



實踐大學——三學年度第二學期 教學計畫表  
Course Syllabus, Academic Year 2024-2025(2nd Semester)

( 實際授課內容及成績評定，以教師上課時規定為準。 )

製表日期：114/4/21 頁次：1 / 3

科目名稱 Course Title	電腦繪圖 Computer Graphics			課程代號 Course No.	CSD-108-01-A1
開課系級 Department	資訊模擬與設計學系 一年級甲班	學分數 Credit(s)	3	時數 Hour(s)	3
選別 Required or Elective	4-系必	開課別 Duration	半年 第一學期 Required,1st Semester		
授課教師 Instructor	林孟欣				
缺曠課規定 Attendance Policy	缺曠課時數 ( 含事 / 病假 ) 達授課總時數三分之一 ( 18 小時 ) 以上者，學期成績以零分計。 Student will receive a semester grade of zero for a course if absences from class exceed one third ( 18 hrs ) of total class hours.				
課程概要 Course Description	<p>本課程內容為透過實作操作與作品賞析，培養學生能以電腦繪圖為創作媒體之能力。課程一開始，會先讓學生了解瞭解電腦繪圖基本概念，接著教導電腦軟硬體的操作能力，包含有電腦繪圖設計進階技巧解析，以及綜合技法應用等；同時，也會探討不同設計風格的電腦繪圖創作，詳細解析操作手法及設計理念，企圖結合理論與實務之演練過程，讓學生快速掌握電腦繪圖設計技巧並具備美感的訓練。</p> <p>This course aims to cultivate students' ability to use computer graphics as a medium for creation through hands-on practice and art appreciation. At the beginning of the course, students will be introduced to the basic concepts of computer graphics, followed by training in the operation of computer hardware and software. This includes an in-depth analysis of advanced computer graphic design techniques and the application of various methods. Additionally, the course will explore different design styles in computer graphics, providing detailed explanations of operational techniques and design philosophies. The goal is to integrate theory with practical exercises, enabling students to quickly master computer graphic design skills and receive training in aesthetics.</p>				
基本核心能力/系核心能力 Core Competency	核心能力	核心能力說明			
	應用基礎美學素養及電腦知識	具備應用基礎美學素養及電腦知識之能力			
	資料蒐整分析及創新設計	具備資料蒐整分析及創新設計之能力			
	互動遊戲、電腦動畫、AR/VR體感科技、遊戲美術	具備互動遊戲、電腦動畫、AR/VR體感科技、遊戲美術之知識與能力			
	數位內容企劃設計、表達及製作展示	具備數位內容企劃設計、表達及製作展示之能力			
	構思規劃、溝通協調及團隊合作	具備構思規劃、溝通協調及團隊合作之能力			
	測試評估及解決問題	具備測試評估及解決問題之能力			
	瞭解相關領域新知技術及終身學習	具備瞭解相關領域新知技術及終身學習之能力			
	人文通識、專業倫理認知及積極負責	具備人文通識、專業倫理認知及積極負責的態度			
	『註：該課程之核心能力以紅色表示。』				
教學目標 Course Objectives	學習如何利用數位繪製的方式畫出作品。				

為保護與尊重他人之智慧財產權，請勿於合理使用範圍外，非法引用、影印或重製書籍以免觸法。  
Please respect intellectual property rights when making handouts for students.



實踐大學一一三學年度第二學期 教學計畫表  
Course Syllabus, Academic Year 2024-2025(2nd Semester)

(實際授課內容及成績評定，以教師上課時規定為準。)

製表日期：114/4/21 頁次：2 / 3

授課方式 Approach to Instruction	以CDIO導入，課堂操作、討論、講述。	
課程授課語言 Course language	本國語	
是否自編教材 Whether self-edited textbooks	是	
成績評定 Grading	◎平時評量 30%：作業、平時討論 ◎期中評量 30%：期中作業/作品參賽 ◎期末評量 30%：期末作業展覽/作品參賽 ◎其他評量 10%：出席率	
教科書與參考書目 Textbooks and References	自編教材	
聯絡方式 Contact Info	usc112520@g2.usc.edu.tw	
備註 Remark	本課程執行CDIO四個階段	
週次 Weeks	進度內容 Syllabus	
1	(02/16~02/22)	學期目標說明、器材準備 課程說明、CDIO
2	(02/23~03/01)	228國定假日
3	(03/02~03/08)	線條練習(簡化練習) C構思(Conceive)D設計(Design)
4	(03/09~03/15)	填色練習(色感培養、明暗色塊變化)徽章製作 I實施(Implement)O操作(Operate)
5	(03/16~03/22)	光影漸層練習
6	(03/23~03/29)	主題造型練習(草圖) C構思(Conceive)
7	(03/30~04/05)	清明連假
8	(04/06~04/12)	主題造型練D設計(Design)習(繪製) D設計(Design)
9	(04/13~04/19)	期中作品發表 I實施(Implement)O操作(Operate)
10	(04/20~04/26)	AI輔助繪圖說明
11	(04/27~05/03)	修圖技巧整合(一)
12	(05/04~05/10)	修圖技巧整合(二)
13	(05/11~05/17)	場景繪製(手繪草圖、AI輔助)
14	(05/18~05/24)	人物場景繪製(草圖) C構思(Conceive)D設計(Design)
15	(05/25~05/31)	端午假
16	(06/01~06/07)	人物場景繪製(上色) I實施(Implement)

為保護與尊重他人之智慧財產權，請勿於合理使用範圍外，非法引用、影印或重製書籍以免觸法。  
Please respect intellectual property rights when making handouts for students.



# 實踐大學一一三學年度第二學期 教學計畫表

## Course Syllabus, Academic Year 2024-2025(2nd Semester)

( 實際授課內容及成績評定，以教師上課時規定為準。 )

製表日期：114/4/21 頁次：3 / 3

17	(06/08~06/14)	期末作業發表(小展覽) O操作(Operate)
18	(06/15~06/21)	期末作業發表(小展覽)
19	(06/22~06/28)	

為保護與尊重他人之智慧財產權，請勿於合理使用範圍外，非法引用、影印或重製書籍以免觸法。

Please respect intellectual property rights when making handouts for students.