

106-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	分子特效實務	科目序號/代號	0865 / MDI4001
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)56 / H615
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	李中魁 / 專任	畢業班/非畢業班	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 / 4年1班		

課程簡介與目標

加強合成與特效的能力

課程大綱

- 1.maya particle
- 2.nuke
- 3.realflow
- 4.smoke

基本能力或先修課程

- 1.3D MAYA
- 2.AE

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	30	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	30
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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	20
具備整合多媒體 設計知識及技術 的能力	10	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	10
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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題演講	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	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	10	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	10
能夠培養持續學習的習慣與能力	10	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 30%

成品製作: 30%

期末考: 30%

課程參與度: 10%

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	自編教材	本人

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	熟悉編輯環境 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
2	介面操作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
3	Maya Mel基礎	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
4	Instancer	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
5	Instancer	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
6	Instancer	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
7	Instancer	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
8	Instancer	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
9	期中作業製作與繳交	個案討論、專題報告
10	Pulldownit	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
11	Pulldownit	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
12	Pulldownit	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
13	FumeFX	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
14	FumeFX	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
15	FumeFX	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
16	算圖與合成	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
17	期末專題實作	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞

18 期末作業製作與繳交

實務操作(實驗、上機或實習等)、專題報告