

南臺科技大學 106 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	K0D38102
課程中文名稱	遊戲引擎應用(三)
課程英文名稱	Game Engine Application III
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)	週二第 7 節(T0708) 週二第 8 節(T0708) 週二第 9 節(T0708)
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 3D 開發概論、Unity 外部模型導入、3D 動畫與角色控制、3D 物理與碰撞、光照與材質處理、地形與尋路
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> <ol style="list-style-type: none"> 1.理解 Unity 3D 專案架構、操作介面與 3D 遊戲開發流程，--，1 專業知識 2.介紹 3D Max 模型、貼圖導入 Unity 之注意事項及相關技巧，--，1 專業知識 3.學習導入 3DMax 動畫，學習 Machenim 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 4.學習以腳本程式控制 RigidBody 2 使角色移動、學習使用 Collider 及碰撞事件，--，2 實務技能 5.學習基礎打光及材質處理、LightMap 製作方法，--，2 實務技能 6.學習地形編輯器並以 NavMash 進行尋路，--，2 實務技能
中文課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> 1. Unity 3D 開發概論：理解 Unity 3D 專案架構、操作介面與 3D 遊戲開發流程 2. Unity 外部模型導入：介紹 3D Max 模型、貼圖導入 Unity 之注意事項及相關技巧 3. 3D 動畫與角色控制：學習導入 3DMax 動畫，學習 Machenim 中設定動作

	撥放流程，並透過腳本程式進行控制 4. 3D 物理與碰撞：學習以腳本程式控制 Rigidbody 2 使角色移動、學習使用 Collider 及碰撞事件 5. 光照與材質處理：學習基礎打光及材質處理、LightMap 製作方法 6. 地形與尋路：學習地形編輯器並以 NavMash 進行尋路
英/日文課程大綱	
課程進度表	
教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 理解 Unity 3D 專案架構、操作介面與 3D 遊戲開發流程，--，-- 介紹 3D Max 模型、貼圖導入 Unity 之注意事項及相關技巧，--，-- 學習導入 3DMax 動畫，學習 Macherim 中設定動作撥放流程，並透過腳本程式進行控制，--，-- 學習以腳本程式控制 Rigidbody 2 使角色移動、學習使用 Collider 及碰撞事件，--，-- 學習基礎打光及材質處理、LightMap 製作方法，--，-- 學習地形編輯器並以 NavMash 進行尋路，--，--
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	