

## 國立嘉義大學 105 學年度第 2 學期教學大綱

|                                |   |             |   |
|--------------------------------|---|-------------|---|
| 課程代碼                           | 10523740024   | 上課學制        | 大學部   |
| 課程名稱                           | 電腦多媒體藝術 ( I )<br>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                         | <a href="https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10523740024">https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10523740024</a> |             |   |
| 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

| <b>◎核心能力</b>                                     |        | <b>關聯性</b>                   |           |
|--|--------|------------------------------|-----------|
| 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                        |           |
| <b>◎本學科內容概述：</b>                                 |        |                              |           |
| 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。 |        |                              |           |
| <b>◎本學科教學內容大綱：</b>                               |        |                              |           |
| 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。   |        |                              |           |
| <b>◎本學科學習目標：</b>                                 |        |                              |           |
| 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。    |        |                              |           |
| <b>◎教學進度：</b>                                    |        |                              |           |
| 週次   | 主題     | 教學內容                         | 教學方法      |
| 01<br>02/24                                      | 課程內容說明 | 課程內容說明                       | 講授。       |
| 02<br>03/03                                      | 動畫設計製作 | 作品欣賞<br>點線面& Flash 基本工具      | 操作/實作、講授。 |
| 03<br>03/10                                      | 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<br>03/17                                      | 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<br>03/24                                      | 創意腳本   | 創意腳本&Flash 互動按鈕              | 操作/實作、講授。 |
| 06<br>03/31                                      | 校外研習活動 | 校外研習活動                       | 校外見習/實習。  |

|             |        |                     |                   |
|-------------|--------|---------------------|-------------------|
| 07<br>04/07 | 動畫設計製作 | 應用&Flash 聲音音效       | 操作/實作、講授。         |
| 08<br>04/14 | 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<br>04/21 | 期中考週   | MV 動畫               | 作業/習題演練、討論。       |
| 10<br>04/28 | 動畫設計製作 | MV 動畫               | 操作/實作、講授。         |
| 11<br>05/05 | 動畫特效   | 動畫特效 1              | 操作/實作、講授。         |
| 12<br>05/12 | 動畫特效   | 動畫特效 2              | 操作/實作、講授。         |
| 13<br>05/19 | 動畫特效   | 動畫特效 3              | 操作/實作、講授。         |
| 14<br>05/26 | 動畫特效   | 動畫特效 4              | 操作/實作、講授。         |
| 15<br>06/02 | 期末動畫設計 | 期末動畫設計              | 操作/實作、講授。         |
| 16<br>06/09 | 期末動畫設計 | 期末動畫設計              | 操作/實作、討論。         |
| 17<br>06/16 | 期末動畫設計 | 期末動畫設計              | 討論、端午節補假。         |
| 18<br>06/23 | 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。