

## 112-2 大葉大學 選課版課綱

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	
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	(一) 10:10~11:00、(一) 11:10~12:00、(一) 13:20~14:10、(一) 14:20~15:10、(一) 15:20~16:10、(一) 16:20~17:10 / H318		

### 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

---