

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	電腦繪圖	科目序號/代號	0916 /MDI2009
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(二)789A /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳志隆 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 / 1年1班		

課程簡介與目標

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

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
- 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備創意思維及創新設計的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
- 能夠培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

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 】
具備多媒體設計專業知識的能力	30	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	30	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	30	培養學生整合理論知識與實務技術之能力 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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10

成績稽核

期末考: 40%

作業: 30%

課程參與度: 20%

實驗操作: 10%

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	自編教材	陳志隆

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	第一週 photoshop軟體繪圖功能介紹以及操作 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	明暗控制與色彩學筆刷運用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	簡單物件練習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	男性肖像繪製-1	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	男性肖像繪製-2	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	女性肖像繪製-1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	女性肖像繪製-2	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	公仔神明設計練習	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中作業報告	講述法、個案討論
10	場景設計-1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	場景設計-2	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	角色設計-1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	角色設計-2	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)

14	風格海報繪製-1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	風格海報繪製-2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	風格海報繪製-3	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	風格海報繪製-4	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末報告	講述法、個案討論