

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 / C
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	李政宗	開課期間	一學期
人數上限	20 人	已選人數	24人

### 起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / A303 / 星期2第07節  
第1週 / 第18週 / A303 / 星期2第08節  
第1週 / 第18週 / A303 / 星期2第09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.學習成效良好同學，將會熟練的運用3D電腦動畫於相關設計領域。 2.學習成效良好同學，將具備足夠的知識與能力以選修進階3D電腦動畫課程。

### 二、先修科目(Pre Course)

三、教材內容(Outline) 1.本課程將讓同學認識3D電腦動畫全貌。講授3D電腦動畫應用軟體的基礎製作技及相關設計概念。 2.學生將藉由有趣的範例與練習，學習製作建模(Modeling)、算圖(Rendering)和動畫(Animation)的基礎技術與方法。

### 四、教學方式(Teaching Method)

講授、媒體運用、專題實作、實(驗)習

### 五、參考書目(Reference)

2008/9/17	課程大綱說明 應用軟體操作介面簡介	李政宗
2008/9/24	1.建模(Modeling) -建模工具與相關概念介紹	李政宗
2008/10/1	1.建模(Modeling) -多邊型建模	李政宗
2008/10/8	1.建模(Modeling) -細分多邊型	李政宗
2008/10/15	1.建模(Modeling) -曲面建模	李政宗
2008/10/22	1.建模(Modeling) -建模層級管理與應用	李政宗
2008/10/29	2.算圖(Rendering) -算圖簡介	李政宗
2008/11/5	2.算圖(Rendering) -著色與photoshop之結合	李政宗

六、教學進度(Syllabi)	2008/11/12 2.算圖(Rendering)-貼圖	李政宗
	2008/11/19 2.算圖(Rendering)-燈光介紹與光影的控制	李政宗
	2008/11/26 2.算圖(Rendering)-燈光各種設定的控制	李政宗
	2008/12/3 3.動畫(Animation)-動畫簡介	李政宗
	2008/12/10 3.動畫(Animation)-互動元件的控制	李政宗
	2008/12/17 3.動畫(Animation)-動畫編輯介面的應用	李政宗
	2008/12/24 3.動畫(Animation)-路徑動畫與攝影機介紹	李政宗
	2008/12/31 3.動畫(Animation)-進階動畫相關設定的應用	李政宗
	2009/1/7 4.期末專題製作相關問題討論	李政宗
	2009/1/14 5.期末專題成果觀摩與討論	李政宗

七、評量方式(Evaluation) 本課程成績評量分學習態度與學習成效。學習態度包含出席狀況(30%)、課堂投入度(20%)  
學習成效包含平時作業(25%)、期末專題製作(25%)

八、講義位址(<http://>)

九、教育目標

重新查詢