

朝陽科技大學
112學年度第1學期教學大綱

當期課號	2585	中文科名	遊戲程式設計
授課教師	吳信成	開課單位	資訊管理系
學分數	3	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：

1. 知識：介紹及使學生熟悉Unreal Engine遊戲引擎遊戲程式設計的概念。2. 技能：使學生能夠利用Unreal視覺化程式語言：藍圖(Blueprint)撰寫遊戲。3. 態度：培養學生邏輯思考與主動積極的學習態度。4. 其他：培養學生能自創互動遊戲，包括美術、角色設計與動作、遊戲規則、遊戲劇本、遊戲策略等。

1. 學生能熟悉Unreal遊戲程式設計的概念。
2. 學生能利用程式語法撰寫遊戲。
3. 培養學生邏輯思考與主動積極的學習態度。
4. 培養學生自創互動遊戲的能力。

1. Knowledge: Introduce and familiarize students with the concepts of game programming for the Unreal Engine game engine. 2. Skills: Students can write games using the Unreal visual programming language: Blueprint. 3. Attitude: Cultivate students' logical thinking and active learning attitude. 4. Others: To train students to create their own interactive games, including art, character design and action, game rules, game scripts, game strategies, etc.

每週授課主題

- 第01週：Unreal Engine遊戲引擎使用入門
- 第02週：Blueprint藍圖入門
- 第03週：使用藍圖進行物件互動
- 第04週：製作簡易遊戲-1
- 第05週：製作簡易遊戲-2
- 第06週：瞭解Gameplay框架
- 第07週：構建和使用Actor
- 第08週：角色動畫藍圖
- 第09週：期中考
- 第10週：加入聲音與特效
- 第11週：使用UMG建立UI
- 第12週：進階藍圖概念
- 第13週：藍圖通信
- 第14週：使用物理
- 第15週：NPC與AI人工智能
- 第16週：製作遊戲互動
- 第17週：打包與發行(期末考)
- 第18週：期末考

成績及評量方式

期中考：30%
期末考：30%
平時作業與課程參與度：40%

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. Unreal Engine 4遊戲開發入門經典 (美) 阿拉姆·庫克森等人民郵電出版社97871154676072018/01/01(教科書)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

1. 電腦動畫
2. 虛擬實境

教師資料

教師網頁：<https://isonwu.mystrikingly.com/>

E-Mail：ison.wu@gmail.com

Office Hour：

星期一,第5~6節,地點:R-321;

星期三,第5~6節,地點:R-321;

分機:4846

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。