C01
課程中文名稱	3D 模型技法
課程英文名稱	3D Animation
學分數	3.0
必選修	選修
開課班級	夜四技多樂二甲
任課教師	楊智傑
上課教室(時間)	週一第 12 節(T0709) 週一第 13 節(T0709) 週一第 14 節(T0709)
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	培養學生對模型造形風格方面的設計能力，著重動畫、遊戲作品中常用的角色、建築物以及交通工具等進行設計訓練。
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	<p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標</p> <p>-----</p> <p>1.3D 建模概念與基本操作 ，--，1 專業知識</p> <p>2.幾何物件建模技術 ，--，2 實務技能</p> <p>3.2D 放樣建模技術 ，--，2 實務技能</p> <p>4.面片建模技術 ，--，2 實務技能</p> <p>5.多邊形建模技術 ，--，2 實務技能</p> <p>6.低面數建模技術 ，--，2 實務技能</p>
中文課程大綱	<p>1. 貼圖方法</p> <p>(1)UVW Map 貼圖座標貼圖</p> <p>(2)Unwrap UVW 展平貼圖</p>

	<p>(3)程序貼圖</p> <p>2. 材質設定與貼圖繪製</p> <p>(1)質感設定</p> <p>(2)材質設計</p> <p>(3)貼圖繪製</p> <p>3. 燈光設定</p> <p>(1)一般燈光設定方法</p> <p>(2)各種光線效果</p> <p>(3)Post Effects 後效製作</p> <p>4. 角色造形設計</p> <p>(1)劇情背景設定</p> <p>(2)角色個性與特徵設定</p> <p>(3)服飾與配件設定</p> <p>5. 建築物設計</p> <p>(1)古文明建築風格</p> <p>(2)各國特徵建築風格</p> <p>(3)未來建築</p> <p>6. 交通工具設計</p> <p>(1)運動機能設定</p> <p>(2)武裝及武器設定</p> <p>(3)外觀設計</p>
英/日文課程大綱	
課程進度表	
<p>教學方式與評量方法</p>	<p>※課程學習目標，教學方式，評量方式</p> <p>-----</p> <p>3D 建模概念與基本操作</p> <p>，--，--</p> <p>幾何物件建模技術</p> <p>，--，--</p> <p>2D 放樣建模技術</p> <p>，--，--</p> <p>面片建模技術</p> <p>，--，--</p> <p>多邊形建模技術</p> <p>，--，--</p> <p>低面數建模技術</p> <p>，--，--</p>
指定用書	
參考書籍	

教學軟體	
課程規範	