

朝陽科技大學
110學年度第2學期教學大綱

當期課號	2047	中文科名	動畫與遊戲設計
授課教師	陳合成	開課單位	視覺傳達設計系
學分數	2	修課時數	3
		開課班級	日間部四年制3年級 A班
修習別	專業選修		
類別	一般課程		

本課程培養學生下列知識：

本課程將學習Unity遊戲引擎操作方法和運用技巧，並藉由案例分析、媒體規劃與實務製作之演練，培養學生「動畫與程式」之整合能力

- 1.培養動畫與程式之整合能力
- 2.了解遊戲開發的流程及觀念
- 3.具Unity遊戲引擎操作能力
- 4.具C#程式邏輯與撰寫能力

This course covers all the important concepts of game development and provides some complete game projects for practice. These projects allow students to have more specific theoretical and practical experience and to understand the development process of computer game prototypes.

每週授課主題

- 第01週：課程介紹及基本操作
- 第02週：媒體匯入與整合應用
- 第03週：基礎體物動作控制
- 第04週：碰撞偵測與觸發器
- 第05週：簡易人物移動與觸發
- 第06週：按鈕與場景切換
- 第07週：遊戲結束與重啟
- 第08週：預製物創建與刪除
- 第09週：期中上機考
- 第10週：人物控制_Blend Trees-1
- 第11週：人物控制_Blend Trees-2
- 第12週：C#_程式設計-1
- 第13週：C#_程式設計-2
- 第14週：地形創建工具_Terrain
- 第15週：Particle與Shader
- 第16週：2D遊戲設計
- 第17週：3D遊戲製作
- 第18週：期末專題展示

成績及評量方式

- 平時作業：50%
- 期中考：20%
- 期末評圖：30%

證照、國家考試及競賽關係

本課程無證照、國家考試及競賽資料。

主要教材

- 1.自製教材(自製教材)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

- 1.3D角色綁定與動畫
- 2.互動多媒體設計

教師資料

教師網頁：<http://www.cyut.edu.tw/~steve/>

E-Mail : steve@cyut.edu.tw

Office Hour :

星期二,第5~6節,地點:D-402;

星期三,第5~6節,地點:D-402;

分機:7184

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。