

108-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	多媒體軟體應用實務	科目序號/代號	0659 / MDI2003
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(二)1234 / H615
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	劉佩琪 / 兼任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 / 3年1班		

課程簡介與目標

本課程主要在協助學生了解多媒體軟體，如motion graphic製作概念。其具體課程目標如下：

- 1.讓學生了解目前多媒體軟體發展
- 2.培養學生具備多媒體特殊軟體之設計理念
- 3.使學生具備設計基礎動態影像之實務能力

課程大綱

- 1.motion graphic介紹
- 2.motion graphic實務製作
- 3.after effect軟體教學

基本能力或先修課程

多媒體導論

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 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	期末考: 30% 作業: 25% 成品製作: 30% 實驗操作: 15%	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	15	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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	期末考: 30% 作業: 25% 成品製作: 30% 實驗操作: 15%	加總: 100	15
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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	期末考: 30% 作業: 25% 成品製作: 30% 實驗操作: 15%	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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	期末考: 30% 作業: 25% 成品製作: 30% 實驗操作: 15%	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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	期末考: 30% 作業: 25% 成品製作: 30% 實驗操作: 15%	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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	期末考: 30% 作業: 25% 成品製作: 30% 實驗操作: 15%	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 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	期末考: 30% 作業: 25% 成品製作: 30% 實驗操作: 15%	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	期末考: 30% 作業: 25% 成品製作: 30% 實驗操作: 15%	加總: 100	10
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	5	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 培養學生具備專業領域社會責任之素養	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	期末考: 30% 作業: 25% 成品製作: 30% 實驗操作: 15%	加總: 100	5

成績稽核

成品製作: 30%

期末考: 30%

作業: 25%

實驗操作: 15%

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	無參考教科書	劉佩琪

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程大綱說明，使用軟體介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
2	Adobe After Effects軟體介面基本介紹與實務操作	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
3	圖層教學	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
4	Shape layer教學	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
5	expression 函數應用 1	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
6	expression 函數應用 2	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
7	畫面切割效果	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
8	角色表演	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中考	個案討論、專題報告
10	動態文字運用	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
11	3D攝影機運用	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
12	水動畫	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞

13	進階編輯技巧	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
14	平面動畫案例解析	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
15	動畫專案規劃	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	動畫專案實作1	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	動畫專案實作2	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末考	專題報告