

100-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	圖學	科目序號 / 代號	2055 / IDD1057
開課系所	工業設計學系	學制 / 班級	大學日間部1年1班
任課教師	楊旻洲	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)78 / G410	授課語言別	中文

課程簡介

A.大葉大學工業設計學系教育目標：

- 1.培養學生結合美學、商學及工學的工業設計創新思維
- 2.解決人類（使用者）需求產品（Tangible Product）與服務（Intangible product）的設計專業問題。

B.大葉大學工業設計學系培育之核心能力：

- 1.使用者導向的創新思維
- 2.掌握科技工程的能力
- 3.生活文化、感性的造形能力
- 4.跨領域溝通與整合的能力

C.大葉大學工業設計學系課程特色：

- 1.培養正確的工業設計思維
- 2.培養分析、歸納與創新設計能力
- 3.提倡人為本的設計理念
- 4.培養完整設計視覺化表達與溝通能力
- 5.造形語意、造形創意與審美觀的養成
- 6.培養學生融合理論與實際、手腦並用
- 7.產學合作、學以致用

課程目標

- 1.讓學生瞭解投影原理(A1, B3, C4,C6)
- 2.讓學生學會運用投影原理以二維圖形正確表達空間物件(A1, B3, C4,C6)
- 3.訓練學生徒手繪製設計構想圖的能力(A1, B3, C4,C6)

課程大綱






- 1.基本繪圖 物體觀察、徒手畫草圖、空間概念訓練、比例觀察
- 2.一點透視 一點透視原理、透視圖繪製
- 3.兩點透視 兩點透視原理、透視圖繪製
- 4.等角投影與不等角正投影
- 5.三視圖 由立體圖繪三視圖、由三視圖繪立體圖

- 6.三點透視 三點透視原理、透視圖繪製
- 7.工程圖與尺寸標註
- 8.陰影 點光源與陽光下之陰影畫法
- 9.反射 平面鏡反射畫法

基本能力或先修課程

無特殊要求

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  美學知識與涵養
-  工程科技之應用
-  使用者導向之創新
-  跨領域創新整合
-  創意表達與溝通能力

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 】
美學知識與涵養	40%	具有美學涵養，瞭解形、色、質等美學原理	講述法	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 40%	加總: 100	40
工程科技之應用	20%	具備基本的物理學、力學、機構學等工學知識 具備材料、成形、加工、組裝、表面處理等生產製造相關知識 具備人因、認知心理學、介面設計等知識 對新科技的瞭解與掌握	講述法	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 40%	加總: 100	20
使用者導向之創新	10%	對消費者生活型態與文化的瞭解 對消費者需求與行為的掌握 使用者導向的創新思維與能力	講述法	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 40%	加總: 100	10

跨領域創新整合	10%	具備邏輯思辨的能力 具備認知心理學基本知識 對設計程序與方法的瞭解 跨領域整合創新的能力	講述法	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 40%	加總: 100	10
創意表達與溝通能力	20%	能以徒手畫圖、電腦繪圖、電腦動畫、模型製作、攝影、裱板製作等表達設計構想 具有良好的口頭及書面表達能力	講述法	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 40%	加總: 100	20

成績稽核

作業: 40%
期中考: 30%
期末考: 30%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
Sketching	Koos Eissen and Roselien Steur		Page One Publishing Private Limited	0
設計素描基礎技法	艾柏哈特 何爾德		龍溪圖書公司	0
設計速繪表現計法	張栢祥		全華科技圖書公司	0
透視入門	椎名見早子		楓書房文化出版社	2006

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	基本繪圖概念 快速繪圖練習	40	20	40		
2	一點透視原理 視點位置的影響 透視圖繪製	40	20	40		
3	一點透視 室內外大空間透視圖繪製	40	20	40		
4	一點透視 產品透視圖繪製	40	20	40		
5	兩點透視原理 視點位置的影響 透視圖繪製	40	20	40		
6	兩點透視 室內外大空間透視圖繪製	40	20	40		
7	兩點透視 產品透視圖繪製	40	20	40		
8	兩點透視 產品透視圖繪製	40	20	40		

9	期中考	0	0	0	100
10	等角正投影 產品圖繪製	40	20	40	
11	等角正投影 產品圖繪製	40	20	40	
12	由立體圖繪三視圖	40	20	40	
13	尺寸標註	40	20	40	
14	由三視圖繪立體圖	40	20	40	
15	由三視圖繪立體圖	40	20	40	
16	反射 正投影 透視投影	40	20	40	
17	陰影 點光源 平行光源	40	20	40	
18	三點透視原理 透視圖繪製	40	20	40	
