

101-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	手繪動漫人體	科目序號 / 代號	2844 / MDI2016
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部2年1班
任課教師	陳志隆	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(二)56 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

在有限的時間教導關鍵的技巧與方法，或許基礎較弱的學生未必順利學習，但我們將倡導辛勤收集資料加以運用，有效跨越鴻溝障礙，老師將多年市場經驗與個案面對處理方式完全傳授，讓學生能想得出，畫得來。








課程大綱

- 一、課程簡介
- 二、人物臉部比例概念與五官
- 三、頭部透視角度
- 四、表情變化
- 五、男性與女性肢體比例
- 六、肢體動作入門
- 七、表情與肢體語言
- 八、空間與人物一點透視
- 九、空間與人物兩點透視

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  1.1 具備多媒體數位內容基礎知能
-  1.2 具備多媒體數位內容專業知能
-  1.3 具備多媒體數位內容實作應用能力
-  2.1 具備多媒體數位內容跨領域整合能力
-  2.2 具備多媒體數位內容創新能力
-  3.1 具備進入職場所需之實務工作能力
-  3.2 具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
1.1具備多媒體數位內容基礎知能	10%	1.1.1培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 1.1.2培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	10
1.2具備多媒體數位內容專業知能	40%	1.2.1培養學生具備動畫遊戲設計專業知識之能力 1.2.2培養學生具備數位學習相關專業知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	40
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	15%	1.3.1培養學生運用多媒體數位內容相關知識之能力 1.3.2培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	15
2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力	10%	2.1.1培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	10
2.2具備多媒體數位內容創新能力	10%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	10
3.1具備進入職場所需之實務工作能力	15%	3.1.1培養學生解決產業實際問題之能力 3.1.2培養學生團隊合作與溝通協調之能力 3.1.3培養學生專案規劃、執行及管理之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	15

成績稽核

作業: 25%

期末考: 25%

書面報告: 25%

課程參與度: 25%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
----	----	----	-----	-----

無參考教科書

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
----	----	----	-----	-----

自編教材	陳志隆			0
------	-----	--	--	---

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程介紹與學習方向	30	20	50		
2	人物臉部比例概念與五官，耳，鼻，口	30	20	50		
3	頭部透視角度練習一	30	20	50		
4	頭部透視角度練習二	30	20	50		
5	表情變化	30	20	50		
6	男性肢體比例	30	20	50		
7	女性肢體比例	30	20	50		
8	肢體動作入門訓練一	30	20	50		
9	肢體動作入門訓練二	30	20	50		
10	表情與肢體語言演出	30	20	50		
11	表情與肢體語言演出	30	20	50		
12	表情與肢體語言演出	30	20	50		
13	空間與人物一點透視一	30	20	50		
14	空間與人物一點透視二	30	20	50		
15	空間與人物兩點透視一	30	20	50		
16	空間與人物兩點透視二	30	20	50		
17	期末作業：情境考試	0	0	0		100
18	繳交期末作業：心得分享與總檢討	0	0	0		100