

國立嘉義大學 108 學年度第 2 學期教學大綱

| | | | |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-----------|
| 課程代碼 | 10823740045 | 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=10823740045 | | |
| 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。