

# 南臺科技大學 106 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	K0D37X02
課程中文名稱	遊戲引擎應用(二)
課程英文名稱	Game Engine Application II
學分數	3.0
必選修	必修
開課班級	四技多樂二乙
任課教師	楊政達
上課教室(時間)	週一第 1 節(T0709) 週一第 2 節(T0709) 週一第 3 節(T0709)
課程時數	3
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	Unity 2D 開發概論、Sprite 物件與圖層、2D 動畫與角色控制、2D 物理與碰撞、粒子系統、介面系統
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	<p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標 -----</p> <p>1.理解 Unity2D 專案架構、操作介面與 2D 遊戲開發流程 ，--，1 專業知識</p> <p>2.介紹 Sprite 物件及學習使用 Sprite Editor、學習以 Sorting Layer 規劃與排列場景，--，1 專業知識</p> <p>3.學習使用 Animation 製作逐格與漸變動畫，及在 MACHINIMA 中設定動作撥放流程，並透過腳本程式進行控制，--，2 實務技能</p> <p>4.學習以腳本程式控制 Rigidbody 2D 使角色移動、學習使用 Collider 及碰撞事件  ，--，2 實務技能</p> <p>5.學習以粒子系統製作爆破特效，學習透過複製命令將粒子 Prefab 實體化於擊中位置上 ，--，2 實務技能</p> <p>6.學習製作計分、開始與結束介面 ，--，2 實務技能</p>

中文課程大綱	<p>1. Unity 2D 開發概論：理解 Unity2D 專案架構、操作介面與 2D 遊戲開發流程</p> <p>2. Sprite 物件與圖層：介紹 Sprite 物件及學習使用 Sprite Editor、學習以 Sorting Layer 規劃與排列場景</p> <p>3. 2D 動畫與角色控制：學習使用 Animation 製作逐格與漸變動畫，及在 MACHINIMA 中設定動作撥放流程，並透過腳本程式進行控制</p> <p>4. 2D 物理與碰撞：學習以腳本程式控制 Rigidbody 2D 使角色移動、學習使用 Collider 及碰撞事件</p> <p>5. 粒子系統：學習以粒子系統製作爆破特效，學習透過複製命令將粒子 Prefab 實體化於擊中位置上</p> <p>6. 介面系統：學習製作計分、開始與結束介面</p>
英/日文課程大綱	
課程進度表	
教學方式與評量方法	<p>※課程學習目標，教學方式，評量方式</p> <p>-----</p> <p>理解 Unity2D 專案架構、操作介面與 2D 遊戲開發流程</p> <p>，--，--</p> <p>介紹 Sprite 物件及學習使用 Sprite Editor、學習以 Sorting Layer 規劃與排列場景</p> <p>，--，--</p> <p>學習使用 Animation 製作逐格與漸變動畫，及在 MACHINIMA 中設定動作撥放流程，並透過腳本程式進行控制</p> <p>，--，--</p> <p>學習以腳本程式控制 Rigidbody 2D 使角色移動、學習使用 Collider 及碰撞事件</p> <p>，--，--</p> <p>學習以粒子系統製作爆破特效，學習透過複製命令將粒子 Prefab 實體化於擊中位置上</p> <p>，--，--</p> <p>學習製作計分、開始與結束介面</p> <p>，--，--</p>
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	