

110-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	進階遊戲美術設計	科目序號/代號	0588 /MDI3037
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)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	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、(三) 12:00~13:20、(四) 12:00~13:20 / PX301		
協同授課教師	n.a.		

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	培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。 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。 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題演講	分組報告: 30% 期末考: 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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題演講	分組報告: 30% 期末考: 30% 課程參與度: 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	培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。	講述法 小組討論 專題演講 實務操作(實驗、上機或實習等)	分組報告: 30% 期末考: 30% 實驗操作: 10% 課程參與度: 30%	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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題演講	分組報告: 30% 期末考: 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問題之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組討論 專題演講	分組報告: 30% 課程參與度: 30% 期末考: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20

成績稽核

分組報告: 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
自編教材	業界實作遊戲美術設計	黃懷德

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程簡介- 遊戲設計概念 & 分組設計 & 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	遊戲製作前端-美術設計分組與作業	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	從業界需求看作品集規劃	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	新人常經歷的問題探討1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	遊戲美術流程探討	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	新人常經歷的問題探討2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	業界的階段心態	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	業界溝通與合作經驗分享	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中考。各組美術三階段創作發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	期中考。各組美術三階段創作發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	各組第一階段草稿創作修正	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	各組第一階段草稿創作修正	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	各組第二階段色稿創作修正	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	各組第二階段色稿創作修正	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	各組第三階段精稿創作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	各組第三階段精稿創作	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	期末考。各組遊戲美術創作發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末考。各組遊戲美術創作發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)