

# 112-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	設計素描	科目序號/代號	0444 /MDI1004
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(二)789 /H718
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 / 1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

1. 透過主題式的創作發想刺激素描多重媒材的運用，學習多面向的素描技巧與個人特質的引導發展，從中訓練更扎實、準確的描繪能力。
2. 培養獨立思考的創作能力與客觀的觀察力及基本造型分析表現力。
3. 訓練學生觀察、描繪能力和創意能力設計的展現。

## 課程大綱

- 1.課程簡介、交流溝通、分組說明、前策
- 2.基礎訓練單元
- 3.命題創作練習
- 4.作品集/人體速寫
- 5.課外習作

## 基本能力或先修課程

對於設計素描的熱誠、基礎的描繪能力。

## 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	30	培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 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: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	30
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	10	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: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	10
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: 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	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。	講述法 個案討論 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	設計素描	陳志隆
自編教材	設計素描	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、課程內容與時事趨勢連結說明講解, & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 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	鉛筆線條與明暗變化	講述法、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、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	初階靜物一	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	初階靜物二	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	複雜靜物一	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	複雜靜物二	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	精細材質表現一	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	精細材質表現二	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)

10	精細材質表現三	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	風景素描一	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	風景素描二	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	人像素描一	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	人像素描二	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	期末作業：素描創作一	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	期末作業：素描創作二	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	期末作業：素描創作三	講述法、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