

102-1 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	1295 / IDV1020
開課系所	工業設計學系	學制 / 班級	四技部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)56 / G408	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 5% 上課筆記: 5%	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 5% 上課筆記: 5%	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 5% 上課筆記: 5%	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 5% 上課筆記: 5%	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 5% 上課筆記: 5%	加總: 100	20

成績稽核

作業: 30%
期中考: 30%
期末考: 30%
上課筆記: 5%
課程參與度: 5%

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		楓書坊文化出版社	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	0	0
2	一點透視原理 視點位置的影響 透視圖繪製	40	20	40	0	0
3	一點透視 室內外大空間透視圖繪製	40	20	40	0	0
4	一點透視 產品透視圖繪製	40	20	40	0	0
5	兩點透視原理 視點位置的影響 透視圖繪製	40	20	40	0	0
6	兩點透視 室內外大空間透視圖繪製	40	20	40	0	0

7	兩點透視 產品透視圖繪製	40	20	40	0	0
8	兩點透視 產品透視圖繪製	40	20	40	0	0
9	期中考	0	0	0	0	100
10	等角正投影 產品圖繪製	40	20	40	0	0
11	等角正投影 產品圖繪製	40	20	40	0	0
12	由立體圖繪三視圖	40	20	40	0	0
13	尺寸標註	40	20	40	0	0
14	由三視圖繪立體圖	40	20	40	0	0
15	由三視圖繪立體圖	40	20	40	0	0
16	反射 正投影 透視投影	40	20	40	0	0
17	陰影 點光源 平行光源	40	20	40	0	0
18	陰影 點光源 平行光源	40	20	40	0	0