

112-1 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	0460 / MDI2034
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(二)567 / 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 / 2年1班		
Office Hour / 地點	(一) 12:00~13:20、(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20 / PX305		
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) |