

# 亞洲大學

## 112學年度大學部大學部雙主修課程規劃

系別：數位媒體設計學系

畢業總學分：42 學分

製表日期：112.4.26 校課程委員會通過

類別	科目名稱	英文名稱	修課年級	修課學期	學分數	每週上課時數		備註	
						講授	實習(驗)		
以院為教學核心課程8學分	設計概論	Introduction to Design	一	上	2	2	0	實務型課程	
	設計素描	Design Sketch	一	上	2	2	0	實務型課程	
	設計繪畫	Design Drawing	一	下	2	2	0	實務型課程	
	色彩計畫	Color Planning	一	下	2	2	0	實務型課程	
系核心學程13學分	電腦繪圖	Computer Graphics (I)	一	上	3	3	0	實務型課程	
	插畫風格創作	Illustration	二	上	2	2	0	實務型課程	
	故事與分鏡設計	Strip and Storyboard Design	二	上	3	3	0	學術型課程	
	攝影	Photography	二	下	2	2	0	實務型課程	
	數位剪輯	Non-linear Editing	三	上	3	3	0	實務型課程	
系專業選修學程	動畫設計學程21學分	二維動畫設計	2D Animation	二	上	3	3	0	實務型課程
		角色動畫(一)	Character Animation (I)	二	下	3	3	0	實務型課程
		動畫視覺風格設計	Visual Design for Animation	三	上	3	3	0	實務型課程
		角色動畫(二)	Character Animation (II)	三	上	3	3	0	實務型課程
		角色骨架設定	Rigging	三	上	3	3	0	實務型課程
		動態圖像設計	Motion Graphics	三	下	3	3	0	實務型課程
		數位特效設計	Digital Effects Design	三	下	3	3	0	實務型課程
系專業選修學程	遊戲設計學程21學分	互動程式設計	Interactive Programming	二	上	3	3	0	實務型課程
		場景設計	Set Design	二	上	3	3	0	實務型課程
		遊戲概念設計	Game Concept	二	下	3	3	0	實務型課程
		角色建模設計	Character Design	二	下	3	3	0	實務型課程
		互動媒體設計	Interactive Media design	二	下	3	3	0	實務型課程
		骨架綁定與動作	Skeleton Rigging and Motion Settings	三	上	3	3	0	實務型課程
		數位遊戲設計	Digital Game Design	三	上	3	3	0	實務型課程

註:

1. 雙主修修滿42學分，涵蓋必修21學分、學程選修21學分。
2. 須自本系開設之二學程「動畫設計學程」與「遊戲設計學程」中選修一主修學程。
3. 課程名稱中含有「(一)」之課程，須先修習該課程後才得修習「(二)」課程，修習資格限定為「(一)」課程及格方得以修習及認定該學分。

系所主管簽章:

學院院長簽章: