

107-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	電腦繪圖	科目序號/代號	0728 /MDI2009
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(四)5678 /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃懷德 / 兼任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 / 1年1班		

課程簡介與目標

本課程教導學生以正確的觀念來運用這套用途最廣的向量繪圖軟體Illustrator，並以有系統的、Step by Step的方式逐步教授學生Illustrator的各項功能與技巧，與運用的觀念，讓學生學會如何運用這套軟體，應付現今多元的電腦繪圖需求。

課程大綱

本課程教導學生以正確的觀念來運用這套用途最廣的向量繪圖軟體Illustrator，並以有系統的、Step by Step的方式逐步教授學生Illustrator的各項功能與技巧，與運用的觀念，讓學生學會如何運用這套軟體，應付現今多元的電腦繪圖需求。

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
- 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備創意思維及創新設計的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
- 能夠培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
具備多媒體設計 專業知識的能力	30	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動 漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之 能力，包括文創、藝 術與美學等	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
具備執行多媒體 設計實務所需技 術、技巧及使 用現代工具的能力	30	培養學生具備且能運用 多媒體數位內容相關專 業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代 多媒體軟硬體設計工具 之能力 培養學生實作多媒體數 位內容系統之能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
具備整合多媒體 設計知識及技術 的能力	30	培養學生整合理論知識 與實務技術之能力 培養學生整合視覺傳達 、資訊科技及內容管理 相關領域知識之能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
具備發掘、分 析及因應複雜跨 領域多媒體設計 問題的能力	10	培養學生具備探究複雜 多媒體設計問題之能力 培養學生具備分析與組 織複雜多媒體設計問題 之能力 培養學生具備解決與實 作複雜多媒體設計系統 之能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	10

成績稽核

課程參與度: 30%

期末考: 30%

作業: 30%

實驗操作: 10%

書籍類別 (尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
參考教材及專業期刊導讀	藝用解剖全書Anatomy for the Artist	莎拉.席姆伯特 SARAH SIMBLET / 著作 & 約翰.戴維斯 JOHN DAVIS / 攝影

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程簡介 \ \ 手繪美術風格 \ \ 基本手繪技法介紹。 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
2	228放假	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
3	美術手繪基礎技法 \ \ 人物 & 場景各類型基本運用。 基本角色草圖 & 線稿 & 黑線 & 上色。 基礎角色 \ \ 小型寵物 & 基礎幾何角色。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
4	基礎場景 \ \ 中小物件 & 遊戲基本場景。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
5	初階透視 \ \ (一點) & 人物應用技法。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
6	初階角色 \ \ 基礎NPC & 怪物獸類。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
7	4月4日婦幼節放假	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
8	中階角色 \ \ 基礎PC & 奇幻座騎。 初階透視 \ \ (一點) & 場景應用技法。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
9	期中考試	實務操作(實驗、 上機或實習等)
10	初階場景 \ \ 自然區域 & 鄉野部落。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
11	中階場景 \ \ 遼闊自然 & 城鎮建築。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
12	初階實作 \ \ 手繪角色 & 場景應用技法。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
13	進階透視 \ \ (二點) & 人物應用技法。	講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等)

- | | | |
|----|-------------------------|-----------------------|
| 14 | 進階角色 \ \ 大型精英 & 神獸角色。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 15 | 進階透視 \ \ (二點) & 場景應用技法。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 16 | 進階場景 \ \ 虛幻空間 & 都市城堡。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 17 | 進階實作 \ \ 手繪角色 & 場景應用技法。 | 講述法、 實務操作(實驗、 上機或實習等) |
| 18 | 期末考試 | 實務操作(實驗、 上機或實習等) |