

## 109-2 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	0636 / MDI3015
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(二)567 / PX302
授課語言別	英文	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) 13:20~14:10、(一) 14:20~15:10、(三) 15:20~16:10、(四) 13:20~14:10、(四) 14:20~15:10、(五) 15:20~16:10 / PX301		

### 課程簡介與目標

本課程介紹視訊特效軟體NUKE與實景合成的應用。

### 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。	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: 30% 期末考: 30% 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: 30% 期末考: 30% 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 專題報告 影片欣賞 實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論	期末考: 30% 作業: 30% 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。	小組合作 實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 講述法 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	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	10	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。	講述法 個案討論 影片欣賞 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 課程參與度: 10%	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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 講述法 影片欣賞 專題報告	課程參與度: 10% 作業: 30% 期末考: 30% 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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 講述法 影片欣賞 專題報告	課程參與度: 10% 作業: 30% 期末考: 30% 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 小組討論 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。	5	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。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 個案討論 影片欣賞	期末考: 30% 課程參與度: 10% 作業: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	5

## 成績稽核

作業: 30%

成品製作: 30%

期末考: 30%

## 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	本人自編	李中魁

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	動畫特效實務基本原理概論 & 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
2	動畫特效實務導入Nuke製作重要性	講述法
3	Nuke軟體介面說明及操作講解-1	講述法
4	Nuke軟體介面說明及操作講解-2	講述法
5	Nuke軟體介面說明及操作講解-3	講述法
6	3D動畫軟體Maya如何拆層與算圖將資料導入Nuke軟體之應用-1	講述法
7	3D動畫軟體Maya如何拆層與算圖將資料導入Nuke軟體之應用-2	講述法
8	3D動畫軟體Maya如何拆層與算圖將資料導入Nuke軟體之應用-3	講述法
9	期中考	講述法
10	Projection應用-1	講述法
11	Projection應用-2	講述法
12	鏡頭追蹤應用-1	講述法
13	鏡頭追蹤應用-2	講述法
14	實際應用案例講解-1	講述法
15	實際應用案例講解-2	講述法
16	實際應用案例講解-3	講述法
17	實際應用案例講解-4	講述法
18	期末考	講述法