

108-2 大葉大學 選課版課綱

基本資料

| | | | |
|-------------|-----------------------------|----------|---------------|
| 課程名稱 | 進階遊戲美術設計 | 科目序號/代號 | 2271 /MDI3037 |
| 必選修/學分數 | 選修 /2 | 上課時段/地點 | (二)34 /H615 |
| 授課語言別 | 中文 | 成績型態 | 數字 |
| 任課教師 / 專兼任別 | 黃懷德 / 專任 | 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

課程以高階的美術訴求及標準要求，將業界需求的動畫或遊戲美術設計需求，導入個人技術上、概念上的成長。及藉由團隊默契訓練互助下，培訓出專精的美術人才。

課程大綱

團隊專案摹擬
遊戲計畫撰寫提報
介面進階設計
角色進階設計
場景進階設計
透視進階設計
構圖進階設計

基本能力或先修課程

需具備基本骨架、色感、光影、透視、構圖等美術基本要件。
本課程需熟悉PHOTOSHOP or PAINTER or SAI...等其一繪圖軟體。
並具備基本手繪、電繪能力。

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

