|  |  |
| --- | --- |
| **台灣首府大學** |  |
|  | **課程大綱** |  |
|  |  |  |
| 部別 : 大學日間部 | **１０８學年度第二學期** | 列印日期 : 2020/02/17 |

**遵守智慧財產權，不得非法影印**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 科目名稱 : 2D動畫設計(二) | 開課班級 : 資多系二A | 學　　分 : 3.0 | 授課時數 : 3.0 | | 上課時間 : (二)1-3 | 上課教室 : A509 | 授課教師 : 謝慧民 |  |  |  | |
| |  | | --- | | **1.課目概要** | | |  | | --- | | 目前製作網頁動畫最受歡迎的軟體為Flash，利用此軟體提供的功能，使用者可以很輕鬆的製作出簡單甚或複雜的動畫，還可將此動畫直接發佈成具動態效果的網頁，在節省製作網頁時間的同時也增加了網頁的可看性，因此希望透過此課程培養同學設計網頁動畫的興趣及能力進而設計出更生動的網頁。 | | |
| |  | | --- | | **2.教學目標** | | (1)學習目標 在完成本課程後，同學將可以獲得下列目標： | | (1)學習目標  首先以HTML與CSS語法為基礎，介紹網頁互動性設計的相關製作技巧，並搭配網頁版型設計教學，培養學生對於互動網頁的基礎概念與實務應用能力。進一步將介紹多媒體編製軟體（Adobe Flash）的操作，以按鈕程式為基礎，導入ActionScript程式語法架構，以期養成撰寫互動媒體程式之能力。課程進行結合行動裝置的應用議題，引導學生探究手機網頁（Mobile web）與應用程式（Mobile App）的現況與發展趨勢，並利用小組合作的方式，分別進行兩次的案例分析報告，以及期末的互動媒體專題製作。課程設計則以媒體設計師的觀點，而非程式設計師的開發角度，期望學生具備規劃與開發行動裝置之相關互動媒體應用雛形的能力。  在完成本課程後，同學將可以獲得下列目標:  A.了解電腦動畫設計，及動畫觀念與動畫原理。  B.動態網站設計互動式按鈕製作。  C.動態網站設計動態Banner製作。  D.動態網站設計可以即時更新動畫內容設計。  E.組件製作與應用。 | | (2)學習成果 完成本課程的同學將可以展現下列能力： | | (2)學習成果  完成本課程的同學將可以展現下列能力:  A.規劃一個多媒體網站。  B.Flash網站視訊製作。  C.動態網頁設計能力，利用Flash軟體，製作一個網站。 | |
| |  | | --- | | **3.成績評定** | | (1)教學型態 | | 課程教學 | | (2)評量方式 | | 期中考40%，期未考40%，平時成績20%，課堂練習加分另計 | |
| |  | | --- | | **4.課堂要求** | | 1.手機勿開機 2.共同維護教室整齊與秩序 3.按時完成課堂指派之練習作業 | |
| |  | | --- | | **5.教科書** |  |  |  | | --- | --- | | 1 | 書名 : 精彩 Flash CS6 動畫程式設計：使用ActionScript 3.0(附綠色範例檔) | | 作者 : 蔡國強　出版社 : 易習圖書 | | 2 | 書名 : Flash ActionScript 3.0動畫製作大師 | | 作者 : 袁信忠 、 陳韻朱　出版社 : 上奇 | |
| |  | | --- | | **6.參考書** |  |  |  | | --- | --- | | 1 | 書名 : http://www.hmhsieh.idv.tw/2danimation21082 | | 作者 : 謝慧民　出版社 : 台灣首府大學 | | 2 | 書名 : Flash CS5 ActionScript 3.0遊戲開發 | | 作者 : 黃新峰 、 林念儒　出版社 : 松崗 | | 3 | 書名 : 跟Adobe徹底研究ActionScript 3 0 for Flash CS5 | | 作者 : Adobe Creative Team　出版社 : 上奇 | |
| |  | | --- | | 無office hour資料。 | |
| |  | | --- | | **8.教學進度表** |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | 週次與日期 | 內容 | 備註 | | 1　109/02/16－109/02/22 | 1.Flash操作介面簡介，基本概念解析、動畫概念解析。  2.實作繪圖練習，完成「汽車行駛動畫」所需的各部分元件。  3.完成「汽車行駛動畫1」：車子左入右出期間，車輪向右自轉、車燈閃爍。學習元件的組合與運用、製作移動補間動畫。 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 2　109/02/23－109/02/29 | 1.練習定義名稱、下達AS指令，以便控制指定對象，達成基本的互動功能。  2.完成「汽車行駛動畫2」：點選按鈕令汽車駛入，最後在舞台上停住 (車輪、車燈靜止)。學習利用AS指令控制影片片段。  3.完成「汽車行駛動畫3」：加入導引線、遮色片，構成有主角及場景的簡單劇情。學習如何製作導引線、遮色片。 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 3　109/03/01－109/03/07 | 1.演示各種多媒體素材(圖片、文字、影片、聲音)，如何匯入Flash並加以運用。  2.學員以自己的專長或興趣為方向，設計測驗題組，以及題組的輔助動畫、詳解動畫，完成各題組。  3.了解題組(子動畫)結噢：AS變數 (選項總數/ 正解排序)、元件功用 (問題/ 輔助動畫/ 選項/ 詳解) | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 4　109/03/08－109/03/14 | ActionScript與行為指令及發佈網頁與設定 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 5　109/03/15－109/03/21 | 1.本課要將學員自己設計好的題組輔助動畫，一一套入測驗題庫中，完成各題組。  2.了解模組(主動畫)結構：AS變數 (增減題組/ 亂數抽題)、視覺元素 (標題/ 前言/ 評語/ 背景樂) | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 6　109/03/22－109/03/28 | 1.講解如何修改互動測驗模組的主動畫，並開放時間讓學員實作至少完成4+1=5個題組。  2.變化視覺元素：舞台背景、對錯小動畫、終場小動畫。 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 7　109/03/29－109/04/04 | 電子書製作 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 8　109/04/05－109/04/11 | 網頁橫幅動畫製作，開場動畫體驗眩目動畫特效範例 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 9　109/04/12－109/04/18 | 期中考 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 10　109/04/19－109/04/25 | 創造高互動性的作品 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 11　109/04/26－109/05/02 | ActionScript程式入門 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 12　109/05/03－109/05/09 | 善用組件增添豐富功能 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 13　109/05/10－109/05/16 | 多媒體影音作品的製作 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 14　109/05/17－109/05/23 | 影片內容的預載與最佳化處理 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 15　109/05/24－109/05/30 | 內嵌視訊的運作 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 16　109/05/31－109/06/06 | ActionScript綜合應用-自製滑鼠指標 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 17　109/06/07－109/06/13 | ActionScript-遊戲製作 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | | 18　109/06/14－109/06/20 | 期末考 | 1.培養設計專才與實作能力  2.建立資訊與多媒體專業知能 | |