

# 108-1 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	0658 /MDI3019
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(三)9AB /PX304
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 / 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 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	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 個案討論 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	20
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 個案討論 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	15
具備創意思維及 創新設計的能力	15	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 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	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	20	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 影片欣賞 專題演講	期末考: 40% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30%	加總: 100	20

具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	10	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 影片欣賞 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	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	自編講義	本人

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	2D動畫原理分析_1 (2D動畫應用新趨勢) & 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	2D動畫原理分析_2	講述法、 影片欣賞
3	2D動畫原理分析_3	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
4	2D動畫(分鏡腳本製作)_1	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
5	2D動畫(分鏡腳本製作)_2	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
6	2D動畫(分鏡腳本製作)_3	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
7	2D動畫(分鏡腳本製作)_4	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
8	2D動畫(分鏡腳本製作)_5	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
9	期中作業製作與繳交	小組討論、 小組合作
10	2D動畫(後製軟體剪接基礎應用)_1	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞

11	2D動畫(後製軟體剪接基礎應用)_2	講述法、小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
12	2D動畫(後製軟體剪接基礎應用)_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	2D動畫(後製軟體剪接基礎應用)_4	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
14	2D動畫(後製軟體剪接綜合應用)_1	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作、影片欣賞
15	2D動畫(後製軟體剪接綜合應用)_2	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
16	2D動畫(後製軟體剪接綜合應用)_3	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作、影片欣賞
17	2D動畫(後製軟體剪接綜合應用)_4	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作、影片欣賞
18	期末作業製作與繳交	講述法、個案討論、小組合作、影片欣賞