

110-1 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 | 1083 /MDI3021 |
| 必選修/學分數 | 選修 /2 | 上課時段/地點 | (五)34 /H615 |
| 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 | | |
| 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，讓學生學習到晚整的專業漫畫流程。

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) | 期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10% | 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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10% | 加總: 100 | 20 |
| 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。 | 20 | 培養學生具備人文藝術涵養。 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) 影片欣賞 | 期末考: 40% 作業: 30% 實驗操作: 10% 課程參與度: 20% | 加總: 100 | 20 |
| 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。 | 講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) | 期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10% | 加總: 100 | 20 |
| 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。 | 20 | 培養學生具備認識全球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: 40% 課程參與度: 20% 作業: 30% 實驗操作: 10% | 加總: 100 | 20 |

成績稽核

期末考: 40%

作業: 30%

課程參與度: 20%

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 |
|------|------|-----|
| 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 |