

班級：

學號：

姓名：

110 學年第 2 學期 多媒體概論 課程學習單 # 6

Collision 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. 寫出設定角色左右翻轉的指令。
- Q2. 寫出如何跟著主角移動攝影機的指令。如何取得角色所在的位置。
- Q3. 寫出判定衝突瞬間的 Collision & Trigger 的兩種指令用法。
- Q4. 設定 isTrigger 的用途?
- Q5. 寫出切換場景到 ClearScene
- Q6. 畫出從圖片到物件的關聯。(圖片、animation clip、animator controller、animator、物件)

[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. 運用上述內容於你的遊戲中。