

# 南台科技大學 100 學年度第 1 學期課程資訊

課程名稱	遊戲 3D 動畫製作
課程編碼	K0D33201
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	徐文俊
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	四 7 8 9 教室 T0708
必選修	選修
課程概述	本課程目標讓學生了解各種動畫風格，更進一步介紹當前世界主流之 3D 技術，包含細緻化數位雕刻，配合新世代數位畫面大量使用之精緻多層次貼圖技術讓模型刻畫栩栩如生；群體與物理碰撞製作大範圍自然生動之群組動態方法，以及擬真環境模擬自然景物與動力流體學之雲、煙、水、火效果，讓學生在未來創作動畫作品上能善加使用各種技術，達到其內容所需效果。
課程目標	本課程目標讓學生了解各種動畫風格，更進一步介紹當前世界主流之 3D 技術，包含細緻化數位雕刻，配合新世代數位畫面大量使用之精緻多層次貼圖技術讓模型刻畫栩栩如生。
課程大綱	<p>一、遊戲風格</p> <p>(1) 卡通、水墨等藝術風格</p> <p>(2) 動畫劇情</p> <p>(3) 動畫分鏡</p> <p>二、精緻模型設計</p> <p>(1) 精緻模型技術</p> <p>(2) Zbrush 應用與設計</p> <p>(3) 擬真造型設計</p> <p>三、次世代貼圖</p> <p>(1) 精緻貼圖技法</p> <p>(2) 貼圖與通道</p> <p>(3) 燈光與質感</p> <p>四、粒子與物理碰撞</p> <p>(1) Partical system</p> <p>(2) 群體運動</p> <p>(3) Dynamic Motion</p>

	<p>五、擬真環境</p> <p>(1) 擬真景物</p> <p>(2) 雲霧效果</p> <p>(3) 水與火</p> <p>六、動畫技術評論</p> <p>(1) 機造動畫賞析</p> <p>(2) 遊戲動畫賞析</p> <p>(3) 遊戲動畫技術評論</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	
教學資源	
注意事項	
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	