



科目名稱 Course Title	3D建模(一) 3D Modelling (I)			課程代號 Course No.	BVE-107-01-A1
開課系級 Department	視覺特效學士學位學 程一年級甲班 特效一甲	學分數 Credit(s)	3	時數 Hour(s)	3
選別 Required or Elective	4-系必	開課別 Duration	半年 第一學期 Required,1st Semester		
授課教師 Instructor	梁世琪、黃種勇				
缺曠課規定 Attendance Policy	缺曠課時數(含事/病假)達授課總時數三分之一(18小時)以上者，學期成績以零分計。 Student will receive a semester grade of zero for a course if absences from class exceed one third (18 hrs) of total class hours.				
課程概要 Course Description	3D建模旨在教授學生建立立體模型的知識與技術，使學生了解建模的流程步驟與構成要素，訓練學生具備模型製作的方法和技巧，由淺入深地講解建模的實務技法和與其他主流軟體的整合使用，通過建模實例講解，使學生掌握建模的多邊形建模技術、NURBS建模技術、UV展開、貼圖製作等等。 The course aims to the knowledge of 3D model-techniques and train students to understand the steps, the methods and skills of creating 3D model. The course explains practical modeling techniques and the integration with other mainstream software, starting from the basics to more advanced topics. Through practical examples, students will specialize Polygon modeling, NURBS modeling techniques, UV mapping, Shader, and more...				
基本核心能力/系核心能力 Core Competency					
教學目標 Course Objectives	指導學生利用智慧型資料庫觀念建立3D物體造型，並運用技巧創造風格的動畫角色				
授課方式 Approach to Instruction	以CDIO導入，介紹基本製作方式及穿插實際操作3D動畫，再從習作中提取製作經驗來簡化未來的製作過程				
課程授課語言 Course language	本國語				
是否自編教材 Whether self-edited textbooks	是				
成績評定 Grading	◎平時評量 25%：出席，習作，習作的用心佔期中的5成 ◎期中評量 25%：於期中課堂上建立符合進度的3D模型 ◎期末評量 25%：於期中課堂上建立符合進度的3D模型 ◎其他評量 25%：期中至期末間的出席，習作，習作的用心均佔期末的5成				
教科書與參考書目 Textbooks and References	MAYA Character Animation · Secrets of the Pros				
聯絡方式 Contact Info	Line id raymond_9809				
備註 Remark	技術不斷提升的時代，工具軟體也不斷演變從深澀的操作界面朝向更多方便性，多邊性的智能操作，但工具軟體畢竟只是很厲害的工具，還得靠有經驗的操作者配合實戰製作經驗才能創造出生動的表演，再加上美學能力方能讓作品更具風格與獨特性(本課程執行CDIO)				

為保護與尊重他人之智慧財產權，請勿於合理使用範圍外，非法引用、影印或重製書籍以免觸法。

Please respect intellectual property rights when making handouts for students.



實踐大學一一三學年度第二學期 教學計畫表  
Course Syllabus, Academic Year 2024-2025(2nd Semester)

( 實際授課內容及成績評定，以教師上課時規定為準。 )

製表日期：114/4/21 頁次：2 / 2

週次 Weeks		進度內容 Syllabus
1	(02/16~02/22)	介紹本學期的教學目標及修正討論
2	(02/23~03/01)	配合靜止運動的3D物體細節及配件，屬C階段
3	(03/02~03/08)	繼續講解第2週的習作，屬C階段
4	(03/09~03/15)	針對第2週的習作拆解UV貼圖，屬D階段
5	(03/16~03/22)	配合運動的3D物體細節及配件，屬C階段
6	(03/23~03/29)	繼續講解第5週的習作，屬D階段
7	(03/30~04/05)	講解下階段的課程與配合事項
8	(04/06~04/12)	期中評量
9	(04/13~04/19)	根據第1至第6週的建模內容拆解UV，屬C階段
10	(04/20~04/26)	針對人物角色綁骨架，屬C階段
11	(04/27~05/03)	針對人物角色加IK，屬C階段
12	(05/04~05/10)	針對人物角色加控制項Set_Driven，屬C階段
13	(05/11~05/17)	人物角色綁定，屬C階段
14	(05/18~05/24)	設計動作，屬D階段
15	(05/25~05/31)	設計動作，屬D階段
16	(06/01~06/07)	設計鏡頭，屬I階段
17	(06/08~06/14)	期末評量
18	(06/15~06/21)	講解期末評量及一學期回顧與暑假自我學習方向
19	(06/22~06/28)	

為保護與尊重他人之智慧財產權，請勿於合理使用範圍外，非法引用、影印或重製書籍以免觸法。  
Please respect intellectual property rights when making handouts for students.