

110-1 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 | 1595 / MDI2034 |
| 必選修/學分數 | 選修 /3 | 上課時段/地點 | (一)234 /PX304 |
| 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 / 2年1班 | | |
| Office Hour / 地點 | (一) 12:00~13:20、(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20 / px301 | | |
| 協同授課教師 | n.a. | | |

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 】 |
|------------------------------------|--------------|---|------------------------|--|---------------------|---------------------------|
| 具備多媒體設計專業知識的能力 | 20 | 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 。培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等。 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等。 | 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 | 20 | 培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧。 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。 | 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) | 期末考: 30% 作業: 30% 實驗操作: 10% 課程參與度: 30% | 加總: 100 | 20 |
| 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。 | 20 | 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% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10% | 加總: 100 | 20 |
| 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 | 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) |