

110-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	漫畫基本技巧	科目序號/代號	1870 /MDI2035
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)56 /PX304
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	朱泳潁 / 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		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

本課程專注訓練漫畫基本技巧，從人物各類角色，將骨架，造型，動作，以及場景，讓學生都有厚實的完整描繪能力，以便銜接未來漫畫創作課程打下厚實基礎。

課程大綱

- 1:各式風格人物比例掌握
- 2:各種造型創作
- 3:動態表演掌握
- 4:透視與場景掌握


基本能力或先修課程


設計素描，手繪人體動漫

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 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
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	10	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)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	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	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 實驗操作: 10% 課程參與度: 20%	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: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
具備持續學習的習慣與能力。	30	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% 課程參與度: 20% 作業: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	30

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	漫畫基本技巧	朱泳滢

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程宣傳與介紹 & 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
2	工具介紹與基本流程	講述法
3	骨架動作練習-男	講述法
4	骨架動作練習-女	講述法
5	人物練習	講述法
6	人物練習2	講述法
7	背景物件畫法	講述法
8	期中前自由練習	講述法
9	期中作業繳交	個案討論
10	個人進階技巧應用與練習-墨線1	講述法
11	個人進階技巧應用與練習-墨線2	講述法
12	個人進階技巧應用與練習-網點1	講述法
13	個人進階技巧應用與練習-網點2	講述法
14	進階技巧應用-後製	講述法
15	統整練習	講述法
16	自由練習&同人作品賞析	個案討論
17	自由練習&業界市場經驗分享	個案討論
18	期末作業繳交	個案討論