

102-1 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	2097 / 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 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(三)234 / P311-1	授課語言別	中文

課程簡介

本課程將以學習人體結構，肌肉解剖，與人體動態表演，並且加入透視結構學為輔助，讓同學在學習動漫相關課程中奠定良好基礎。

課程大綱

- 一:臉部五官結構
- 二:頭部各種視角
- 三:比例與肌肉
- 四:動態表演
- 五:表情詮釋
- 六:透視結構學
- 七:手繪情境

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 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 10% 實驗操作(肯做): 20%	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 10% 實驗操作(肯做): 20%	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 10% 實驗操作(肯做): 20%	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 10% 實驗操作(肯做): 20%	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 10% 實驗操作(肯做): 20%	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 10% 實驗操作(肯做): 20%	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 10% 實驗操作(肯做): 20%	加總: 100	5

成績稽核

期末考(肯學): 40.00%
 作業(肯付出): 30.00%
 實驗操作(肯做): 20.00%
 課程參與度(肯學): 10.00%

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)	10	10	70	0	10
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]	10	10	70	0	10
3	頭部透視角度練習一	10	10	70	0	10
4	頭部透視角度練習二	10	10	70	0	10
5	表情變化	10	10	70	0	10
6	男性肢體比例	10	10	70	0	10

7	女性肢體比例	10	10	70	0	10
8	肢體動作入門訓練一	10	10	70	0	10
9	肢體動作入門訓練二	10	10	70	0	10
10	肢體動作入門訓練三	10	10	70	0	10
11	表情與肢體語言演出一	10	10	70	0	10
12	表情與肢體語言演出二	10	10	70	0	10
13	空間與人物一點透視一	10	10	70	0	10
14	空間與人物二一點透視二	10	10	70	0	10
15	空間與人物二點透視一	10	10	70	0	10
16	空間與人物二點透視二	10	10	70	0	10
17	期末考作業：情境考試	10	10	70	0	10
18	繳交期末作業：心得分享與總檢討	10	10	70	0	10
