|  |  |
| --- | --- |
| **台灣首府大學** |  |
|  | **課程大綱** |  |
|  |  |  |
| 部別 : 大學日間部 | **１０8學年度第一學期** | 列印日期 : 2019/06/21 |

**遵守智慧財產權，不得非法影印**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 科目名稱 : 3D造型設計 | 開課班級 : 資多系三A | 學　　分 : 3.0 | 授課時數 : 3.0 | | 上課時間 : (三)5-7 | 上課教室 : A408 | 授課教師 : 李伯民 |  |  |  | |
| |  | | --- | | **1.課目概要** | | |  | | --- | | 修習這門課程主要是學習建模工具自己建構3D模型，並且透過一些進階的工具讓學生能夠更快速的完成模型的建構已經增進模型的細膩度。(1)為什麼要學習這門課程：3DMAX應用於建築景觀設計的視覺模擬應用已是行之有年的選擇，選擇3DMAX做建築設計的視覺模擬主要是它對應這方面的領域提供了相當多強大的解決方案，包括優良的建築結構體與景觀的建模架構，強大的標準燈光與真實燈光系統，隨套即可用的擬真材質與可輸出接近真實的LightTracer的彩現模組!(2)這門課程在學習什麼：本課程以範例練習的方式向學員講述建築與室內透視圖的製作。首先介紹製作透視圖中常見的模型，接下來透過步驟式教學讓學員了解如何為已經搭建好的場景設定材質、燈光、攝影機，並透過在V-Ray中進行一系列的著色設定最終輸出初始的透視圖，以及使用PhotoShop對初始透視圖進行後期處理，完美製作出最終透視圖(3)這門課程可以培養什麼能力：使得嚮往3D動畫世界者或想要增加3D製作效率者得以培養多媒體3D設計師、3D人物設計師、遊戲人物設計師、視覺特效者基本能力(4)學習這門課程的未來應用：讓學員在課程中能真正學習到業界的應用，順利進入相關產業! | | |
| |  | | --- | | **2.教學目標** | | (1)學習目標 在完成本課程後，同學將可以獲得下列目標： | | 在完成本課程後，同學將可以獲得下列目標：A.以範例練習的課程安排方式向學員講述建築透視圖的製作。首先介紹製作透視圖中常見的模型，接下來透過步驟式教學讓學員了解如何為已經搭建好的場景設定材質、燈光、攝影機，透過在V-Ray中進行一系列的著色設定最終輸出初始的透視圖，以及使用Photoshop對初始透視圖進行後期處理，完美製作出最終透視圖!B.而在每一種類別中教授簡單的製作技巧，學成後可以快速的做出簡單的成品，而在本門課程所學習到的技能與觀念，都有助於後續銜接的進階課程。完成本課程的同學將可以展現下列能力：由淺入深，可讓同學瞭解不同的範例建模與指令搭配並繪製各種材質。課程內容以主題式教學為主，並搭配大量的3ds Max的作品展示，並教授你製作技巧，讓你能夠做出引人矚目的作品! | | (2)學習成果 完成本課程的同學將可以展現下列能力： | |  | |
| |  | | --- | | **3.成績評定** | | (1)教學型態 | | 課程教學 | | (2)評量方式 | | 1.直接評量：(1)實作作品(報告、作業、專題製作等)25%(2)考試評量(平時考試、期中及期末考試等)45%(3)平時表現評量(出缺情況、學習態度等)30%2.間接評量：(1)教學意見調查(2)學生輔導訪談等 | |
| |  | | --- | | **4.課堂要求** | | 確實遵守上課時間，禁勿使用手機，共同維護教室整潔與秩序，按時完成課堂指派之練習作業，影印資料時請尊重智慧財產權， | |
| |  | | --- | | **5.教科書** |  |  |  | | --- | --- | | 1 | 書名 : 3ds Max 3D 設計與3ds Max design 2010國際能力指標考和教材 | | 作者 : 黃義淳　出版社 : 基峯資訊 | |
| |  | | --- | | **6.參考書** |  |  |  | | --- | --- | | 1 | 書名 : 3D遊戲創作達人 | | 作者 : 劉明昆　出版社 : 學貫 | |
| |  | | --- | | **7.Office Hour** |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 星期 | 節次 | 分機 | 位置 | E-mail | | 一 | 8 | 256 | TC627 | bormingl@tsu.edu.tw | |
| |  | | --- | | **8.教學進度表** |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | 週次與日期 | 內容 | 備註 | | 1　106/09/16～106/09/22 | 室內設計概論 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 2　106/09/23～106/09/29 | 傢俱模型製作 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 3　106/09/30～106/10/06 | 材質、燈光與算圖技巧操作 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 4　106/10/07～106/10/13 | 室內結構製作與空間建模 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 5　106/10/14～106/10/20 | Loft建模 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 6　106/10/21～106/10/27 | Mesh建模 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 7　106/10/28～106/11/03 | 建築結構基本元件製作 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 8　106/11/04～106/11/10 | 材質、燈光與算圖技巧操作 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 9　106/11/11～106/11/17 | 期中考試 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 10　106/11/18～106/11/24 | 住宅大樓與別墅模型製作 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 11　106/11/25～106/12/01 | V-Ray商業大樓外觀彩現 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 12　106/12/02～106/12/08 | 攝影機運用 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 13　106/12/09～106/12/15 | UV貼圖的拆解與縫合 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 14　106/12/16～106/12/22 | 基礎燈光 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 15　106/12/23～106/12/29 | 進階燈光一 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 16　106/12/30～107/01/05 | 進階燈光二 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 17　107/01/06～107/01/12 | 基礎動畫 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能  3.培養3D實作能力 | | 18　107/01/13～107/01/19 |  |  | |