

南台科技大學 102 學年度第 2 學期課程資訊

課程名稱	角色設計
課程編碼	K0N13601
系所代碼	0K
開課班級	夜四技多樂一甲
開課教師	吳思璿
學分	4.0
時數	4
上課節次地點	二 11 12 13 14 教室 T0711
必選修	必修
課程概述	<p>動漫角色設計是一種簡化真實人物之造型設計技術，為遊戲角色設計基礎。本課程藉由分析角色背景故事與人物個性，運用人體結構與表情五官，民族與服裝風格，將人物特色強化，達到角色在遊戲中所需之劇情效果；學生在本課程中將熟悉動漫畫造型與繪製技巧、配合故事中展現之各種民族文化風格設計，以應用在未來遊戲、動畫等各種角色造型設計上。</p>
課程目標	<p>動漫角色設計是一種簡化真實人物之造型設計技術，為遊戲角色設計基礎。本課程藉由分析角色背景故事與人物個性，運用人體結構與表情五官，民族與服裝風格，將人物特色強化，達到角色在遊戲中所需之劇情效果；學生在本課程中將熟悉動漫畫造型與繪製技巧、配合故事中展現之各種民族文化風格設計，以應用在未來遊戲、動畫等各種角色造型設計上。</p>
課程大綱	<p>一、角色背景設計：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 文化與背景、 (2) 故事設計、 (3) 經歷與關係 <p>二、人體結構與比例</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 男女身體比例、 (2) 可愛版與真實版比例、 (3) 身體肌肉與骨骼結構 <p>三、臉型與個性:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 五官型態、 (2) 個性與面相、 (3) 髮型設計與個性 <p>四、服裝風格設計：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 民族服裝與特色、 (2) 服裝歷史與演變、

	<p>(3) 角色服裝設計</p> <p>五、文化與個性配件</p> <p>(1) 身體配件與服裝、</p> <p>(2) 道具設計與武器、</p> <p>(3) 角色道具配件設計</p> <p>六、姿勢與型態：</p> <p>(1) 姿勢與構圖、</p> <p>(2) 人體擺姿與重心、</p> <p>(3) 角色表情與造型設計</p>
英文大綱	
教學方式	
評量方法	
指定用書	
參考書籍	
先修科目	
教學資源	
注意事項	
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	