

103-2 大葉大學 完整版課綱 - 基本資料

基本資訊

課程名稱	遊戲引擎應用創作	科目序號 / 代號	0930 / 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	(三)234 / 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。

