

111-2 大葉大學 選課版課綱

基本資料			
課程名稱	遊戲引擎應用創作	科目序號/代號	1468 /MDI3014
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(一)234 /H615
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳宥鄞 / 兼任	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.		

課程簡介與目標

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

- 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
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

