

101-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	電腦繪圖	科目序號 / 代號	1754 / MDI2009
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部1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	(一)5678 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

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

- 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	20%	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) 學生上台報告 專題報告	作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30% 口頭報告: 10%	加總: 100	20
1.2具備多媒體數位內容專業知能	20%	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相關專業知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告 專題報告	作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30% 口頭報告: 10%	加總: 100	20
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	20%	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) 學生上台報告 專題報告	作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30% 口頭報告: 10%	加總: 100	20
2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力	20%	2.1.1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) 學生上台報告 專題報告	作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30% 口頭報告: 10%	加總: 100	20
2.2具備多媒體數位內容創新能力	20%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30% 口頭報告: 10%	加總: 100	20

成績稽核

作業: 30%

成品製作: 30%

課程參與度: 30%

口頭報告: 10%

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
自製教案	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	基本工具練習	30	50	20		
2	貝茲曲線練習	30	50	20		
3	筆刷與鉛筆運用-1	30	50	20		
4	筆刷與鉛筆運用-2	30	50	20		
5	自動描圖	30	50	20		
6	路徑管理員運用	30	50	20		
7	漸層運用	30	50	20		
8	人物插畫	30	50	20		
9	卡通人物繪製	30	50	20		
10	期中發表	30	50	20		
11	符號運用	30	50	20		
12	繪圖樣式運用	30	50	20		
13	文字造型與編排	30	50	20		
14	3D運用	30	50	20		
15	賀卡設計	30	50	20		
16	動畫運用	30	50	20		
17	期末進度檢討	30	50	20		
18	期末發表	30	50	20		