

## 109-2 大葉大學 選課版課綱

### 基本資料

課程名稱	遊戲場景設計	科目序號/代號	0638 / MDI3023
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)78 /PX302
授課語言別	n.a.	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	李中魁 / 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	(四) 12:00~13:20、(一) 12:00~13:20 / PX301		

### 課程簡介與目標

遊戲場景設計是數位遊戲設計相當重要的一環。本課程主要在協助學生了解如何設計數位遊戲場景及設計理念，並引導學生設計簡易數位遊戲場景，以奠定其遊戲設計基礎。其具體課程目標如下：

- 1.讓學生了解不同數位遊戲，其場景設計的特色及建置流程
- 2.培養學生具備數位遊戲場景設計之基礎
- 3.使學生具備設計基礎數位遊戲場景之實務能力

### 課程大綱

- 1.數位遊戲場景介紹
- 2.遊戲場景開發流程及軟體介紹
- 3.基礎數位遊戲場景設計
- 4.Maya數位遊戲場景設計實作
- 5.Unity數位遊戲場景設計實作

### 基本能力或先修課程

遊戲設計導論

### 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。

