

113-1 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	0267 /MDI3021
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(五)34 /PX302
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

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 & 性別平等教育宣導	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、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	第三週: 男性人物線條的練習	講述法、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、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、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、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、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	作品討論與發想-1 & 彈性教學/學習	彈性教學-自主行動、彈性教學-溝通互動
18	作品討論與發想-20 & 彈性教學/學習	彈性教學-自主行動、彈性教學-溝通互動