

108-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	漫畫創作	科目序號/代號	2169 /MDI3021
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(五)56 /PX304
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳志隆 / 專任	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 /3年2班		

課程簡介與目標

本課程初期以漫畫基本技術學習為主，中期則進行漫畫表演與法語運鏡教學及軟體運用學習，後期則進行整合性創作，讓學生學習到完整的專業漫畫流程。

課程大綱

- 一:工具介紹與漫畫製作流程
- 二:市場認識與風格解析
- 三:鏡頭語言認識
- 四:人物線條練習
- 五:背景練習
- 六:效果線與氣氛
- 七:編劇的方法與要點
- 八:分鏡草圖
- 九:完稿

基本能力或先修課程

素描與基本繪圖能力

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	15	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	15
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	20	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	20
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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	20
具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	10	培養學生專案規劃、執行及管理之能力 培養學生溝通協調與團隊合作之能力 培養學生尊重多元觀點之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	10
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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	10

能夠培養持續學習的習慣與能力	15	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	15
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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 30%
 期末考: 30%
 實驗操作: 20%
 課程參與度: 20%

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	漫畫創作	陳志隆

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	第一週:工具介紹與漫畫製作流程 & 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、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	第二週: 市場認識與風格解析	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、專題演講
3	第三週: 男性人物線條的練習	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	第四週:女性線條練習	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	第五週: 古代背景練習製作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	第六週: 現代背景練習製作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	第七週:效果線製作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)

8	第八週:網點製作電腦教學	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	第九週:期中作業繳交	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	第十週:漫畫鏡頭語言	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	第十一週:四格漫畫創作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	第十二週:連環漫畫短篇創作1	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	第十三週:連環漫畫短篇創作2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	第十四週:連環漫畫短篇創作3	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	第十五週:連環漫畫短篇創作4	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	第十六週:連環漫畫短篇創作5	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	第十七週:連環漫畫短篇創作6	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	第十八週:期末考	講述法、小組討論、個案討論