

南台科技大學 103 學年度第 1 學期課程資訊

課程名稱	3D 遊戲整合實務
課程編碼	K0D34001
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	邵茂坤
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	四 1 2 3 教室 T0709
必選修	選修
課程概述	<p>1.瞭解 3D 遊戲設計所牽涉的各項技術範疇與開發過程，如程式、企劃、美術、音樂、音效等</p> <p>2.瞭解 3D 遊戲整合概要，使學生具有相關實務的知識與技能</p>
課程目標	
課程大綱	<p>一、 遊戲畫面結構</p> <p>(1) 3D 遊戲畫面設計分析</p> <p>(2) 3D 畫面原理</p> <p>(3) 概念設計圖</p> <p>二、低面數模型技巧</p> <p>(1) 優化模型</p> <p>(2) 網格佈線</p> <p>(3) 面數與效能</p> <p>三、法線貼圖技術</p> <p>(1) Normal map</p> <p>(2) Ambient Occlusion map</p> <p>(3) Alpha Channel</p> <p>四、RIGGING 與動作</p> <p>(1) 骨架設定</p> <p>(2) 綁定</p> <p>(3) 基本動作設定</p> <p>五、角色動作演練</p> <p>(1) 力道與動態</p> <p>(2) 行走與奔跑動作</p> <p>(3) 攻擊與防禦動作</p> <p>六、建構遊戲世界</p> <p>(1) 場景物件優化與再使用</p> <p>(2) 關卡配置設計</p>

	(3) 攝影機與場景
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	具有 3d 動畫軟體基礎,期中與期末考試都是採上機實做
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	