

97-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	電腦繪圖	科目序號 / 代號	2497 / PDB2016
開課系所	造形藝術學系	學制 / 班級	進修學士班2年1班
任課教師	吳志南	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)CD / G302	授課語言別	中文

課程簡介

訓練學生利用電腦軟體rhino繪製3D模型物件的能力,具備可以將產品設計創意迅速展現,並以實際產品為範例與課堂示範及實作練習交叉運作,建立學生之實際建模技術,強化造形設計之模擬與表現能力。

課程大綱

專為初次接觸想學習工業設計軟體的使用者所設計,利用Rhino繪製3D模型物件,訓練學生具備將創意迅速實現的能力,並以實際產品為範例,以課堂示範與實作練習交叉運作,建立學生之實體模型處理能力。

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

成績稽核

教科書(尊重智慧財產權,請用正版教科書,勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權,請用正版教科書,勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教材及專業期刊導讀				

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程簡介	100				
2	基本操作介面	10	50	30	0	10
3	繪製平面物件	10	50	30	0	10
4	繪製平面物件	10	50	30	0	10
5	建構模型的方法	10	50	30	0	10
6	建構模型的方法	10	50	30	0	10
7	編輯物件--1	10	50	30	0	10
8	編輯物件--1	10	50	30	0	10
9	編輯物件--2	10	50	30	0	10
10	編輯物件--2	10	50	30	0	10
11	自由曲面模型	10	50	30	0	10
12	自由曲面模型	10	50	30	0	10
13	實體模型1	10	50	30	0	10
14	實體模型2	10	50	30	0	10
15	繪製曲面	10	50	30	0	10
16	繪製曲面	10	50	30	0	10
17	模型的輸入與輸出	10	50	30	0	10
18	測驗	0	0	100	0	0