

107-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	遊戲美術設計	科目序號/代號	2475 /MDI3010
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)56 /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃懷德 / 兼任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 /3年1班		

課程簡介與目標

將不同風格的遊戲企畫內容，完整設計出角色，場景與各式道具，進而具備產業市場所符合的2D美術人才。







課程大綱

美式與日式及韓式風格之掌握
遊戲計畫撰寫
男女主角設計
怪獸設計
各式兵器道具設計
鎧甲設計
場景設計

基本能力或先修課程

本課程需熟悉PHOTOSHOP。PAINTER等軟體學習
並已俱良好素描能力，與手繪人體動漫之概念

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  具備多媒體設計專業知識的能力
-  具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
-  具備整合多媒體設計知識及技術的能力
 - 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
-  具備創意思維及創新設計的能力
 - 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
-  認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
-  能夠培養持續學習的習慣與能力
 - 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
具備多媒體設計專業知識的能力	30	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	20	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	培養學生整合理論知識與實務技術之能力 培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
具備創意思維及創新設計的能力	10	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響	10	培養學生具備認識多媒體產業時事議題之能力 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響 培養學生具備前瞻性與國際觀 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力 培養學生解決產業實際問題之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	10

能夠培養持續學習的習慣與能力	10	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
----------------	----	---------------------	------------------------	--	---------	----

成績稽核

課程參與度: 30%

期末考: 30%

作業: 30%

實驗操作: 10%

書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
參考教材及專業期刊導讀	色彩與光線Color and Light: A Guide for the Realist Painter	詹姆士.葛爾尼 James Gurney

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程簡介 \ \ 美術繪圖風格 \ \ 基本手繪&電繪技法介紹。 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	基礎手電繪 \ \ Photoshop 基本+進階操作實習。技法01_角色基本線段上色。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	進階手電繪 \ \ Photoshop 筆刷+圖層進階技法應用。技法02_場景基本線段上色。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	初階手電繪 \ \ 人物vs場景 草圖&線稿&黑線&上色。基礎角色骨架(基本型)(2等身)。技法03_角色基本色塊上色。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	初階手電繪 \ \ 基礎角色場景基本構圖+氣氛。技法04_場景基本色塊上色。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	初階透視 \ \ (一點) & 人物場景實作與應用。基礎角色骨架(3等身)(4等身)。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	情境運用(基礎) \ \ 小型寵物 & 動畫基礎角色。技法05_角色基本漸層上色。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

- | | | |
|----|---|-----------------------|
| 8 | 情境運用(基礎) \ \ 中小物件 & 動畫基礎場景。技法06_ 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
場景基本漸層上色。 | |
| 9 | 期中課堂考試(30%)。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 10 | 中階透視 \ \ (二點) & 人物場景實作與應用。基礎角色 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
骨架(5等身)(6等身)。 | |
| 11 | 情境運用(中階) \ \ PC(NPC) & 怪物獸類角色。技法07_ 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
角色線段色塊上色。 | |
| 12 | 情境運用(中階) \ \ 自然區域 & 城鎮建築場景。技法08_ 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
場景線段色塊上色。 | |
| 13 | 進階透視 \ \ (三點) & 人物場景實作與應用。基礎角色 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
骨架(7等身)(8等身)。 | |
| 14 | 情境運用(進階) \ \ 主要角色 & 神獸角色。技法09_角色 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
線段漸層上色。 | |
| 15 | 情境運用(進階) \ \ 遼闊自然 & 城市場景。技法10_場景 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
線段漸層上色。 | |
| 16 | 高階透視 \ \ (多點) (魚眼) & 人物場景實作與應用。 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
技法11_角色線段厚塗上色。技法12_場景線段厚塗上色
。 | |
| 17 | 個人情境風格 \ \ 角色與場景宣傳圖繪製。技法13_角色 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
互疊厚塗上色。技法14_場景互疊厚塗上色。基本IP研
發。 | |
| 18 | 期末個人作業報告(30%)。【主題&角色&場景】 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) | |