

## 南臺科技大學 106 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	K0D38402
課程中文名稱	3D 角色製作技術
課程英文名稱	3D Character Production Technique
學分數	3.0
必選修	必修
開課班級	四技多樂一乙
任課教師	邵茂坤
上課教室(時間)	週四第 1 節(T0708) 週四第 2 節(T0708) 週四第 3 節(T0708)
課程時數	3
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	3D 角色製作概論、3D 角色建模與佈線、3D 角色 UV 拆解、3D 角色材質貼圖製作、3D 角色骨架與綁定、遊戲 3D 角色動作設定
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	<p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標 -----</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.學習 3D 角色整體設計製作過程以及應用在各種產業情況。 ，--，1 專業知識</li> <li>2.學習建構 3D 角色模型、建構模型方法與各種佈線技術。 ，--，2 實務技能</li> <li>3.學習 3D 角色模型 UV 拆解技術與角色 UV 編排技術。 ，--，2 實務技能</li> <li>4.學習 3D 角色貼圖繪製技術與材質應用方法。 ，--，2 實務技能</li> <li>5.學習基礎單一 3D 角色模型，骨架架設技法與權重綁定技術。 ，--，2 實務技能</li> <li>6.學習遊戲角色基礎動作應用，如：走路、跑步、原地動作等。 ，--，4 整合創新</li> </ol>
中文課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 3D 角色製作概論：學習 3D 角色整體設計製作過程以及應用在各種產業情況。</li> <li>2. 3D 角色建模與佈線：學習建構 3D 角色模型、建構模型方法與各種佈線技</li> </ol>

	<p>術。</p> <p>3. 3D 角色 UV 拆解：學習 3D 角色模型 UV 拆解技術與角色 UV 編排技術。</p> <p>4. 3D 角色材質貼圖製作：學習 3D 角色貼圖繪製技術與材質應用方法。</p> <p>5. 3D 角色骨架與綁定：學習基礎單一 3D 角色模型，骨架架設技法與權重綁定技術。</p> <p>6. 遊戲 3D 角色動作設定：學習遊戲角色基礎動作應用，如：走路、跑步、原地動作等。</p>
英/日文課程大綱	
課程進度表	<p>該課程主要以 3ds max 軟體工具為主，以基礎的建模方式建構人物模型，從頭部、五官四肢、體態等。再進入 uv 拆解方法與規劃，逐步進入基礎貼圖演練實做，完成基礎人體模型與基礎貼圖應用等之後，進入骨架權重綁定，了解 bip 與模型間的關係問題與操作設定等。最後進入基礎動態實作演練，達成 3d 人物一慣性的流程設計製作。</p>
教學方式與評量方法	<p>※課程學習目標，教學方式，評量方式</p> <p>-----</p> <p>學習 3D 角色整體設計製作過程以及應用在各種產業情況。 ，課堂講授，自我評量</p> <p>學習建構 3D 角色模型、建構模型方法與各種佈線技術。 ，實作演練，作業</p> <p>學習 3D 角色模型 UV 拆解技術與角色 UV 編排技術。 ，實作演練，作業</p> <p>學習 3D 角色貼圖繪製技術與材質應用方法。 ，實作演練，自我評量</p> <p>學習基礎單一 3D 角色模型，骨架架設技法與權重綁定技術。 ，實作演練，自我評量</p> <p>學習遊戲角色基礎動作應用，如：走路、跑步、原地動作等。 ，實作演練，作業</p>
指定用書	<p>書名：</p> <p>作者：</p> <p>書局：</p> <p>年份：</p> <p>ISBN：</p> <p>版本：</p>
參考書籍	無
教學軟體	3ds max    Photoshop Substance Painter
課程規範	對 3d 人物建模級人物動畫有興趣者