

112-1 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	0467 /MDI3019
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(四)567 /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.		
協同授課教師	n.a.		

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	20	培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 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。	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 20% 作業: 30% 成品製作: 40% 小組合作狀況: 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	培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。 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)	期中考: 20% 作業: 30% 成品製作: 40% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	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 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 20% 作業: 30% 小組合作狀況: 10% 成品製作: 40%	加總: 100	20
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。	個案討論 小組合作	期中考: 20% 作業: 30% 成品製作: 40% 小組合作狀況: 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。	個案討論 影片欣賞	期中考: 20% 成品製作: 40% 作業: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	20

成績稽核

成品製作: 40%

作業: 30%

期中考: 20%

小組合作狀況: 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 動漫基礎技法

理查·威廉斯

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程介紹 / 專案影片分享 / AE基本操作-1 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
2	AE基本操作-2	實務操作(實驗、上機或實習等)
3	AE 動態製作-1	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	AE 動態製作-2	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	AE 專案範例 - 動態漫畫-1	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	AE 專案範例 - 動態漫畫-2	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	AE 專案範例 - 動態立繪-1	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	AE 專案範例 - 動態立繪-2	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中作業繳交	影片欣賞
10	AE 專案範例 - 元件Rig-1	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	AE 專案範例 - 元件Rig-2	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	AE 專案範例 - 元件Rig-3	實務操作(實驗、上機或實習等)
13	專案製作-1	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	專案製作-2	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	專案製作-3	實務操作(實驗、上機或實習等)
16	專案製作-4	實務操作(實驗、上機或實習等)
17	專案製作-5	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末作品發表	影片欣賞