

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	數位影像處理	科目序號/代號	3358 /MDI1016
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(四)234 /PX304
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃建芳 / 兼任	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3班		

課程簡介與目標

培養學生使用電腦軟體Photoshop處理影像的基本能力，並輔導同學取得ACA(Adobe Certified Associate)國際認證Photoshop證照。

課程大綱

1. 基本操作, Adobe Bridge
2. 基礎編修與修補,特殊處理與美化
3. 選取工具, 編輯選取範圍
4. 文字工具、路徑工具
5. 圖層
6. 色版、特效濾鏡
7. 圖層構圖、切片

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	25	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 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	25
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	25	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 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% 口頭報告: 10%	加總: 100	25
具備整合多媒體 設計知識及技術 的能力	20	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 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	20
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 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

具備創意思維及創新設計的能力	10	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
能夠培養持續學習的習慣與能力	10	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 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: 7.5%

口頭報告: 2.5%

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	黃建芳

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	影像媒體概論 & 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	工具操作使用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	影像調整	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	選取	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	修復與補休	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	圖層	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	遮色片使用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	文字建立	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	繪畫與向量圖形	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	濾鏡	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

11	筆型工具使用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	去背	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	圖層樣式	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	向量繪圖與繪圖模式	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	動畫應用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	視訊影片特效應用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	逐格動畫	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	3D應用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)