

## 109-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資料

課程名稱	進階2D動畫	科目序號/代號	1830 /MDI2033
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(三)234 /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	林運辰 / 兼任	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		
Office Hour / 地點	n.a.		

### 課程簡介與目標

本課程重點培養獨立製作之能力，將從故事提案、人物設定、場景繪製、原畫與動畫、後製合成等，學習動畫完整製作流程，讓學生具備獨立完成一支2D動畫之相關技術。

### 課程大綱

1.提案、故事劇本 2.分鏡、動態腳本製作 3.場景、人物美術設計 4.原畫、動畫繪製 5.後製合成、配音配樂

### 基本能力或先修課程

學生須先修過2D動畫課程，並具備基本手繪能力、clip studio、After Effects、Premiere等軟體基本操作。

### 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	10	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。	小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 學生上台報告 專題報告	小組合作狀況: 20% 期末考: 30% 分組報告: 10% 實驗操作: 40%	加總: 100	10
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	10	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。	實務操作(實驗、上機或實習等)	小組合作狀況: 20% 期末考: 30% 分組報告: 10% 實驗操作: 40%	加總: 100	10
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	30	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。	個案討論	分組報告: 10% 期末考: 30% 小組合作狀況: 20% 實驗操作: 40%	加總: 100	30
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	5	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。	個案討論	分組報告: 10% 期末考: 30% 小組合作狀況: 20% 實驗操作: 40%	加總: 100	5

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。	小組討論	分組報告: 10% 期末考: 30% 實驗操作: 40% 小組合作狀況: 20%	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。	專題演講	小組合作狀況: 20% 期末考: 30% 分組報告: 10% 實驗操作: 40%	加總: 100	5
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	5	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。	小組討論 個案討論	小組合作狀況: 20% 期末考: 30% 分組報告: 10% 實驗操作: 40%	加總: 100	5
具備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。	學生上台報告	分組報告: 10% 期末考: 30% 小組合作狀況: 20% 實驗操作: 40%	加總: 100	20
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。	專題報告 專題演講	分組報告: 10% 小組合作狀況: 20% 期末考: 30% 實驗操作: 40%	加總: 100	5

## 成績稽核

實驗操作: 40%

期末考: 30%

小組合作狀況: 20%

分組報告: 10%

書籍類別

書名

作者

參考教材及專業期刊導讀 動畫基礎技法

查理．威廉斯

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程介紹 / 專案分享 & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書) & 交通安全宣導	專題演講
2	故事結構 / 提案說明	小組討論、小組合作
3	故事提案	學生上台報告
4	分鏡 / 動態腳本 / 期程規劃	個案討論
5	動態腳本發表	學生上台報告
6	專案製作 -1 / 工作分配	小組討論、小組合作
7	專案製作 -2	小組合作
8	專案製作 -3	小組討論、小組合作
9	原畫呈現	學生上台報告
10	clip studio paint / Retas操作	個案討論
11	專案繪製-1	小組討論、小組合作
12	專案繪製-2	小組討論、小組合作
13	專案繪製-3	小組討論、小組合作
14	原畫清稿發表	學生上台報告
15	After Effects 後製合成	個案討論
16	專案進度檢查 / 討論	個案討論
17	配音配樂	小組討論、小組合作
18	成果發表	學生上台報告