



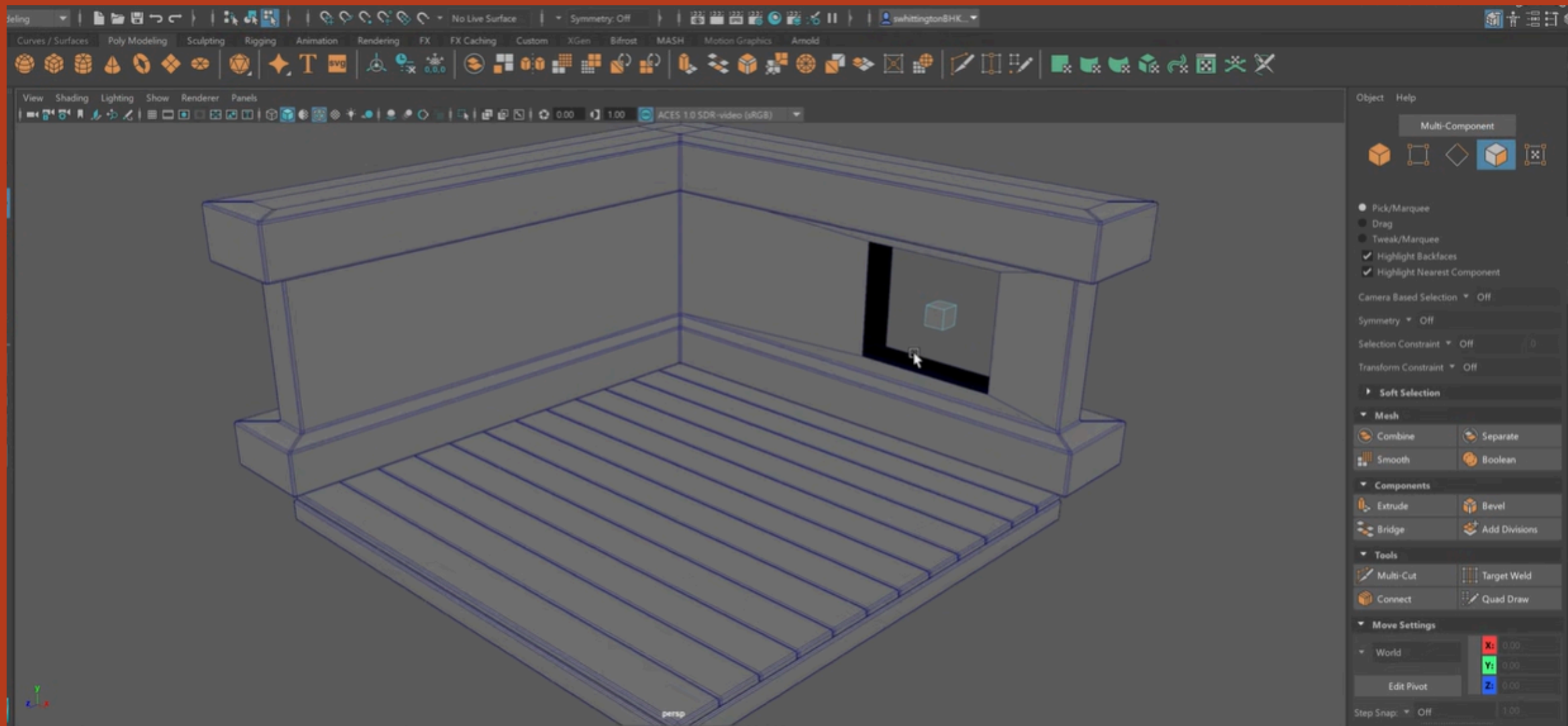
3D 虛擬場景設計



場景設計的核心：
敘事 (Storytelling) 與沉浸感。
掌握場景搭建的邏輯與視覺法則。

場景設計的核心：敘事 (storytelling) 與沉浸感。

課程目標：掌握場景搭建的邏輯與視覺法則。



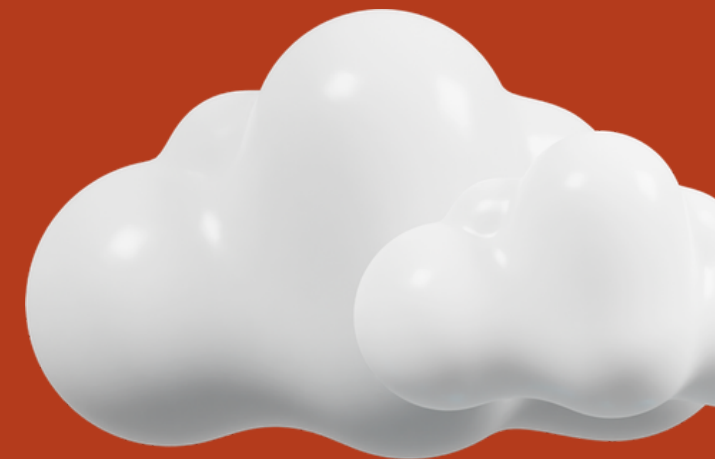
設計的第一步：蒐集參考 (Reference)

不要憑空想像：參考資料的重要性

PureRef 的使用：整理情緒板 (Moodboard)。

分析要素：建築結構、地表植被、光影氛圍、物件磨損細節。

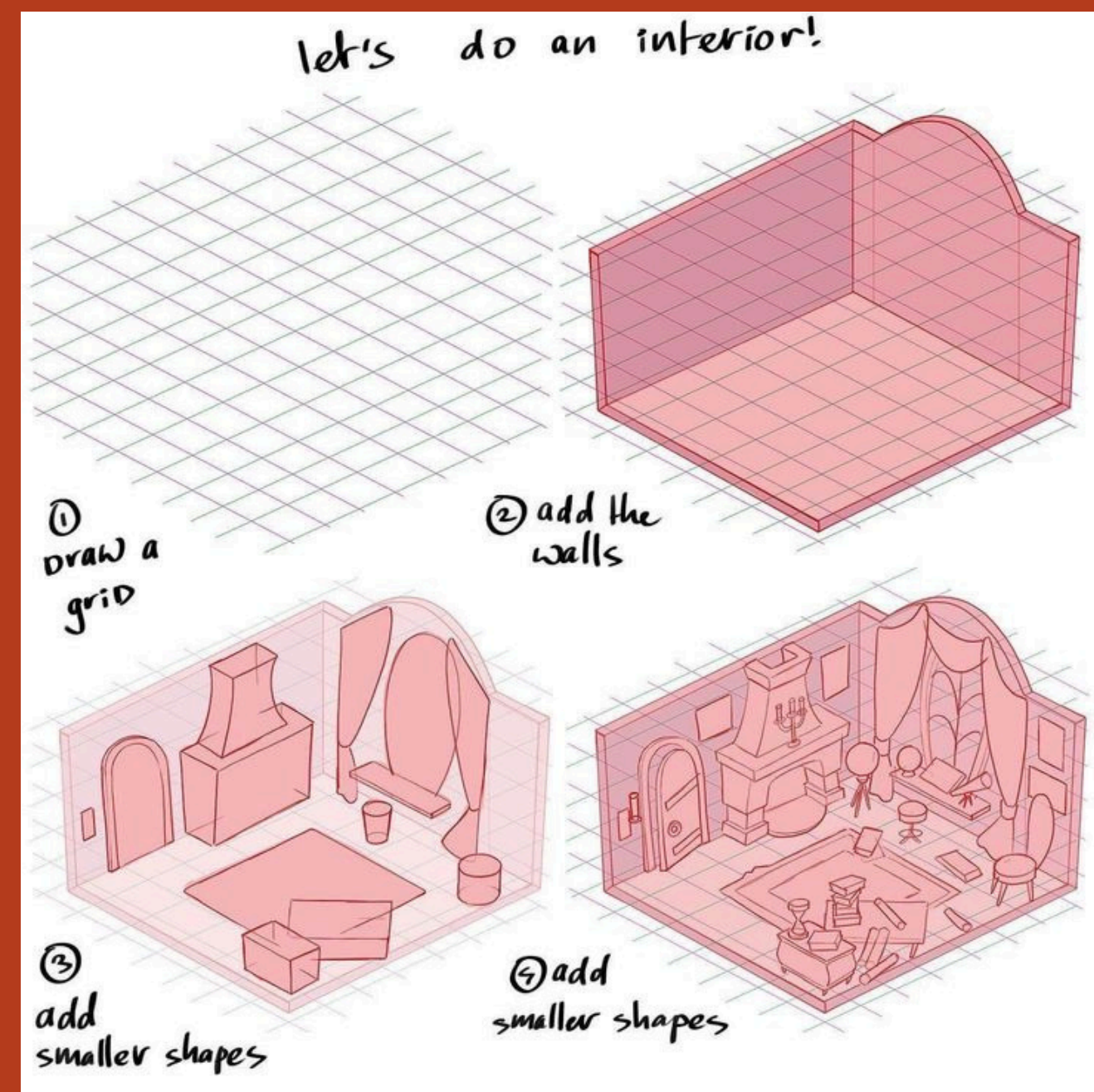
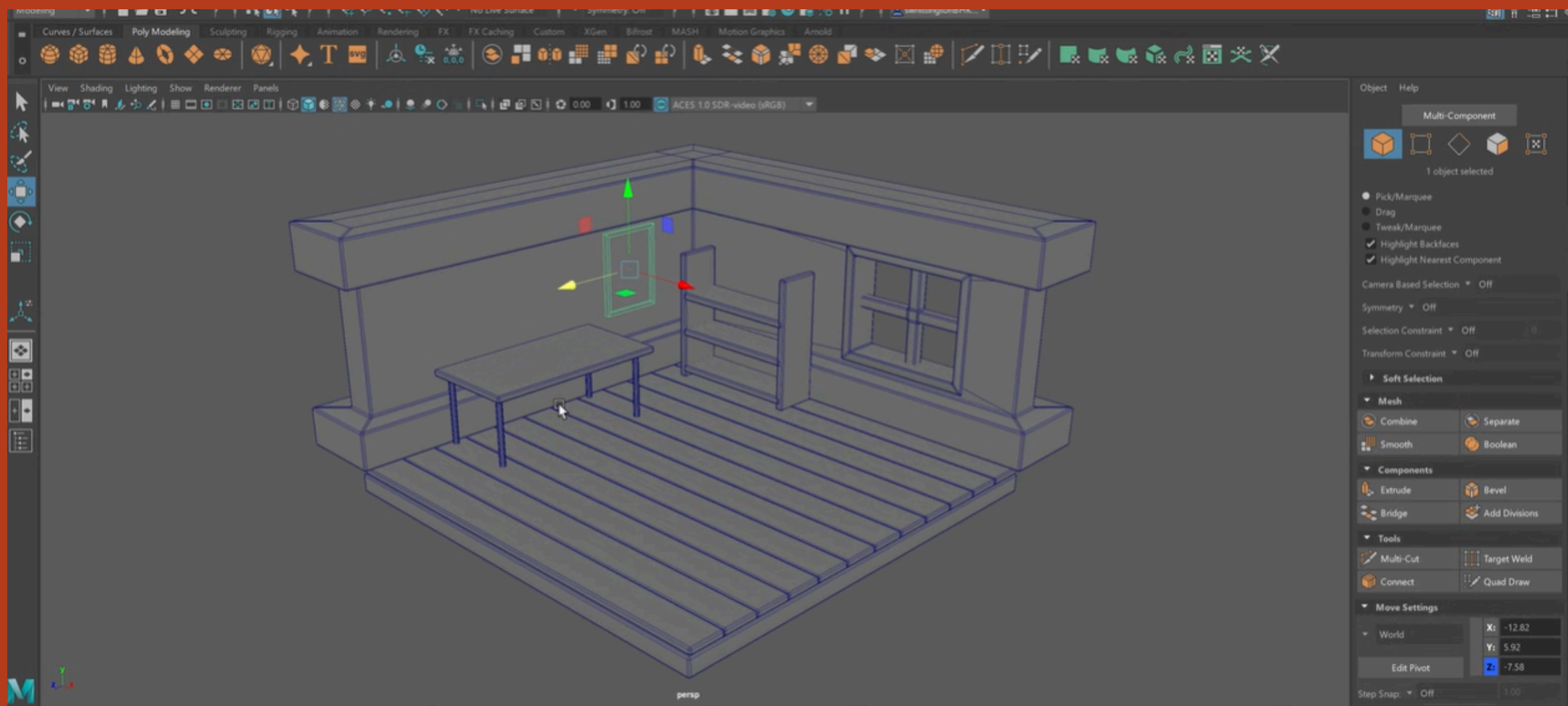
*真實感來自於對現實細節的觀察。



比例與節奏：灰箱原型階段

目的：使用簡單方塊確認空間大小、物件比例。

先不要管細節！確保角色在場景中的比例是正確的。



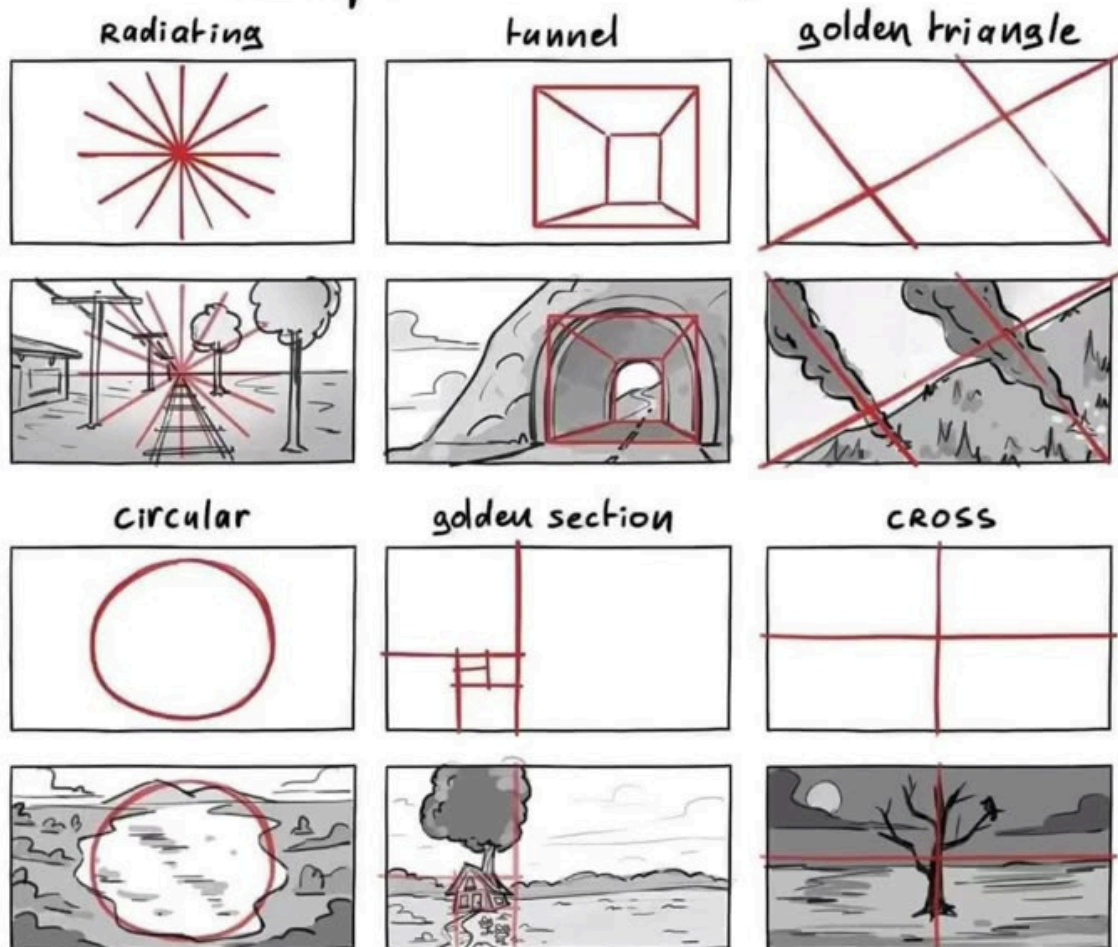
抓住觀眾的眼睛：構圖基礎

三分法 (Rule of Thirds)：焦點放置點。

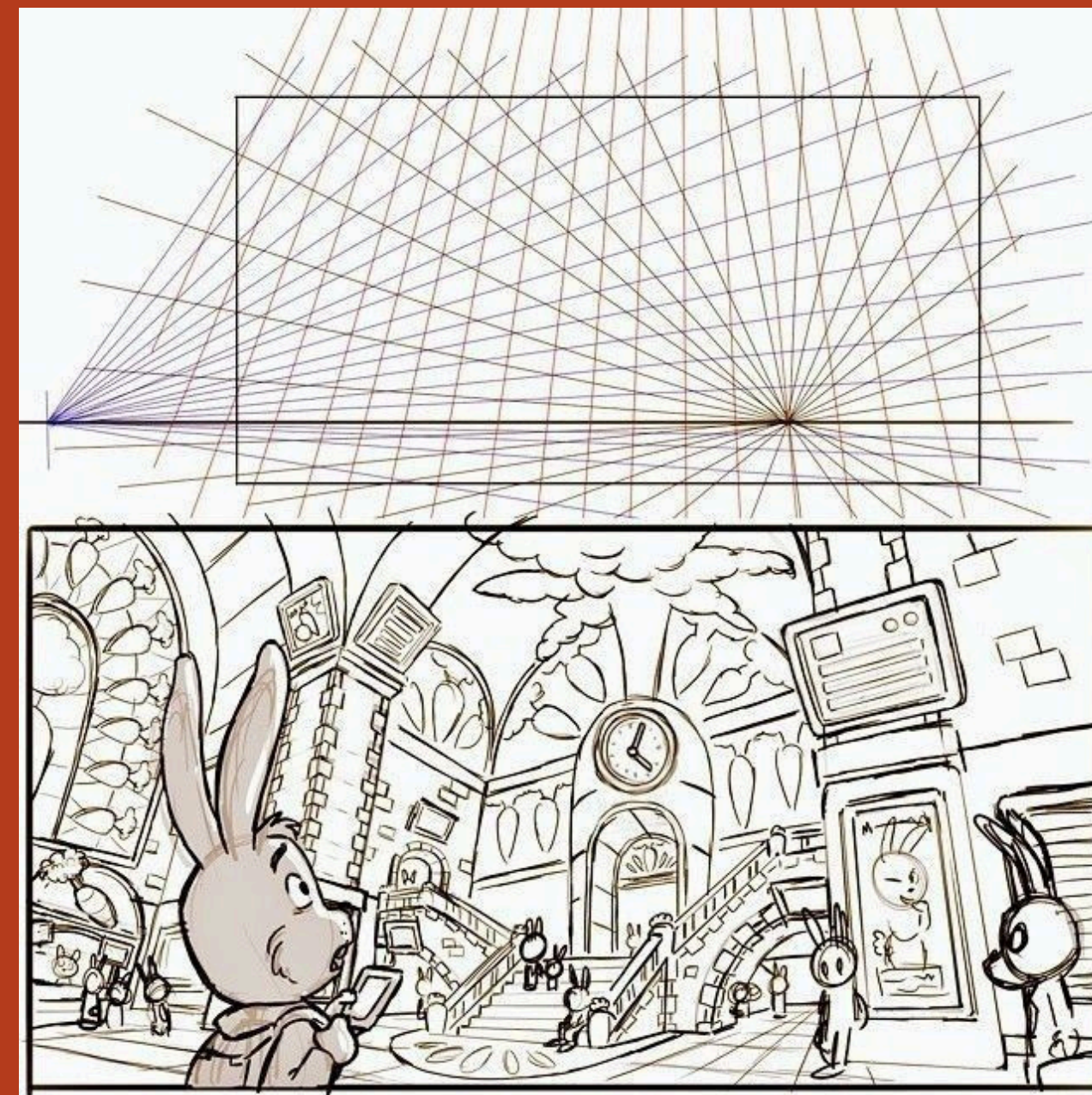
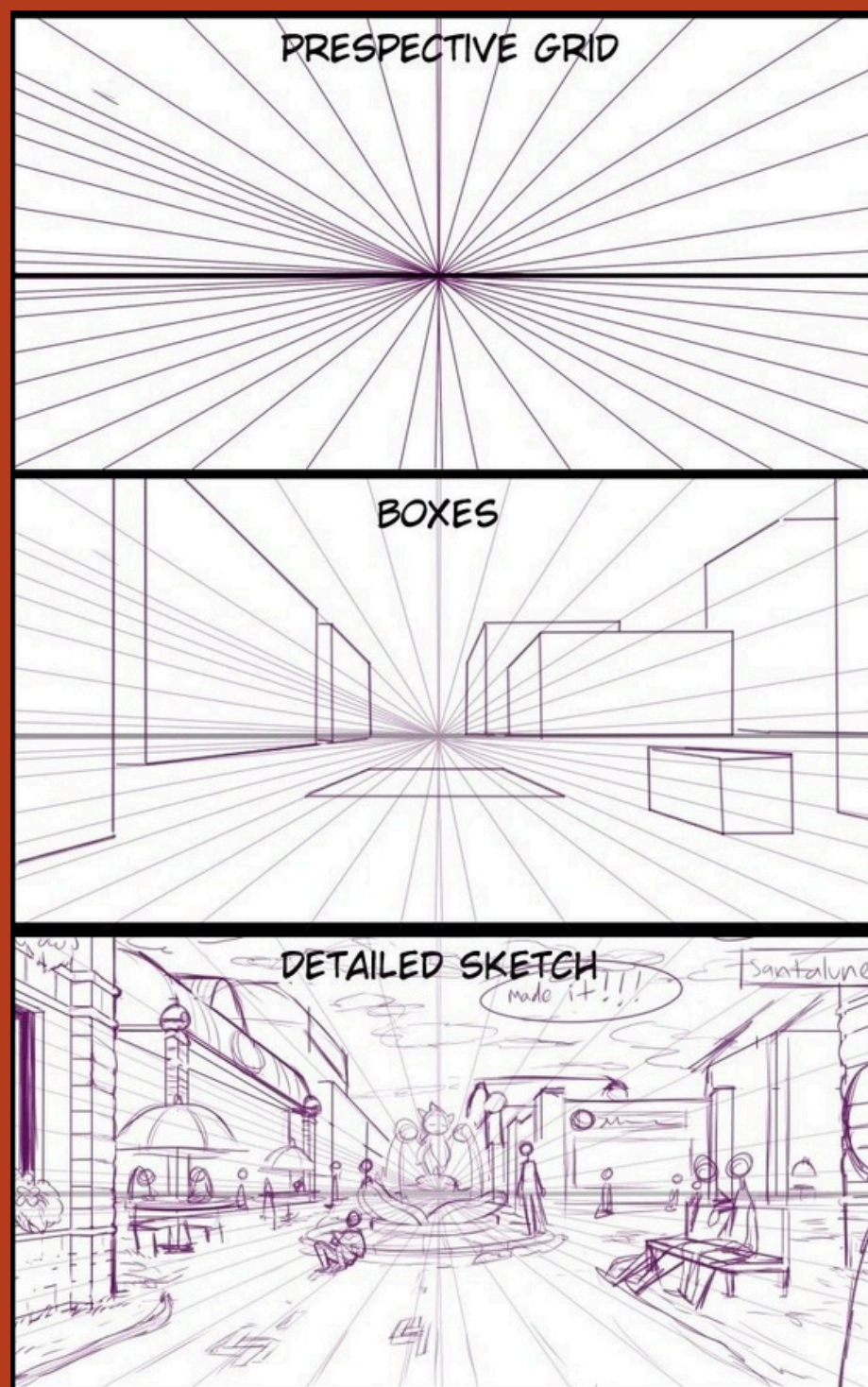
引導線 (Leading Lines)：利用道路、牆壁或陰影指向主體。

框中框 (Framing)：利用窗戶、門洞或樹叢增加深度感。

Composition examples



@mitchleewe



物件的分級與管理

Hero Assets：精細度最高，位於畫面視覺中心。

Medium/Small Props：豐富細節，如椅子、木箱。

Background Assets：遠景低模，節省效能。



視覺節奏的關鍵：尺寸分佈

Big：定義輪廓的大型建築、山脈。

Medium：支撐結構，如門窗、柱子。

Small：碎石、雜草、垃圾。

原則：不要讓畫面填滿同樣尺寸的物體。

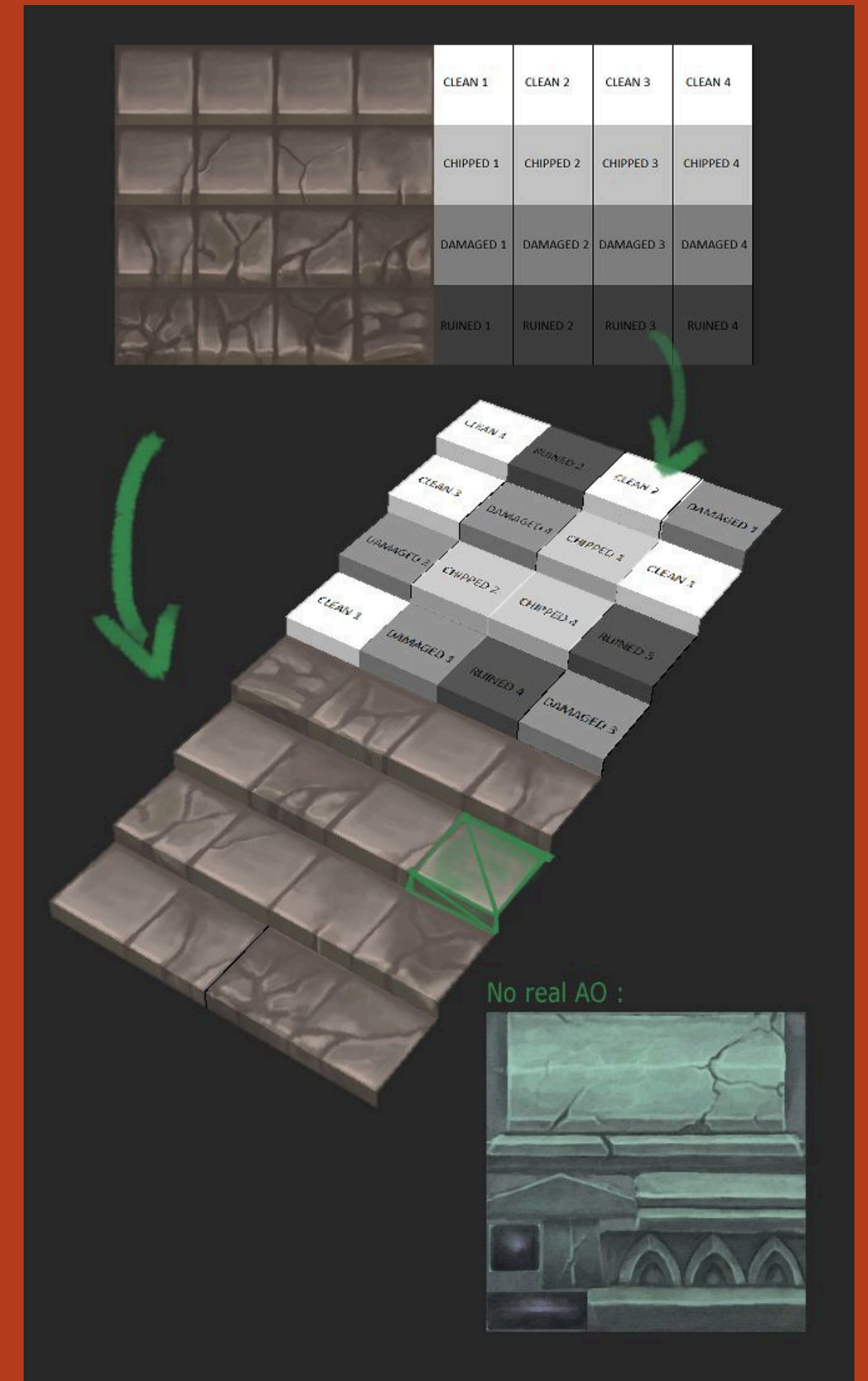


效率之王：模組化流程

將建築拆解為可重複使用的牆面、地板、屋頂元件。

對齊網格 (Grid Snapping)：確保無縫銜接。

優點：大幅節省貼圖空間與建模時間。



自然場景的有機感

地形雕刻：產生高低起伏。

散佈系統 (Scattering)：利用 MASH 或 XGen 批量產生草地與樹木。

隨機性：調整旋轉與縮放，避免重複感。

