

台南應用科技大學 科目抵充對照表
日間部四年制漫畫學士學位學程
108 學年度入學生適用

110 年 4 月 23 日

新科目名稱					抵充原有科目名稱					抵充說明
科目名稱	必/ 選修	學年度 學期別	學分	時數	科目名稱	必/ 選修	學年度 學期別	學分	時數	
漫畫基礎技法 (一)(二)	必修	109 一 上下	6	6	漫畫基礎技法 (一)(二)	必修	108 一上 下	4	4	多學分抵少學分
漫畫製作 (一)(二)	必修	109 二 上下	6	6	漫畫製作初階 (一)(二)	必修	108 二上 下	4	4	1. 課程名稱變更 2. 109 學年度因必修少學分抵多學分, 需從專業選修補足 2 學分。
漫畫製作 (一)(二)	必修	110 二 上下	4	4						
藝用解剖學	選修	109 一 下	2	2	漫畫人物肢體 表現	必修	108 一上	2	2	1. 原課程於 109 學年度科目表刪除 2. 選修抵必修
動漫插畫設計	選修	109 一 下	2	2	創意透視法	必修	108 二上	2	2	1. 原課程於 109 學年度科目表刪除 2. 選修抵必修 3. 動漫插畫設計 (109 一下) 因於 110 學年度科目表修改課程名稱為遊戲美術概論 (110 一下)。 *此為 109 學年度 2 學分的動漫插畫設計, 不可與 110 學年度 3 學分的動漫插畫設計混淆。
遊戲美術概論	選修	110 一 下	2	2						
漫畫背景繪製	必修	109 二 下	3	3	漫畫背景繪製	必修	108 二下	2	2	多學分抵少學分
漫畫專業繪圖與 條漫繪製	必修	109 二 上	3	3	漫畫專業繪圖	必修	108 二下	2	2	多學分抵少學分
遊戲美術設計	選修	109 二 下	2	2	條漫繪製	必修	108 三上	2	2	1. 原課程於 109 學年度科目表刪除 2. 選修抵必修 3. 遊戲美術設計 (109 二下) 於 110 學年度改名為 2D 遊戲美術應用與
2D 遊戲美術應 用與創作	選修	110 二 下	2	2						

◆◆課務組◆◆

										創作(110 二下) *遊戲美術設計 (109 二下)及 2D 遊戲美術應用與 創作(110 二下)於 107 學年度抵充一 覽表另有可重複 抵充之科目，可抵 充漫畫製作進階 (一)(107 三上必 修)
專題製作企劃	必修	109 三 上下	6	6	工作室經營	必修	108 三下	4	4	1. 109 學年度課程 名稱改變 2. 109 學年學分數 因必修少學分抵 多學分，需從專業 選修補足 2 學分。 3. 110 學年度課程 名稱改變
專題企劃	必修	110 三 下	4	4						

系所課程委員會	院課程委員會	校課程委員會	教務會議

◆◆教務重要規章◆◆