

班級：

學號：

姓名：

109 學年第 2 學期 多媒體概論 課程學習單 #5

Physics 與動畫

學習目標：1. 瞭解物理效果 (physics) 2. 了解動畫製作 3. 了解場景控制

Q1. 要如何把主角加入剛體(Rigidbody 2d)屬性？

Q2. 在主角加入 Rigidbody2d 後，按下執行會發生什麼情形？

Q3. 雲朵加入 Rigidbody2d 後，會發生什麼情形？讓雲朵不要掉下來要如何設定？

Q4. 加入 Rigidbody & Collider 的用途是什麼？

Q5. Collider 2D 有那四種名稱&形狀？

Q6. 如何設定防止遊戲角色轉倒？

Q7. 寫出空白鍵角色跳躍程式碼。

[課堂活動] 完成角色移動遊戲

1. 完成課堂的角色跳躍遊戲。
2. 新增一個 UI。
3. 設計一個碰觸加分物件，分數能夠增加
4. 設計一個碰觸扣分物件，主角碰觸後會死掉
5. 紀錄並螢幕上顯示經過的秒數
6. 錄製影片上傳 FB 社團。
7. 利用 asset store，找一個免費 free asset，可以運用於遊戲中的。將網址與套件說明上傳 fb。
8. 運用上述內容於你的遊戲中。