

## 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<br>
2. 躍動的文字<br>
3. 運用造型圖層<br>
4. 飛舞的圖層<br>
5. 活用遮罩<br>
6. 利用操偶工具來扭曲物體<br>
7. 進行色彩校正<br>
8. 3D 物件的建造與功能<br>
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(%)<br>【A】 | 檢核能力指標(績效指<br>標)   | 教學策略                                   | 評量方法及配分<br>權重                                   | 核心能力<br>學習成績<br>【B】 | 期末學習<br>成績<br>【C=B*A<br>】 |
|------------------------------|--------------|--|--|---|---------------------|---------------------------|
| 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<br>培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力<br>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<br>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<br>校外參訪<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>影片欣賞 | 作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>成品製作: 30%<br>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<br>培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力<br>培養學生實作多媒體數位內容系統之能力  | 講述法<br>校外參訪<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>影片欣賞 | 作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>成品製作: 30%<br>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<br>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<br>校外參訪<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>影片欣賞 | 作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>成品製作: 30%<br>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<br>培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力<br>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<br>校外參訪<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>影片欣賞 | 作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>成品製作: 30%<br>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<br>培養學生具備創新設計之能力   | 講述法<br>校外參訪<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>影片欣賞 | 作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>成品製作: 30%<br>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<br>培養學生溝通協調與團隊合作之能力<br>培養學生尊重多元觀點之能力   | 講述法<br>校外參訪<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>影片欣賞 | 作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>成品製作: 30%<br>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<br>培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響<br>培養學生具備前瞻性與國際觀<br>培養學生具備進入職場所需之實務工作能力<br>培養學生解決產業實際問題之能力 | 講述法<br>校外參訪<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>影片欣賞 | 作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>成品製作: 30%<br>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<br>校外參訪<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>影片欣賞 | 作業: 30%<br>課程參與度: 20%<br>成品製作: 30%<br>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      |