

101-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位影像處理	科目序號 / 代號	2238 / MDI2004
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部2年1班
任課教師	馮偉中	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)5678 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

本課程包含三大部分，

- 1.影像合成-photoshop
- 2.向量繪圖-Illustrator
- 3.數位插畫-painter

透過軟體教學引導學生了解數位圖形的特性，並以以實作練習讓學生能有體會數位創作的樂趣。

課程大綱

影像合成-photoshop

向量繪圖-Illustrator

數位插畫-painter

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

- 1.1 具備多媒體數位內容基礎知能
- 1.2 具備多媒體數位內容專業知能
- 1.3 具備多媒體數位內容實作應用能力
 - 2.1 具備多媒體數位內容跨領域整合能力
- 2.2 具備多媒體數位內容創新能力
 - 3.1 具備進入職場所需之實務工作能力
 - 3.2 具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念

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 】
1.1具備多媒體數位內容基礎知能	30%	1.1.1培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 1.1.2培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 30% 成品製作: 20%	加總: 100	30
1.2具備多媒體數位內容專業知能	30%	1.2.1培養學生具備動畫遊戲設計專業知識之能力 1.2.2培養學生具備數位學習專業知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 30% 成品製作: 20%	加總: 100	30
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	30%	1.3.1培養學生運用多媒體數位內容相關知識之能力 1.3.2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: 20% 課程參與度: 30% 成品製作: 20%	加總: 100	30
2.2具備多媒體數位內容創新能力	10%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 30% 成品製作: 20%	加總: 100	10

成績稽核

期末考: 30%
課程參與度: 30%
作業: 20%
成品製作: 20%

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
自製教材	馮偉中			0

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
無參考教材及專業期刊導讀				

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	PAINTER 基本工具與介面介紹 數位板操作練習 -仿製畫	30	30	40		
2	漫畫線稿上色-作業檢討	30	30	40		
3	鉛筆素描練習-作業檢討	30	30	40		
4	色鉛筆練習-作業檢討	30	30	40		
5	水彩練習-作業檢討	30	30	40		
6	水墨練習-作業檢討	30	30	40		
7	粉彩練習-作業檢討	30	30	40		
8	油畫練習-作業檢討	30	30	40		
9	遊戲美術設計欣賞	30	30	40		
10	遊戲故事設定與遊戲架構發表	30	30	40		
11	人物設定草圖發表	30	30	40		
12	服裝道具與武器草圖發表	30	30	40		
13	場景設定草圖發表	30	30	40		
14	人物設定完稿發表	30	30	40		
15	服裝道具與武器草圖發表	30	30	40		
16	場景設定完稿發表	30	30	40		
17	期末發表	30	30	40		
18	期末發表	30	30	40		