

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	動畫特效實務	科目序號/代號	0931 /MDI3015
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(五)234 /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃鈴玲 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 /3年1班		

課程簡介與目標

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

- 具備多媒體設計專業知識的能力
 - 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
 - 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
 - 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
 - 具備創意思維及創新設計的能力
 - 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
 - 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
 - 能夠培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

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 】
具備多媒體設計專業知識的能力	20	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等	講述法 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 20%	加總: 100	20
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	20	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 20%	加總: 100	20
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	培養學生整合理論知識與實務技術之能力 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 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 20%	加總: 100	20
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力	講述法 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 20%	加總: 100	10

具備創意思維及創新設計的能力	10	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	講述法 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 20%	加總: 100	10
具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	10	培養學生專案規劃、執行及管理之能力 培養學生溝通協調與團隊合作之能力 培養學生尊重多元觀點之能力	講述法 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 20%	加總: 100	10
認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響	5	培養學生具備認識多媒體產業時事議題之能力 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響 培養學生具備前瞻性與國際觀 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力 培養學生解決產業實際問題之能力	講述法 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 20%	加總: 100	5
能夠培養持續學習的習慣與能力	5	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 校外參訪 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 口頭報告: 20%	加總: 100	5

成績稽核

作業: 30%

成品製作: 30%

口頭報告: 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	教師自編講義	蔡佳君

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	國定假日 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	略、講述法
2	After Effects 軟體介面介紹與基本設定、基本操作與常用工具介紹、遮罩與去背	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
3	After Effects 變形工具	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
4	After Effects 文字特效、煙霧特效	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
5	After Effects 粒子特效	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
6	國定假日	略、講述法
7	After Effects 軌跡追蹤	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
8	After Effects 軌跡追蹤	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
9	After Effects 彩帶效果	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
10	校外參訪	校外參訪
11	After Effects 光球效果	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
12	After Effects 燈光的配置與應用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
13	After Effects 3D攝影機	講述法、校外參訪、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
14	Maya 燈光種類與燈光配置原則、燈光與材質球的結合應用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
15	Maya 算圖引擎的介紹與設定、分層算圖的原則與思維	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
16	Maya 算圖常用的材質球設定	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
17	國定假日	略
18	Maya 與 After Effect 的關係與應用、Maya 基礎 Dynamics 的應用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞