

102-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	動畫特效實務	科目序號 / 代號	2071 / MDI3015
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	黃鈴玲	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(三)234 / PX302	授課語言別	中文

課程簡介

本課程介紹視訊特效軟體After Effects的應用。

課程大綱

1. 利用特效與預設集，建立出基本動畫

2. 躍動的文字

3. 運用造型圖層

4. 飛舞的圖層

5. 活用遮罩

6. 利用操偶工具來扭曲物體

7. 進行色彩校正

8. 3D 物件的建造與功能

9. 算圖與輸出

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

- 1.1 具備多媒體數位內容基礎知能
- 1.2 具備多媒體數位內容專業知能
- 1.3 具備多媒體數位內容實作應用能力
- 2.1 具備多媒體數位內容跨領域整合能力
- 2.2 具備多媒體數位內容創新能力
- 3.1 具備進入職場所需之實務工作能力
- 3.2 具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念

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 】
1.1具備多媒體數位內容基礎知能	10%	1.1.1培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 1.1.2培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	10
1.2具備多媒體數位內容專業知能	20%	1.2.1培養學生具備動畫遊戲設計專業知識之能力 1.2.2培養學生具備數位學習相關專業知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	20
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	20%	1.3.1培養學生運用多媒體數位內容相關知識之能力 1.3.2培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	20
2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力	15%	2.1.1培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	15
2.2具備多媒體數位內容創新能力	10%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	10
3.1具備進入職場所需之實務工作能力	15%	3.1.1培養學生解決產業實際問題之能力 3.1.2培養學生團隊合作與溝通協調之能力 3.1.3培養學生專案規劃、執行及管理之能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	15

3.2具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念	10%	3.2.1培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 3.2.2培養學生具備專業領域社會責任之素養	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	作業: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	10
----------------------	-----	---	----------------------------------	---	---------	----

成績稽核

口頭報告: 30%
成品製作: 30%
作業: 20%
課程參與度: 20%

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
無參考教科書				

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
無參考教材及專業期刊導讀				

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	After Effects 軟體介面介紹與基本設定、基本操作與常用工具介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	30	30	40	0	0
2	After Effects 遮罩與去背	30	30	40	0	0
3	After Effects 變形工具	30	30	40	0	0
4	After Effects 文字特效	30	30	40	0	0
5	After Effects 煙霧特效	30	30	40	0	0
6	After Effects 粒子特效	30	30	40	0	0
7	After Effects 軌跡追蹤	30	30	40	0	0
8	After Effects 軌跡追蹤	30	30	40	0	0
9	After Effects 彩帶效果	30	30	40	0	0
10	After Effects 光球效果	30	30	40	0	0
11	After Effects 光球效果	30	30	40	0	0
12	After Effects 燈光的配置與應用	30	30	40	0	0
13	After Effects 3D攝影機	30	30	40	0	0
14	Maya 燈光種類與燈光配置原則、燈光與材質球的結合應用	30	30	40	0	0
15	Maya 算圖引擎的介紹與設定、分層算圖的原則與思維	30	30	40	0	0

16	Maya 算圖常用的材質球設定	30	30	40	0	0
17	Maya 與 After Effect 的關係與應用	30	30	40	0	0
18	Maya 基礎 Dynamics 的應用	30	30	40	0	0
