

# 105-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資料

課程名稱	插畫繪本設計	科目序號/代號	2340 /MDI3013
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)56 /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	胡育承 / 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 /2年1班		

## 課程簡介與目標

學習嘗試各種商業風格的插畫，並了解色彩之間互補的關係性與素材之整合運用，讓學生在過程中不論技法高低，都能找出適合自己的方法進行創作。

## 課程大綱

PHOTOSHOP。PAINTER等軟體學習

色彩與明暗基本觀念

人像寫實風格之描繪

言情畫風掌握

動畫場景設計表現

動物與花鳥插圖練習

故事繪本創作

## 基本能力或先修課程

本課程需基本素描能力，與手繪人體動漫之概念，或具備良好繪圖基礎者適合修課。

## 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	10	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	加總: 100	20
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	20	培養學生具備認識多媒體產業時事議題之能力 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響 培養學生具備前瞻性與國際觀 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力 培養學生解決產業實際問題之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	加總: 100	20

具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	20	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	加總: 100	20
-------------------	----	---	------------------------	--	---------	----

### 成績稽核

期末考: 40%  
作業: 30%  
實驗操作: 20%  
課程參與度: 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	插畫技法自編教材	胡育承

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	插畫風格賞析 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法
2	線條構成	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	人體比例與骨架	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	動態速寫	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	角色設計	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	造型設計	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	光影與素描	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	色彩觀念	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中評量	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	世界觀設定	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	構圖法則	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	透視學	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	場景設計	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	拼貼與碎型	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	打光與氣氛	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	材質表現	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

17 排版設計

講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

18 期末評量

講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)