

109-1 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	0661 / MDI2003
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(二)5678 / PX304
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	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		
Office Hour / 地點	(一) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20、(四) 12:00~13:20 / PX301		

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
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 具備持續學習的習慣與能力。
- 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

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	15	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。	影片欣賞 實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 講述法	課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 成品製作: 30%	加總: 100	15
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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 成品製作: 30%	加總: 100	15
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	15	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 影片欣賞 實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	15
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	15	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 影片欣賞 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組討論 專題報告	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	15

具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	5	培養學生專案規劃、執行及管理之能力。 培養學生尊重多元觀點之能力。 培養學生溝通協調與團隊合作之能力。	影片欣賞 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組討論 講述法 專題報告	期末考: 40% 作業: 20% 成品製作: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	5
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) 影片欣賞 專題報告	課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 成品製作: 30%	加總: 100	5
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	10	培養學生具備人文藝術涵養。 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) 影片欣賞 專題報告	課程參與度: 10% 作業: 20% 期末考: 40% 成品製作: 30%	加總: 100	10
具備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 專題報告 小組合作 實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 小組討論	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	10
具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。	10	培養學生具備認識全球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。 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。 培養學生具備前瞻性與國際觀。 培養學生解決產業實際問題之能力。	實務操作(實驗、上機或實習等) 小組討論 講述法 影片欣賞 專題報告	期末考: 40% 課程參與度: 10% 作業: 20% 成品製作: 30%	加總: 100	10

成績稽核

期末考: 40%

成品製作: 30%

作業: 20%

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	李中魁

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	後製剪接軟體應用範疇 & 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、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
2	AE工作界面講解-1	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
3	AE工作界面講解-2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
4	AE 圖層與時間軸基本屬性介紹-1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	AE 圖層與時間軸基本屬性介紹-2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
6	AE 圖層與時間軸基本屬性介紹-3	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
7	2D 場景介紹-1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	2D 場景介紹-2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
9	期中考	講述法、個案討論、影片欣賞
10	3D 場景應用介紹-1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
11	3D 場景應用介紹-2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
12	3D 場景應用介紹-3	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞

13	AE 影片調色講解	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
14	AE 影片文字動畫講解	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
15	AE動態追蹤講解	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
16	影片綜合應用-1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
17	影片綜合應用-2	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
18	期末考	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞