

112-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	AI視覺藝術專題實作J1	科目序號/代號	1714 / CDC8913
必選修/學分數	選修 / 1	上課時段/地點	(二)9 / 依公告
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	程仲勝 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 共同教學中心 / 6年2班		
Office Hour / 地點	(二) 10:10~11:00、(二) 11:10~12:00、(二) 13:20~14:10、(二) 14:20~15:10、(二) 15:20~16:10、(二) 16:20~17:10 / H318		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

人工智慧 (Artificial Intelligence, AI) 是讓系統或電腦設備有模擬人類思考模式、邏輯與行為的能力，且能自行透過數據分析的過程，持續校正、進化。簡單來說，AI人工智慧就是讓電腦盡量像人類一樣思考、執行策略的科技。AI在智慧醫療、智慧城市、能源科技、企業經營行銷、教育、生活娛樂，乃至藝術設計領域都已有相當多的應用實例及發展潛力。

課程目標將探討AI繪圖、AI生成藝術與NFT (Non-fungible token，又稱為非同質化代幣)、AI續寫編劇小說、AI數據視覺藝術、遊戲引擎AI技術，並實際使用相關AI軟體/網站與Unity遊戲引擎進行藝術專題實作。

課程大綱

本課程研習除了說明AI人工智慧基本概念與在視覺藝術應用之外，重點在引導學生設計AI視覺藝術專題。

- 1.讓學生利用AI繪圖及生成藝術相關軟體，如:GAN (Generative Adversarial Network)，創作特色圖片。
- 2.讓學生利用AI編劇小說網站，如: NovelAI (novelai.net)，續寫小說及繪製二次元相應圖片，並嘗試將AI小說文字及圖片匯入遊戲引擎Unity，以製作輸出一個2D文字冒險遊戲APP。
- 3.讓學生輸入某類大量數據資料，如: 音樂音量或2D圖片像素，至遊戲引擎Unity，再利用Unity 3D粒子系統將其呈現出來，讓學生體驗如何將數據轉成視覺藝術，以模擬AI數據雕塑視覺藝術。

基本能力或先修課程

無


課程與系所基本素養及核心能力之關連

基礎能力

專業能力

實踐能力

團隊合作

 主動學習

 創意創新

國際視野

專業倫理

領導管理

信心毅力



人文素養

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】
主動學習	40	積極自主地投入各種學習歷程，孕育自我能力提升與自我實踐之素養。	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	課堂討論: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 實驗操作: 30%	加總: 100	40
創意創新	40	能以創新思維，有效地發現問題，並解決問題，進而養成思辨能力之素養	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	課堂討論: 20% 課程參與度: 20% 實驗操作: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	40
人文素養	20	培養學生具備豐富的人文社會知識、正確的價值觀，對人與社會關懷的態度，以及培養對人際溝通、思考批判、藝術賞析、文化比較、適應變遷、自我反省等能力。	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	課堂討論: 20% 成品製作: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 30%	加總: 100	20

成績稽核

實驗操作: 30%
成品製作: 30%
課堂討論: 20%
課程參與度: 20%

書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
自編教材	略	略

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程規劃與教學說明 & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書) & 交通安全宣導	講述法

2	AI視覺藝術簡介	講述法、 小組討論
3	AI生成藝術圖片視覺藝術專題創作(1)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
4	AI生成藝術圖片視覺藝術專題創作(2)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
5	AI生成藝術圖片視覺藝術專題創作(3)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
6	AI續寫圖文小說簡介	講述法、 小組討論
7	2D文字冒險遊戲APP專題創作(1)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
8	2D文字冒險遊戲APP專題創作(2)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
9	2D文字冒險遊戲APP專題創作(3)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
10	2D文字冒險遊戲APP專題創作(4)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
11	2D文字冒險遊戲APP專題創作(5)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
12	AI數據視覺藝術簡介	講述法、 小組討論
13	AI數據視覺藝術效果專題創作(1)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
14	AI數據視覺藝術效果專題創作(2)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
15	AI數據視覺藝術效果專題創作(3)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
16	AI數據視覺藝術效果專題創作(4)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
17	AI數據視覺藝術效果專題創作(5)	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
18	專題創作成品分析與討論 & 課程反思	講述法、 小組討論