

## 南台科技大學 102 學年度第 2 學期課程資訊

課程名稱	3D 角色動畫
課程編碼	K0D19502
系所代碼	0K
開課班級	四技多樂三乙
開課教師	邵茂坤
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	四 7 8 9 教室 T0709
必選修	選修
課程概述	讓虛擬角色的模型透過蒙皮與套索設定動起來，包含基本的各別骨架的參數設定以及透過引導學生觀察與實作，培養學生掌握角色動作力度的技巧，熟悉遊戲使用的循環動作、特殊動作與動畫使用的細緻動態與表情表現方法。
課程目標	本課程的目標在於使學生進一步瞭解如何創作動畫中最重要的元素「角色」的進階製作技巧，以使學生具備完整動畫的創作能力。課程內容包含：角色模型的建構技術，如毛髮、服裝等，以及角色之肢體語言動作、手部動作、臉部表情動作等，另外，並介紹 3D 攝影機設定與動作資料及擷取作業的應用。
課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 動畫 3D 角色模型             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)毛髮模型建構技巧</li> <li>(2)服裝模型建構技巧</li> <li>(3)骨架動畫、內建翻頁、3D 效果範例練習</li> </ol> </li> <li>2.肢體語言動作練習             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)肢體動作操縱器</li> <li>(2)肢體語言動作表現練習</li> <li>(3)正反向關節運動</li> </ol> </li> <li>3. 手部動作動畫             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)手部骨架設定</li> <li>(2)手部動作操縱器</li> <li>(3)手部動作練習</li> </ol> </li> <li>4. 臉部表情動畫             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)應用變形動畫技巧</li> <li>(2)設定臉部骨架</li> <li>(3)設定表情動作</li> </ol> </li> <li>5. 攝影機設定操作             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)攝影機參數介紹</li> <li>(2)近遠場景焦距距離應用技巧</li> <li>(3)運鏡設定關鍵畫面實例練習</li> </ol> </li> </ol>

	6. 角色動作應用與擷取 (1)動態擷取器作業簡介 (2)動作資料庫簡介 (3)應用動作資料
英文大綱	
教學方式	
評量方法	
指定用書	
參考書籍	
先修科目	3D 造型設計、3D 模型技法
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	