

義峰高中 113 學年度 第 2 學期彈性學習時間

自主學習成果紀錄表

申請學生 資料	班級	學號	姓名（請親自簽名）	
	電商二忠	214111	黃凱榮	
自主學習 主題	技能實務			
自主學習 實施地點	創意行銷中心			
自主學習 學習目標	學會3D 建模與動畫製作，希望未來能夠自行發會創意製作角色、場景，並應用在影片與遊戲當中。			
自主學習 成果記錄	週次	實施內容與進度	自我檢核	指導教師 確認
	1	與指導教師討論自主學習規劃，完成本學期自主學習實施內容與進度。	☐ 優良 ☐ 尚可 ☐ 待努力	◎
	2	Blender 介面與快捷鍵認識	優良	教師林孟瑤
	3	物件生成、移動與複製	優良	教師林孟瑤
	4	進入編輯模式與基本編輯操作	優良	教師林孟瑤
	5	建模練習（簡單物件）	優良	教師林孟瑤
	6	初步認識修改器	優良	教師林孟瑤
	7	對齊與精準建模技巧	優良	教師林孟瑤
	8	完成一個場景建模	優良	教師林孟瑤
	9	初步認識相機與燈光	優良	教師林孟瑤
	10	基本材質認識	優良	教師林孟瑤
	11	UV 展開與貼圖應用	優良	教師林孟瑤

承辦人員核章

教學組 陳婉瑜

教學組長核章

教學組 陳婉瑜

教務主任核章

教務主任 王哲駿

	12	紋理繪製	優良	教師林孟瑤
	13	骨架基礎	優良	教師林孟瑤
	14	簡單粒子效果	優良	教師林孟瑤
	15	簡單建模練習	優良	教師林孟瑤
	16	入門動畫	優良	教師林孟瑤
	17	打光練習	優良	教師林孟瑤
	18	攝影機與渲染	優良	教師林孟瑤
	19	自由發揮	優良	教師林孟瑤
	20	參與自主學習成果發表。	優良	◎
	21	完成自主學習成果紀錄表撰寫。	優良	◎
	22	優良	優良	優良
自主學習 成果說明	在學習的過程中，接觸到了許多原本完全不熟悉的領域，包括 UV 展開、紋理繪製、骨架綁定、甚至基礎動畫與遊戲 MOD 製作。這樣多元的學習支線，激發了我對創作的熱情，也培養了我自我學習與解決問題的能力。未來我希望能進一步探索角色建模與動畫的進階製作。			
自主學習 學習目標 達成情形	不斷理解並熟練使用 Blender 的基本操作。			
自主學習 歷程省思	學習初期常因操作錯誤導致模型變形，但在不斷的嘗試、查找資料與修正中，我逐漸建立了解決問題的能力。尤其是在骨骼與配重方面，時常碰壁，讓我養成記得存檔與備份的好習慣。			
指導教師 指導建議	你已具備 Blender 的基礎操作能力，包括建模、UV 展開、貼圖、骨架、權重繪製等實作經驗，已邁入中階階段的起點，且基礎工非常扎實。最後也成功製作出遊戲 MOD，並能自主找資料、解決錯誤。期待你未來有一天能做出更多讓人驚豔的作品。			

承辦人員核章

教學組長陳婉瑜

教學組長核章

教學組長陳婉瑜

教務主任核章

教務主任王哲駿

義峰高中 113 學年度 第 2 學期彈性學習時間

自主學習晤談及指導紀錄表

指導學生 資料	班級 電商二忠	學號 214111	姓名 黃弘榮
自主學習 主題	技能實務		
自主學習 實施地點	創意行銷中心		
自主學習 學習目標	學會3D 建模與動畫製作，希望未來能夠自行發會創意製作角色、場景，並應用在影片與遊戲當中。		
序號	日期/節次	諮詢及指導內容摘要紀錄	指導教師簽名
1	2/18/5-6	Blender 的基本認識，包括旋轉以及移動的快捷鍵、物體以及編輯模式。	林孟瑤
2	3/04/5-6	在編輯模式下製作簡單的小建模。	林孟瑤
3	3/11/5-6	認識修改器。修改器能夠加快建模效率。	林孟瑤
4	4/15/5-6	UV 的展開與紋理繪製。需要展開 UV 才能將紋理繪製在想要的位置上。	林孟瑤
5	4/29/5-6	骨架與權重。設定好骨架還不能移動，需要繪製權重在想要的地方，力道以及位置都會影響骨頭對模型的拖動。	林孟瑤
6	5/20/5-6	完成動畫製作。將藍平面設定布與墜落速度，還要將孔子設為碰撞物才能互相碰撞。最後將關鍵幀插到影片節點並輸出。	林孟瑤
7	6/10/在家	完成遊戲 MOD 製作。	林孟瑤

承辦人員核章

教學組長陳婉瑜

教學組長核章

教學組長陳婉瑜

教務主任核章

教務主任王哲駿

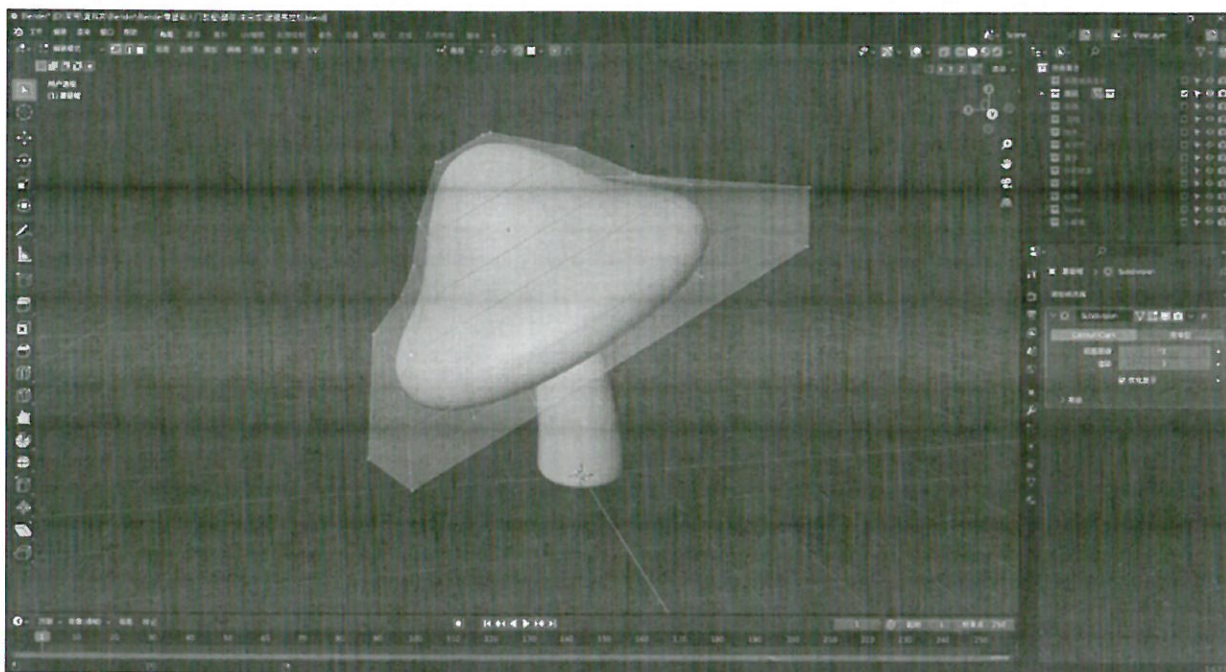
義峰高中 113 學年度 第 2 學期彈性學習時間「實作紀錄」

序號 1：Blender 介面與基本操作

初次接觸 Blender 是從軟體介面與基本操作開始，以及認識 3D 空間中的 X、Y、Z 軸。

- 熟悉物體模式與編輯模式的切換
- 快捷鍵操作：G (移動)、R (旋轉)、S (縮放)、Shift + D (複製)

序號 2：簡單的模型製作



逐步建立屬於自己的模型。

承辦人員核章

教學組長陳婉瑜

教學組長核章

教學組長陳婉瑜

教務主任核章

教務主任王哲駿

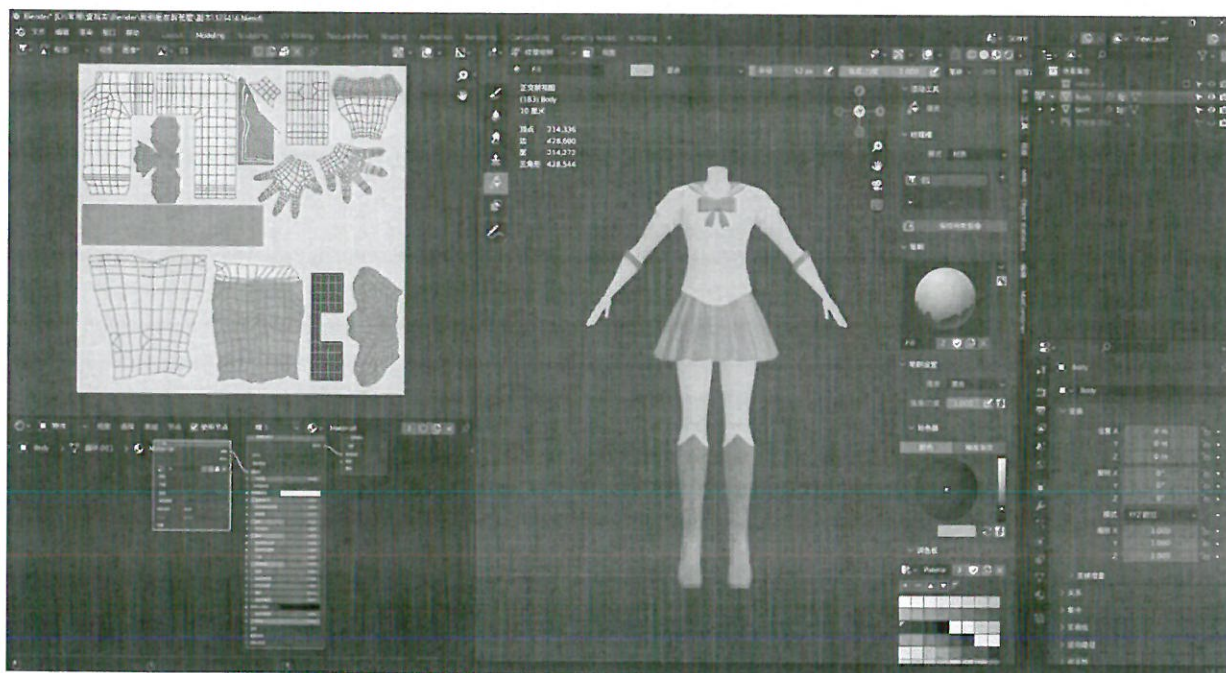
序號 3：認識修改器



學習使用 Blender 的修改器來加快建模效率與簡化流程。

- 「鏡像修改器」快速對稱建模
- 「表面細分」提高模型細節與平滑度
- 「實體化」增加厚度，讓平面轉為立體物件

序號 4：UV 展開與紋理繪製



先整理好 UV，然後在指定的面塗上顏色

承辦人員核章

教學組長陳婉瑜

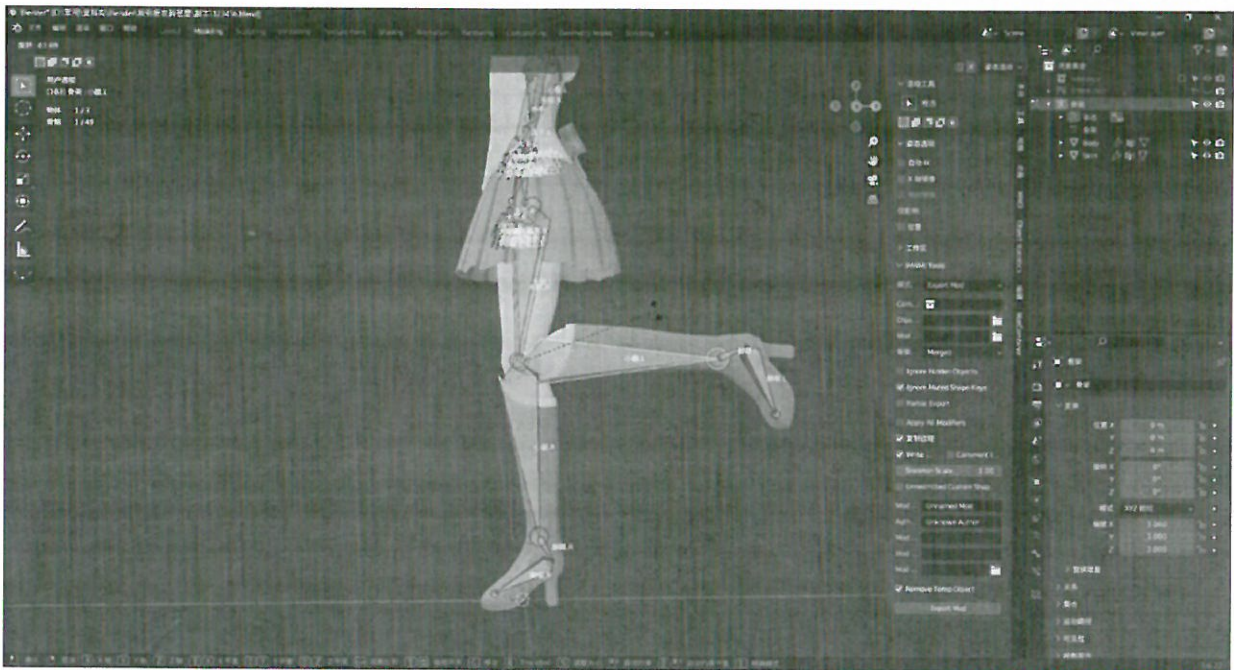
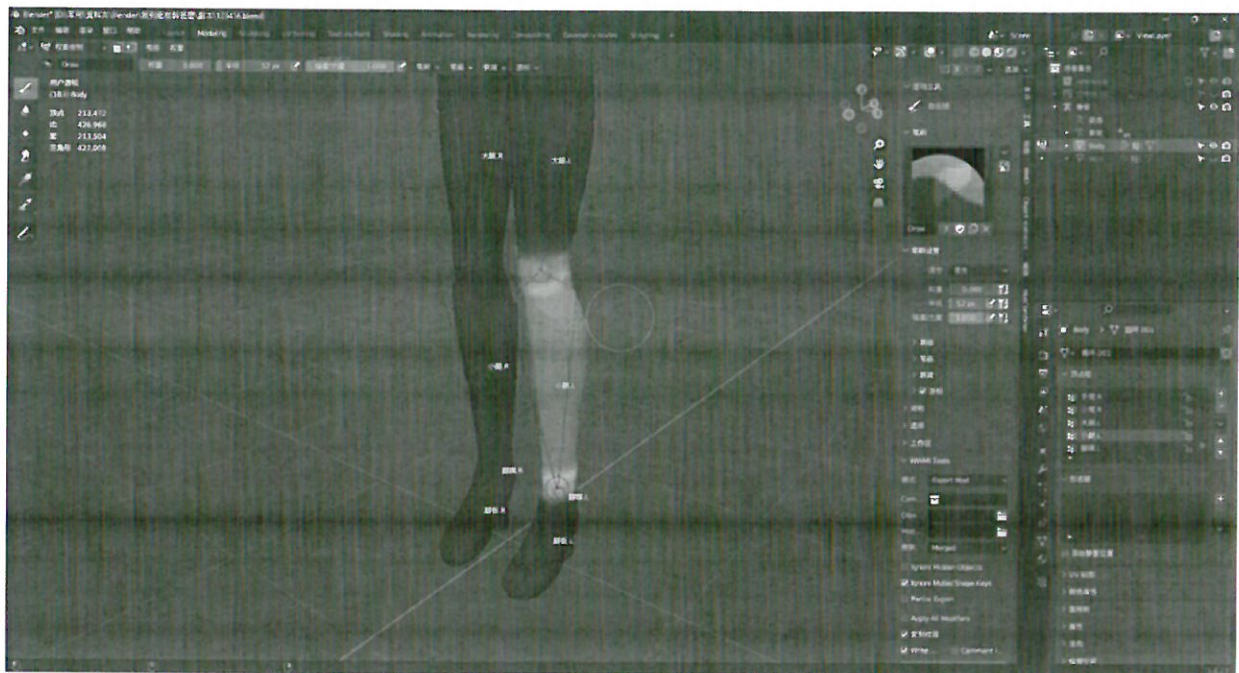
教學組長核章

教學組長陳婉瑜

教務主任核章

教務主任王哲駿

序號 5：骨架與權重



在頂點標示權重，讓特定骨架拖動想要的頂點以及拖動力度。

承辦人員核章

教學組長陳婉瑜

教學組長核章

教學組長陳婉瑜

教務主任核章

教務主任王哲駿

序號 6：製作簡單動畫



動畫的初步認識

序號 7：製作遊戲 MOD



經過一系列精妙的手法，將自製的模型導進遊戲。

承辦人員核章

教學組長核章

教務主任核章

教學組長陳婉瑜

教學組長陳婉瑜

教務主任王哲駿