

112-2 大葉大學 選課版課綱

基本資料			
課程名稱	進階遊戲美術設計	科目序號/代號	0482 / 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	
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 / PX305		

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。

