**中國文化大學教育部高教深耕計畫計畫成果紀錄表**

|  |  |
| --- | --- |
| **子計畫** | C1-3-1 創造力思維與實作能力提升人才培育-創客中心 |
| **具體作法** | 華岡創客中心 |
| **主題** | Blender 實作電腦雕塑 初步建模（身體） |
| **內容**（活動內容簡述/執行成效） | 主辦單位：研發處活動日期：2024/11/15 17:30-20:30活動地點：華岡創客中心主 講 者：陳伯建 老師參與人數： 11 人內 容：Blender3D動畫建模軟體技巧，本次課程為基礎操作的複習，3D動畫領域的進階功能“骨架”的基本教學，以及結合本校創客中心的設備資源，讓學生已完成的3D模型，利用3D列印設備列印出實際物件。執行成效：經由本次課程，學生已經具備從零繪製出3D模型的基礎能力，並能透過動畫領域的骨架功能，實現單一模型不同姿勢動作的變換，是3D基礎建模晉升至3D動畫製作領域的一大關鍵。而具備基礎建模技能的學員們，能搭配本校創客中心的3D列印設備，透過數位製造將原本僅存於電腦中的模型，實實在在的列印出來，可應用於各種與樣品實品模型製造的行業。 |
| **活動照片**(檔案大小以不超過2M為限)  | **活動照片電子檔名稱****(請用英數檔名)** | **活動照片內容說明(每張20字內)** |
|  | 課程開始，老師首先複習先前的基礎操作，接著是骨架功能的教學。 |
|  | 關於模型拆分不同零件繪製的部分，老師詳細說明如何處理 |
|  | 關於人物造型的模型骨架架設與零件拆分，老師詳細說明處理細節。 |
|  | 非人形模型的骨架架設詳細處理要點，老師詳細為學生解答。 |
|  | 學生完成的模型在課程中協助使用3D列印設備完成了列印。 |