

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	手繪動漫人體	科目序號/代號	2208 /MDI2017
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(三)9AB /H731
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳志隆 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 / 1年2班		

課程簡介與目標

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

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
- 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備創意思維及創新設計的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
- 能夠培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

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 】
具備多媒體設計專業知識的能力	20	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等	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% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	30	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 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% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	10	培養學生整合理論知識與實務技術之能力 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% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力	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% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10

具備創意思維及創新設計的能力	10	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	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% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
能夠培養持續學習的習慣與能力	10	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	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% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	10	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 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% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10

成績稽核

期末考: 40%

作業: 30%

課程參與度: 20%

實驗操作: 10%

書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
自編教材	自編教材	陳志隆

上課進度

週次	教學內容	教學策略
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)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
2	第二週 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]	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上 機或實習等)
3	第三週 頭部透視角度練習一	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上 機或實習等)

4	第四週	頭部透視角度練習二	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	第五週	表情變化	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	第六週	男性肢體比例	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	第七週	女性肢體比例	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	第八週	肢體動作入門訓練一	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	第九週	肢體動作入門訓練二	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	第十週	表情與肢體語言演出-1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	第十一週	表情與肢體語言演出-2	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	第十二週	表情與肢體語言演出-3	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	第十三週	空間與人物一點透視一	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	第十四週	空間與人物一點透視二	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	第十五週	空間與人物兩點透視一	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	第十六週	空間與人物兩點透視二	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	第十七週	期末作業：情境考試	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	第十八週	繳交期末作業	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)