102-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊			
課程名稱	基礎動畫製作(一)	科目序號 / 代號	3020 / VDD2072
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	大學日間部2年3班
任課教師	馮偉中	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(二)AB　/ G505	授課語言別	中文

課程簡介

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

- 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	15%	媒體實作能力 專案分析與企劃能力 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	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 20% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 30% 成品製作(肯做): 20%	加總: 100	15
獨特創造力	20%	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 20% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 30% 成品製作(肯做): 20%	加總: 100	20
宏觀視野	10%	設計藝術類外語之聽讀說寫能力 國際設計藝術相關新知之涉獵 國際設計藝術相關競賽之參與 具備基本藝術人文素養	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考(肯學): 20% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 30% 成品製作(肯做): 20%	加總: 100	10
主動積極態度	15%	上課出席率 主動發現問題與解決問題的能力 抗壓性	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	期末考(肯學): 20% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 30% 成品製作(肯做): 20%	加總: 100	15
社會關懷	5%	社會議題觀察與思辨能力 對社會公益活動的關注與支持 重視並參與人文關懷之態度 重視並參與本土在地關懷之態度 重視並參與藝術生態關懷之態度 尊重多元文化與族群融合之態度	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	期末考(肯學): 20% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 30% 成品製作(肯做): 20%	加總: 100	5

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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	期末考(肯學): 20% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 30% 成品製作(肯做): 20%	加總: 100	20
負責任的團隊	15%	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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	期末考(肯學): 20% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 30% 成品製作(肯做): 20%	加總: 100	15

成績稽核

作業(肯付出): 30.00%
課程參與度(肯學): 30.00%
期末考(肯學): 20.00%
成品製作(肯做): 20.00%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
動畫基礎技法	Richard Wikkiams	龍溪圖書	龍溪圖書	2005
動畫基礎技法	Richard Wikkiams	龍溪圖書	龍溪圖書	0

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
動畫技巧百科	Richard Taylor	喬慰萱.林泰州譯	遠流出版社	2000

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	動畫的定義與傳統動畫製作流程 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	30	70	0	0	0
2	動畫的12項基本原則	30	70	0	0	0
3	手繪動畫數位化流程示範	30	70	0	0	0
4	課堂練習：走路動畫練習	30	70	0	0	0
5	軟體運用示範1	30	70	0	0	0
6	軟體運用示範2	30	70	0	0	0

7	期中個人動畫作業發表	30	70	0	0	0
8	動畫的鏡頭設計	30	70	0	0	0
9	故事與角色設定發表	30	70	0	0	0
10	場景設定發表	30	70	0	0	0
11	分鏡腳本檢討1	30	70	0	0	0
12	分鏡腳本檢討2	30	70	0	0	0
13	動畫繪製檢討1	30	70	0	0	0
14	動畫繪製檢討2	30	70	0	0	0
15	動畫繪製檢討3	30	70	0	0	0
16	合圖與剪輯	30	70	0	0	0
17	音效與配樂	30	70	0	0	0
18	期末團隊動畫作業發表	30	70	0	0	0