

南臺科技大學 105 學年度第 1 學期課程資訊

課程名稱	3D 角色動畫(二)
課程編碼	K0D36401
系所代碼	0K
開課班級	四技多樂三甲 四技多樂三乙
開課教師	賴裕文
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	課程內容主要在於職業角色動作呈現，從遊戲中各種角色動作分析乃至實做中動作設計，從現實生活中觀察到實機應用等。再進而各種骨架動作運用及動作資料庫設定等活用，以讓學生完全了解動作設計的實際應用。
課程目標	
課程大綱	<p>本課程的目標在於使學生進一步瞭解,遊戲在動作設計上需注意的各項細節與應用,並讓學生了解各種動態運用在遊戲中的場景,人物,怪物等搭配組合運用。並在建立遊戲動作資料庫如何應用到其他專案使用技巧。</p> <p>一.遊戲職業角色動作</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)職業性別的差異性 (2)模型風格對職業動作影響 (3)職業角色動作特色 <p>二.遊戲角色骨架應用</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)骨架數量控制與應用 (2)Bone 的創作應用 (3)Biper 與 Bone 搭配運用 <p>三.遊戲角色動態控制</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)遊戲動作格數控制技巧 (2)動作子父層級應用 (3)控制器設定技巧 <p>四.遊戲角色動態演出</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)攻擊動作演出 (2)靜態動作演出 (3)劇情動作演出 <p>五.遊戲模型與骨架影響</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)模型佈線與骨架關連性 (2)權重設定與動作關連性 (3)權重轉移運用技巧

	六.遊戲角色動作應用與延伸 (1)Biper 腳步剪接器應用 (2)動態捕捉器之遊戲動作應用 (3)遊戲動作資料庫建立與應用
英文大綱	
教學方式	
評量方法	
指定用書	
參考書籍	
先修科目	具有動作概念及修過 3D 角色動畫(一)較為適合
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	