

102-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	遊戲引擎應用創作	科目序號 / 代號	2076 / MDI3014
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	程仲勝	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)789 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

本課程主要在協助學生利用遊戲引擎製作及開發3D各類型數位遊戲。其具體課程目標是讓學生熟悉及應用Unity 3D數位遊戲的製作流程及技巧，整合3dMax、Maya、iClone等課程製作之數位物件與動作，實際撰寫遊戲程式腳本，以完成數位遊戲應用創作，培養學生3d數位遊戲設計的能力。

課程大綱

- 1.3D數位遊戲劇本企劃製作
- 2.Unity 3D遊戲物件、場景規劃與建置
- 3.Unity 3D遊戲程式腳本規畫與設計
- 4.Unity 3D遊戲整合測試

基本能力或先修課程

先修課程為:遊戲設計導論、基礎程式設計、基礎遊戲製作，以及使用3dMax、Maya、iClone等軟體之基本能力。

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 1.1具備多媒體數位內容基礎知能
- 1.2具備多媒體數位內容專業知能
- 1.3具備多媒體數位內容實作應用能力
- 2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力
- 2.2具備多媒體數位內容創新能力
- 3.1具備進入職場所需之實務工作能力
- 3.2具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
1.1具備多媒體數位內容基礎知能	15%	1.1.1培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 1.1.2培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力	講述法 小組討論 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	15
1.2具備多媒體數位內容專業知能	20%	1.2.1培養學生具備動畫遊戲設計專業知識之能力 1.2.2培養學生具備數位學習相關專業知識之能力	講述法 小組討論 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	20
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	20%	1.3.1培養學生運用多媒體數位內容相關知識之能力 1.3.2培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 小組討論 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	20
2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力	20%	2.1.1培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力	講述法 小組討論 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	20
2.2具備多媒體數位內容創新能力	20%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	講述法 小組討論 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	20
3.1具備進入職場所需之實務工作能力	5%	3.1.1培養學生解決產業實際問題之能力 3.1.2培養學生團隊合作與溝通協調之能力 3.1.3培養學生專案規劃、執行及管理之能力	講述法 小組討論 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	5

成績稽核

成品製作: 30%

實驗操作: 30%

期中考: 25%

課程參與度: 15%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
自編教材	略			0

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教材及專業期刊導讀				

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	Unity 3D遊戲引擎介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	30	20	0	50	0
2	數位遊戲企劃製作(一)	30	20	0	50	0
3	數位遊戲企劃製作(二)	30	20	0	50	0
4	數位遊戲企劃製作(三)	30	20	0	50	0
5	Unity 3D遊戲場景製作(一)	30	20	0	50	0
6	Unity 3D遊戲場景製作(二)	30	20	0	50	0
7	Unity 3D遊戲場景製作(三)	30	20	0	50	0
8	Unity 3D遊戲程式設計(一)	30	20	0	50	0
9	期中考	0	0	0	0	100
10	Unity 3D遊戲程式設計(二)	30	20	0	50	0
11	Unity 3D遊戲程式設計(三)	30	20	0	50	0
12	Unity 3D遊戲程式設計(四)	30	20	0	50	0
13	Unity 3D遊戲實作設計(一)	30	20	0	50	0
14	Unity 3D遊戲實作設計(二)	30	20	0	50	0
15	Unity 3D遊戲實作設計(三)	30	20	0	50	0
16	Unity 3D遊戲實作設計(四)	30	20	0	50	0
17	Unity 3D遊戲實作設計(五)	30	20	0	50	0
18	期末報告	0	0	0	0	100