

國立台灣科技大學新開課程計畫書

1.	開課所系	資工系			98 學年度第一學期	
					其他：	
2.	課程代號	CS3026	選必修	選修	開課年級	大三、大四
	課程名稱	中文 電腦圖學導論				
		英文 Introduction to Computer Graphics				
3.	學分數	3	上課時數	3	實習時數	
4.	先修課程或特殊規定	計算機程式設計，物件導向程式設計				
5.	課程宗旨	建立學生電腦圖學的基本概念，以備將來的高等電腦圖學，電腦動畫，電腦影像生成，電動遊戲玩具技術設計等課程做準備				
6.	課程中文大綱	電腦動畫, 電腦影像生成, 和電動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. 在這門課中我們希望學生學習如何使用電腦的C及C++程式語言去生成及編輯影像及動畫. 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未來研究所選修課程中電腦圖學, 電腦動畫, 電腦影像生成, 及電動遊戲設計技術的基礎.				
7.	課程英文大綱	Computer animation, computer rendering, and computer game have become very important in entertainment and education. Computer graphics is the foundation for all these advanced topics. In this class, we would like to introduce the fundamental concepts of using computers to produce and manipulate images using C and C++. Broadly speaking, it will 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.	校內有否開設類似課程	<input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/> 有，其課程名稱為：Computer Graphics(研究所選修)				
9.	任課教師	賴祐吉				

所 長：

系(科)主任：

院 長：_____ 學 程 主 任：_____ 日 期：_____

教務會議決議：_____

系務會議決議：_____

(本表可自網站下載，網址為：<http://www.ntust.edu.tw/~course/download/newcour.doc>，[本表完成後請mail至課程組JANGM@mail.ntust.edu.tw](mailto:JANGM@mail.ntust.edu.tw)信箱)