

朝陽科技大學
110學年度第2學期教學大綱

當期課號	2431	中文科名	3D動畫造型設計
授課教師	吳信成	開課單位	資訊管理系
學分數	3	修課時數	3
		開課班級	日間部四年制1年級 A班
修習別	專業選修		
類別	一般課程		

本課程培養學生下列知識：

1. 知識：介紹遊戲設計產業之次世代角色、道具設計流程 2. 技能：熟悉ZBrush數位雕刻軟體工具，進行3D角色公仔、配件、道具等模型的創作 3. 態度：培養學生親身感受數位黏土雕刻工具的使用與製作思路 4. 其他：讓學生瞭解實際角色設計的流程以及專業的遊戲模型製作標準

1. 學生能瞭解遊戲設計產業之次世代角色、道具設計流程。
2. 學生能熟悉ZBrush數位雕刻軟體工具。
3. 學生能進行3D角色公仔、配件、道具等模型的創作。
4. 培養學生親身感受數位黏土雕刻工具的使用與製作思路。
5. 學生能瞭解實際角色設計的流程以及專業的遊戲模型製作標準。

1. Knowledge: Introduce the next generation role of the game design industry and prop design process. 2. Skills: Familiar with ZBrush digital engraving software tools, perform 3D character dolls, accessories, props model creation. 3. Attitude: Train students to experience the use of digital clay carving tools and production ideas. 4. Other: Let students understand the actual role of the design process, and the production standards of the professional game model.

每週授課主題

- 第01週：認識ZBrush
- 第02週：2.5D與3D的編輯模式
- 第03週：認識筆刷、筆觸與Alpha
- 第04週：遮罩、顯示與隱藏
- 第05週：細分與3D操控器的使用
- 第06週：雕刻案例製作-1
- 第07週：雕刻案例製作-2
- 第08週：雕刻案例製作-3
- 第09週：期中考
- 第10週：組合的概念
- 第11週：初識Z球
- 第12週：ZModeler-硬表面建模技術
- 第13週：即時布林的基本使用
- 第14週：使用Marvelous Designer製作衣服
- 第15週：上色原理
- 第16週：自動拓樸
- 第17週：Spotlight 2.0 聚光燈工具
- 第18週：期末考

成績及評量方式

期中考：30%
期末考：30%
平時作業與課程參與度：40%

證照、國家考試及競賽關係

本課程無證照、國家考試及競賽資料。

主要教材

1. ZBrush 3D建模完全手冊 狂龍國際、張嘉仁、Livy 碁峰資訊97898627626082011(教科書)
2. <https://www.youtube.com/user/isonwu>(教師網頁)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

1. 多媒體概論

教師資料

教師網頁：<https://www.youtube.com/user/isonwu>

E-Mail：ison.wu@gmail.com

Office Hour：

星期二,第5~6節,地點:R-312;

星期四,第3~4節,地點:R-312;

分機:4846、4846

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。