

1022學期 課程基本資料/Course Information			
系所 / 年級	數媒系(遊戲組) 3年級	課號 / 班別	D2U00423 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	數位特效	科目英文名稱	Digital Effects
主要授課老師	吳信成	開課期間	一學年之下學期
人數上限	60人	已選人數	59人
起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間			
第1週 / 第18週 / A309 / 星期2第05節 第1週 / 第18週 / A309 / 星期2第06節 第1週 / 第18週 / A309 / 星期2第07節 請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。 Please observe Intellectual Property Rights (IPR), not to make illegal copies.			
教學綱要/syllabus			
第一部分/Part I (※依課程委員會審議之內容決議填入)			
一、教學目標所要達成之能力培養項目： 【依據課程委員會審議通過之課程與基本素養/核心能力關聯表填寫】	基本素養/核心能力 Core Literacy/Core Competencies	相關性 Relevance	
		高度相關	中度相關
	生涯規劃	✓	
	人文素養		
	創意思考	✓	
	團隊合作、企劃管理		
	溝通文書		
	外國語言		
資訊應用、媒體整合	✓		
設計能力、美學涵養			
二、教學目標 (Objective)	1. 認知面：[使學生理解、應用、分析、綜合、比較、推論、評估本課程之理論與概念]： 課程中詳細介紹影片特效與3d素材合成技巧之研究。 2. 技能面[使學生能獲得通用與實做本課程理論與概念之技巧]： 藉由範例教學與操作中分析影片內容與製作方法培訓數位影像創作人才。 3. 情意面[能引發學生對本課程之興趣，激發學生學習動機，增加觸類旁通與自主學習]： 提供全電腦動畫或靜態影像的整體製作過程一個清楚、逐步的引指，藉由課程中案例使學生對於這新產業科技產生另一個新的創作方向。		
三、符合教學目標之課程內容設計	能具備媒體娛樂傳播從業人員應有之專業態度與如何規劃和設計一個好的影片後製產生之基本的認識與整合能力。		
四、先修科目 (Pre Course)	電腦繪圖、數位剪輯		
第二部分/Part II			
一、多元教學方法 (Teaching Method)	<input checked="" type="checkbox"/> 由學生自訂學習目標與抱負水準	<input type="checkbox"/> 案例或故事討論	<input type="checkbox"/> 講述
	<input type="checkbox"/> 服務學習	<input checked="" type="checkbox"/> 學生課後書面報告	<input type="checkbox"/> 小組討論
	<input type="checkbox"/> 學生上台報告	<input type="checkbox"/> 腦力激盪	<input checked="" type="checkbox"/> 學生實作
	<input type="checkbox"/> 習題練習	<input checked="" type="checkbox"/> 影片欣賞與討論	<input type="checkbox"/> 採訪
	<input type="checkbox"/> 審議式民主	<input type="checkbox"/> 觀察與資料收集	<input type="checkbox"/> 一分鐘回饋
<input type="checkbox"/> 參訪	<input type="checkbox"/> 角色演練	<input type="checkbox"/> e化教學	<input type="checkbox"/> 其他
二、參考書目 (Reference) 【符合教學目標之參考書目】	3D電腦動畫及數位特效 The_Core_Skills_of_VFX_視覺特效核心技術手冊		
三、教學進度 (Syllabi) 【符合教學目標之教學進度】	2014/2/18 課程簡介與特效案例Demo Reel 吳信成 2014/2/25 數位特效合成概念 吳信成 2014/3/4 數位多媒體素材合成概念 吳信成 2014/3/11 圖層整合、去背與合成 吳信成 2014/3/18 2D特效應用(一) 吳信成 2014/3/25 2D特效應用(二) 吳信成 2014/4/1 2D特效應用(三)-藍綠幕去背 吳信成 2014/4/8 2D特效與數位定位追蹤 吳信成		

	2014/4/15	期中考		吳信成
	2014/4/22	3D特效應用(一)-鏡頭運用		吳信成
	2014/4/29	3D特效應用(二)-空間管理		吳信成
	2014/5/6	3D特效應用(三)		吳信成
	2014/5/13	2D與3D數位特效整合概念		吳信成
	2014/5/20	2D與3D數位特效整合運用(一)		吳信成
	2014/5/27	2D與3D數位特效整合運用(二)		吳信成
	2014/6/3	2D與3D數位特效整合運用(三)		吳信成
	2014/6/10	整合與輸出、色彩校正		吳信成
	2014/6/17	期末考		吳信成
四、多元評量方法 (Evaluation) [所勾選評量方法之評分加總為100分]	評量方式	分數	評量方式	分數
	<input type="checkbox"/> 實作測驗	0	<input checked="" type="checkbox"/> 期中筆試	30
	<input type="checkbox"/> 隨堂筆試測驗	0	<input type="checkbox"/> 期末筆試	0
	<input type="checkbox"/> 小組作業	0	<input type="checkbox"/> 期中報告	0
	<input type="checkbox"/> 服務日誌	0	<input checked="" type="checkbox"/> 期末報告	30
	<input type="checkbox"/> 口試	0	<input type="checkbox"/> 專題報告	0
	<input type="checkbox"/> 個人上台報告	0	<input type="checkbox"/> 實作作品與反思	0
	<input type="checkbox"/> 小組上台報告	0	<input type="checkbox"/> 前後測比較進步與成長	0
	<input checked="" type="checkbox"/> 出席狀況	10	<input checked="" type="checkbox"/> 課堂參與與表現	30
	<input type="checkbox"/> 心得與反思報告	0	<input type="checkbox"/> 其他	0
五、講義位址 (http://)				