

朝陽科技大學
112學年度第2學期教學大綱

當期課號	2486	中文科名	3D動畫造型設計演練
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：

本課程介紹遊戲設計產業之次世代角色、道具設計流程，熟悉ZBrush數位雕刻軟體工具。

- 1.加強學生瞭解遊戲設計產業之次世代角色、道具設計流程。
- 2.加強學生熟悉數位雕刻軟體工具之操作。
- 3.加強學生進行3D角色公仔、配件、道具等模型的創作。
- 4.加強學生瞭解數位黏土雕刻工具的使用與製作思路。
- 5.加強學生瞭解角色設計的實際流程以及專業的遊戲模型製作標準。

This course introduces the next-generation character and prop design process in the game design industry, and becomes familiar with the digital sculpting software tool.

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：期末考週
- 第18週：彈性補充教學

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：

星期一,第5~6節,地點:N-208.1;
星期二,第3~4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。