

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 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 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 |
| | 骨架綁定與動作設定 | 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: