

[重新查詢](#)[友善列印](#)**0982學期 課程基本資料**

系所 / 年級	數媒系 3年級	課號 / 班別	00U00033 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	數位遊戲設計理論與實務	科目英文名稱	Game Design
主要授課老師	林峰正	開課期間	一學年之下學期
人數上限	60 人	已選人數	29人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / H305 / 星期2第08節
第1週 / 第18週 / H305 / 星期2第09節
第1週 / 第18週 / H305 / 星期2第99節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

教學綱要

一、教學目標(Objective)	學習遊戲美術設定 - 設計與製作遊戲角色，場景，道具。使用Maya軟體設計Low Poly低面數3D模型，運用高效率材質與貼圖技巧，達成廣用的遊戲美術設定。學期必須完成角色及場景模型設計及製作。
二、先修科目(Pre Course)	無
三、教材內容(Outline)	自製教材配合參考書
四、教學方式(Teaching Method)	課程以遊戲角色設定，場景設定，材質與貼圖三個單元進行。每單元先解說設計及製作原理，再以統一案例示範製作步驟與流程，並階段性給予學生實際操作，熟練軟體運作。
五、參考書目(Reference)	1.MAYA MODELING 建模培訓講 出版社：博碩 2.MAYA RENDERING 著色演算培訓講座 出版社：博碩 2010/2/23 課程介紹，評量方式 林峰正 2010/3/2 Polygon建模基礎運用(一) 林峰正 2010/3/9 Polygon建模基礎運用(二) 林峰正 2010/3/16 Polygon建模進階運用(三) 林峰正 2010/3/23 UV Mapping貼圖原理(一) 林峰正 2010/3/30 UV Mapping貼圖原理(二) 林峰正 2010/4/6 Hypershade材質基礎運用(一) 林峰正 2010/4/13 Hypershade材質進階運用(二) 林峰正

六、教學進度(Syllabi)	2010/4/20	角色建模-頭部佈線(一)	林峰正
	2010/4/27	角色建模-頭部佈線(二)	林峰正
	2010/5/4	角色建模-頭部雕碩(三)	林峰正
	2010/5/11	角色建模-頭部雕碩(四)	林峰正
	2010/5/18	角色建模-身體佈線與雕碩(一)	林峰正
	2010/5/25	角色建模-身體佈線與雕碩(二)	林峰正
	2010/6/1	皮膚材質基礎(一)	林峰正
	2010/6/8	皮膚材質進階(二)	林峰正
	2010/6/15	綜合材質運用(三)環境設計	林峰正
	2010/6/22	期末評量	林峰正

七、評量方式(Evaluation)

期末成績將建立於下列項目之總體評分: 1.作品創意及品質。 2.軟體操作技巧。 3.上課態度及積極性。 4.上課出席率。 學生必須準時到達教室，多次無故遲到將影響期末成績。 因故不能出席，必須事先向教師或系辦請假。 因生病或突發事件，必須事後提出文件證明。

八、講義位址(<http://>)

九、教育目標

重新查詢