

# 103-2 大葉大學 完整版課綱

## 基本資料

課程名稱	色彩學	科目序號/代號	3354 /MDI2002
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(四)56 /H731
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃建芳 / 兼任	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3班		

## 課程簡介與目標

- 一、透過正確的基礎色彩學理論 精準的應用各項色彩機能 在專業領域中完成具有審美與創新的設計
- 二、培養多媒體數位內容領域專業人才
- 三、培養多媒體數位內容跨領域整合及創新人才
- 四、培養職場所需之優秀人才

## 課程大綱

- 1.色彩學原理:色彩的由來 色彩學的建構 基礎色彩科學 基礎色彩心理學
- 2.多媒體數位科技與色彩: HTML的色彩結構 網頁設計色彩 數位影像色彩
- 3.調和論與配色:調和理論 配色應用練習
- 4.色彩計劃:色彩調查 平面與數位應用練習
- 5.多媒體數位的色彩應用與管理

## 基本能力或先修課程

具備基本繪畫概念。

## 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	30	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	30
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	20	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	20
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
具備創意思維及創新設計的能力	20	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	20
能夠培養持續學習的習慣與能力	20	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	20

## 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	黃建芳

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	認識色彩 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	色彩三屬性	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	色彩命名法	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	色彩的分類	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	色系	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	色光	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	色相對比	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	前進色與後退色	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	圖地反轉、多義圖形	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	色彩的溫度	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	sRGB色彩系統	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)

12	CMYK色彩系統	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	Pantone色彩的設定	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	色彩意象	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	色彩的通用設計	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	平衡與調和	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	配色效果的技巧	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	展現環境領域中的配色	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)