

重新查詢

友善列印

### 0982學期 課程基本資料

系所 / 年級	數媒系 2年級	課號 / 班別	00U00194 / B
學分數	3學分	選 / 必修	必修
科目中文名稱	數位設計創作(二)	科目英文名稱	Digital Design Creation(2)
主要授課老師	黃明媛	開課期間	一學年之下學期
人數上限	62 人	已選人數	61人

### 起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / A306 / 星期2第05節  
第1週 / 第18週 / A306 / 星期2第06節  
第1週 / 第18週 / A306 / 星期2第07節  
第1週 / 第18週 / A306 / 星期2第05節  
第1週 / 第18週 / A306 / 星期2第06節  
第1週 / 第18週 / A306 / 星期2第07節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

### 教學綱要

#### 一、教學目標(Objective)

1. 多媒體創作過程概論 2. 各類媒體操作方式如何影響創作過程 3. 創作理念與多媒體技術之間的交互作用 4. 實際創作問題 5. 創作個人多媒體作品 The main topics covered in this course include: 1. The general multimedia production process. 2. Different types of multimedia projects and how they influence the production process. 3. The interaction between the technical and creative aspects of a project. 4. Practical production issues. 5. Creating your own multimedia Project / business.

#### 二、先修科目(Pre Course)

設計素描,設計繪畫,動畫

#### 三、教材內容(Outline)

1. 了解多媒體創作的原則 2. 發展必要的多媒體實際創作技巧 3. 對作品產出品質的嚴苛批判與評量 4. 理解團隊合作的重要與倫理 5. 培養對一項創作從初始到產出這整個流程的責任感 1. Understand key principles of multimedia production process 2. Develop essential hands-on skills required to produce multimedia projects or products 3. Evaluate quality of media project output critically 4. Realize the importance of collaboration and teamwork ethics 5. Cultivate high level of initiative and responsibility in project management and production

#### 四、教學方式(Teaching Method)

1. 講課與研討相關議題；案例研究與分析 2. 企劃撰寫、工作坊；示範指導 3. 企劃呈現，同儕見習與評論 4. 分組合作本學期多媒體創作展演 1. Lecture & seminar on related topics; Case research and analysis. 2. Proposal writing & project planning workshops; Tutorial presentations. 3. Project presentation, peer review and critique. 4. Student collaborations in assigned multimedia projects.

#### 五、參考書目(Reference)

1. 林安琪/于冠雲 (2009)。多媒體概論與實務。台北市：基鋒資訊。ISBN：9789861816623。  
2. 上原??? / 高橋???? / 田中??? / ?????? / 吉田浩章著，吳建霖譯 (2009)。寫真補正加工設計幫幫忙。台北市：基鋒資訊。ISBN：9789861816975。  
3. POP著，夜貓館咖啡屋譯(2009)。名家?CG職人養成系1-POP?????????CG彩色????? 改訂版 (3) POP。台北市：基鋒資訊。ISBN：9789861816371。  
4. 郭哲賓(2008)。玩美流行設計 Photoshop & Illustrator。台北市：基鋒資訊。ISBN：9789861813721。  
5. 葉思義(2005)。遊戲大師談數位互動劇本創作Chris Crawford on interactive storytelling。台北市：基鋒資訊。ISBN：986-421-832-8。

6. Daniel Wallace, The Marvel Encyclopedia, publisher: NY: DK ADULT. ISBN-13: 978-0756623586.  
 7. Scott Mccloud, 2006, Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. NY: Harper Paperbacks. ISBN-13: 978-0060780944.

	2010/2/23 導論,本學期進度討論與說明	黃明媛
	2010/3/2 漫畫基礎 ( Manga, Comic )	黃明媛
	2010/3/9 2D動畫經典賞析,戲劇動作賞析	黃明媛
	2010/3/16 漫畫人物進階	黃明媛
	2010/3/23 日美漫畫書風格練習	黃明媛
	2010/3/30 作品評圖：平面的手感創作	黃明媛
	2010/4/6 世界動畫工作室	黃明媛
	2010/4/13 傳統動畫原理練習	黃明媛
六、教學進度(Syllabi)	2010/4/20 期中考評圖：立體的手感創作	黃明媛
	2010/4/27 符號與象徵－圖像設計基礎	黃明媛
	2010/5/4 空間學概論1	黃明媛
	2010/5/11 空間學概論2	黃明媛
	2010/5/18 平面作品評圖	黃明媛
	2010/5/25 空間設計案例分析1	黃明媛
	2010/6/1 空間設計案例分析2	黃明媛
	2010/6/8 立體作品評圖	黃明媛
	2010/6/15 數位創作作品賞析1	黃明媛
	2010/6/22 數位創作作品賞析2	黃明媛
七、評量方式(Evaluation)	多媒體作品企畫書撰寫Multimedia project Proposal writing 15% 團隊討論參與及表現Active participation in workshops and group discussion 10% 企劃演示與執行Presentation on project planning and execution 15% 進度記錄日誌與自評Self-reflection journal to report and evaluate 10% 作品進度與同儕評比production process; peer review 20% 期終作品產出成果Assessment on final output of student productions 30%	
八、講義位址(http://)	<a href="http://www.google.com">http://www.google.com</a>	
九、教育目標		

重新查詢