

樂陞美術館與高雄市政府勞工局合作開辦
104 年度「次世代 3D 遊戲美術技術應用與人才培訓課程」
歡迎對遊戲美術設計有熱情者，加入樂美館高雄美術中心行列

上課時數：24 週(104/7/6~104/12/28)，共計 960 小時，分兩階段進行：

1. 第一階段基礎培訓(1~12 週, 480 小時):以教授 Maya, Zbrush 等 3D 軟體工具, 配合物件、角色等的建模、貼圖和雕刻練習為主。
2. 第二階段進階培訓(13~24 週, 480 小時):以遊戲美術製作專案實作練習為主。

招生人數：以 30 人為原則

培訓時間：週一至週五 09：00~ 18：00，晚上 19：00~21：30（晚自習）

上課地點：

第一階段：勞工局勞工教育生活中心獅甲會館（高雄市前鎮區中山三路 132 號）

第二階段：樂陞美術館股份有限公司培訓教室


招生對象

嚮往遊戲行業，希望能從事高階次世代遊戲美術製作工作者，高中職（含）以上學歷，科系不限，18-44 歲，具備良好的手繪美術功底。美術遊戲相關科系背景尤佳，設籍於高雄市者優先錄取。

課程特色


樂美館所屬的樂陞科技集團開展遊戲美術的培訓工作已經有 8 年的經驗，經樂陞遊戲美術培訓體系培訓結業的遊戲美術人員超過 580 位以上，目前多數正在樂陞科技集團內服務。此次培訓課程聘請兩位專業講師授課，講師根據多年和國外知名遊戲公司的合作經驗，傳授最新的高端遊戲美術製作技術和經驗，全面講解遊戲美術製作流程，製作問題與解決方法。我們採取循序漸進的課程安排，同步提昇軟體操作熟練與美感觀察能力，確保學員能根據課程逐步提昇自身的能力水準，最終成為合格的遊戲美術設計人才。

第一階段:1~12 週

圖示	課程分佈	課程內容介紹
	<p style="text-align: center;">第 1 週 7 月 6 日</p>	<p>遊戲產業介紹和遊戲美術概述</p> <p>遊戲產業介紹，介紹遊戲的發展史與未來趨勢，介紹策劃、運營、研發、外包之間的關係和流程，讓學員能進一步瞭解整個遊戲的運作過程。</p> <p>遊戲製作基礎知識學習，認識各類型遊戲的設計與美術資源應用，認識遊戲引擎的原理</p>

	<p>第 1 週到 第 4 週 7 月 6 日 到 8 月 2 日</p>	<p>軟體基礎課和簡單物件練習 學習 MAYA 的操作介面，使用工具以及建模命令，講解 Photoshop 基礎命令，如何在遊戲製作中更好的運用 Photoshop 來繪製貼圖和處理法線貼圖等。包括高低模製作，烘焙法線貼圖和 AO 貼圖的方法與技巧，UV 的合理拆分與擺放，平滑組軟硬邊對法線貼圖的影響，檔案格式轉換技巧等。課程會安排一定量的練習任務。</p> <p>製作成品：樂高玩具人、老式電話</p>
	<p>第 5 週到 第 10 週 8 月 3 日 到 9 月 13 日</p>	<p>次世代機械模型和貼圖的製作 講解快速製作高模的技巧，理解模型不同部位的主次關係，理解機械的結構，講解低模面數的合理使用，熟悉 UV 的對稱和重疊，講解貼圖製作的前期規劃，材質的選擇與處理方法，高光貼圖製作原理與技巧，法線貼圖的後期製作與技巧，如何在法線貼圖上正確的分辨凹凸效果等，提升如何深入刻畫細節的能力。</p> <p>製作成品：工程叉車、科幻機械設備</p>
	<p>第 11 週到 第 12 週 9 月 14 日 到 9 月 25 日</p>	<p>Zbrush 軟件使用教學 學習使用 Zbrush 雕刻軟體搭配進行 3D 物件的製作，學習如何製作出複雜曲面的物體，如窗簾、沙發、石頭等複雜曲面物體的表面雕刻。針對人物頭部結構進行詳細講解，男性及女性的區別，在製作角色頭部模型過程中佈線的合理性。</p> <p>製作成品：石牆，角色頭部</p>

第二階段:13~24 週

圖示	課程分佈	課程內容介紹
	<p>第 13 週到 第 24 週 10 年 10 月 5 日 到 12 月 28 日</p>	<p>遊戲美術製作專案實作練習： 1. 電子遊戲與多媒體動畫 3D 美術內容製作。內容涵蓋人物、表情、動作、場景、交通工具、道具、建築物等。 2. 電子遊戲與多媒體動畫美術概念與造型發想與設計、美術插畫與宣傳海報繪製。</p>

教學方式

我們會觀察每個學員的特點，根據學員因材施教。講師會以最通俗易懂的方式來傳授技術和經驗。以實例方式，把學員帶到戶外來觀察環境和物體，讓學員能深刻理解不同物體在不同環境下的特性，用此方式來讓學員更直接的理解和掌握遊戲美術製作的理念和技巧。

講師並且會與學員分享在遊戲開發團隊中如何建立良好的合作關係，美術人員應如何長期提升自己的價值，工作進度分配與掌控，面對製作進度壓力的自我調適等經驗。從而讓美術人員願意以遊戲產業做為終生發展的矢志。

教學師資

陳一帆 資深美術設計師兼美術組長

台北藝術大學美術學系，7年遊戲美術資歷，熟悉現世代與次世代3D遊戲美術製作，擅長2D美術設定與美術原畫；曾榮獲國外網站 Game Artisans 2014 Top 3D Artists，目前擔任樂美館高雄美術中心角色組長一職。

葉家宏 高級美術設計師兼美術組長

崑山科技大學 藝術學系，參與多款 Play Station 4 遊戲主機次世代 AAA 級遊戲美術工作，並多次以美術組長身分帶領組員完成美術工作。熟悉各類型遊戲風格與製程，對次世代 physical base shader 與場景製作多有研究。目前擔任樂陞科技美術組長一職。

廖正雄 協理

中央大學 EMBA 工商管理碩士畢業，13年遊戲產業資歷，熟悉電視遊樂器與網路遊戲的遊戲美術製作與技術規劃，對遊戲開發團隊建置、技術與工具、人力管理、知識管理、專案與流程管理、風險控管等皆有充分的研究。並且在樂陞科技期間曾擔任專案製作人角色，帶領團隊完成多個平臺的電子遊戲美術製作，直接參與的作品包括『變形金剛』、『蜘蛛人』、『喋血雙雄2』、『史瑞克3』、『決戰時刻3』、『決戰時刻4』...等數十款歐美日本等 AAA 級遊戲。

課程費用

受訓期間學費全額補助，並提供住宿(住宿地點同上課地點)。

受訓學生需先行於上課前繳交保證金新台幣 20,000 元，取得第一階段結訓證書後立即退還保證金；經授課業師評估進入第二階段者，不需繳交保證金。樂陞美術館將提供第二階段培訓學員每月 3,000 元的獎助學金及專案獎金。

工作機會

完成兩階段課程培訓者，除頒發結訓證書外；樂陞美術館並承諾提供 95%以上的工作機會，進入高雄美術中心工作。

報名方式

報名方式及報名所須必備文件，請連結高雄市政府勞工局下列網站查詢

1. 勞工教育生活中心官網 <http://recreation.kcg.gov.tw>
2. 勞工教育生活中心勞工大學官網 <http://college.kcg.gov.tw>