

101-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	互動多媒體設計	科目序號 / 代號	2506 / VDB3008
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	進修學士班3年1班
任課教師	陳昌銘	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(二)AB / G506	授課語言別	中文

課程簡介

課程主要讓學生能對多媒體環境下之動態網頁圖文設計、以及flash iso app 遊戲製作有清礎的概念、企劃及製作技巧，並能結合影像、音效以及文字動態軟體來完成動態圖文設計之作品。

課程大綱

- 1.課程及動態圖文軟體簡介
- 2.網頁動畫軟體swf基本操作
- 3.Flash影片大小之設定以及文字之加入以及編輯
- 4.影像加入Flash以及編輯
- 5.基本動態效果之設定及調整
- 6.動態影片之控制以及輸出
- 7.動畫特效軟體與音效之基本操作
- 8.Action s c r i p t 3(一)
9. Action s c r i p t 3(二)
- 10.動態3D文字之立體樣式改變以及色彩、材質、光源之調整
- 11.動畫合成、編輯、特效製作、最佳化壓縮以及輸出
- 12.動態圖文設計綜合演練

基本能力或先修課程

basic computer skills such as:photoshop, illustrator, dearmweaver.

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 📦 宏觀視野
- 📦 媒體整合能力
 - 社會關懷
- 📦 獨特創造力
- 📦 主動積極的態度
- 📦 E化時代的知識學習
 - 負責任的團隊

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A】
宏觀視野	20%	設計藝術類外語之聽讀說寫能力 國際設計藝術相關新知之涉獵 國際設計藝術相關競賽之參與 具備基本藝術人文素養	實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	20
媒體整合能力	30%	媒體實作能力 專案分析與企劃能力 跨領域整合能力 作品展示與行銷能力 具備視覺藝術思辨能力與美學判斷力	實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	30
獨特創造力	20%	想像力與創意思考 執行與表現能力 具備構思、發展與完成創作計畫之能力 具備藝術創作之觀念與思辨能力	實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	20
主動積極的態度	15%	上課出席率 主動發現問題與解決問題的能力 抗壓性	實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	15
E化時代的知識學習	15%	了解社會脈動的能力 數位科技學習與應用的能力 數位創新與發展能力 具備基本資訊處理能力	實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	15

成績稽核

期中考: 30%
 期末考: 30%
 作業: 20%
 成品製作: 10%
 課程參與度: 10%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
adobe徹底研究flash cs5	Adobe team	羅有志	上奇科技	2009
adobe徹底研究flash cs5	Adobe team	羅有志	上奇科技	2009

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程及動態圖文軟體簡介	20	30	30	20	0
2	網頁動畫軟體swf基本操作	20	30	30	20	0
3	影片大小之設定以及文字之加入以及編輯	20	30	30	20	0
4	基本動態效果之設定及調整(一)	20	30	30	20	0
5	基本動態效果之設定及調整(二)	20	30	30	20	0
6	動態影片之控制以及輸出	20	30	30	20	0
7	動畫特效軟體與音效之基本操作	20	30	30	20	0
8	骨架移動與morphing變行動畫	20	30	30	20	0
9	互動式導覽功能	20	30	30	20	0
10	期中發表	100	0	0	0	0
11	影片內容的載入與控制處理(一)	20	30	30	20	0
12	影片內容的載入與控制處理(二)	20	30	30	20	0
13	action s c r i p t (一)	20	30	30	20	0
14	action s c r i p t (二)	20	30	30	20	0
15	action s c r i p t (三)	20	30	30	20	0
16	action s c r i p t (四)	20	30	30	20	0
17	動態圖文設計綜合演練	20	30	30	20	0
18	期末發表	100	0	0	0	0