

## 108-2 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	1857 /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 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 / 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 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	課程參與度: 30% 作業: 30% 期末考: 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	10	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	10
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	10	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)	課程參與度: 30% 作業: 30% 期末考: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
具備創意思維及創新設計的能力	20	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	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	20
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	10	培養學生具備認識多媒體產業時事議題之能力 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響 培養學生具備前瞻性與國際觀 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力 培養學生解決產業實際問題之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 實驗操作: 10% 課程參與度: 30%	加總: 100	10

能夠培養持續學習的習慣與能力	20	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 課程參與度: 30% 作業: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
----------------	----	---------------------	------------------------	--	---------	----

## 成績稽核

作業: 30%  
課程參與度: 30%  
期末考: 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	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。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	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	中階角色 \ 基礎PC & 奇幻座騎。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	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)      |