

[重新查詢](#)[友善列印](#)

0971學期 課程基本資料

| | | | |
|---------|---------|---------|---|
| 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 | 周玟慧 | 開課期間 | 一學期 |
| 人數上限 | 61 人 | 已選人數 | 62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07節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

教學綱要

一、教學目標(Objective)

本課程的教學目標在於經由設計實務練習，學會2D動畫獨立製片的能力。其中包含動畫製作的前期企劃、中期的動畫設計、以及後製的整合與輸出等等。由了解目前動畫產業的概況，觀摩各種成功的動畫類型，分析動畫角色的表演技法，培養創意的發想、建立獨立製片的能力。

二、先修科目(Pre Course)

三、教材內容(Outline)

本課程主要學習2D動畫的製作，透過多種動畫設計的概念與方法，一方面學習動畫製作軟體，另一方面結合動畫企劃與劇情與腳本的設計，將創意具體化。整個學期的課程除了必須學會動畫基本原理、動畫製作的企劃與創意管理、以及數種2D動畫的製作軟體與動畫之外，學期末時必須要能

四、教學方式(Teaching Method)

本課程主要分成三種上課方式輪流進行：A. 授課講解 B. 動畫創作教學以及 C. 作品進度討論與評析。A. 授課講解：主要透過動畫創作理論與動畫創作案例的分析與討論，培養同學動畫創作基本知識與欣賞能力。B. 動畫創作教學：主要經由數種動畫創作的軟體教學，建立同學製作動

五、參考書目(Reference)

| | | |
|------------|---|-----|
| 2008/9/16 | 一、課程介紹：(9/16) | 周玟慧 |
| 2008/9/23 | 二、動畫的分類與定義概述與製作方法簡介：(9/23) 1.前置企劃 2.動畫製作概論3.後期製作 | 周玟慧 |
| 2008/9/30 | 三、動畫原理(9/30)： | 周玟慧 |
| 2008/10/7 | 四、動畫影片賞析(10/7)： | 周玟慧 |
| 2008/10/14 | 五、動畫的前製企劃工作(一)(10/14)： | 周玟慧 |
| 2008/10/21 | 六、動畫的前製企劃工作(二)(10/21)： | 周玟慧 |
| 2008/10/28 | 七、動畫的前製企劃工作(三)(10/28)： | 周玟慧 |

| | | |
|-----------------|---------------------------------------|-----|
| 六、教學進度(Syllabi) | 2008/11/4 八、動畫的前製企劃工作(四)(11/4) : | 周玟慧 |
| | 2008/11/11 九、動畫繪製--畫面構圖與原畫(11/11) : | 周玟慧 |
| | 2008/11/18 十、期中考週 | 周玟慧 |
| | 2008/11/25 十一、動畫繪製—動畫效果製作(一)(11/25) : | 周玟慧 |
| | 2008/12/2 十二、動畫繪製—動畫效果製作(二)(12/2) : | 周玟慧 |
| | 2008/12/9 十三、實驗性動畫賞析(12/9) : | 周玟慧 |
| | 2008/12/16 十四、後期作業--剪輯(12/16) : | 周玟慧 |
| | 2008/12/23 十五、後期作業--配音與配樂(12/23) : | 周玟慧 |
| | 2008/12/30 十六、後期作業--轉檔與輸出(12/30) : | 周玟慧 |
| | 2009/1/6 十七、期末發表(1/6) | 周玟慧 |
| | 2009/1/13 十八、繳交期末作業(1/13) | 周玟慧 |

七、評量方式(Evaluation)

1. 平時成績：包含每週規定作業與上課作業發表與討論50% 2. 上課表現：上課態度與課程參與情形15% 3. 期末發表：期末動畫作品35% 4. 出席：每次上課必點名，每次上課點名次數不固定，全勤總成績加五分，缺課(含病假、事假與公假)三次以內不扣分，缺課第四次扣總成績十分

八、講義位址(<http://>)

九、教育目標

重新查詢