

1012學期 課程基本資料/Course Information			
系所 / 年級	數媒系(遊戲組) 2年級	課號 / 班別	D2U00362 / A
學分數	3學分	選 / 必修	必修
科目中文名稱	場景設計	科目英文名稱	Set Design
主要授課老師	吳彥良	開課期間	一學年之下學期
人數上限	60 人	已選人數	57人
起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間 第1週 / 第18週 / A311 / 星期2第99節 第1週 / 第18週 / A311 / 星期2第10節 第1週 / 第18週 / A311 / 星期2第11節 第1週 / 第18週 / A311 / 星期2第12節 請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。 Please observe Intellectual Property Rights (IPR), not to make illegal copies.			
教學綱要/syllabus			
第一部分/Part I(※依課程委員會審議之內容決議填入)			
一、教學目標所要達成之能力培養項目： 【依據課程委員會審議通過之課程與基本素養/核心能力關聯表填寫】	基本素養/核心能力 Core Literacy/Core Competencies	相關性 Relevance	
		高度相關	中度相關
	生涯規劃	✓	
	人文素養	✓	
	創意思考	✓	
	團隊合作、企劃管理		✓
	溝通文書		✓
	外國語言	✓	
	資訊應用、媒體整合	✓	
設計能力、美學涵養	✓		
二、教學目標 (Objective)	1. 認知面：[使學生理解、應用、分析、綜合、比較、推論、評估本課程之理論與概念]： 了解即時3D呈現之電腦圖學基本概念、遊戲場景設計之設計與製作流程、視覺即時呈現最佳化與限制等概念。 2. 技能面[使學生能獲得運用與實做本課程理論與概念之技巧]： 熟悉3Ds Max與photoshop在3D遊戲場景設計與實做之技巧，以及3D遊戲設計軟體Unity之基本使用。 3. 情意面[能引發學生對本課程之興趣，激發學生學習動機，增加觸類旁通與自主學習]： 透過作業的練習，觀察生活中各種真實場景元素，進而了解如何將各種可能的真實場景元素轉化成3D遊戲中的虛擬場景。		
三、符合教學目標之課程內容設計	1. 遊戲場景設計與製作概念 2. 場景元素之設計與製作 3. 場景案例之設計與製作 4. 3D遊戲設計軟體之基本使用		
四、先修科目 (Pre Course)	最好有Photoshop之基礎		
第二部分/Part II			
一、多元教學方法 (Teaching Method)	<input type="checkbox"/> 由學生自訂學習目標與抱負水準 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input checked="" type="checkbox"/> 學生上台報告 <input checked="" type="checkbox"/> 習題練習 <input type="checkbox"/> 審議式民主	<input checked="" type="checkbox"/> 案例或故事討論 <input checked="" type="checkbox"/> 學生課後書面報告 <input checked="" type="checkbox"/> 腦力激盪 <input checked="" type="checkbox"/> 影片欣賞與討論 <input checked="" type="checkbox"/> 觀察與資料收集	<input checked="" type="checkbox"/> 講述 <input type="checkbox"/> 小組討論 <input type="checkbox"/> 學生實作 <input type="checkbox"/> 採訪 <input checked="" type="checkbox"/> 一分鐘回饋 <input type="checkbox"/> 參訪 <input type="checkbox"/> 角色演練 <input checked="" type="checkbox"/> e化教學 <input type="checkbox"/> 其他
二、參考書目 (Reference) 【符合教學目標之參考書目】	Omernick, M., 2004, Creating the art of the game, New Riders Games(中文版: 大師談遊戲美術與動畫製作/ 陳賢錫譯, 上奇科技出版) 秦衛明, 2009, 遊戲藝術工廠—3Ds Max + ZB次世代遊戲場景全案解密, 上奇資訊 **推薦 趙俊昌、程朝斌, 2011, 3ds Max 遊戲設計師實戰攻略, 上奇資訊**推薦 劉明昆, 2010, 就是要玩3D遊戲美術：3ds max場景篇, 佳魁資訊 Ahearn, L., 2009, 3D Game Textures-Create Professional Game Art Using Photoshop, Focal Press, Second Edition(圖書館有書與電子書) Ahearn, L., 2008, 3D Game Environments: Create Professional 3D Game Worlds, Focal Press(圖書館有書與電子書) Unity 3D 官網 website: http://www.unity3d.com		
三、教學進度 (Syllabi) 【符合教學目標之教學進度】	2013/2/26 課程說明 2013/3/5 遊戲場景設計介紹(歷史、種類、元素、流程) / 3D max基本使用與設定 2013/3/12 遊戲場景構想設計(平面、立面、透視、立體等圖集) / 遊戲場景設計最佳化(MIP map、Multi-UV、LOD、Collision-Based Optimization) / 3D Max 基礎建模	吳彥良 吳彥良 吳彥良	

	2013/3/19	3D Max 基礎建模II	吳彥良	
	2013/3/26	場景元素製作-器物(貼圖材質、折UV與法線貼圖製作)	吳彥良	
	2013/4/2	場景元素製作-建築物I(貼圖材質、光影貼圖與法線貼圖製作)	吳彥良	
	2013/4/9	場景元素製作-建築物II(貼圖材質、光影貼圖與法線貼圖製作)	吳彥良	
	2013/4/16	期中作品討論	吳彥良	
	2013/4/23	場景腳本與物件模型之期中作品報告	吳彥良	
	2013/4/30	場景元素製作-樹I(建模、折UV 與貼圖材質製作)	吳彥良	
	2013/5/7	場景元素製作-樹II(建模、折UV 與貼圖材質製作)	吳彥良	
	2013/5/14	渲染Rendering-Vray	吳彥良	
	2013/5/21	案例設計-地形與地表材質設計與製作	吳彥良	
	2013/5/28	案例設計-城市場景設計 -Plug-In Ghost Town	吳彥良	
	2013/6/4	Unity場景輸入與設定	吳彥良	
	2013/6/11	Unity場景導覽設計與製作	吳彥良	
	2013/6/18	期末作品討論	吳彥良	
	2013/6/25	期末作品展	吳彥良	
四、多元評量方法 (Evaluation) [所勾選評量方法 之評分加總 為100分]	評量方式	分數	評量方式	分數
	<input type="checkbox"/> 實作測驗	0	<input type="checkbox"/> 期中筆試	0
	<input type="checkbox"/> 隨堂筆試測驗	0	<input type="checkbox"/> 期末筆試	0
	<input checked="" type="checkbox"/> 小組作業	20	<input checked="" type="checkbox"/> 期中報告	20
	<input type="checkbox"/> 服務日誌	0	<input checked="" type="checkbox"/> 期末報告	40
	<input type="checkbox"/> 口試	0	<input type="checkbox"/> 專題報告	0
	<input type="checkbox"/> 個人上台報告	0	<input type="checkbox"/> 實作作品與反思	0
	<input type="checkbox"/> 小組上台報告	0	<input type="checkbox"/> 前後測比較進步與成長	0
	<input checked="" type="checkbox"/> 出席狀況	20	<input type="checkbox"/> 課堂參與與表現	0
	<input type="checkbox"/> 心得與反思報告	0	<input type="checkbox"/> 其他	0
五、講義位址(http://)	http://www.facebook.com/groups/29629248383224/			

回上頁

重新查詢