

## 南台科技大學 99 學年度第 2 學期課程資訊

課程名稱	3D 互動設計
課程編碼	K0N15F03
系所代碼	0K
開課班級	夜四技多樂二甲
開課教師	楊智傑
學分	4.0
時數	4
上課節次地點	五 11 12 13 14 教室 T0709
必選修	必修
課程概述	以 Unity 3D 引擎為基礎，教導學生開發 3D 互動介面之基礎知識，使學生瞭解 3D 互動設計所牽涉的技術範疇與開發過程，培養利用 Unity 實作虛擬實境、互動展示的基本能力。
課程目標	<p>培養學生規劃 3D 互動遊戲之能力</p> <p>培養學生整合 3D 建模與動畫製作於遊戲開發之能力</p> <p>培養學生使用 Unity 遊戲引擎程式撰寫之能力</p> <p>培養學生分組執行遊戲專案之能力</p>
課程大綱	<p>Week1 Unity 基礎介紹(教科書第 1 章)、確定分組名單</p> <p>Week2 Unity 開發環境(教科書第 2 章)</p> <p>Week3 玩家角色製作(教科書第 3 章)</p> <p>Week4 使用碰撞檢測製作互動效果(教科書第 4 章)</p> <p>Week5 預製元件、集合元件和抬頭顯示(教科書第 5 章)</p> <p>Week6 實體物件和剛體(教科書第 6 章)</p> <p>Week7 粒子系統(教科書第 7 章)</p> <p>Week8 期中進度發表(至少完成 50%)，繳交遊戲檔案</p> <p>Week9 期中考週</p> <p>Week10 遊戲選單設計(教科書第 8 章)</p> <p>Week11 遊戲細部設計(教科書第 9 章)</p> <p>Week12 遊戲發佈與分享(教科書第 10 章)</p> <p>Week13 遊戲測試與未來研究(教科書第 11 章)</p> <p>Week14 期末專題討論</p> <p>Week15 期末專題討論</p> <p>Week16 期末專題討論</p> <p>Week17 期末遊戲專題成果發表(完成 100%)，繳交遊戲檔案</p> <p>Week18 期末考週</p>
英文大綱	

教學方式	
評量方法	
指定用書	
參考書籍	
先修科目	
教學資源	
注意事項	
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	