

# 112-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	手繪場景	科目序號/代號	0455 / MDI1026
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)56 / H718
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	朱泳潏 / 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 / 1年2班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	n.a.		

## 課程簡介與目標

本課程將訓練學生，理解並且學會透視原理，將廣泛運用在場景繪製的初期訓練!

## 課程大綱

- 1:一點透視概念與運用
- 2:兩點透視概念與運用
- 3:三點透視概念與運用
- 4:古代與現代場景練習繪製
- 5:創造式場景繪製

## 基本能力或先修課程

本課程無須先修課程，均可透過透視原理，繪製場景!

## 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	10	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	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	10
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	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 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。	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	期末考: 30% 作業: 30% 實驗操作: 20% 課程參與度: 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	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	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	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	自製素材及參考資料	朱泳滂

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	前導 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導 & 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	一點透視概念與運用	講述法
3	一點透視複習與練習	講述法
4	兩點透視概念與運用	講述法
5	兩點透視複習與練習	講述法
6	三點透視概念與運用	講述法
7	三點透視複習與練習	講述法
8	期中前自由練習	講述法
9	期中考	講述法
10	點透視整體概念補強	講述法
11	古代場景練習繪製	講述法
12	古代場景練習繪製2	講述法
13	現代場景練習繪製	講述法
14	現代場景練習繪製2	講述法
15	創造式場景繪製	講述法
16	創造式場景繪製2	講述法
17	期末前練習	講述法
18	期末考	講述法