

南台科技大學 103 學年度第 2 學期課程資訊

課程名稱	次世代遊戲美術(二)
課程編碼	K0D35Y01
系所代碼	0K
開課班級	四技多樂四甲 四技多樂四乙
開課教師	邵茂坤
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	一 1 2 3 教室 T0709
必選修	選修
課程概述	本課程內容著重在次世代遊戲美術技能授課，從基礎知識入門到實作設計產品應用，以對應現今產業的人才需求，對於學生未來投入產業能取得更有競爭力的優勢，授課過程以實機操作並帶入範例分析設計過程，對學生可了解開發設計過程，並投入在實際產品設計上。
課程目標	
課程大綱	<p>一、ZBRUSH 生物建模</p> <p>(1)元件應用規劃</p> <p>(2)輔助功能講解</p> <p>二、ZBRUSH 幾何體建模</p> <p>(1)元件應用規劃</p> <p>(2)切割技法</p> <p>(3)分色規劃元件</p> <p>三、ZBRUSH 上色技法</p> <p>(1)點著色上色技法</p> <p>(2)AO 高反差上色技法</p> <p>(3)映射貼圖技法</p> <p>四、ZBRUSH 逆向工程</p> <p>(1)逆向工程講解</p> <p>(2)逆向工程規劃設計</p> <p>五、ZBRUSH 的輔助工具</p> <p>(1)Zplugins-次工具應用</p> <p>(2)Zplugins-UV Master 應用</p> <p>(3)Zplugins-Multi Map 應用</p> <p>六、整合輸出檢視:</p> <p>(1)次世代貼圖輸出規格</p> <p>(2)次世代貼圖處理</p> <p>(3)檢視調整修飾技法</p>

英文大綱	
教學方式	
評量方法	
指定用書	
參考書籍	
先修科目	次世代遊戲美術(一)
教學資源	
注意事項	對 3d 美術有興趣者
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	