

朝陽科技大學
106學年度第2學期教學大綱

當期課號	7419	中文科名	多人線上遊戲程式設計
授課教師	黃俊明	開課單位	資訊管理系
學分數	3	修課時數	3
		開課班級	日間部碩士班1年級 A班
修習別	專業選修		
類別	一般課程		

本課程與系所培養學生能力指標關聯度：

核心能力	能力指標	高度關聯	中度關聯	低度關聯
資訊技能於資訊系統之規劃、創新與執行能力。	系統規畫、設計及開發。		✓	
資訊技能於資訊系統之規劃、創新與執行能力。	資訊工具評估及應用。	✓		
創新思考與研究能力。	創新思考	✓		
創新思考與研究能力。	研究能力	✓		
資訊管理相關時事議題認知與自主學習能力。	自主學習與解決問題能力	✓		

本課程培養學生下列知識：

本課程目標如下: 1.知識：從遊戲常用語言教起，至DirectX、Script 等多人線上遊戲程式設計實務等專業科目。 2.技能：同學們可學到遊戲管理知識、工具應用、圖學理論及專業遊戲程式設計等技能。 3.態度：課程結合 GDC，SIGGRAPH及3D圖學，將理論與遊戲專案結合，奠定工作應用基礎。 4.其他：以培養網路遊戲程式開發人才為目標。

- 1.學生能瞭解多人線上遊戲程式設計實務。
- 2.學生能瞭解遊戲管理知識、工具應用。
- 3.學生能將理論與遊戲專案結合。
- 4.學生能瞭解網路遊戲程式的開發。

1. Knowledge: From the game used to teach , to professional subjects of DirectX, Script multiplayer online game programming practices. 2. Skills: Students can learn skills of the game management knowledge, tools applications, graphics theory and professional game programming. 3. Attitude: Course combines theory and game projects of GDC, SIGGRAPH and 3D graphics, and laying the foundation of work applications. 4. Other: To train the talents of network game development is the objective.

每週授課主題

- 第01週：關鍵影格動畫
- 第02週：時間與空間差的設定
- 第03週：階層與路徑運動
- 第04週：動態圖像動畫
- 第05週：骨架與逆向關節設定
- 第06週：第一次作業評圖
- 第07週：手臂與肩關節設定
- 第08週：脊椎關節設定
- 第09週：走路運動
- 第10週：手指關節設定
- 第11週：變形設定
- 第12週：第二次作業評圖
- 第13週：動畫欣賞與分析
- 第14週：權重筆刷設定
- 第15週：混合變形
- 第16週：臉部表情運動1
- 第17週：臉部表情運動2
- 第18週：第三次作業評圖

成績及評量方式

- 作業評圖：75%
學習態度：10%
出席率：15%

證照、國家考試及競賽關係

本課程無證照、國家考試及競賽資料。

主要教材

1. Character Rigging and Animation / SYBEX.(教科書)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

1.3D數位建模

教師資料

教師網頁：<http://www.cyut.edu.tw/~jerryhuang151/>

E-Mail：jerryhuang151@yahoo.com.tw

Office Hour：

星期一,第7~8節,地點:R-234;

星期三,第8~9節,地點:R-234;

分機:4402

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。