



藝術及設計學院

設計學士學位課程

學科單元大綱

學年	2023 / 2024	學期	2
學科單元編號	DSFD1105-121,122,123,124		
學科單元名稱	圖像與敘事		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	彭曉盈 林健新 陳欣儀	電郵	t1233@mpu.edu.mo t1804@mpu.edu.mo t1694@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P223 室	電話	--

學科單元概述

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。

學科單元預期學習成效

完成本學科單元，學生將能達到以下預期學習成效：

M1.	認識圖像本質與符號象徵理論的敘事功能
M2.	掌握不同範疇插畫技巧與運用
M3.	認識圖像多元風格與多元範疇的應用
M4.	掌握與運用插畫圖像敘事特性理論進行創作

有關預期學習成效促使學生取得以下課程預期學習成效：



課程預期學習成效	M1	M2	M3	M4
P1. 設計倫理與人文美學涵養	✓		✓	✓
P2. 溝通與國際視野			✓	✓
P3. 設計思維與應用能力	✓	✓	✓	✓
P4. 資訊應用與計劃能力		✓	✓	✓
P5. 實踐與設計整合能力		✓	✓	✓
P6. 研究與探索基本能力		✓	✓	✓

教與學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1	圖像信息傳達功能與插畫 - 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 - 掌握進階乾性媒材技巧(彩色鉛筆)	3.5
2	圖像符號與敘事理論/人物描繪表現 - 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 - 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)	3.5
3	圖像故事性與媒材表現 - 探討情感/訊息表達方式 - 掌握塑膠彩(濕性媒材)基本技巧 I: 厚塗法、渲染法	3.5
4	插畫風格與媒材實踐 - 認識插畫多元風格與表現 - 掌握塑膠彩(濕性媒材)基本技巧 II: 平塗法、乾筆法	3.5
5	插畫圖像敘事與實踐 - 探討蒙太奇手法/大師作品 - 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	3.5



週	涵蓋內容	面授學時
6-8	· 蒙太奇敘事與塑膠彩層塗法 I - 掌握插畫作品從意念草圖與成稿的表現技巧 - 掌握塑膠彩層塗法的底料塗層與移印工序 · 蒙太奇敘事與塑膠彩層塗法 II - 掌握塑膠彩層塗法的精描鉛筆底稿要點 - 掌握塑膠彩層塗法的染底技巧 · 蒙太奇敘事與塑膠彩層塗法 III - 掌握塑膠彩層塗法的排線發技巧 - 掌握塑膠彩層塗法的分層起光技巧 · 蒙太奇敘事與塑膠彩層塗法 IV - 了解塑膠彩層塗法的整體畫面色調調控要則射雕 - 認識插畫專業的運作模式/個人風格探索與實驗	10.5
9	· 混合媒材技巧與插畫專業運營 - 掌握塑膠彩層塗法的混合媒材技巧 - 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	3.5
10-12	· 數碼軟件的圖像技巧 I : - 掌握 Adobe Illustrator 的圖像技巧與實踐 - 了解期末創作主題要求 · 數碼軟件的圖像技巧 II : - 掌握 Adobe Photoshop 的圖像技巧與實踐 - 探討期末創作主題構想與草稿表現 · 數碼軟件的圖像技巧 III : - 掌握混合軟件技巧與實踐 - 探討期末創作與製作 · 數碼軟件的圖像技巧 IV : - 掌握進階混合軟件技巧與實踐 - 探討期末創作與製作	10.5
13	創作演述與點評與探討	3



教與學活動

修讀本學科單元，學生將透過以下教與學活動取得預期學習成效：

教與學活動	M1	M2	M3	M4
T1. 課堂教學、短片播放	✓	✓	✓	✓
T2. 技巧示範	✓	✓	✓	✓
T3. 個案分析、分組討論	✓	✓	✓	✓

考勤要求

考勤要求按澳門理工大學《學士學位課程教務規章》規定執行，未能達至要求者，本學科單元成績將被評為不合格（“F”）。

考評標準

修讀本學科單元，學生需完成以下考評活動：

考評活動	佔比 (%)	所評核之 預期學習成效
A1. 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。	25%	M1、M2、 M3、M4
A2. 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。	25%	
A3. 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。	30%	
A4. 參與度：出席率、積極性與參與度	20%	



有關考評標準按大學的學生考評與評分準則指引進行（詳見 www.mpu.edu.mo/teaching_learning/zh/assessment_strategy.php）。學生成績合格表示其達到本學科單元的預期學習成效，因而取得相應學分。

評分準則

採用 100 分制評分：100 分為滿分、50 分為合格。本學科單元不設補考。

參考文獻

參考書

1. 李菁蒔等 (2010)。《全球插畫現場》。大雁文化。
2. 倫敦書籍藝術中心 (2018)。《裝幀事典：倫敦書籍藝術中心·手工裝幀創作技法全書》。麥浩斯。
3. 鄭朝 (2021)。《圖形敘事：新形態教材》。中國美術學院出版社。
4. Andrew. L. (2022)。《創意插畫聖經：從線條、色調、色彩到創意發想，路米斯繪畫技法大全 (3rd ed.)》。大牌出版。
5. Fleishman, Michael (2004)。《Exploring Illustration》, Cengage Learning.
6. Jeff A. Menges (2017)。《101 Illustrators from the Golden Age, 1890-1925》, Dover Publications.
7. John Benger (2008)。《The way of seeing》. Penguin.
8. Kunzru Hari, Laurie Britton Newell, Ligaya Salazar (2013)。《Memory Palace》, V & A Publishing.
9. Male, A. (2007)。《Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual Perspective (Vol. 27)》. Ava Publishing.
10. Marshall Arisman, Steven Heller (2009)。《Marketing Illustration: New Venues, New Styles, New Methods》, Allworth.
11. Mathew Meckinze, Daniel Dcruz (2016)。《Photoshop: Basics and Beyond in adobe Photoshop CC》, CreateSpace Independent Publishing Platform.
12. Rees, Darrel (2008)。《How to be an Illustrator》, Laurence King.
13. Victionary (2008)。《Illustration Play》, Victionary.

學生反饋

學期結束時，學生將被邀請以問卷方式對學科單元及有關教學安排作出反饋。你的寶貴意見有助教師優化學科單元的內容及教授方式。教師及課程主任將對所有反饋予以考量，並在年度課程檢討時正式回應採取之行動方案。

學術誠信

澳門理工大學要求學生從事研究及學術活動時必須恪守學術誠信。違反學術誠信的形式包括但不限於抄襲、串通舞弊、捏造或篡改、作業重覆使用及考試作弊，均被視作嚴重的學術違規行為，或會引致紀律處分。學生應閱讀學生手冊所載之相關規章及指引，有關學生手冊已於入學時派發，電子檔載於 www.mpu.edu.mo/student_handbook/。