

108-1 大葉大學 選課版課綱

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	
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

