

112-1 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	0475 / MDI2003
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(四)1234 / 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	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2班		
Office Hour / 地點	(一) 12:00~13:20、(一) 15:20~16:10、(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20、(三) 13:20~14:10、(三) 14:20~15:10、(四) 13:20~14:10、(四) 14:20~15:10 / px301		
協同授課教師	n.a.		

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	25	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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 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	25
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	25	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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	25
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	25	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。	實務操作(實驗、上機或實習等) 講述法 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	25
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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	10
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 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 40% 作業: 20% 成品製作: 30% 課程參與度: 10%	加總: 100	10

具備持續學習的習慣與能力。	5	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考: 40% 課程參與度: 10% 作業: 20% 成品製作: 30%	加總: 100	5
---------------	---	----------------------	--------------------------------	--	---------	---

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	李中魁魁

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程介紹 & 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、 影片欣賞
2	AE介面介紹	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
3	matte與ALPHA介紹和應用	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
4	MASK交疊效果與位移	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
5	shapelayer動畫-1	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
6	shapelayer動畫-2	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
7	AE簡易角色動畫	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
8	課堂上準備期中	實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
9	期中發表	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	displacement	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞

11	camera鏡頭運鏡	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、影片欣賞
12	Expressions函數	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、影片欣賞
13	音樂動畫	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、影片欣賞
14	路徑動畫	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、影片欣賞
15	particle_1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、影片欣賞
16	particle_2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、影片欣賞
17	課堂上準備期末	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末發表	實務操作(實驗、上機或實習等)