

國立嘉義大學101學年度第2學期教學大綱

課程代碼	10123740018	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 L303	授課語言	國語
證照關係	ACA Flash	晤談時間	星期3第F節~第6節, 地點:B04-304 星期5第F節~第F節, 地點:B04-304
教師信箱	momo@mail.ncyu.edu.tw	備註	

一、系所教育目標：

本系著重藉由有效之課程與教學，增進學生之藝術創作、數位媒體設計與藝術理論之能力，同時強調傳統藝術媒材與電腦科技藝術之均衡，以及藝術創作與藝術理論之統整。未來本系將加強藝術教育、產業藝術、數位藝術與設計之研究與推廣，以提昇學生就業之競爭力，同時積極籌設「數位藝術與設計中心」及「傳統產業藝術中心」之成立。其教育目標分述如下：（一）增進視覺藝術創作專業能力（二）建立視覺藝術理論專業知能（三）奠定視覺藝術教育專業素養（四）提昇數位藝術與設計專業技能

二、核心能力

	關聯性
1.加強學生中西繪畫之表現能力	關聯性中等
2.拓展學生版畫及立體造型之實做能力	關聯性最弱
3.深化學生視覺藝術理論之基礎能力	關聯性稍弱
4.提升學生中西美術史之基本知能	關聯性最弱
5.增進學生視覺藝術教育素養之提昇	關聯性稍弱
6.增進學生藝術與視覺文化之理論基礎	關聯性稍弱
7.培養學生藝術行政之專業知能	關聯性稍弱
8.培養學生數位藝術及設計之創作能力	關聯性最強

三、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。

四、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。

五、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。

六、教學進度：

日期	主題	教學內容	教學方法
第			

01週	課程說明	課程內容說明、作品欣賞	講授。
第02週	動畫設計製作	點線面& Flash基本工具	操作/實作、講授。
第03週	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。
第04週	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。
第05週	創意腳本	創意腳本&Flash互動按鈕	操作/實作、講授。
第06週	創意腳本	創意腳本&Action Script	操作/實作、講授、討論。
第07週	動畫設計製作	應用&Flash聲音音效	操作/實作、講授。
第08週	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。
第09週	期中考週	MV動畫	作業/習題演練、討論。
第10週	動畫設計製作	MV動畫	操作/實作、講授。
第11週	動畫特效	動畫特效1	操作/實作、講授。
第12週	動畫特效	動畫特效2	操作/實作、講授。
第13週	動畫特效	動畫特效3	操作/實作、講授。
第14週	動畫特效	動畫特效4	操作/實作、講授。
第15週	期末動畫設計	期末動畫設計	操作/實作、講授。
第16週	期末動畫設計	期末動畫設計	操作/實作、討論。

週			
第 17 週	期末動畫設計	期末動畫設計	操作/實作、討論。
第 18 週	期末考週	期末作業發表	作業/習題演練、操作/實作、討論。
七、課程要求： 準時出席上課、作業準時繳交			
八、成績考核 課堂參與討論10% 期中考30% 期末考40% 其他20%：出席率&平時作業&討論互動			
九、參考書目與學習資源 自編教材 Flash CS5.5全新進化(松崗)--上課用書 Flash CS5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			

1.請尊重智慧財產權觀念及不得非法影印。

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。