

朝陽科技大學
112學年度第1學期教學大綱

當期課號	2566	中文科名	電腦動畫演練
授課教師	張嘉仁	開課單位	資訊管理系
學分數	1	修課時數	1
		開課班級	日間部四年制2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：介紹及使學生熟悉3D電腦動畫製作的工具與技術演練 2.技能：使學生能夠使用3D軟體製作模型與設計材質演練 3.態度：培養學生主動學習的態度 4.其他：培養學生團隊合作的能力

- 1.學生需瞭解3D電腦動畫軟體的編輯方法。
- 2.學生需瞭解多邊形的建模的技術。
- 3.學生需瞭解材質的製作技術。
- 4.學生能學會UV拆分的能力。
- 5.學生需學會PBR材質與貼圖設計的製作技術。

1. Knowledge: Introducing and familiarizing students with tools and techniques for 3D computer animation practice. 2. Skills: enable students to use 3D software to create models and design materials practice. 3. Attitude: foster students' attitude towards active learning. 4. Other: Ability to develop student teamwork.

每週授課主題

- 第01週：角色設計的概念與技巧
第02週：Z球的應用：透過Z球產生各種造型。
第03週：模型拓撲：將高模轉成低模(一)拓撲的原理。如何在Maya與ZB進行模型拓撲
第04週：模型拓撲：將高模轉成低模(二)自動拓撲：ZRemesher的使用、Polygroup it輔助功能的使用。
第05週：模型拓撲：將高模轉成低模(三)手動拓撲：拓撲線的繪製，手動拓撲的操作說明。
第06週：UV拆解 - 如何在Maya以及ZBrush拆解UV
第07週：Substance Painter教學：如何使用SP做模型上色
第08週：將SP輸出的貼圖指定到Maya軟體中呈現
第09週：期中考週：完成一個角色模型，並著色一段模型的展示動畫影片。
第10週：Marvelous Designer教學：如何在MD製作3D服裝
第11週：硬表面的製作：利用Maya與ZB製做盔甲物件
第12週：如何幫模型添加細節
第13週：原創角色1模型製作(一)-建模階段
第14週：原創角色1模型製作(二)-著色與後製階段
第15週：原創角色2模型製作(一)-建模階段
第16週：原創角色2模型製作(二)-著色與後製階段
第17週：如何將模型置入Unreal引擎並完成貼圖的指定。
第18週：線上課程

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.使用預錄影片做為教學之教材(自製教材)

參考資料

書名：解構Zbrush：專家技巧徹底解析 作者：張嘉仁 出版年(西元)：2013 出版社：博碩文化

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2~3節,地點:N-208.1;

星期三,第2~3節,地點:N-208.1;

分機:7857

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。