

臺中市私立立人高級中學113學年度第二學期

學生自主學習成果報告書 (參考格式) (斜體字為說明文字)

一、基本資料及計畫名稱、類別

姓名	陳又銘	班級	507	座號	19
計畫名稱	學習 Blender 3D 建模				
計畫類別	學科延伸學習	※相關學科： ☐國文 ☐英文 ☐數學 ☒物理 ☐化學 ☐生物 ☐地球科學 ☐歷史 ☐地理 ☐公民 ☒美術 ☐音樂 ☐家政 ☒藝術生活 ☒資訊 ☐國防 ☐生命教育 ☐生涯規劃 ☐健康護理 ☐生活科技 ☐其他_____ ※延伸學習： ☐專題研究(如小論文) ☐閱讀計畫(含心得報告) ☐藝文創作 ☐競賽培訓 ☒技藝學習 ☐實作體驗 ☐服務學習 ☐課程延伸 ☐語文檢定 ☐藝術表演 ☐其他: _____			

二、計畫內容摘要 (請回顧動機、策略、目的)

利用 Youtube 和 Chat GPT 學習 Blender 3D 建模。

三、自主學習歷程 (請回顧「計畫內容、執行方式及檢核」之內容並摘要寫出歷程)

學習了 Blender 裡面常見的兩個模式-Edit Mode 和 Sculpt Mode，最後利用學習到的建模技巧，自己做出一個場景。

四、成果展現及說明

(一) 成果展現方式

- ☐專題研究(如小論文) ☐閱讀寫作(含心得報告) ☐藝文創作 ☒實作成果 ☐藝術展演
☐服務學習成效 ☐語文檢定 ☐其他:

(二) 說明

五、學習心得與結論（600~800 字）

每一天都一直想著未來要做什麼，突然有一天，想起了小時候有一個夢想，就是遊戲設計師。而我也喜歡收集一些公仔模型，所以想學習最基礎的 3D 建模。

一開始先網頁搜尋建模軟體，再使用 Chat GPT 比較建模軟體，最後找到了 Blender。因為我比較喜歡有影音的教學，所以我先在 Youtube 找新手入門建模技巧。學了一些建模技巧後，我開始製作第一個作品-卡比獸。在建模的過程，因為我想要有一點場景的樣子，所以加了草地和樹，但在草地的建模，讓我遇到了困難。我建模出來的草地都很不自然，於是我詢問了 Chat GPT 和在 Youtube 看一些建模過程，最終我做出了讓我滿意的作品。後來在學習 Sculpt Mode 的時候，因為一開始我只習慣一、兩種筆刷，也不了解拓撲，所以很難建模出我想要的模樣，後來我開始在 Youtube 觀看其他人在 Sculpt Mode 下，是怎麼樣的建模流程，並且習慣其他筆刷的使用效果。

經過幾次建模的練習，我開始習慣了 3D 建模，所以我用前面學到的各個建模技巧，開始製作最終的作品-動畫場景。容納了屬於我自己的成果，像是在 3D 列印機裡面，放了我第一週做的作品-卡比獸，而右邊的工作桌上，放了我與同學在參加科學比賽做出來的作品。最終這個作品也讓我發現自己還有很多不足之處，像是在建模物件時，沒辦法一次做出想要的外觀，有時還會出現建模錯誤。而且在建模的最後，不管是打光還是渲染又或者是動畫的製作，都顯現出是我需要多加練習的地方。

在這段學習之後，我開始思考未來真正想要前往的方向。我想要持續的提升我的建模能力，之後加入 Unity 或 Unreal Engine 開始學習遊戲的開發。

六、附件：

（一）自主學習計畫書

（二）其他（可附加佐證資料、文書紀錄、照片或相關計畫運作情形資料等）

☐ 成果報告已完成	父母或監護人簽章	
	導師或指導教師簽章	
	教務處認證	
☐ 完成上傳至學習歷程檔案		