

100-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	電腦影音計劃	科目序號 / 代號	2446 / VDD3037
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	大學日間部3年2班
任課教師	馮偉中	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(五)34 / G505	授課語言別	中文

課程簡介

引導同學實際操作數位後製作軟體AfterEffect,讓同學能在剪接理論與後製技法的啟發下,能實際應用個人的數位後製作的影音剪輯創作上。

課程大綱

如何運用AE製作CUTOUT Animation。期待藉由這堂課的作業練習讓同學能更熟悉After Effects的操作與運用層面。

基本能力或先修課程

illustration
photoshop
premiere

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  媒體整合能力
-  獨特創造力
-  宏觀視野
-  主動積極態度
-  社會關懷
-  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 】
--------	--------------	------------------	------	---------------	---------------------	---------------------------

媒體整合能力	20%	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	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	20
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	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	20
宏觀視野	10%	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	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	10
主動積極態度	10%	上課出席率 主動發現問題與解決問 題的能力 抗壓性	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	10
社會關懷	5%	社會議題觀察與思辨能 力 對社會公益活動的關注 與支持 重視並參與人文關懷之 態度 重視並參與本土在地關 懷之態度 重視並參與藝術生態關 懷之態度 尊重多元文化與族群融 合之態度	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	5
E化時代的知識 學習	20%	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	講述法 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	20

負責的團隊	15%	與人溝通表達的能力 課中與教師同儕互動的能力 人際關係相處的能力 團隊合作的能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	15
-------	-----	---	--	---	---------	----

成績稽核

作業: 30%

成品製作: 30%

課程參與度: 30%

分組報告: 10%

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
自製教材	馮偉中			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
After Effects & Premiere Pro CS5最重要的12堂課	吳勇德		上奇資訊	2011

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	adobe AfterEffect軟體介面及功能介紹	30	70	0	0	0
2	路徑動畫實作：汽車爬山範例，2D動畫的運鏡	30	70	0	0	0
3	進階圖形編輯微調:加速與減速	30	70	0	0	0
4	剪紙動畫的製作原理與特質	30	70	0	0	0
5	數位剪紙動畫流程介紹-親子關係運用	30	70	0	0	0
6	數位剪紙動畫-走路與跳躍練習	30	70	0	0	0
7	3D圖層的運用	30	70	0	0	0
8	3D攝影機與燈光的運用	30	70	0	0	0
9	剪紙動畫期中發表	30	70	0	0	0
10	剪紙動畫欣賞	30	70	0	0	0
11	期末剪紙動畫分鏡發表	30	70	0	0	0
12	角色設定發表	30	70	0	0	0
13	場景設定發表	30	70	0	0	0
14	美術風格與動作測試發表	30	70	0	0	0
15	作業進度檢討1	30	70	0	0	0

16	作業進度検討2	30	70	0	0	0
17	作業進度検討3	30	70	0	0	0
18	期末作業発表	30	70	0	0	0
