

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	3D電腦繪圖	科目序號/代號	2904 /PDD2099
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)56 /G313
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	張國賢 / 兼任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 造形藝術學系 /2年2班		

課程簡介與目標

3DS MAX 操作簡介與3D模型的製作




課程大綱

- 一.MAX視窗基本設定
- 二.MAX基本物件
- 三.MAX編修指令
- 四.MAX光源
- 五.MAX材質設定方式
- 六.物件製作
- 七.貼材質

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 1.具備藝術/設計專業知識的能力
-  2.執行藝術/設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
-  3.整合藝術/設計知識及技術的能力
-  4.發掘、分析及因應複雜藝術/設計問題的能力
- 5.具備計劃管理、有效溝通、尊重多元觀點與跨領域團隊合作的能力
- 6.認識時事議題，瞭解藝術/設計實務對環境、社會經濟及全球的影響，並培養持續學習的習慣與能力
- 7.具備專業倫理及認知社會責任

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A】
2.執行藝術/設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	50	2.1 2D、3D、素材，基本造形的實作能力。 2.2 素材與製程加工能力。	實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 課程參與度: 35% 成品製作: 20% 書面報告: 15%	加總: 100	50
3.整合藝術/設計知識及技術的能力	30	3.1 綜合理論與實務的能力。 3.2 培養美的感受力及知覺的敏銳性與判斷力。 3.3 具構思、草圖、模型、製作流程等一貫作業獨立完成的能力。	個案討論	期末考: 30% 課程參與度: 35% 成品製作: 20% 書面報告: 15%	加總: 100	30
4.發掘、分析及因應複雜藝術/設計問題的能力	20	4.1 培養創意思考的想像力。 4.2 跨領域複媒學習力。 4.3 培養藝術語彙的精準度。	個案討論	期末考: 30% 課程參與度: 35% 成品製作: 20% 書面報告: 15%	加總: 100	20

成績稽核

課程參與度: 35%
 期末考: 30%
 成品製作: 20%
 書面報告: 15%

書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
自編教材	軟體操作影片	張國賢

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程內容 相關規定 說明 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
2	單元1	實務操作(實驗、上機或實習等)
3	單元2	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞

4	單元3	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	單元4	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	單元5	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	單元6	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	單元7	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	單元8	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	單元9	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	單元10	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	單元11	實務操作(實驗、上機或實習等)
13	單元12	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	單元13	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	單元14	實務操作(實驗、上機或實習等)
16	單元15	實務操作(實驗、上機或實習等)
17	單元17	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末考	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞