

## 103-2 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  | 0927 /MDI3010 |
| 必選修/學分數     | 選修 /2                     | 上課時段/地點  | (一)34 /PX302  |
| 授課語言別       | 中文                        | 成績型態     | 數字            |
| 任課教師 / 專兼任別 | 黃建芳 / 兼任                  | 畢業班/非畢業班 | 非畢業班          |
| 學制/系所/年班    | 大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 /3年1班 |          |               |

### 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
-  具備創意思維及創新設計的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
-  認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
-  能夠培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

## 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<br>培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力<br>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<br>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<br>小組討論<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 40%<br>作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>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        | 30           | 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>培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力<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>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 40%<br>作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>實驗操作: 10% | 加總: 100             | 30                        |
| 具備創意思維及創新設計的能力                      | 20           | 培養學生具備創意思維之能力<br>培養學生具備創新設計之能力   | 講述法<br>小組討論<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 40%<br>作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>實驗操作: 10% | 加總: 100             | 20                        |
| 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響 | 10           | 培養學生具備認識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>小組討論<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 40%<br>作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>實驗操作: 10% | 加總: 100             | 10                        |

|                |    |                     |  |  |         |    |
|----------------|----|---------------------|--|--|---------|----|
| 能夠培養持續學習的習慣與能力 | 20 | 培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力 | 講述法<br>小組討論<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 40%<br>作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>實驗操作: 10% | 加總: 100 | 20 |
|----------------|----|---------------------|--|--|---------|----|

### 成績稽核

期末考: 40%  
作業: 30%  
課程參與度: 20%  
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 | 自編教材 | 黃建芳 |

### 上課進度

| 週次 | 教學內容                        | 教學策略                     |
|----|-----------------------------|--------------------------|
| 1  | 課程介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 2  | 人物骨架繪製                      | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 3  | 人物動態繪製                      | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 4  | 人物職業造型設定                    | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 5  | 人物職業造型設定                    | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 6  | 人物職業造型設定                    | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 7  | 坐騎設定                        | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 8  | 坐騎設定                        | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 9  | 坐騎設定                        | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 10 | 武器設定                        | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 11 | 武器設定                        | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 12 | 武器設定                        | 講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 13 | 種族設定                        | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |
| 14 | 種族設定                        | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)      |

|    |      |                     |
|----|------|---------------------|
| 15 | 種族設定 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 16 | 場景設定 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | 場景設定 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 18 | 場景設定 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |