

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	進階手繪動畫製作	科目序號/代號	3126 /VDD2090
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)78 /G505
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	馮偉中 / 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1班		

課程簡介與目標

認識手繪動畫的媒體特質與限制，透過動畫法則運用，動畫美術風格探討，肢體動作表演分析，動畫運鏡設計與分鏡腳本設計，階段式的小組指導，影導學生製作出一部動畫短片，透過實作熟悉手繪動畫的進階技巧。

課程大綱

認識手繪動畫的媒體特質與限制，透過動畫法則運用，動畫美術風格探討，肢體動作表演分析，動畫運鏡設計與分鏡腳本設計，階段式的小組指導，影導學生製作出一部動畫短片，透過實作熟悉手繪動畫的進階技巧。

基本能力或先修課程

基礎手繪動畫

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  媒體整合能力
-  獨特創造力
 - 宏觀視野
-  主動積極態度
 - 社會關懷
-  E化時代的知識學習
-  負責任的團隊

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 】
媒體整合能力	30	跨領域整合能力 作品展示與行銷能力 具備視覺藝術思辨能力 與美學判斷力 媒體實作能力 專案分析與企劃能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	30
獨特創造力	30	想像力與創意思考 執行與表現能力 具備構思、發展與完 成創作計畫之能力 具備藝術創作之觀念與 思辨能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	30
主動積極態度	10	上課出席率 主動發現問題 培養解決問題的能力 專業知識能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	10
E化時代的知識 學習	20	了解社會脈動的能力 數位科技學習與應用的 能力 數位創新與發展能力 具備基本資訊處理能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	20
負責任的團隊	10	與人溝通表達的能力 課中與教師同儕互動的 能力 人際關係相處的能力 團隊合作的能力	講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作	分組報告: 10% 作業: 30% 課程參與度: 30% 成品製作: 30%	加總: 100	10

成績稽核

課程參與度: 30%

成品製作: 30%

作業: 30%

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

理查．威廉斯/著

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法
2	動畫12項原則-1	講述法
3	動畫12項原則-2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	Toonboom動畫軟體教學-1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	Toonboom動畫軟體教學-2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	Toonboom動畫軟體教學-3	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	Toonboom動畫軟體教學-4	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	個人作業期中發表	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	動畫的美術風格分析	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	動畫的運鏡設計分析	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	Painter電繪軟體教學-1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	Painter電繪軟體教學-2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	Painter電繪軟體教學-3	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	Painter電繪軟體教學-4	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	期末進度檢討-1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、小組合作
16	期末進度檢討-2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、小組合作
17	期末進度檢討-3	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) 、小組合作
18	期末團隊作業發表	講述法、小組合作