

重新查詢

友善列印

0982學期 課程基本資料

系所 / 年級	資工系 3年級	課號 / 班別	64U00116 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	電腦圖學概論	科目英文名稱	Introduction to Computer Graphics
主要授課老師	莊政宏	開課期間	一學年之下學期
人數上限	52 人	已選人數	52人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / I627 / 星期4第07節
第1週 / 第18週 / I627 / 星期4第08節
第1週 / 第18週 / I627 / 星期4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)

介紹計算機圖學的相關原理與演算法，除了講述電腦圖學的基礎知識外，更著重在演算法的使用以及程式的寫作技巧，以啟發學生的思考，培養學生對於3D電腦圖學的興趣及其獨立研究與應用的能力。

二、先修科目(Pre Course)

計算機概論、程式設計

三、教材內容(Outline)

隨著電腦技術的快速發展，計算機圖學技術也有了更高一層的發展，CAD系統取代了傳統的手工設計，電視廣告也加入了許多電腦特效，電影、遊戲更大量運用了3D特效與虛擬實境技術，由此可見，計算機圖學的應用已經深入我們的生活中。既然計算機圖學的應用如此重要，想跨入這個設計領域，當然得先學習這方面的技術。本課程以大學部高年級學生為主要教授對象，學生必須具備基礎的程式能力，以便學習電腦圖學程式的寫作技巧以及相關演算法。

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)

- [1] 于萬波, 基於MATLAB的計算機圖形與動畫技術, 清華大學出版社 (簡體)
- [2] 唐榮錫等, 計算機圖學, 網奕資訊
- [3] Edward Angel, Interactive Computer Graphics: A Top-Down Approach Using OpenGL, 4th edition, Addison-Wesley.
- [4] Jeffrey J. McConnell, Computer Graphics: Theory Into Practice, Jones and Bartlett Publishers.

2010/2/25	課程簡介	莊政宏
2010/3/4	Matlab基本操作介紹	莊政宏
2010/3/11	Matlab繪圖與動畫製作	莊政宏
2010/3/18	曲線繪製	莊政宏
2010/3/25	曲面繪製	莊政宏
2010/4/1	GUI程式設計	莊政宏
2010/4/8	幾何造型	莊政宏

六、教學進度(Syllabi)	2010/4/15	隱藏面處理	莊政宏
	2010/4/22	期中專題	莊政宏
	2010/4/29	光照處理	莊政宏
	2010/5/6	虛擬實境介紹	莊政宏
	2010/5/13	虛擬實境製作(一)	莊政宏
	2010/5/20	虛擬實境製作(二)	莊政宏
	2010/5/27	碎形技術	莊政宏
	2010/6/3	基於影像的圖形繪製	莊政宏
	2010/6/10	三維變換	莊政宏
	2010/6/17	動畫製作	莊政宏
2010/6/24	期末專題	莊政宏	

七、評量方式(Evaluation) 平時成績(含出席率)40%、期中專題20%、期末專題40%

八、講義位址(<http://>)

九、教育目標

重新查詢

課程查系統 Viewable With Any Browser & 1024 x 768 Resolution

亞洲大學 41354 台中市霧峰區柳豐路500號 TEL: 886 + (0)4 + 2332-3456 FAX: 886 + (0)4 + 2331-6699 © Asia University, Taiwan