

重新查詢

友善列印

0982學期 課程基本資料

系所 / 年級	數媒系 3年級	課號 / 班別	00U00147 / B
學分數	3學分	選 / 必修	必修
科目中文名稱	互動遊戲分析與設計(二)	科目英文名稱	Interactive Game Analysis and Design II
主要授課老師	蔡明欣	開課期間	一學年之下學期
人數上限	61 人	已選人數	61人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / A309 / 星期1第02節
第1週 / 第18週 / A309 / 星期1第03節
第1週 / 第18週 / A309 / 星期1第04節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

教學綱要

一、教學目標(Objective) 指導同學經由實際的案例了解數位遊戲設計的理論與實務操作

二、先修科目(Pre Course)

三、教材內容(Outline) 數位遊戲設計相關理論與實務操作

四、教學方式(Teaching Method) 講授、研討、個案教學、機關(構)產業見習參訪、專題實作

五、參考書目(Reference) 自編自編無

2010/2/22	課程介紹	蔡明欣
2010/3/1	Virtools簡介	蔡明欣
2010/3/8	Virtools簡介	蔡明欣
2010/3/15	Virtools簡介	蔡明欣
2010/3/22	遊戲角色建模	蔡明欣
2010/3/29	遊戲角色建模	蔡明欣
2010/4/5	遊戲角色建模	蔡明欣
2010/4/12	遊戲角色動作調整	蔡明欣

六、教學進度(Syllabi)	2010/4/19	遊戲角色動作調整	蔡明欣
	2010/4/26	遊戲角色輸出	蔡明欣
	2010/5/3	場景製作	蔡明欣
	2010/5/10	場景製作	蔡明欣
	2010/5/17	場景輸出	蔡明欣
	2010/5/24	2d介面設計	蔡明欣
	2010/5/31	2d介面設計	蔡明欣
	2010/6/7	互動設計	蔡明欣
	2010/6/14	互動設計	蔡明欣
	2010/6/21	互動設計	蔡明欣

七、評量方式(Evaluation) 期中與平時30%, 期末40%

八、講義位址(<http://>)

九、教育目標

重新查詢