

# 108-1 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	0670 /MDI3010
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)78 /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 / 多媒體數位內容學士學位學程 /3年2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	20	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 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力	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	10	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	10
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
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力	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	10

具備創意思維及創新設計的能力	20	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	20
具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	10	培養學生專案規劃、執行及管理之能力 培養學生溝通協調與團隊合作之能力 培養學生尊重多元觀點之能力	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_ 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)<br>場景基本色塊上色。                          |
| 6  | 初階透視 \ \ (一點) & 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)<br>骨架(3等身)(4等身)。                     |
| 7  | 情境運用(基礎) \ \ 小型寵物 & 動畫基礎角色。技法05_ 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)<br>角色基本漸層上色。                       |
| 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)<br>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)<br>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)<br>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)<br>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)<br>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)<br>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)<br>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)<br>技法11_角色線段厚塗上色。技法12_場景線段厚塗上色<br>。 |
| 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)<br>互疊厚塗上色。技法14_場景互疊厚塗上色。基本IP研<br>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)  |