

## 112-2 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  | 0384 /VDD3001 |
| 必選修/學分數          | 選修 /2   | 上課時段/地點  | (一)34 /G506   |
| 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 / 視覺傳達設計學系 / 1年1班                                 |          |               |
| Office Hour / 地點 | (一) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20、(四) 12:00~13:20 / PX305 |          |               |
| 協同授課教師           | n.a.  |          |               |

### 課程簡介與目標

本課程除了介紹相關電腦繪圖工具之介面、色彩面板、筆刷屬性與特效功能外，並實際示範數位繪圖版創作的技巧。除了課堂中常態的機上操作練習之外，學期中會有一學期作業、期中與期末不同成分比重的作品發表。課程末段，同時會有其他延伸工具應用。本課程未來實務可應用於雜誌插畫、網頁廣告、電視廣告動畫、劇情動畫等。

### 課程大綱

逐步傳授數位繪圖版創作的技巧粉彩畫、水彩畫、花紋畫、鉛筆畫、油畫、仿製畫、數位畫、相片畫與藝術家畫等技巧。

### 基本能力或先修課程

Photoshop, Illustrator

### 課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  專業知識能力
-  設計執行能力
-  媒體整合能力
-  解決問題能力
- 團隊合作能力
- 社會關懷責任
- 專業倫理態度

## 教學計畫表

| 系所核心能力 | 權重(%)<br>【A】 | 檢核能力指標(績效指<br>標)   | 教學策略                           | 評量方法及配分<br>權重                                  | 核心能力<br>學習成績<br>【B】 | 期末學習<br>成績<br>【C=B*A<br>】 |
|--------|--------------|--|--------------------------------|--|---------------------|---------------------------|
| 專業知識能力 | 25           | 1.具備設計專業知識的能力。<br>2.滿足設計專業知識的相關課程需求<br>3.具備設計藝術類外語之聽讀說寫能力。<br>4.參與國際設計藝術相關競賽。  | 講述法<br>實務操作(實<br>驗、上機或<br>實習等) | 課程參與度: 30%<br>作業: 30%<br>期末考: 30%<br>實驗操作: 10% | 加總: 100             | 25                        |
| 設計執行能力 | 25           | 1.執行設計實務所需技術與技巧。<br>2.具備基本資訊處理能力。<br>3.數位科技學習與應用的能力。<br>4.培養數位創新與發展能力。   | 講述法<br>實務操作(實<br>驗、上機或<br>實習等) | 課程參與度: 30%<br>作業: 30%<br>期末考: 30%<br>實驗操作: 10% | 加總: 100             | 25                        |
| 媒體整合能力 | 25           | 1.媒體整合與實踐能力。<br>2.專案企劃與分析能力。<br>3.跨領域整合能力。<br>4.作品展示與行銷能力。<br>5.整合設計知識及技術的能力。  | 講述法<br>實務操作(實<br>驗、上機或<br>實習等) | 期末考: 30%<br>作業: 30%<br>課程參與度: 30%<br>實驗操作: 10% | 加總: 100             | 25                        |
| 解決問題能力 | 25           | 1.發掘、分析及因應複雜設計問題的能力。<br>2.具備構思、發展與完成創作計畫之能力。<br>3.主動發現問題與培養解決問題的能力<br>4.想像力與創意思考的表現能力。<br>5.具備藝術創作之觀念與思辨能力。<br>6.具備視覺藝術思辨能力與美學判斷力。 | 講述法<br>實務操作(實<br>驗、上機或<br>實習等) | 期末考: 30%<br>作業: 30%<br>課程參與度: 30%<br>實驗操作: 10% | 加總: 100             | 25                        |

## 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)     |