

國立嘉義大學 105 學年度第 2 學期教學大綱

課程代碼	10523740025	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	晤談時間	星期 3 第 5 節~第 6 節, 地點:B04-304 星期 4 第 7 節~第 8 節, 地點:B04-304
課程大綱網址	https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10523740025		
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。未來本系將加強數位設計、文創產業、藝術教育之研究與推廣，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	關聯性中等
2.版畫及立體造型之能力	關聯性稍弱
3.數位藝術之創作能力	關聯性稍強
4.數位設計之能力	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	關聯性稍強
8.藝術史與藝術批評之專業知能	關聯性稍弱

◎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	課程內容說明	課程內容說明	講授、228 補假。
02	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	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	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	創意腳本	創意腳本&Flash 互動按鈕	操作/實作、講授。
06	校外研習活動	校外研習活動	校外見習/實

			習。
07	動畫設計製作	應用&Flash 聲音音效	操作/實作、講授。
08	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	期中考週	MV 動畫	作業/習題演練、討論。
10	動畫設計製作	MV 動畫	操作/實作、講授。
11	動畫特效	動畫特效 1	操作/實作、講授。
12	動畫特效	動畫特效 2	操作/實作、講授。
13	動畫特效	動畫特效 3	操作/實作、講授。
14	動畫特效	動畫特效 4	操作/實作、講授。
15	期末動畫設計	期末動畫設計	操作/實作、講授。
16	期末動畫設計	期末動畫設計	操作/實作、討論。
17	期末動畫設計	期末動畫設計	討論、端午節補假。
18	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%

期中考 30%

期末考 30%

作業/習題演練 20%

出席率&平時作業&討論互動 10%

◎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

- 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。