

## 南台科技大學 102 學年度第 2 學期課程資訊

課程名稱	3D 互動設計
課程編碼	K0N15F01
系所代碼	0K
開課班級	夜四技多樂二甲
開課教師	徐芳真
學分	4.0
時數	4
上課節次地點	二 11 12 13 14 教室 T0708
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	Unity 3D 手機遊戲開發實戰：核心技術完全公開
參考書籍	<p>書名: 全民做遊戲-Unity 跨平台遊戲開發寶典          作者: 謝忠和          書局: 佳魁資訊          年份: 2012</p> <p>書名: 遊戲工作室指導手冊 快速學會四種 Unity 遊戲設計          作者: 汪洋          書局: 上奇資訊          年份: 2013</p>
先修科目	
教學資源	
注意事項	<p>課堂上不得隨意上網或使用手機或玩遊戲，違規者每次扣總分一分。</p> <p>期中、期末成果一定要繳交，否則不能通過本科目。</p> <p>全部作業以個人為單位繳交。</p> <p>請假須於課堂前請假，寫 mail 到老師學校信箱(每周課堂 ppt 第一頁有列示)或 請同學代為轉達。</p> <p>有以下狀況者，該次作業或考試為 0 分!</p> <p>(1)抄襲—抄網路，抄同學，拿同學作業充數繳交          (2)考試作弊</p> <p>作業遲交一周一律打九折，期中、期末報告務必到場報告，無故不到該次項目扣 10 分。</p>
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	