



數位中的色彩知識、3D 渲染原理、次世代概論

時間：2020-03-28
地點：商管大樓 B309

本次邀請鈦象電子股份有限公司高級工程師鄭浩鈞進行演講。課程中，業師從數位影像色彩切入，說明 HSV 色彩與 HDR(高動態範圍成像)為何，及在電腦中如何進行顏色的四則運算，以此銜接後面的內容。

接著業師講述遊戲的發展歷程，讓學生理解「遊戲」發展至今究竟使用了哪些重要的技術變革。在過程中，業師說明為使渲染效果提升，在遊戲中逐次加入光柵化、UV 貼圖、Shader 等技術，而後詳述變革最大的遊戲 - 「次世代」中另加入了 Z-buffer 技術以使遊戲渲染更精確快速、呈現更多元的效果，並使用 NDS 三種貼圖及 PBR 技術加上 Post-processing 調整，才造就了現在遊戲的視覺效果。



色相講解



色階說明



Material 解說



光源說明