

## 111-2 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  | 0543 /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(%)<br>【A】 | 檢核能力指標(績效指<br>標)  | 教學策略                                   | 評量方法及配分<br>權重                                    | 核心能力<br>學習成績<br>【B】 | 期末學習<br>成績<br>【C=B*A<br>】 |
|-------------------------------------|--------------|---|--|--|---------------------|---------------------------|
| 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。<br>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。<br>培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。                                  | 講述法<br>小組討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>專題演講 | 分組報告: 30%<br>期末考: 30%<br>課程參與度: 30%<br>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。<br>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<br>小組討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>專題演講 | 分組報告: 30%<br>期末考: 30%<br>課程參與度: 30%<br>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。<br>培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力。<br>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<br>小組討論<br>專題演講<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 分組報告: 30%<br>期末考: 30%<br>實驗操作: 10%<br>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。<br>培養學生溝通協調與團隊合作之能力。<br>培養學生尊重多元觀點之能力。   | 講述法<br>小組討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>專題演講 | 分組報告: 30%<br>期末考: 30%<br>課程參與度: 30%<br>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。<br>培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。<br>培養學生具備前瞻性與國際觀。<br>培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。<br>培養學生解決產業實際問題之能力。 | 講述法<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>小組討論<br>專題演講 | 分組報告: 30%<br>課程參與度: 30%<br>期末考: 30%<br>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。<br>& 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) |