

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)