112-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	AI繪圖實務應用	科目序號/代號	1492 /CDD1001
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)56 /G505
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 /專兼任別	程仲勝 /專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 /設計暨藝術學院院部 /1年1班		
Office Hour / 地點	(二) 10:10~11:00、(二) 11:10~12:00、(二) 13:20~14:10、(二) 14:20~15:10、(二) 15:20~16:10、(二) 16:20~17:10 / H318		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

AI繪圖不論在藝術創作領域，還是在設計相關工作上，已經帶來了前所未見的轉變。本課程將以AI繪圖工具 - Stable Diffusion作為主要的操作工具，並結合第三方設計工具與開源擴充工具。掌握AI繪圖技巧，不僅能讓AI依據我們的想像生成各種風格和主題的精美圖像，更可能會看見AI創作出超越我們想像的畫面！課程內容除了介紹AI繪圖的技巧，還將包含專題式創作，如:人像圖片創作、場景圖片創作，數位漫畫創作等。在課程結束時，同學能擁有一份專業又精彩的AI繪圖作品集。

課程大綱

課程簡介：
AI繪圖不論在藝術創作領域，還是在設計相關工作上，已經帶來了前所未見的轉變。本課程將以AI繪圖工具 - Stable Diffusion作為主要的操作工具，並結合第三方設計工具與開源擴充工具。掌握AI繪圖技巧，不僅能讓AI依據我們的想像生成各種風格和主題的精美圖像，更可能會看見AI創作出超越我們想像的畫面！課程內容除了介紹AI繪圖的技巧，還將包含專題式創作，如:人像圖片創作、場景圖片創作，數位漫畫創作等。在課程結束時，同學能擁有一份專業又精彩的AI繪圖作品集。
課程目標：
1.教導學生將AI繪圖技術應用在人像圖片創作。
2.教導學生將AI繪圖技術應用在場景圖片創作。
3.教導學生將AI繪圖技術應用在數位漫畫創作。
4.使學生能整合ChatGPT與AI繪圖工具進行創作。

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

- 設計與藝術之基礎知識
- 人文藝術涵養
- 專業技能與使用數位工具
- 探索與分析複雜問題
- 創新思維
- 溝通協調
- 國際視野

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】
設計與藝術之基礎知識	20	1.媒體 2.資訊 3.人因 4.素材 5.美學 6.藝術語彙	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 30% 課程參與度: 15% 期中考: 25% 實驗操作: 30%	加總: 100	20
專業技能與使用數位工具	40	1.繪畫 2.立體模塑 3.電腦繪圖 4.影像技巧 5.數位成形 6.媒材應用	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 30% 課程參與度: 15% 期中考: 25% 實驗操作: 30%	加總: 100	40
人文藝術涵養	10	1.美感 2.情意表達 3.自律 4.同理心	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	10
創新思維	30	1.邏輯辯思 2.創意思考 3.想像力 4.聯想力 5.創意整合 6.概念組構	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 25% 課程參與度: 15% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	30

成績稽核

實驗操作: 30%
成品製作: 30%
期中考: 25%
課程參與度: 15%

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
自編教材	無	無

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	AI繪圖生成藝術簡介 & 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	AI繪圖工具操作簡介說明	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
3	整合ChatGPT與AI繪圖工具	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
4	人像圖片創作(一)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
5	人像圖片創作(二)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
6	人像圖片創作(三)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
7	人像圖片創作(四)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
8	場景圖片創作(一)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中考	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	場景圖片創作(二)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
11	場景圖片創作(三)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
12	場景圖片創作(四)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
13	場景圖片創作(五)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
14	數位漫畫創作(一)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
15	數位漫畫創作(二)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
16	數位漫畫創作(三)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
17	數位漫畫創作(四)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末成品製作	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)