

重新查詢

友善列印

0981學期 課程基本資料

系所 / 年級	數媒系 4年級	課號 / 班別	00U00004 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	互動多媒體劇情設計	科目英文名稱	Storytelling for Interactive Media
主要授課老師	??T?	開課期間	一學年之上學期
人數上限	8人	已選人數	0人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

教學綱要

一、教學目標 (Objective)

培養學生未來可從事多媒體製作與動畫製作相關產業，或數位影音與動畫相關產業之人才，課程將以入門與初階設計，以期引領參予學生綜觀完整動畫與數位影音製作流程，並針對市場上產業之基本技能需求規劃課程，以達到目前市場熱門需求的宅經濟的發展趨勢的人才條件。

二、先修科目 (Pre Course)

多媒體概念入門 Flash 多媒體 Photoshop 影片處理

三、教材內容 (Outline)

《基本教材》遊戲開發概論－遊戲故事與角色發展 原文書名：Game Development Essentials Game Story & Character 作者：Marianne Krawczyk · Jeannie Novak◎著 張世敏·蔡永琪◎譯

四、教學方式 (Teaching Method)

學習參與:(課前充分準備、課堂出席率與提問、課後複習內化) 分組討論:(課前充分準備、課中呈現方式及參與討論情形)

五、參考書目 (Reference)

《參考教材》
遊戲開發概論－遊戲故事與角色發展
原文書名：Game Development Essentials Game Story & Character
作者：Marianne Krawczyk · Jeannie Novak◎著 張世敏·蔡永琪◎譯

六、教學進度 (Syllabi)

2009/9/25	第1週 課程介紹	李家豪
2009/10/2	第2週 CHAPTER 1 遊戲專案管理之歷史：從工程師到製作人	李家豪
2009/10/9	第3週 CHAPTER 2 概念開發：描述偉大的構想	李家豪
2009/10/16	第4週 CHAPTER 3 遊戲設計：定義遠景	李家豪
2009/10/23	第5週 CHAPTER 4 技術設計：建立製作藍圖--上	李家豪
2009/10/30	第6週 CHAPTER 5 技術設計：建立製作藍圖--下	李家豪
2009/10/30	第10週 CHAPTER 8 鏡頭技術設計：鏡頭感情--中	李家豪
2009/11/6	第11週 CHAPTER 9 鏡頭技術設計：鏡頭感情--下	李家豪
2009/11/6	第7週 CHAPTER 6 美術與音效設計：賦予遊戲形體與情緒--上	李家豪
2009/11/13	第8週 CHAPTER 7 美術與音效設計：賦予遊戲形體與情緒--下	李家豪

2009/11/20	第9週 ChAPTER 7 鏡頭技術設計：鏡頭感情--上	李家豪
2009/11/27	第12週 CHAPTER 10 綜合討論：練習腳本	李家豪
2009/12/4	第13週 CHAPTER 11 綜合討論：繪圖技法	李家豪
2009/12/11	第14週 CHAPTER 12 綜合討論：從構想到實作	李家豪
2009/12/18	第15週 CHAPTER 13 綜合討論：實作一	李家豪
2009/12/25	第16週 CHAPTER 14 綜合討論：實作二	李家豪
2010/1/1	第17週 CHAPTER 15 綜合討論：實作三	李家豪
2010/1/8	第18週 CHAPTER 16 綜合討論：實作四	李家豪

七、評量方式(Evaluation) 《作業要求》期中報告:30% 期末報告:40% 《其他要求》學習參與:10%(課前充分準備、課堂出席率與提問、課後複習內化) 分組討論:20%(課前充分準備、課中呈現方式及參與討論情形)

八、講義位址(<http://>) <http://www.hi3d.tw>

九、教育目標

重新查詢