

朝陽科技大學
111學年度第2學期教學大綱

當期課號	2454	中文科名	3D動畫造型設計
授課教師	張嘉仁	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：ZBrush環境介紹
- 第02週：筆刷的使用
- 第03週：遮罩的功能說明與應用
- 第04週：群組以及Alpha之設定
- 第05週：動態網格物件的使用
- 第06週：硬表面製作的利器-zmodeler
- 第07週：模型的著色
- 第08週：模型uv的拆解與設定
- 第09週：期中考週
- 第10週：使用z球產生模型
- 第11週：模型拓撲（一）
- 第12週：模型拓撲（二）
- 第13週：毛髮工具-fiber mesh
- 第14週：如何創作超人角色（鞋子，手套篇）
- 第15週：如何創作超人角色（服裝篇）
- 第16週：如何創作超人角色（頭盔篇）
- 第17週：ZBrush與Marvelous Designer的搭配
- 第18週：期末考週

成績及評量方式

期中成績：30%
期末成績：40%
平常成績：30%

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.(自製教材)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

本課程無建議先修課程

教師資料

教師網頁：<http://www.cyut.edu.tw/~t2022041/>

E-Mail：t2022041@cyut.edu.tw

Office Hour：

星期二,第5~6節,地點:M-208.1;

星期四,第4~X節,地點:M-208.1;

分機:7857

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。