

## 南台科技大學 102 學年度第 2 學期課程資訊

課程名稱	3D 遊戲美術實務
課程編碼	K0N15N01
系所代碼	0K
開課班級	夜四技多樂二甲
開課教師	賴裕文
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	三 12 13 14 教室 T0709
必選修	選修
課程概述	本課程內容主要以遊戲產業在開發遊戲美術時所使用之 3D 遊戲低面模型設計技術、UV 貼圖規劃使用技術、次世代遊戲美術設計技術、角色動作設計、遊戲場景設計等。
課程目標	本課程的目標在於使學生熟知遊戲開發作業中與 3D 美術作業相關的各種知識與技能，以使其在遊戲開發團隊中能夠與企畫及程式設計人員充分合作，創作優異的遊戲產品。
課程大綱	<p>一、3D 遊戲美術架構：</p> <p>(1)遊戲美術整體架構概述</p> <p>(2)遊戲美術風格畫面概念</p> <p>(3)遊戲美術各元件概念圖設計</p> <p>二、低面模型技術：</p> <p>(1)低面數的需求</p> <p>(2) LOD 需求性與設計方法</p> <p>(3)低面數模型優化</p> <p>三、UV 貼圖技術：</p> <p>(1) UV 拆解技巧</p> <p>(2) UV 貼圖優化與規劃</p> <p>(3)UV 軟體工具使用</p> <p>四、次世代遊戲美術：</p> <p>(1)次世代遊戲美術概念</p> <p>(2)高面數模型設計技法</p> <p>(3)次世代貼圖技術概念與設計方法</p> <p>(4)逆向工程技術以 ZBRUSH 軟體設計方法為主</p> <p>五、角色動作：</p> <p>(1)角色動作概念</p> <p>(2) CS BIP 骨架設定</p> <p>(3)角色蒙皮綁定</p> <p>(4)角色泛用動態設計</p>

	六、遊戲場景: (1)場景關卡概念 (2)場景組成元件規劃設計 (3)燈光與攝影機
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	