

國立台灣科技大學 114學年 第2學期 課程大綱

Spring 2026 NTUST Course Outline

授課教師：曹陶甬

Instructor:tsao tao yung

課程名稱：3D玩創意

Course Title : Create and Learn with 3D

2026/6/22

<p>課程代號： DTG010301 Course Code 學分數： 2 Credits</p>	<p>必選修：必修/半學年 Required/Elective:Required/Half Yr. 先修課程： Prerequisites</p>
<p>節次教室： T8(RB-508) T9(RB-508) Time/Location</p>	
<p>專業核心能力： ■解決問題能力(Problem Solving) Core Professional Competencies ■藝術創造能力(Creativity and Art)</p>	
<p>課程網址： Course Website</p>	
<p>課程宗旨： 啟發學生的設計潛能，培養其將創意具體化的能力，並透過3D設計，培養學生視 Course 覺化思考與空間概念。 Objectives</p>	
<p>課程大綱： 週次/單元/主題內容概要 Outline of Lectures</p> <ol style="list-style-type: none"> 1/課程說明/認識3D技術的發展應用。基礎操作及介面說明 2/模型入門/學習基礎的3D模型構成 3/常見建模技巧/常用功能技巧：擠出、旋轉、布林運算等與案例練習 4/材質設計入門/貼圖和座標的關係，材質和通道特性 5/照明設計/利用不同案例討論光源的應用及照明與氛圍的關聯 6/動畫入門/動畫基本原理，關鍵幀動畫，常見動畫技巧 7/渲染及輸出/靜態、動態輸出設定 8/期中作業/靜態場景主題作品製作 9/角色模型製作/角色造型設計語言及實例應用 10/角色動畫入門/骨架與階層，角色動畫製作練習 11/3D列印技術/3D列印的原理和應用，將自製角色轉換為可列印實物 12/圖形生成3D/AI生成3D模型，照片成像3D技術操作 13/遊戲引擎基礎/遊戲引擎基礎操作及介面說明，3D模型導入遊戲引擎 14/遊戲中的動畫/角色動畫導入及基礎運鏡動畫輸出 15/遊戲中的互動/操控特定角色及簡易互動原理 16/專題成果發表/學生進行專題成果發表，並接受老師和同學的評分 <p>Weekly/unit theme/Summary of contents</p> <ol style="list-style-type: none"> 1/Course description/3D Tech & Applications 2/Intro to Modeling/3D Model Basics 3/Common modeling techniques/Modeling Techniques Practice 4/Intro to Material Design/Materials & Textures 5/lighting design/Lighting & Atmosphere 6/Introduction to animation/Animation Principles & Techniques 7/Rendering & Output/Output Settings 8/Midterm Project/Static Scene Creation 9/Character Modeling/Character Design & Application 10/Intro to Character Animation/Skeleton & Animation 11/3D printing technology/3D Printing Principles & Apps 12/Graphics generation 3D/AI 3D Model Generation 13/Game Engine Basics/Game Engine Basics 14/Animation in Games/Game Animation Production 15/Interaction in Games/Character Control & Interaction 16/Final Project Presentation/Presentation & Evaluation 	
<p>講授 Lecture：60%</p>	

授課方式： 分組討論 Group discussion：0%
Method of Instruction 案例研討 Case study：0%
操做練習 Practical exercises：40%
講授 Lecture：%

教科書：
Textbooks

參考書目：
References

修課須知： 課程提供錄影回放連結
Notice

評量方式： 平時作業30%
Grading 期中作業30%
期末作業40%

備註說明： 課程會使用各類3D軟體，對硬體規格有一定程度要求，連結供參：
Notes <https://www.blender.org/download/requirements/>