

# 110-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	水彩技巧	科目序號/代號	1076 /MDI3026
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(三)34 /H719
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1班		
Office Hour / 地點	(一) 12:00~13:20、(二) 13:20~14:10、(二) 14:20~15:10、(三) 12:00~13:20、(五) 12:00~13:20 / PX301		
協同授課教師	n.a.		

## 課程簡介與目標

本課程將以透明水彩技巧為主，不透明技巧為輔，讓學生學習色彩運用及美學訓練。

## 課程大綱

- 1:紙張特性介紹與了解
- 2:調色觀念與技巧
- 3:水分控制的關鍵性
- 4:寒暖色多元運用
- 5:渲染與乾筆

## 基本能力或先修課程

設計素描與色彩學

## 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
  - 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 具備持續學習的習慣與能力。
  - 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
  - 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

## 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	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 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。	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	20
具備整合多媒體 設計知識及技術 的能力	20	培養學生整合理論知識與實務技術之能力。 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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	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。 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組討論	期末考: 30% 作業: 30% 實驗操作: 20% 課程參與度: 20%	加總: 100	10
具備人文藝術涵 養、創意思維 及創新設計的能力。	30	培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創新設計之能力。 培養學生具備創意思維之能力。	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	30

具備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。	個案討論 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 課程參與度: 20% 作業: 30% 實驗操作: 20%	加總: 100	20
---------------	----	----------------------	--------------------------------	--	---------	----

### 成績稽核

期末考: 30%  
作業: 30%  
課程參與度: 20%  
實驗操作: 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	水彩技巧	陳志隆

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
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) & 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	水彩特性與漸層練習	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	幾何結構光影表現	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	靜物一	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	靜物二	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	靜物三	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	風景一	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	風景二	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	風景三	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)

10	風景四	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	風景五	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	不透明技法一	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	不透明技法二	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	不透明技法三	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	人像一	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	人像二	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	人像三	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	繳交期末作業：心得分享與總檢討	講述法、個案討論