

南臺科技大學 105 學年度第 2 學期課程資訊

課程名稱	遊戲引擎美術應用
課程編碼	K0D35R01
系所代碼	0K
開課班級	四技多樂二甲 四技多樂二乙
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	本課程著重在遊戲美術的特效、燈光、場景物件規畫等，從設計初期到玩程至遊戲引擎這幾個方面該注重的細節，以順利在遊戲引擎呈現。
課程目標	
課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲畫面結構 <ol style="list-style-type: none"> (1)3D 遊戲畫面設計分析 (2)3D 畫面原理 (3)概念設計圖 2. 遊戲特效表現 <ol style="list-style-type: none"> (1)遊戲特效應用講解 (2)遊戲特效分類 (3)分子特效與貼圖特效運用 3. 遊戲特效設計 <ol style="list-style-type: none"> (1)場景特效應用設計 (2)角色靜態動作特效設計 4. 遊戲特效與動態 <ol style="list-style-type: none"> (1)生物動態特效配合技巧 (2)招式特效搭配設計 (3)特效配合動態之優化處理 5. 遊戲場景 <ol style="list-style-type: none"> (1)模型限制講解 (2)場景貼圖規畫 6. 遊戲燈光打射技巧 <ol style="list-style-type: none"> (1)遊戲燈光種類講解

	(2)遊戲關卡燈光控制技巧 (3)遊戲燈光與動態結合應用
英文大綱	
教學方式	
評量方法	
指定用書	
參考書籍	
先修科目	
教學資源	
注意事項	具 3d 概念基礎者
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	