

# 南台科技大學 103 學年度第 1 學期課程資訊

課程名稱	多媒體程式設計
課程編碼	30N11501
系所代碼	03
開課班級	夜四技電子三甲
開課教師	李憲文
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	三 12 13 14 教室 J401
必選修	選修
課程概述	Flash 有著功能強大的動畫製作與網頁編修功能,藉由元件製作與 ActionScript 設定可製作出一個有聲音與影像的動畫網頁,隨著 Flash 這個動畫軟體的不斷進步,ActionScript 也從控制影格等簡單指令進化成一套完整應用程式的開發工具.對於這套程式語言的掌握,除了一般程式語言的邏輯性外,還需要對動畫本身的製作有很好的了解.
課程目標	課程前半部透過範例的練習,讓學生了解製作基本的動畫影片概念與技巧其,包括 Flash 動畫製作基礎,影格與圖層的概念,繪圖工具實作,音效與文字編輯,強調重複利用元件並整合多段 Flash 動畫,後半部則配合影片的時間軸以及 ActionScript 影格控制指令以製作出有互動效果的動畫影片.
課程大綱	<p>第 1 章 Flsh 基本操作</p> <p>1.1 認識 Flash 的操作環境</p> <p>1.2 動畫編輯視窗的操作</p> <p>1.3 認識場景</p> <p>第 2 章 動畫建立快速上手</p> <p>2.1 建立逐一影格動畫</p> <p>第 3 章 元件實體與元件庫</p> <p>3.1 認識元件與實體</p> <p>3.2 元件的類型</p> <p>3.3 建立元件</p> <p>3.4 元件庫的操作</p> <p>第 4 章 時間軸, 圖層與影格的基本概念</p>
英文大綱	<p>Chapter 1 Basic operation of Flash.</p> <p>1.1 Understanding environment of Flash</p> <p>1.2 The operation of motion picture windows</p> <p>1.3 Understanding Scene</p> <p>Chapter 2 Building motion picture easily.</p>

	<p>2.1 Building motion picture Frame by Frame.</p> <p>Chapter 3 Symbol, Instance and Library.</p> <p>3.1 Understanding Symbol and Instance</p> <p>3.2 Types of Symbol</p> <p>3.3 Building Symmbol</p> <p>3.4 Operation of LibraryChapter</p> <p>4 Basic concept of Time Axis Layer and Frame</p>
教學方式	
評量方法	
指定用書	FLASH CS3 躍動的網頁
參考書籍	
先修科目	
教學資源	
注意事項	實作 為主
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	