

## 南臺科技大學 106 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	K0N06401
課程中文名稱	3D 角色動畫
課程英文名稱	3D Character Animation
學分數	3.0
必選修	選修
開課班級	夜四技多樂三甲
任課教師	賴裕文
上課教室(時間)	週四第 12 節(T0709) 週四第 13 節(T0709) 週四第 14 節(T0709)
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	由練習基礎 3D 塑模、材質與動作開始，進一步介紹進階至高等之優化建模、複雜貼圖、特效之技術與環境氣氛營造方法，讓學生了解並熟悉遊戲動畫所需之技術與動畫團隊之合作模式。
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標 ----- 1.數位模型-建模與貼圖，--，1 專業知識 2.Rigging 概念與技術，--，1 專業知識 3.動作與特效-人型與非人型動作，--，2 實務技能 4.特效-粒子與自然力量，--，2 實務技能 5.模型優化、複雜貼圖與美術協作，--，4 整合創新 6.畫擬真、燈光與氣氛遊戲動畫風格-卡通、水墨及其他，--，4 整合創新
中文課程大綱	1. 數位模型-建模與貼圖 2. Rigging 概念與技術 3. 動作與特效-人型與非人型動作 4. 特效-粒子與自然力量 5. 模型優化、複雜貼圖與美術協作 6. 動畫擬真、燈光與氣氛遊戲動畫風格-卡通、水墨及其他
英/日文課程大綱	1. 3D Modeling-Basic model & texture

	2. Rigging 3. Action 4. FX-Particles & Dynamics 5. Advanced modeling 6. Atmosphere 7. The Art of Game
課程進度表	
教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 數位模型-建模與貼圖，--，-- Rigging 概念與技術，--，-- 動作與特效-人型與非人型動作，--，-- 特效-粒子與自然力量，--，-- 模型優化、複雜貼圖與美術協作，--，-- 畫擬真、燈光與氣氛遊戲動畫風格-卡通、水墨及其他，--，--
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	