

重新查詢

友善列印

0971學期 課程基本資料

系所 / 年級	數媒系 2年級	課號 / 班別	00U00001 / A
學分數	3學分	選 / 必修	必修
科目中文名稱	3D電腦繪圖	科目英文名稱	3D Computer Graphics
主要授課老師	范光義	開課期間	一學期
人數上限	58 人	已選人數	60人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / A303 / 星期1第02節
第1週 / 第18週 / A303 / 星期1第03節
第1週 / 第18週 / A303 / 星期1第04節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

教學綱要

一、教學目標(Objective)

1.因應數位媒體設計之應用需求為主，教授相關的3D模型製作技巧，使學生具備「3D電腦繪圖」技能。2.分析「3D電腦繪圖」在數位媒體產業之應用及發展，培養學生對「3D電腦繪圖」作品賞析之能力。3.建立如數位動畫製作、虛擬實境、3D互動設計等必須之模型製作觀念與能力。

二、先修科目(Pre Course)

三、教材內容(Outline)

1.建立「3D電腦繪圖」基本概念，介紹「3D電腦繪圖」的設計程序以及相關應用領域，並進行作品賞析。2.掌握「3D電腦繪圖」的造形設計要素與製作原理，課程涵蓋建模(Modeling)、材質(Texture)、燈光設定(Lighting)、算圖(Rendering)、合成(Compositing)、輸出(Output)等「3D

四、教學方式(Teaching Method)

講授、示範、研討、課堂上機練習、專題實作

五、參考書目(Reference)

大躍進！Maya 2008 の動畫即效見本頼泓鋁頼泓鋁 MAYA 8.X材質與演算精粹王以斌?略p資訊

2008/9/16	1.課程說明 2.國內外動畫產業介紹 3.3D動畫基本概論&製作流程 4.作品欣賞	范光義
2008/9/23	1.介面認識 2.3D Model工具介紹	范光義
2008/9/30	NURBS建模(基本工具/Edit Curves)	范光義
2008/10/7	NURBS建模(基本工具/Edit Curves)	范光義
2008/10/14	NURBS建模與應用(Surfaces & Edit NURBS)	范光義
2008/10/21	NURBS模型與應用	范光義
2008/10/28	基礎材質與貼圖設定	范光義

六、教學進度(Syllabi)

2008/11/4 1.燈光設定與應用 2.影像合成處理
2008/11/11 期中作品發表
2008/11/18 Polygon模型製作
2008/11/25 Polygon模型應用
2008/12/2 Polygon模型應用
2008/12/9 Subdivision建模
2008/12/16 1.材質與貼圖進階設定 2.PaintEffects
2008/12/23 燈光應用與攝影機設定
2008/12/30 影像處理與特效合成
2009/1/6 期末作品進度討論
2009/1/13 期末作品發表

范光義
范光義

七、評量方式(Evaluation)

(1)平時成績40% (2)期中作業30% (3)期末專案作業30%

八、講義位址(<http://>)

九、教育目標

重新查詢