



開南大學 96 年度第 2 學期 資訊傳播學系、所、中心科目教學計劃表

課程編號	2 0 3 0 4 0 8 2 0		授課教師：許新標 老師
班次	01	<input type="checkbox"/> 必修	老師 e-mail : jacky@mail.knu.edu.tw
開課系所：	資訊傳播學系	<input checked="" type="checkbox"/> 選修	老師分機：5002
年級班別：	4 年 班		
課程名稱(中文)		學分數	課程名稱(英文)
數位遊戲繪圖技術		3	Technology of Digital Game
教學目標 與內容	1. 遊戲設計概論 2. Virtools 軟體介紹 3. 3ds Max, MAYA 與 Virtools 整合 4. 3D 遊戲實作		
實施方法	√ 講解法 √ 實作法 √ 討論法 <input type="checkbox"/> 演習法 <input type="checkbox"/> 問答法 <input type="checkbox"/> 其他_____		
評量方式	期中測驗 30% 期末測驗 30% 平時成績 40% 其他_____ 成績 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> %		
授課使用及 參考書籍	(請按作者、書名、版別、出版商、發行地、出版年份、起訖頁數順序填寫)。 1. 3D 遊戲專題製作以 Virtools 為開發工具，范丙林、莊學文、李與誠、鄭栢堯著，全華，初版，95 年 9 月。 2. 遊戲設計概論，胡昭明著，博碩文化，初版，96 年 9 月。		
科目簡介(含課程大綱及教學進度)：			
2/25 遊戲設計達人快易通 3/3 遊戲設計初體驗 3/10 遊戲類型簡介 3/17 遊戲開發工具 3/24 遊戲引擎導論 3/31 編輯工具軟體實務 4/7 Virtools 軟體介紹 4/14 素材庫的建立與匯入 4/21 期中考 4/28 範例實作一 5/5 範例實作一 5/12 範例實作二 5/19 範例實作二 5/26 範例實作三 6/2 範例實作三 6/9 期末作品 6/16 期末作品 6/25 期末作品			
說明：			
1. 授課教師於學期前填寫本表，經課程委員會審核後，影印分送給教師所屬課程委員會召集人，授課班級所屬系、所及教務處課務組；並於開始上課時，將本內容向學生說明。 2. 本表於 91.4.23 第四次校課程委員會討論通過。			

課程委員會召集人

資訊系張世偉
主任

授課教師：許新標

