

澳門理工學院
藝術高等學校
<設計學士學位課程>
學科單元大綱

2020 / 2021 學年 第 2 學期

學科單元	圖像與敘事		班別編號	DSFD1105-121,122,123	
先修要求	沒有				
授課語言	中文			學 分	3
理論課課時	19 課時	實踐課課時	26 課時	總 課 時	45 課時
教師姓名	鍾渠盛 彭曉盈		電 郵	stephenchung@ipm.edu.mo t1233@ipm.edu.mo	
辦 公 室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P226 室		電 話	88936917 --	

學 科 單 元 概 論

本學科單元主要學習圖像與敘事的表達能力，教導學生以創意圖像來傳達不同而有效的信息，內容包括對圖像本質、符號象徵和敘事理論的學習，從而掌握聚焦、視點變換、符號交疊、圖文形意與互動等圖像處理方式，去創造具有感染力的訊息，並能呈現獨特個性與風格的作品。此外亦教導多元插畫技巧及相關軟件以進行不同的敘事創作。

學 習 目 標

修習完此學科單元後，學生將能夠：

1. 認識圖像本質與符號象徵理論的敘事功能
2. 掌握不同範疇插畫技巧與運用
3. 認識圖像多元風格與多元範疇的應用
4. 掌握與運用插畫圖像敘事特性理論進行創作

教學內容

學科單元內容比重設定： 理論與手繪技巧 – 30 小時

理論與數碼軟件技巧 – 15 小時

教學內容 (理論與手繪技巧)	
1	圖像信息傳達功能與插畫 (理論課時2hrs 實踐課時1hr) 1.1 探討圖像本質與視覺語言與插畫要義: 包括大小、形與體、調子、色彩、空間、機理材質、動態 1.2 掌握進階乾性媒材技巧(彩色鉛筆)
2	圖像符號與敘事理論/人物描繪表現 (理論課時2hrs 實踐課時1hr) 2.1 探討圖像表達方式: 符號象徵、符號交疊、聚焦、視點變換、圖文形意與互動 2.2 認識人像/人體結構與表現技巧/進階乾性媒材技巧(彩色鉛筆)
3	圖像故事性與媒材表現 (理論課時1hr 實踐課時2hrs) 3.1 探討情感/訊息表達方式 3.2 掌握塑膠彩(濕性媒材)基本技巧 I: 厚塗法、渲染法
4	插畫風格與媒材實踐 (理論課時 1hr 實踐課 2hrs) 4.1 認識插畫多元風格與表現 3.2 掌握塑膠彩(濕性媒材)基本技巧 II: 平塗法、乾筆法
5	插畫圖像敘事與實踐 (理論課時 1hr 實踐課 2hrs) 5.1 探討蒙太奇手法/大師作品 5.2 認識圖像表達與畫面構成理論/表現手法包括描繪、攝影圖像、數碼圖像、拼貼
6	蒙太奇敘事與塑膠彩層塗法 I (實踐課時 3hr) 6.1 掌握插畫作品從意念草圖與成搞的表現技巧 6.2 掌握塑膠彩層塗法的底料塗層與移印工序
7	蒙太奇敘事與塑膠彩層塗法 II (實踐課時 3hr) 7.1 掌握塑膠彩層塗法的精描鉛筆底稿要點 7.2 掌握塑膠彩層塗法的染底技巧
8	蒙太奇敘事與塑膠彩層塗法 III (實踐課時 3hr) 8.1 掌握塑膠彩層塗法的排線發技巧 8.2 掌握塑膠彩層塗法的分層起光技巧

9	蒙太奇敘事與塑膠彩層塗法 IV 9.1 了解塑膠彩層塗法的整體畫面色調調控要則射雕 9.2 認識插畫專業的運作模式/個人風格探索與實驗	(實踐課時 3hr)
10	混合媒材技巧與插畫專業運營 10.1 掌握塑膠彩層塗法的混合媒材技巧 10.2 掌握圖像敘事訊息表達與演述技巧/認識插畫師市場推廣方法	(實踐課時 3hr)
教學內容 (理論與數碼軟件技巧)		
11	數碼軟件的圖像技巧 I: 11.1 掌握 Adobe Illustrator 的圖像技巧與實踐 11.2 了解期末創作主題要求	(理論課時 2hrs 實踐課時 1hr)
12	數碼軟件的圖像技巧 II: 12.1 掌握 Adobe Photoshop 的圖像技巧與實踐 12.2 探討期末創作主題構想與草稿表現	(理論課時 1hr 實踐課時 2hrs)
13	數碼軟件的圖像技巧 III: 13.1 掌握混合軟件技巧與實踐 13.2 探討期末創作與製作	(實踐課時 3hr)
14	數碼軟件的圖像技巧 IV: 14.1 掌握進階混合軟件技巧與實踐 14.2 探討期末創作與製作	(實踐課時 3hr)
15	創作演述與點評與探討	(實踐課時 3hr)

教學方法

課堂教學、短片播放、技巧示範、個案分析、分組討論

考勤要求

按《澳門理工學院學士學位課程教務規章》規定執行。

評分標準

	項目	說明	百分比
1	圖像敘事描繪創作	以多格畫面或繪本形式，進行一套具敘事性的描繪創作，可採用如描繪、攝影圖像、拼貼等形式，需有效述說一故事或事件內容，作品須具訊息與情感表述。	20%
2	蒙太奇主題插畫創作	以蒙太奇手法進行一主題插畫創作，主題內容須具明確訊息與有效的敘事手法和風格應用。作品須包括人物、景、物等元素，需先透過草圖進行創意探索與畫面構圖實驗，內容須具明確訊息和敘事性，能以單一綜合圖像把多元的時空情境有效結合，作品需善用視覺語言，亦需呈現美感，也可以不同媒材如水彩與塑膠彩、彩色鉛筆等媒材混合，作品需繪畫在A2的插畫紙板Illustration board、油畫布裱板Canvas board 或優質細紋cold press水彩紙再裱在硬紙板上。最後插畫作品須應用在一項出版媒體/載體（如雜誌、廣告、繪本、電子媒體、文創產品、公共繪畫等）以電腦把插畫和文字合成，再打印在A3大小裱在A2黑紙板上展示。	35%
3	數碼圖像創作	以數碼/混合媒材創作一套主題系列插畫，有效運用各種數碼軟件和混合媒材完成圖像作品，須具明確訊息，善用視覺語言與有效的敘事手法和風格應用。	25%
4.	參與度	出席率、積極性與參與度	20%
總百分比			100%

本學科單元不設補考。

參考書

1. John Benger (2008) . The way of seeing. Penguin.
2. 李菁蒔等 (2010)。《全球插畫現場》。香港：大雁文化。
3. Male, A. (2007). Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual Perspective (Vol. 27). Ava Publishing.
4. Rees, Darrel (2008) . How to be an Illustrator, London : Laurence King.
5. Fleishman, Michael (2004) .Exploring Illustration, NY: Cengage Learning.
6. Victionary (2008) .Illustration Play, HK: Victionary.
7. Mathew Meckinze, Daniel Dcruz (2016) .Photoshop: Basics and Beyond in adobe Photoshop CC, NY : CreateSpace Independent Publishing Platform.
8. Marshall Arisman, Steven Heller(2009). Marketing Illustration: New Venues, New Styles, New Methods, NY: Allworth.
9. Jeff A. Menges (2017). 101 Illustrators from the Golden Age, 1890-1925, Dover Publications.
10. Kunzru Hari, Laurie Britton Newell, Ligaya Salazar(2013).Memory Palace, V & A Publishing.