

| 課程大綱 | | | | | |
|------------------------|---|---|---------|-------|------|
| 部別 | 日間部 | 院別 | 人文與科學學院 | 學制 | 日四技 |
| 開課權責單位 | 數位文藝系 | 必(選)修 | 選修 | 學分/時數 | 3/3 |
| 先修科目 | 無 | | | | |
| 學程課程 | 動漫畫創意數位學習學程(選) | | | | |
| 課程名稱 | 3D電腦繪圖 | | | | |
| 教學目標 | 使學生認識3D電腦繪圖基本原理， 培養3ds Max軟體操作技巧， 進而能發揮創意，完成一完整作品 | | | | |
| 教學大綱 | 單元主題 | 內容綱要 | | | 參考節數 |
| | 簡介 | 電腦繪圖原理 | | | 3 |
| | 3ds MAX基本操作之一 | 3ds MAX軟體簡介 | | | 3 |
| | 3ds MAX基本操作之二 | 操作介面 | | | 3 |
| | 建立3D基礎物件之一 | 物件的操作與標準幾何物件 | | | 3 |
| | 建立3D基礎物件之二 | 延伸幾何物件 | | | 3 |
| | 建立3D基礎物件之三 | 形狀物件 | | | 3 |
| | 複合式物件建模之一 | Morph、Scatter、Conform操作 | | | 3 |
| | 課程複習 | 課程複習 | | | 3 |
| | 期中考 | 期中考 | | | 3 |
| | 複合式物件建模之二 | Boolean、Terrian、Loft操作 | | | 3 |
| | 立體物件的細部編修 | Editmesh、Editpoly操作 | | | 3 |
| | 變形功能的應用 | 修改器變形功能操作 | | | 3 |
| | 材質與彩現處理 | 貼圖、材質編輯與彩現操作 | | | 3 |
| | 燈光與攝影機 | 打光與攝影機製作 | | | 3 |
| | 基本動畫處理之一 | 動畫製作基礎 | | | 3 |
| | 基本動畫處理之二 | 動畫檔輸出轉換 | | | 3 |
| | 課程複習 | 課程複習 | | | 3 |
| | 期末考 | 期末考 | | | 3 |
| | 能力指標 | 具備中文分析能力(5%) 具備中文寫作能力(5%) 具有數位內容企畫能力(15%) 具有文化資產應用能力(10%) 具有平面設計媒體創作能力(10%) 具有數位影音媒體編輯製作能力(10%) 具有數位動畫媒體製作能力(30%) 具有數位教材設計與製作能力(5%) 具有電子書內容出版與製作能力(5%) 具有數位典藏綜合應用能力(5%) | | | |
| 請遵守智慧財產權及不得非法影印 | | | | | |

| 課程計畫(內容) | |
|--------------|---|
| 授課教師 | 劉嘉惠 |
| 授課班級 | 數位三善 |
| 授課方式 | 一般課程 |
| 上課節次 | 週三[2][3][4] (上課地點：M303) |
| 微型課程 | 無(請參閱課程資訊網) |
| 外語教學 | |
| 自編教材 或講義 | 說明：本課程是否自編教材或講義授課，並利用校內網路教學平台編寫或提供學生下載使用。 |
| 參考連結 | |
| 指定書目 | |
| 參考書目 | |
| 輔導證照 | |
| 課程評量比例 | |
| 課程評量方式 | |
| 課程教學策略 | |
| 電子信箱 | nancy@mail.sju.edu.tw |
| Office Hours | |
| 辦公室地點 | |

| 課程計畫(進度) | | |
|----------|-----------------|----------------|
| 教學進度 | 週次 | 主題與內容 |
| | 1 | 3D基礎概念介紹 |
| | 2 | 3D軟體簡介 |
| | 3 | 3D進階編輯工具 |
| | 4 | 認識3D模型構成元素 |
| | 5 | 基礎3D貼圖介紹 |
| | 6 | 基礎3D材質介紹 |
| | 7 | 進階3D材質應用 |
| | 8 | 期中考 |
| | 9 | 3D電腦繪圖設計作品賞析 |
| | 10 | 3D元件群組與編輯 |
| | 11 | 3D元件匯入與分享 |
| | 12 | 3D電腦繪圖基礎建模簡介 |
| | 13 | 3D進階建模設計 |
| | 14 | 3D場景動畫簡介 |
| | 15 | 基礎3D室內場景製作 |
| | 16 | 3D電腦繪圖室外場景設計 |
| | 17 | 分享各組實作3D電腦繪圖成果 |
| | 18 | 期末考 |
| 其他注意事項 | 請遵守智慧財產權及不得非法影印 | |