

112-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	手繪動漫人體	科目序號/代號	0454 / MDI2017
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(三)234 / H718
授課語言別	英文	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2班		
Office Hour / 地點	(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20、(三) 13:20~14:10、(三) 14:20~15:10、(五) 12:00~13:20 / PX301		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

本課程將以學習人體結構，肌肉解剖，與人體動態表演，並且加入透視結構學為輔助，讓同學在學習動漫相關課程中奠定良好基礎。

課程大綱

- 一:臉部五官結構
- 二:頭部各種視角
- 三:比例與肌肉
- 四:動態表演
- 五:表情詮釋
- 六:透視結構學
- 七:手繪情境

基本能力或先修課程

無

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	15	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: 30% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	15
具備整合多媒體 設計知識及技術 的能力	15	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% 課程參與度: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	15
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: 30% 作業: 30% 實驗操作: 20% 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。	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。	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

作業: 30%
 期末考: 30%
 實驗操作: 20%
 課程參與度: 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	手繪動漫人體	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、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
2	人物臉部比例概念與五官眼，耳，鼻，口[西方寫實與 日式漫畫的差異]	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
3	頭部透視角度練習-1	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)
4	頭部透視角度練習-2	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
5	表情變化	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
6	男性肢體比例	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
7	女性肢體比例	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
8	肢體動作入門訓練-1	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
9	肢體動作入門訓練-2	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
10	表情與肢體語言演出-1	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
11	表情與肢體語言演出-2	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
12	表情與肢體語言演出-3	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
13	空間與人物一點透視-1	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、 上 機或實習等)

- | | | |
|----|-----------------|--------------------------|
| 14 | 空間與人物一點透視-2 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 15 | 空間與人物兩點透視-1 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 16 | 空間與人物兩點透視-2 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | 情境考試 | 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 |