

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	數位後製作	科目序號/代號	3130 /VDD3121
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)12 /G506
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	王建雄 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 視覺傳達設計學系 /3年1班		

課程簡介與目標

本課程目標將針對數位影片後製流程做概括性的介紹，並透過數位工具的講授來提升學生數位後製的能力，並提升作品的專業性與提高影片品質。

課程大綱

主要針對影片製作進入後製階段所面臨的各種環節的相關知識，並針對數位電影所拍攝之數位影片檔案帶入相關影片的後製技術以及整體的影片環境做介紹，並帶入影片的相關編碼與系統轉換之技術概要。課程中也要求學生以實拍實作來練習2D,3D追?技術加上綠幕合成在影片後製中的製作流程等相關專業知識。

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

-  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	30	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 媒體實作能力 專案分析與企劃能力	講述法 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作	課堂討論: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 70% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	30
獨特創造力	30	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	小組討論 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作	課堂討論: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 70% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	30
宏觀視野	20	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 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作	課堂討論: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 70% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20
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) 小組合作	課堂討論: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 70% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20

成績稽核

成品製作: 70%

小組合作狀況: 10%

課程參與度: 10%

課堂討論: 10%

書籍類別

書名

作者

自編教材

Morris Wang

MorrisWang

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	1. 後製製作課程介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用i版教科書)	講述法
2	AE介紹	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	文字動畫	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	如何增加工作速度在AE?	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	2D追蹤	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
6	Logo replacement	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
7	2D合成	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
8	2D短片創作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
9	素材運用	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
10	2D短片合成	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
11	期中作業報告	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
12	綠幕介紹	講述法、小組討論、個案討論
13	綠幕mark設定	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
14	綠幕故事創作	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
15	綠幕合成	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作

- | | | |
|----|----------|---------------------------|
| 16 | 3D追蹤 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | 綠幕故事合成完成 | 小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |
| 18 | 期末後製故事報告 | 個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作 |