

100-1 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	2392 / 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	蔡文龍	專兼任別	兼任
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

基本電腦繪圖能力

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) 專題報告	期中考(肯學): 30% 期末考(肯學): 30% 課程參與度(肯學): 20% 成品製作(肯做): 20%	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	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 專題報告	期中考(肯學): 30% 期末考(肯學): 30% 課程參與度(肯學): 20% 成品製作(肯做): 20%	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	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期中考(肯學): 30% 期末考(肯學): 30% 課程參與度(肯學): 20% 成品製作(肯做): 20%	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	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告 專題報告	期中考(肯學): 30% 期末考(肯學): 30% 課程參與度(肯學): 20% 成品製作(肯做): 20%	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	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 影片欣賞	期中考(肯學): 30% 期末考(肯學): 30% 課程參與度(肯學): 20% 成品製作(肯做): 20%	加總: 100	15

成績稽核

期中考(肯學): 30.00%

期末考(肯學): 30.00%

成品製作(肯做): 20.00%

課程參與度(肯學): 20.00%

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
Flash CS 3完美的演義	蔡文龍、林義証...等		松崗	0

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
無參考教材及專業期刊導讀				

上課進度

		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	準備週	40	30	30	0	0
2	Flash整合環境介紹	40	30	30	0	0
3	繪圖工具應用	40	30	30	0	0
4	基礎動畫設計	40	30	30	0	0
5	按鈕元件與影片片段元件設計	40	30	30	0	0
6	進階動畫設計	40	30	30	0	0
7	基礎ActionScript	40	30	30	0	0
8	按鈕事件應用	40	30	30	0	0
9	期中考	0	0	0	0	100
10	實例應用-多媒體網頁設計	40	30	30	0	0
11	3D動畫與骨架設計	40	30	30	0	0
12	影片片段事件與屬性	40	30	30	0	0
13	實例應用-電子相簿	40	30	30	0	0
14	文字物件應用、影片匯入與動態載入影片與圖檔	40	30	30	0	0
15	實例應用-多媒體網頁進度偵測	40	30	30	0	0
16	實例應用-手機遊戲開發	40	30	30	0	0
17	實例應用-打地鼠遊戲	40	30	30	0	0
18	期末考	0	0	0	0	100