

# 107-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資料

課程名稱	2D動畫	科目序號/代號	3043 /MDI3019
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(三)9AB /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳志隆 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 /2年2班		

## 課程簡介與目標

本課程重點在2D動畫技術養成，如人物設定、場景、原畫與動畫等軟體或手工繪製，讓學生將鏡頭概念與表演因素，融合於技法表現中。

## 課程大綱

- 1：動畫原理與概念
- 2：人體動態素描與骨架練習
- 3：構圖與透視
- 4：光影運用與色彩學
- 5：表演與練習

## 基本能力或先修課程

學生須具備設計素描，與手繪人體動漫課程學習，為基本能力。

## 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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	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	20	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
能夠培養持續學習的習慣與能力	20	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20

具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	20	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 個案討論	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
-------------------	----	---	---------------------	--	---------	----

### 成績稽核

課程參與度: 30%  
 期末考: 30%  
 作業: 30%  
 實驗操作: 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	陳志隆

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	第一週 課程介紹 & 智財權宣導、課程內容與時事趨勢連結、案例說明講解(含告知學生應使用正版教科書) & 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	第二週 動畫製作流程-前製-製作-後製	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	第三週 動畫軟體學習-1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	第四週 動畫軟體學習-2	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	第五週 動畫軟體學習-3	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	第六週 動畫原理-簡單物件練習	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	第七週 分鏡表介紹	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	第八週 構圖與攝影機角度	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	第九週 期中作業報告	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)

10	第十週 律表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	第十一週 原畫設計與背景	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	第十二週 期末動畫-構思前製	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	第十三週 期末動畫製作-1	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	第十四週 期末動畫製作-2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	第十五週 期末動畫製作-3	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	第十六週 期末動畫製作-4	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	第十七週 期末動畫製作-5	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	第十八週 期末考-動畫發表	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)