

# 112-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資料

課程名稱	基礎手繪動畫製作	科目序號/代號	0383 /VDD2088
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(一)56 /G506
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃懷德 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 視覺傳達設計學系 /2年2班		
Office Hour / 地點	(一) 12:00~13:20、(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20 / PX305		
協同授課教師	n.a.		

## 課程簡介與目標

本課程主要是著重在訓練同學用單格繪製的手法來完成動畫，透過手繪動畫的練習能更了解動畫的本質是在於了解動作的分割與時間的掌控，而不是過度仰賴電腦的特效功能，希望同學能在此課程建立正確的動畫基本概念。

## 課程大綱

本課程主要是著重在訓練同學用單格繪製的手法來完成動畫，透過手繪動畫的練習能更了解動畫的本質是在於了解動作的分割與時間的掌控，而不是過度仰賴電腦的特效功能，希望同學能在此課程建立正確的動畫基本概念。

## 基本能力或先修課程

素描

## 課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  專業知識能力
-  設計執行能力
-  媒體整合能力
-  解決問題能力
-  團隊合作能力
- 社會關懷責任
- 專業倫理態度

## 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 】
專業知識能力	20	1.具備設計專業知識的能力。 2.滿足設計專業知識的相關課程需求 3.具備設計藝術類外語之聽讀說寫能力。 4.參與國際設計藝術相關競賽。	講述法 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
設計執行能力	20	1.執行設計實務所需技術與技巧。 2.具備基本資訊處理能力。 3.數位科技學習與應用的能力。 4.培養數位創新與發展能力。	講述法 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
媒體整合能力	20	1.媒體整合與實踐能力。 2.專案企劃與分析能力。 3.跨領域整合能力。 4.作品展示與行銷能力。 5.整合設計知識及技術的能力。	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 實驗操作: 10% 課程參與度: 30%	加總: 100	20
解決問題能力	20	1.發掘、分析及因應複雜設計問題的能力。 2.具備構思、發展與完成創作計畫之能力。 3.主動發現問題與培養解決問題的能力 4.想像力與創意思考的表現能力。 5.具備藝術創作之觀念與思辨能力。 6.具備視覺藝術思辨能力與美學判斷力。	講述法 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

團隊合作能力	20	1.有效溝通與表達的能力。 2.課中與教師同儕互動的能力 3.人際關係相處的能力。 4.跨領域團隊合作的能力。 5.具備設計計劃與管理能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 課程參與度: 30% 作業: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
--------	----	--	------------------------	--	---------	----

### 成績稽核

作業: 30%  
課程參與度: 30%  
期末考: 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
參考教材及專業期刊導讀	藝用解剖全書Anatomy for the Artist	莎拉.席姆伯特 SARAH SIMBLET / 著作 & 約翰.戴維斯 JOHN DAVIS / 攝影

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程簡介 \ \ 手繪美術風格 \ \ 基本手繪技法介紹。 & 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、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	美術手繪基礎技法 \ \ 人物&場景各類型基礎運用。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	基礎角色 \ \ 小型寵物 & 基礎幾何角色。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	基礎場景 \ \ 中小物件 & 遊戲基本場景。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	Q版角色三視圖。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	寫實角色三視圖。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	初階透視 \ \ (一點) & 人物應用技法。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	初階角色 \ \ 基礎PC & NPC&怪物獸類。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

9	期中考試-繳交三視圖作業。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	初階透視 \ (一點) & 場景應用技法。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	初階場景 \ 自然區域 & 鄉野部落。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	進階透視 \ (二點) & 人物應用技法。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	進階透視 \ (二點) & 場景應用技法。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	動態實作 \ 手繪角色立繪技法(一)。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	動態實作 \ 手繪角色立繪技法(二)。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	動態實作 \ 手繪角色 & 場景應用技法(一)。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	動態實作 \ 手繪角色 & 場景應用技法(二)。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末動畫動態作業繳交。	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)