

國立台灣科技大學新開課程計畫書

1.	開課所系 Department	資工系			104學年度第2學期 Year Semester	
					其他： Other time:	
2.	課程代號 Course Code	CS5134	必修 / 選修 Required/ Elective	選修	開課年級 Grade	大四、研究所
	課程名稱 Course Title	中文(Chinese) 高等計算機圖學 (中文15個字以內) 英文(English) Advanced Computer Graphics (英文75個字母以內)				
3.	學分數 Credits	3	每週上課時數 Hours Per Week	3	每週實習時數 Intern Hours Per Week	
4.	先修課程或 特殊規定 Pre-Requisite	計算機程式設計、物件導向程式設計。				
5.	課程宗旨 Purpose of the Course	於一些圖學基礎上，建立學生更深入的電腦圖學概念，為電腦動畫、3D遊戲設計和數位網格等課程做準備。				
6.	課程中文大綱 Outline of the Course (In Chinese)	電腦動畫、電腦影像生成和電腦遊戲已成為娛樂及教育中的重要技術。電腦圖學更是這些技術的基礎。除了，學生原本已學習的如何使用電腦的C及C++程式語言去生成及編輯影像及動畫外。我們希望建構學生更深入的電腦圖學技術。大致上來說，這門課集中在2D的影像編輯及3D的虛擬實境動畫生成（特別是3D虛擬實境的建構及從其生成的動畫）。這些基本知識將成為電腦動畫、3D遊戲設計和數位網格等課程基礎。				
7.	課程英文大綱 Outline of the Course (In English)	Computer animation, computer rendering, and computer gaming technologies have become very important in entertainment and education. Computer graphics is the foundation for all these advanced topics. Computer graphics has introduced the fundamental concepts of using computers to produce and manipulate images using C and C++. This class would broaden their knowledge to focus on two-dimensional image manipulation and three-dimensional computer graphics (modeling scenes in 3D and producing images of them). Through the process we will introduce the fundamental concepts about computer graphics, computer animation, computer rendering, and the technology of the game programming. This class will become the prerequisite class for computer animation, computer rendering, and the technology of game programming in the future.				
8.	核心專業能力 Core Professional Competencies (In Chinese)	*具備實驗設計應用與驗證能力。 *能發掘並解決問題。 *具備活用技術應用於產業之能力。 *具備組織與溝通表達之能力。				
9.	校內有否開 設類似課程 Similar Course In Campus	X 否 No <input type="checkbox"/> 有，其課程名稱為： Yes(Please specify course title):				
10.	任課教師 Lecturer	姚智原				

本課程經下列相關會議通過：

單位主管：	系級課程委員會議：	資工系104學年度第3次課務 暨招生委員會通過
院 長：	院級課程委員會議：	
教務處收件日期：	校級課程委員會議：	
	教 務 會 議：	