

回上頁
重新查詢
友善列印

1011學期 課程基本資料/Course Information																								
系所 / 年級	資傳系 2年級	課號 / 班別	63U00002 / A																					
學分數	3學分	選 / 必修	必修																					
科目中文名稱	2D電腦動畫	科目英文名稱	2D Computer Animation Design(Flash cs3)																					
主要授課老師	陳勇國	開課期間	一學年之上學期																					
人數上限	65人	已選人數	53人																					
起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間																								
第1週 / 第18週 / H607 / 星期1第05節 第1週 / 第18週 / H607 / 星期1第06節 第1週 / 第18週 / H607 / 星期1第09節  <b style="color: red;">請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。</b> <b style="color: red;">Please observe Intellectual Property Rights (IPR), not to make illegal copies.</b>																								
教學綱要/syllabus																								
第一部分/Part I (※依課程委員會審議之內容決議填入)																								
一、教學目標所要達成之能力培養項目： <b>【依據課程委員會審議通過之課程與基本素養核心能力關聯表填寫】</b>	基本素養/核心能力 Core Literacy/Core Competencies		相關性 Relevance																					
			高度相關																					
			中度相關																					
	資訊媒體傳播																							
	資訊媒體設計																							
	資訊媒體分析																							
	資訊媒體應用																							
二、教學目標 (Objective)	1.認知面：[使學生理解、應用、分析、綜合、比較、推論、評估本課程之理論與概念]： 1.能了解2D傳統動畫製作觀念、流程與演進，和數位化的動畫原理（知識knowledge）2.能具備2D傳統動畫及電腦動畫從業人員之專業態度（態度attitudes）3.能夠體會動畫之美（知識knowledge）4.能了解我國數位內容產業發展情形（其他） 2.技能面[使學生能獲得運用與實做本課程理論與概念之技巧]： 1.能具備2D動畫軟體學習與操作技巧（技能skills）2.能具備2D動畫音效配置能力（技能skills）3.能具備2D動畫特效之應用（技能skills）4.能具備2D動畫手繪訓練及畫製作之能力（技能skills） 3.情意面[能引發學生對本課程之興趣，激發學生學習動機，增加觸類旁通與自主學習]： 1.能了解編劇概念、腳色設定(abilities能力)2.能具備2D動畫製作的基本技法和能力(abilities能力)3.能利用團隊合作完成動畫專案製作（態度attitudes）																							
三、符合教學目標之課程內容設計	1.動畫基本概念 了解動畫基本原理並實際演練操作 動畫基本原理 基礎動畫實作 利用Flash的功能，輔助動畫製作 人體骨架、表情、動畫設計2.動畫製作流程/講解動畫流程與各環節注意事項 前製工作→腳本、角色設定、美術風格、分鏡腳本 動畫製作→人物原畫、人物動畫、背景 後製工作→元件整合、運鏡、剪接3.角色設定/人物造型的設計方法 人物姿態的畫法 人物特徵設計 動作設計4.分鏡腳本繪製 將文字腳本圖像畫，構圖與運鏡 2D動畫鏡頭運用 構圖與運鏡 氣氛營造與鏡頭銜接 背景的搭配5.動畫實作 動畫實作演練，以小組或個人完成動畫短片																							
四、先修科目 (Pre Course)	1.Painter手繪 2.素描																							
第二部分/Part II																								
一、多元教學方法 (Teaching Method)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"><input type="checkbox"/> 由學生自訂學習目標與抱負水準</td> <td style="width: 25%;"><input type="checkbox"/> 案例或故事討論</td> <td style="width: 25%;"><input checked="" type="checkbox"/> 講述</td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 服務學習</td> <td><input type="checkbox"/> 學生課後書面報告</td> <td><input type="checkbox"/> 小組討論</td> <td><input type="checkbox"/> 參訪</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> 學生上台報告</td> <td><input type="checkbox"/> 腦力激盪</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 學生實作</td> <td><input type="checkbox"/> 角色演練</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 習題練習</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 影片欣賞與討論</td> <td><input type="checkbox"/> 採訪</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> e化教學</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> 審議式民主</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 觀察與資料收集</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> 一分鐘回饋</td> <td><input type="checkbox"/> 其他</td> </tr> </table>			<input type="checkbox"/> 由學生自訂學習目標與抱負水準	<input type="checkbox"/> 案例或故事討論	<input checked="" type="checkbox"/> 講述		<input type="checkbox"/> 服務學習	<input type="checkbox"/> 學生課後書面報告	<input type="checkbox"/> 小組討論	<input type="checkbox"/> 參訪	<input checked="" type="checkbox"/> 學生上台報告	<input type="checkbox"/> 腦力激盪	<input checked="" type="checkbox"/> 學生實作	<input type="checkbox"/> 角色演練	<input type="checkbox"/> 習題練習	<input checked="" type="checkbox"/> 影片欣賞與討論	<input type="checkbox"/> 採訪	<input checked="" type="checkbox"/> e化教學	<input type="checkbox"/> 審議式民主	<input checked="" type="checkbox"/> 觀察與資料收集	<input checked="" type="checkbox"/> 一分鐘回饋	<input type="checkbox"/> 其他	
<input type="checkbox"/> 由學生自訂學習目標與抱負水準	<input type="checkbox"/> 案例或故事討論	<input checked="" type="checkbox"/> 講述																						
<input type="checkbox"/> 服務學習	<input type="checkbox"/> 學生課後書面報告	<input type="checkbox"/> 小組討論	<input type="checkbox"/> 參訪																					
<input checked="" type="checkbox"/> 學生上台報告	<input type="checkbox"/> 腦力激盪	<input checked="" type="checkbox"/> 學生實作	<input type="checkbox"/> 角色演練																					
<input type="checkbox"/> 習題練習	<input checked="" type="checkbox"/> 影片欣賞與討論	<input type="checkbox"/> 採訪	<input checked="" type="checkbox"/> e化教學																					
<input type="checkbox"/> 審議式民主	<input checked="" type="checkbox"/> 觀察與資料收集	<input checked="" type="checkbox"/> 一分鐘回饋	<input type="checkbox"/> 其他																					
二、參考書目 (Reference) <b>【符合教學目標之參考書目】</b>	1.精通Flash動畫設計：運動規律與動作設計 2.精通Flash動畫設計—腳本、分鏡設計與典型案例 3.精通Flash動畫設計--Q版角色繪畫與場景設計 4.Animation 2D and beyond, Author: Jayne Pilling, Publisher: Roto Vision. 5.The Animator's Survival Kit, Richard Williams, Faber and Faber, 2001 (動畫基礎技法, 理查威廉斯, 龍溪)																							
三、教學進度 (Syllabi) <b>【符合教學目標之教學進度】</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">2012/9/10</td> <td style="width: 45%;">2D動畫基礎理論介紹——動畫設計基礎，繪畫基礎知識回顧，動畫角色創作與創意發想</td> <td style="width: 40%;">陳勇國</td> </tr> <tr> <td>2012/9/17</td> <td>大綱撰寫及動畫角色本設計——動畫與動畫創作流程，動畫腳本的編寫，動畫分鏡設計，角色、背景與動作設計</td> <td>陳勇國</td> </tr> <tr> <td>2012/9/24</td> <td>數位繪圖工具介紹(Paintner)——現代Q版人物的繪製技巧，古代Q版人物的繪製技巧，常見動物的繪製技巧，常見道具的繪製技巧</td> <td>陳勇國</td> </tr> <tr> <td>2012/10/1</td> <td>2D動畫整合工具介紹(Flash)</td> <td>陳勇國</td> </tr> <tr> <td>2012/10/8</td> <td>背景繪製(Paintner)——自然背景的繪製技巧</td> <td>陳勇國</td> </tr> <tr> <td>2012/10/15</td> <td>背景繪製(Flash)——透視與構圖，建築背景的繪製技巧</td> <td>陳勇國</td> </tr> <tr> <td>2012/10/22</td> <td>數位繪圖工具介紹(Paintner)——色彩與立體感，人物繪畫基礎</td> <td>陳勇國</td> </tr> </table>			2012/9/10	2D動畫基礎理論介紹——動畫設計基礎，繪畫基礎知識回顧，動畫角色創作與創意發想	陳勇國	2012/9/17	大綱撰寫及動畫角色本設計——動畫與動畫創作流程，動畫腳本的編寫，動畫分鏡設計，角色、背景與動作設計	陳勇國	2012/9/24	數位繪圖工具介紹(Paintner)——現代Q版人物的繪製技巧，古代Q版人物的繪製技巧，常見動物的繪製技巧，常見道具的繪製技巧	陳勇國	2012/10/1	2D動畫整合工具介紹(Flash)	陳勇國	2012/10/8	背景繪製(Paintner)——自然背景的繪製技巧	陳勇國	2012/10/15	背景繪製(Flash)——透視與構圖，建築背景的繪製技巧	陳勇國	2012/10/22	數位繪圖工具介紹(Paintner)——色彩與立體感，人物繪畫基礎	陳勇國
2012/9/10	2D動畫基礎理論介紹——動畫設計基礎，繪畫基礎知識回顧，動畫角色創作與創意發想	陳勇國																						
2012/9/17	大綱撰寫及動畫角色本設計——動畫與動畫創作流程，動畫腳本的編寫，動畫分鏡設計，角色、背景與動作設計	陳勇國																						
2012/9/24	數位繪圖工具介紹(Paintner)——現代Q版人物的繪製技巧，古代Q版人物的繪製技巧，常見動物的繪製技巧，常見道具的繪製技巧	陳勇國																						
2012/10/1	2D動畫整合工具介紹(Flash)	陳勇國																						
2012/10/8	背景繪製(Paintner)——自然背景的繪製技巧	陳勇國																						
2012/10/15	背景繪製(Flash)——透視與構圖，建築背景的繪製技巧	陳勇國																						
2012/10/22	數位繪圖工具介紹(Paintner)——色彩與立體感，人物繪畫基礎	陳勇國																						

	2012/10/29	動畫角色創作	陳勇國	
	2012/11/5	動畫角色創作檢討	陳勇國	
	2012/11/12	場景分鏡技巧	陳勇國	
	2012/11/19	動畫角色動態理論——物體運動規律	陳勇國	
	2012/11/26	動畫角色動態技巧與原理——人物常規動作	陳勇國	
	2012/12/3	動畫角色動態技巧與原理——人物常規動作	陳勇國	
	2012/12/10	動畫角色動態技巧與原理——動物常規動作	陳勇國	
	2012/12/17	動畫角色動態技巧與原理——動物常規動作	陳勇國	
	2012/12/24	動畫角色動態技巧與原理——自然現象	陳勇國	
	2012/12/31	背景音效製作	陳勇國	
	2013/1/7	期末作品發表	陳勇國	
<b>四、多元評量方法 (Evaluation)</b> <b>[所勾選評量方法之評分加總為100分]</b>	評量方式	分數	評量方式	分數
	<input checked="" type="checkbox"/> 實作測驗	20	<input type="checkbox"/> 期中筆試	0
	<input type="checkbox"/> 隨堂筆試測驗	0	<input checked="" type="checkbox"/> 期末筆試	20
	<input type="checkbox"/> 小組作業	0	<input type="checkbox"/> 期中報告	0
	<input type="checkbox"/> 服務日誌	0	<input checked="" type="checkbox"/> 期末報告	20
	<input type="checkbox"/> 口試	0	<input type="checkbox"/> 專題報告	0
	<input type="checkbox"/> 個人上台報告	0	<input checked="" type="checkbox"/> 實作作品與反思	20
	<input type="checkbox"/> 小組上台報告	0	<input type="checkbox"/> 前後測比較進步與成長	0
	<input type="checkbox"/> 出席狀況	0	<input checked="" type="checkbox"/> 課堂參與與表現	20
	<input type="checkbox"/> 心得與反思報告	0	<input type="checkbox"/> 其他	0
<b>五、講義位址 (http://)</b>				

[回上頁](#)   [重新查詢](#)