

# 南台科技大學 100 學年度第 1 學期課程資訊

課程名稱	基礎遊戲製作
課程編碼	K0D30501
系所代碼	0K
開課班級	四技多樂二甲
開課教師	陳光雄
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	二 7 8 9 教室 T0708
必選修	必修
課程概述	本課程以 Flash 為開發平台，透過 AS 3.0 物件導向的設計方式，教導學生 2D 遊戲設計與製作的基本知識與技術能力，並著重在未來將大幅成長的休閒、互動遊戲市場，針對手持裝置用戶、輕度玩家 的可能需求進行創意思考，培養遊戲機制的設計涵養，研發具備創意與遊戲性的小遊戲。
課程目標	本課程以 Flash 為開發平台，透過 AS 3.0 物件導向的設計方式，教導學生 2D 遊戲設計與製作的基本知識與技術能力，並著重在未來將大幅成長的休閒、互動遊戲市場，針對手持裝置用戶、輕度玩家 的可能需求進行創意思考，培養遊戲機制的設計涵養，研發具備創意與遊戲性的小遊戲。
課程大綱	<p>一、Flash 遊戲設計概論：</p> <p>(1)遊戲術語、遊戲類型、靈感構思方法、</p> <p>(2)Flash 遊戲開發的特點與限制、</p> <p>(3)如何讓遊戲變得有趣：遊戲設計概念與流程</p> <p>二、2D 遊戲數學：</p> <p>(1)座標系統、畢氏定理、</p> <p>(2)三角學、投影、</p> <p>(3)向量</p> <p>三、2D 遊戲基礎物理：</p> <p>(1)速度、速率與加速度、</p> <p>(2)牛頓運動定律、地心引力、</p> <p>(3)摩擦</p> <p>四、碰撞偵測與事件反應：</p> <p>(1)影片片段碰撞偵測、</p> <p>(2)數學判斷偵測、</p> <p>(3)各種事件類型</p> <p>五、遊戲設計與編輯：</p> <p>(1)計時器、計分器製作、</p> <p>(2)以元件類別進行遊戲設計、</p> <p>(3)區塊關卡設計方式</p>

	六、遊戲應用與實做： (1)網路積分排行、 (2)遊戲範例 與技術研討、 (3)遊戲開發實做
英文大綱	
教學方式	課堂教授,分組討論,實務操作,
評量方法	自行設計測驗,實作評量,課程參與度(出席率),
指定用書	自編教材
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	