

114-2 學年度遊戲組讀書會詳細計劃

時間：週一 18:10-19:30 地點：傳播館 Q206

週次	日期	星期	課程內容	作業/備註	教課者
3	3/9	一	破冰遊戲+遊戲組介紹		全體
3	3/12	四	兩組同歡 (和動畫組)		全體
4	3/16	一	Blender 入門 (1) 各個鍵位的熟悉操作+工具的使用 小作品 (1)-蓋小房間		佳恩
5	3/23	一	Blender 入門 (2) 渲染、燈光 小作品 (2)-珍珠耳環女人	Blender 自由發揮小品 ~ 4/12 (日)	子翎
6	3/30	一	Blender (3) 角色臉部建造		安潔
7	4/6	放假			
7	4/11	六	13:00-17:00 業師課：角色設計	角色設計作業	林于庭 Noriuma (海苔好吃)
8	4/13	一	遊戲企劃 + 發想遊戲 C3 取 3 +分享作業 (一)：Blender 小品	4/20 前分好組 5/18 簡企劃書	子翎
9	4/20	期中考週			
10	4/27	一	Blender (4) 角色肢體建造	Blender 角色模型 ~ 5/24 (日)	安潔

週次	日期	星期	課程內容	作業/備註	教課者
11	5/4	一	Unity 基礎 (1) - 進去圈圈 人體開門進去程式碼成功、 blender 導入		子翎
11	5/9	六	13:00-16:00 業師課 : Blender 動畫技巧實務 (一)		Charles 馮健思
12	5/10	日	13:00-16:00 業師課 : Blender 動畫技巧實務 (二)		
13	5/18	一	Unity 基礎 (2) - 迴圈觸發 基礎程式生成使用		佳恩
14	5/25	一	GitHub 合作、企劃報告*2 學姊建議		學長 全體
15	6/1	一	分享作業 (二) : Blender 角色模型	暑假作業	全體
16	6/8	一	期末趴		全體
17	6/15	一	期末考週		
18	6/22	一	彈性教學週		

【本學期作業】

1. Blender 小品 (1)-
2. Blender 小品 (2)-珍珠耳環女人
3. Blender 入門自由發揮小作品 (一)
4. 角色設計
5. Blender 角色模型 (二)
6. Blender 骨架動畫

unity 版本 :

【重要資訊】

- 第 3 週 3/12 (四) 與動畫組一起破冰玩遊戲
- 業師課時間：4/11 (六)、5/9 (六)、5/10 (日)

【課程內容&目標】

1. 遊戲基礎與 Blender 入門

- Blender 基本工具操作、角色建模 (含渲染與燈光) 。
- 熟悉 3D 製作環境，完成基礎角色模型設計。

2. 進階建模與動畫實務

- 角色肢體建造、骨架綁定、Blender 動畫實作。
- 掌握 3D 動畫流程，使靜態模型具備動態表現力。

3. Unity 整合與專案協作

- Unity 基礎程式、Blender 資源導入、GitHub 協作與企劃報告。
- 學習遊戲引擎開發流程，實現跨平台協作與作品展示。

4. 提升遊戲企劃能力

- 了解遊戲企劃，並進行遊戲實作
- 將遊戲理念強化呈現方式，增加帶入感

【讀書會規章】

- 如果需要請假，請事先跟組長說一下並簡單說明原因。請假狀況會影響評分，請自行斟酌！
- 若累積三次未出席，將視為退出媒體組。
- 學習態度、作業繳交、出席狀況都會影響評分，請大家盡量保持良好紀律。
- 至少要參與自己組別三分之二的讀書會時數。
- 作業請準時繳交於指定位置。
- 有問題歡迎詢問學長姐，請保持基本禮貌，大家互相幫助會更順利~
- 有問題隨時可以提出，希望大家都抱持著愉悅的心情！