

大葉大學第 38 期海青班動漫遊戲設計訓練班修業二年學程規劃(共 85 學分)

類別	科目	第一學期		第二學期		第三學期		第四學期		總學分數	總時數
		學分	時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數		
一般科目	語言與應用	2	2							2	2
	英文聽力與口語	2	2							2	2
	英文閱讀與寫作			2	2					2	2
	全球化與國際觀講座			2	2					2	2
專業科目	小計	4	4	4	4	0	0	0	0	8	8
	設計素描	3	3							3	3
	多媒體導論	2	2							2	2
	數位影像處理	3	3							3	3
	遊戲設計導論	3	3							3	3
	動畫原理與應用	3	3							3	3
	色彩學	2	2							2	2
	造形基礎			3	3					3	3
	電腦繪圖			3	3					3	3
	手繪動漫人體			3	3					3	3
	腳本企劃					3	3			3	3
	數位行銷							2	2	2	2
	小計	16	16	9	9	3	3	2	2	30	30
實習科目	版面編排設計			3	3					3	3
	遊戲程式設計			3	3					3	3
	電腦動畫(一)			3	3					3	3
	電腦動畫(二)					3	3			3	3
	聲音設計與剪輯					2	2			2	2
	基礎遊戲製作					3	3			3	3
	插畫繪本設計					2	2			2	2
	網頁設計與應用					2	2			2	2
	分鏡腳本設計					2	2			2	2
	初階模型					3	3			3	3
	專題製作(一)					3	3			3	3
	專題製作(二)							3	3	3	3
	文創立體創作							3	3	3	3
	3D 動畫製作							3	3	3	3
	遊戲創作設計							3	3	3	3
	動態網頁設計							3	3	3	3
擴增實境設計							3	3	3	3	
小計	0	0	9	9	20	20	18	18	47	47	
總計		20	20	22	22	23	23	20	20	85	85