

# 南臺科技大學 108 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	J0D34F01
課程中文名稱	3D 模型設計
課程英文名稱	3D Advanced Modeling
學分數	3.0
必選修	選修
開課班級	四技動畫二甲
任課教師	翟清雄
上課教室(時間)	週二第 4 節(T0811) 週二第 5 節(T0811) 週二第 6 節(T0811)
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	此課程為「3D 動畫基礎(1)」及「3D 模型技法」課程之延伸，由於已具備相關 3D 建模之技巧，此課程主要將以專案方向進行，例如角色的建模、車體的建模…等，以期能更精進 3D 建模之能力。
先修科目或預備能力	
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.精進 3D 軟體建模技巧，--，2 多媒體知識 2.精進 3D 軟體建模技巧，--，3 數位設計技能 3.培養自行設計創作之能力，--，6 創意思考 4.應用美學、造形之觀念，--，12 藝術美學 5.實作、技能性的資訊由於網路參考教材頗多、又以英文教材為佳，學生可從中培養自學與英文之閱讀能力。 ，--，7 外文應用 6.具備運用手繪工具完成設計作品的能力。 ，--，4 手繪設計技能
中文課程大綱	日用品建模（手機、鞋子…） 角色建模（人體、怪物…） 車體建模（機車、汽車…） 場景建模
英/日文課程大綱	Commodity modeling(mobile phone、Shoes) Character modeling(human body、monster)

	Car Body modeling(motorcycle、car) Scene modeling
課程進度表	<p>週次 內容</p> <p>1 Curve 編輯、成形、Surface 編輯、日用品建模</p> <p>2 Curve 編輯、成形、Surface 編輯、簡易角色建模</p> <p>3 Edit NURBS 功能、Surface 編輯、工業產品建模</p> <p>4 Edit NURBS 功能、Surface 編輯、場景建模</p> <p>5 Edit NURBS 功能、Surface 編輯、機具建模</p> <p>6 Edit NURBS 功能、Surface 編輯、機具建模</p> <p>7 NURBS 建模運用、車輛建模</p> <p>8 NURBS 建模運用、車輛建模</p> <p>9 期中考</p> <p>10 Polygon、Edit Mesh、Mesh Tools 功能、產品建模</p> <p>11 Polygon、Edit Mesh、Mesh Tools 功能、角色建模</p> <p>12 Polygon、Edit Mesh、Mesh Tools 功能、角色建模</p> <p>13 Polygon、Edit Mesh、Mesh Tools 功能、角色建模</p> <p>14 Polygon、Edit Mesh、Mesh Tools 功能、角色建模</p> <p>15 Polygon、Edit Mesh、Mesh Tools 功能、角色建模</p> <p>16 Polygon、Edit Mesh、Mesh Tools 功能、角色建模</p> <p>17 Polygon、Edit Mesh、Mesh Tools 功能、角色建模</p> <p>18 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>精進 3D 軟體建模技巧，課堂講授實作演練，作業實作實作</p> <p>精進 3D 軟體建模技巧，課堂講授實作演練，作業實作實作</p> <p>培養自行設計創作之能力，課堂講授實作演練，作業實作實作</p> <p>應用美學、造形之觀念，課堂講授實作演練，作業實作實作</p> <p>實作、技能性的資訊由於網路參考教材頗多、又以英文教材為佳，學生可從中培養自學與英文之閱讀能力。 ，課堂講授實作演練，作業實作實作</p> <p>具備運用手繪工具完成設計作品的能。 ，課堂講授實作演練，作業實作實作</p>
指定用書	<p>書名：</p> <p>作者：</p> <p>書局：</p> <p>年份：</p> <p>ISBN：</p> <p>版本：</p>
參考書籍	
教學軟體	Maya

課程規範	
------	--