

成績稽核

基本資訊

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
開課系所	倪寬得建築設計學系	無參考教科書	無參考教科書	無參考教科書
任課教師	陳昌銘	專兼任別	專任	

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				

課程簡介

上課進度

週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
----	------	----	----	----	----	----

1	漫畫與電影改編(1)戲劇要素的運用~以「銃夢」為例	50	30	10	10	
2	以「機器管家」等為例，分析戲劇要素與戲劇結構的運用	50	30	10	10	

課程大綱

3	角色塑造及電影改編					
4	藉由各組所構思之劇本的內容，將此劇本內容透過視覺化(From word to image)的方式表現，濃縮影片故事與精彩對白分析發表	50	30	10	10	
5	檢驗過去一、二年半所學的視覺設計與美感經驗(如基礎設計、字學與編排、色彩學、藝術概論以及設計用軟體等之課程學習整合創作)，最後以短篇實拍電影/動畫電影、電影書/動畫電影書以及相關周邊產品的型式為成果展出，將電影/動畫工業中與視覺中相關之storyboard、場景、人物造型、電影海報以及道具等，作有系統的設計規劃與具體呈現，以期待揮發出視覺傳達設計在電影/動畫設計中之美學部份。	50	30	10	10	
6	電影書劇本提案發表討論	50	30	10	10	
7	電影書劇本及選角、場景討論	50	30	10	10	

8	電影書完整劇本及企畫發表	50	30	10	10	
---	--------------	----	----	----	----	--

基本能力或先修課程

9	電影書之風格與視覺設計、電影書進度發表	50	30	10	10	
---	---------------------	----	----	----	----	--

10	電影書進度發表一	50	30	10	10	
----	----------	----	----	----	----	--

11	海報、相觀商品設計及展場設計	50	30	10	10	
----	----------------	----	----	----	----	--

12	電影書進度發表二	50	30	10	10	
----	----------	----	----	----	----	--

13	電影書樣書發表檢討、展場設計發表	50	30	10	10	
----	------------------	----	----	----	----	--

14	電影書進度發表三	50	30	10	10	
----	----------	----	----	----	----	--

15	表演、電影書樣書草評	50	30	10	10	
----	------------	----	----	----	----	--

課程與系所基本能力之關連

16	表演、電影書樣書草評	50	30	10	10	
----	------------	----	----	----	----	--

17	期末表演、電影書、相關周邊總評	50	30	10	10	
----	-----------------	----	----	----	----	--

18	展覽討論	50	30	10	10	
----	------	----	----	----	----	--

教學計畫表

系所核心能力	權重(%)	檢核能力指標(績效指標)	教學策略	評量方法及配分	核心能力	期末學習
	【A】			權重	學習成績	成績
					【B】	【C=B*A】

無此教學計畫表資訊!

