

109-1 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)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 / 專任	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		
Office Hour / 地點	(一) 12:00~13:20、(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20 / px301		

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
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 具備持續學習的習慣與能力。
- 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

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)	課程參與度: 30% 作業: 30% 期末考: 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	20	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	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	20	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)	課程參與度: 30% 作業: 30% 期末考: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	10	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養。 培養學生具備專業領域社會責任之素養。	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
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	10	培養學生具備人文藝術涵養。 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% 實驗操作: 10% 課程參與度: 30%	加總: 100	10
具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。	20	培養學生具備認識全球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% 課程參與度: 30% 作業: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20

成績稽核

作業: 30%

課程參與度: 30%

期末考: 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	遊戲美術設計課程簡介 & 遊戲業界趨勢 & 作業創作介紹。 & 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	各類型態遊戲分析 - 單機、 雙人對戰、 多人戰鬥、 運動、 益智...	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
3	遊戲美術主軸理念 - 世界觀、 種族、 環境、 風格、 遊戲方式...	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
4	遊戲美術基本要素 - 企劃主軸、 遊戲介面、 角色構想、 場景示意。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
5	遊戲美術設計運用 - 線條、 結構、 色彩。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
6	遊戲美術設計運用 - 立體、 質感、 透視。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
7	遊戲美術設計運用 - 構圖、 光影、 氛圍。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
8	遊戲美術初期規劃 - 角色三視圖、 建築建構圖、 區域規劃圖...	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
9	期中考(30%)。 個人遊戲美術設計作業。 【遊戲企畫書+ 角色三視圖+場景情境圖+基本介面色稿確認】。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
10	遊戲美術介面設計 - 遊戲主介面、 選角視窗、 遊戲畫面...	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
11	遊戲美術介面設計 - 戰鬥畫面、 節慶系統、 商城營運...	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)

- | | | |
|----|---|-----------------------|
| 12 | 遊戲美術角色設計 - 寵物、生物、喪屍、坐騎、怪獸...
。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 13 | 遊戲美術角色設計 - PC、NPC、BOSS、菁英、亞人...
。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 14 | 遊戲美術場景設計 - 通用 & 自然 & 人文物件、室內 &
外場景...。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 15 | 遊戲美術場景設計 - 人文建築、自然情境、開放&封閉
時空...。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 16 | 遊戲美術整體規劃 - 遊戲畫面設計、宣傳CG設計...。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 17 | 個人遊戲美術檢討 - 【個人遊戲美術設定繪製與討論】
。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 18 | 期末考(30%)。個人遊戲美術設計完整系列報告。【遊
戲畫面完成 & 報告-企畫書+角色+場景+介面】。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |