

國立嘉義大學 108 學年度第 2 學期教學大綱

課程代碼	10823740044	上課學制	大學部
課程名稱	電腦多媒體藝術 (I) Computer Multi-media Art (I)	授課教師 (師資來源)	胡惠君(藝術系)
學分(時數)	2.0 (3.0)	上課班級	藝術系 1 年甲班
先修科目		必選修別	必修
上課地點	美術館 L301	授課語言	國語
證照關係	ACA Flash TQC+ 動畫設計	晤談時間	
課程大綱網址	https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10823740044		
備註			
本課程之教學主題、內容或活動是否與性別平等議題有相關之處：否	本課是否使用原文教材或原文書進行教學：否		

◎系所教育目標：

本系藉由有效之課程與教學，增進學生之藝術創作、設計、藝術教育與藝術理論之能力，同時強調傳統藝術媒材與電腦科技之互補，以及藝術創作與藝術理論之

統整，以提昇學生升學與就業之競爭力。其教育目標分述如下：

- (一) 增進視覺藝術創作專業能力
- (二) 提昇數位藝術與設計專業知能
- (三) 奠定視覺藝術教育與行政專業素養
- (四) 建立視覺藝術理論專業知能

◎核心能力			關聯性
1.中西繪畫之表現能力			關聯性稍強
2.版畫及立體造形之能力			關聯性中等
3.數位藝術之創作能力			關聯性最強
4.視覺藝術設計與數位媒體設計之能力			關聯性最強
5.視覺藝術教育之知能			關聯性中等
6.藝術行政之專業知能			關聯性稍弱
7.視覺藝術理論與美學之專業知能			關聯性中等
8.藝術史與藝術批評之專業知能			關聯性中等
◎本學科內容概述：			
本課程旨在讓學生了學習進階電腦繪圖設計技術與應用，並透過案例教學培養學生動畫設計概念與實作能力。			
◎本學科教學內容大綱：			
本課程在教授 2D 電腦動畫製作技巧、特效與畫面構成之編排，並實作完成 2D 電腦動畫創作。			
◎本學科學習目標：			
本課程旨在教授 2D 電腦動畫製作技巧、特效與畫面構成之編排，並實作完成 2D 動畫創作。			
◎教學進度：			
週次	主題	教學內容	教學方法
01 02/21	課程內容說明	課程內容說明	講授。
02 02/28	動畫設計製作	作品欣賞 點線面& Flash 基本工具	操作/實作、講授。
03 03/06	動畫設計製作	角色設計&Flash 動畫(時間軸、元件庫、遮罩、按鈕)	操作/實作、講授。
04 03/13	動畫設計製作	角色設計&Flash 魚動畫(逐格、移動、形狀動畫)	操作/實作、講授。
05 03/20	創意腳本	創意腳本&Flash 互動按鈕	操作/實作、講授。
06 03/27	校外研習活動	校外研習活動	校外見習/實習。

07 04/03	動畫設計製作	應用&Flash 聲音音效	操作/實作、講授。
08 04/10	動畫設計製作	動畫效果應用&Flash 載入等待畫面	操作/實作、講授。
09 04/17	期中考週	MV 動畫	作業/習題演練、討論。
10 04/24	動畫設計製作	MV 動畫	操作/實作、講授。
11 05/01	動畫特效	動畫特效 1	操作/實作、講授。
12 05/08	動畫特效	動畫特效 2	操作/實作、講授。
13 05/15	動畫特效	動畫特效 3	操作/實作、講授。
14 05/22	動畫特效	動畫特效 4	操作/實作、講授。
15 05/29	期末動畫設計	期末動畫設計	操作/實作、講授。
16 06/05	期末動畫設計	期末動畫設計	操作/實作、討論。
17 06/12	期末動畫設計	期末動畫設計	討論、端午節補假。
18 06/19	期末考週	期末作業發表	作業/習題演練、操作/實作、討論。

◎課程要求：

準時出席上課、作業準時繳交

◎成績考核

課堂參與討論 10%：總成績

期中考 25%

期末考 35%

作業/習題演練 30%

◎參考書目與學習資源

自編教材

Flash CS6 全新進化(松崗)--上課用書

Flash CS6 發燒範例集

Flash CS5 創意動畫設計

Flash 遊戲殿堂

Flash ActionScript 程式設計入門

Flash 遊戲設計很簡單

◎教材講義

- 1.請尊重智慧財產權、使用正版教科書並禁止非法影印。
- 2.請重視性別平等教育之重要性，在各項學生集會場合、輔導及教學過程中，隨時向學生宣導正確的性別平等觀念，並關心班上學生感情及生活事項，隨時予以適當的輔導，建立學生正確的性別平等意識。