

102-2 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	1832 / MDI2017
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部1年1班
任課教師	陳志隆	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(三)234 / PX304	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	15%	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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	15
1.2具備多媒體數位內容專業知能	25%	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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	25
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	25%	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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	25
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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	10
2.2具備多媒體數位內容創新能力	15%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	15
3.1具備進入職場所需之實務工作能力	5%	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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	5

3.2具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念	5%	3.2.1培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 3.2.2培養學生具備專業領域社會責任之素養	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 10%	加總: 100	5
----------------------	----	---	--	--	---------	---

成績稽核

期末考: 40%
作業: 30%
課堂討論: 20%
課程參與度: 10%

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
無參考教材及專業期刊導讀				

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程介紹與學習方向 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	15	15	45	20	5
2	人物臉部比例概念與五官眼，耳，鼻，口[西方寫實與日式漫畫的差異]	15	15	45	20	5
3	頭部透視角度練習一	15	15	45	20	5
4	頭部透視角度練習二	15	15	45	20	5
5	表情變化	15	15	45	20	5
6	男性肢體比例	15	15	45	20	5
7	女性肢體比例	15	15	45	20	5
8	肢體動作入門訓練一	15	15	45	20	5
9	肢體動作入門訓練二[期中作業繳交]	15	15	45	20	5
10	表情與肢體語言演出1	15	15	45	20	5
11	表情與肢體語言演出2	15	15	45	20	5
12	空間與人物一點透視一	15	15	45	20	5
13	空間與人物一點透視二	15	15	45	20	5
14	空間與人物兩點透視一	15	15	45	20	5
15	空間與人物兩點透視二	15	15	45	20	5

16	空間與人物三點透視一	15	15	45	20	5
17	空間與人物三點透視二	15	15	45	20	5
18	繳交期末作業：心得分享與總檢討	15	15	45	20	5
