



實踐大學——三學年度第二學期 教學計畫表

Course Syllabus, Academic Year 2024-2025(2nd Semester)

(實際授課內容及成績評定，以教師上課時規定為準。)

製表日期：114/4/21 頁次：1 / 2

科目名稱 Course Title	場景美術 Scene Painting			課程代號 Course No.	BPCA-123-02-A1
開課系級 Department	電腦動畫學士學位學 程一年級乙班 CA1B	學分數 Credit(s)	3	時數 Hour(s)	3
選別 Required or Elective	4-系必	開課別 Duration	半年 第一學期 Required,1st Semester		
授課教師 Instructor	陳柏宇				
缺曠課規定 Attendance Policy	缺曠課時數 (含事 / 病假) 達授課總時數三分之一 (18 小時) 以上者，學期成績以零分計。 Student will receive a semester grade of zero for a course if absences from class exceed one third (18 hrs) of total class hours.				
課程概要 Course Description	講授與演練數位場景手繪，目的學生讓熟悉有關各個場景主題設計及過程，培養學生同時手繪設計基礎與表達數位場景的設計能力。解釋理論基礎和實務應用外，有助於學生未來設計開發，2D和3D動畫，多媒體企劃等後續資訊設計課程的基礎。 Lecture and practice digital scene hand-painting. The purpose is to familiarize students with the design and process of each scene theme, to cultivate students' hand-drawing design foundation and the ability to express digital scene design. Explaining the theoretical foundation and practical application, it will help students in the future design and development, 2D and 3D animation, multimedia planning and other information design courses.				
基本核心能力/系核心能力 Core Competency	核心能力		核心能力說明		
	具備電腦動畫設計之能力				
	具備資訊科技與多媒體應用之能力				
	具備美學素養與創意設計之能力				
	具備國際觀與外語文之能力				
	具備積極樂觀與團隊合作的特質之能力				
	具備專業倫理的觀念之能力				
『註：該課程之核心能力以紅色表示。』					
教學目標 Course Objectives	繪製動畫場景，適應各種主題與風格，展現創造力與精進繪圖之能力。				
授課方式 Approach to Instruction	運用CDIO，以及示範、實作與討論				
課程授課語言 Course language	本國語				
是否自編教材 Whether self-edited textbooks	是				

為保護與尊重他人之智慧財產權，請勿於合理使用範圍外，非法引用、影印或重製書籍以免觸法。

Please respect intellectual property rights when making handouts for students.



實踐大學一一三學年度第二學期 教學計畫表
Course Syllabus, Academic Year 2024-2025(2nd Semester)

(實際授課內容及成績評定，以教師上課時規定為準。)

製表日期：114/4/21 頁次：2 / 2

成績評定 Grading	◎平時評量 30%：平時作業 ◎期中評量 30%：期中作品 ◎期末評量 30%：期末作品 ◎其他評量 10%：學習態度與出席率	
教科書與參考書目 Textbooks and References	《色彩與光線》(Color and Light A Guide for the Realist Painter) 以及各種美術繪畫、動畫藝術相關之書籍	
聯絡方式 Contact Info		
備註 Remark	本課程採用CDIO教學法	
週次 Weeks	進度內容 Syllabus	
1	(02/16~02/22)	動畫場景概述
2	(02/23~03/01)	(C)室內景 (一) 從構思到搜集材料，逐步建構主題所需之元素
3	(03/02~03/08)	(D)室內景 (二) 設計繪製出主題概念場景
4	(03/09~03/15)	(C)建築 (一) 從構思到搜集材料，逐步建構主題所需之元素
5	(03/16~03/22)	(D)建築 (二) 設計繪製出主題概念場景
6	(03/23~03/29)	(C)森林 (一) 從構思到搜集材料，逐步建構主題所需之元素
7	(03/30~04/05)	(D)森林 (二) 設計繪製出主題概念場景
8	(04/06~04/12)	(C)岩石 (一) 從構思到搜集材料，逐步建構主題所需之元素
9	(04/13~04/19)	(D)岩石 (二) 設計繪製出主題概念場景
10	(04/20~04/26)	(I)期中作品檢討_ 結合動畫創作企劃課，將場景作品運用於動畫短片之中
11	(04/27~05/03)	(C)天空 (一) 從構思到搜集材料，逐步建構主題所需之元素
12	(05/04~05/10)	(D)天空 (二) 設計繪製出主題概念場景
13	(05/11~05/17)	(D)水_ 繪製相關之主題場景
14	(05/18~05/24)	(D)金屬_ 材質感練習，應用對應之場景
15	(05/25~05/31)	(D)夜晚景_ 繪製相關主題之場景
16	(06/01~06/07)	(I)期末作品主題創作 (一) 將自創之場景圖，運用於動畫創作企劃課之動畫短片之中
17	(06/08~06/14)	(I)期末作品主題創作 (二) 將自創之場景圖，運用於動畫創作企劃課之動畫短片之中
18	(06/15~06/21)	(O)學期作品總檢討，調整改善美術場景在動畫合成上之缺失
19	(06/22~06/28)	

為保護與尊重他人之智慧財產權，請勿於合理使用範圍外，非法引用、影印或重製書籍以免觸法。
Please respect intellectual property rights when making handouts for students.