

103-2 Preliminary Syllabus, Da-Yeh Univ

Information			
Title	遊戲引擎應用創作	Serial No. / ID	0930 / MDI3014
Dept.	多媒體數位內容學位學程	School System / Class	大學日間部3年1班
Lecturer	程仲勝	Full or Part-time	專任
Required / Credit	Optinal / 3	Graduate Class	No
Time / Place	(三)234 / PX302	Language	Chinese

Introduction
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。

Outline
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

Prerequisite
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。