

# 109-1 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	0663 / MDI3010
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)34 / 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	
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1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。

