

## 111-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	遊戲場景設計	科目序號/代號	0531 /MDI3023
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)34 /H615
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	蔡昆良 / 兼任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 /3年1班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	楊政衛		

### 課程簡介與目標

遊戲場景設計是數位遊戲設計相當重要的一環。本課程主要在協助學生了解如何設計數位遊戲場景及設計理念，並引導學生設計簡易數位遊戲場景，以奠定其遊戲設計基礎。其具體課程目標如下：

- 1.讓學生了解不同數位遊戲，其場景設計的特色及建置流程
- 2.培養學生具備數位遊戲場景設計之基礎
- 3.使學生具備設計基礎數位遊戲場景之實務能力

### 課程大綱

- 1.數位遊戲場景介紹
- 2.遊戲場景開發流程及軟體介紹
- 3.基礎數位遊戲場景設計
- 4.Maya數位遊戲場景設計實作
- 5.Unity數位遊戲場景設計實作

### 基本能力或先修課程

遊戲設計導論

### 課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
  - 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
  - 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 具備持續學習的習慣與能力。
- 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
  - 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任



## 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】
具備多媒體設計專業知識的能力	30	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等。 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等。	個案討論 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 30% 作業: 30% 期末考: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	30
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	30	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧。 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	30
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	10	培養學生整合理論知識與實務技術之能力。 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。	個案討論 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 30% 作業: 30% 期末考: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	10
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	15	培養學生具備創新設計之能力。 培養學生具備創意思維之能力。 培養學生具備人文藝術涵養。	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 實驗紀錄: 10%	加總: 100	15
具備持續學習的習慣與能力。	5	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力。	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 實驗紀錄: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	5

具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。	10	<p>培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。</p> <p>培養學生具備前瞻性與國際觀。</p> <p>培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。</p> <p>培養學生解決產業實際問題之能力。</p> <p>培養學生具備認識全球多媒體產業時事議題之能力。</p>	<p>講述法</p> <p>個案討論</p> <p>實務操作(實驗、上機或實習等)</p>	<p>期末考: 30%</p> <p>成品製作: 30%</p> <p>作業: 30%</p> <p>實驗紀錄: 10%</p>	加總: 100	10
------------------------------------	----	--	---	--	---------	----

### 成績稽核

作業: 30%

期末考: 30%

成品製作: 30%

實驗紀錄: 10%

### 書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
參考教材及專業期刊導讀	Unity 3D遊戲設計實戰 (第三版)	邱勇標

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	Spine-介面與使用介紹	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	Spine-骨架設置1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	Spine-骨架設置2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	Spine-權重調配	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	Spine-動畫製作1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	Spine-動畫製作2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	Spine-輸出與匯入unity	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中考	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	Unity場景設計-地形	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

11	Unity場景設計-碰撞	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	Unity場景設計-天空	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	Unity場景設計-建築	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	Unity場景設計-燈光	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	Unity場景設計-音效	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	Unity場景設計-迷霧	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	Unity場景設計-實證	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末考	實務操作(實驗、上機或實習等)