

108-1 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	0652 /MDI3013
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)78 /H718
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃懷德 / 兼任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 /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 】
具備多媒體設計專業知識的能力	20	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 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 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	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
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: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
具備創意思維及創新設計的能力	30	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: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
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	10	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: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
-------------------	----	---	------------------------	--	---------	----

成績稽核

課程參與度: 30%

期末考: 30%

作業: 30%

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
參考教材及專業期刊導讀	百年之家 The House	作者\路易斯 J. Patrick Lewis 繪者\英諾桑提 Roberto Innocenti

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程簡介 \ 基本各式繪本欣賞與繪本創作流程介紹。 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	基本繪本技法與運用。鉛筆。針筆。色鉛筆。粉(油)性蠟筆。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	鉛筆運用技法。針筆運用技法。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	色鉛筆運用技法。粉(油)性蠟筆運用技法。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	繪本角色設定 & 角色草圖設定腳本。【個人繪本草圖討論】。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	兒童繪本角色 & 商業繪本角色。【個人繪本草圖討論】。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	繪本場景設定 & 場景草圖設定腳本。【個人繪本草圖討論】。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	兒童繪本場景 & 商業繪本場景。【個人繪本草圖討論】。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中課堂考試(30%)。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

- | | | | |
|----|---------------------------|----------------|---------------------|
| 10 | 繪本手繪+電繪上色運用技法。 | | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 11 | 想像延伸 & 故事引導與編寫。
論】。 | 【個人繪本劇情討 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 12 | 繪本版型 & 繪本分鏡表。
論】。 | 【個人繪本劇情討 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 13 | 畫面轉場運鏡 & 圖與文相輔相成。
討論】。 | 【個人繪本劇情 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 14 | 傳統型繪本繪畫。
論】。 | 【個人繪本插畫討 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 15 | 顛覆型繪本繪畫。
論】。 | 【個人繪本插畫討 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 16 | 創作型繪本繪畫。
論】。 | 【個人繪本插畫討 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | 綜合型繪本繪畫。
論】。 | 【個人繪本插畫討 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 18 | 期末個人作業報告(30%)。
。 | 【1-3張連續故事篇幅插畫】 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |