

重新查詢

友善列印

### 0981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	陳勇國	開課期間	一學年之上學期
人數上限	65 人	已選人數	63人

### 起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / H607 / 星期二第05節  
第1週 / 第18週 / H607 / 星期二第06節  
第1週 / 第18週 / H607 / 星期二第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

本課程的目 1. 透過此學習課程，學會動畫技巧與原理，並製作出簡單的動畫，學習動畫製作流程與規劃。 2. 動畫基本概念演練，由基本的動畫原理開始到簡單幾何造型的動畫練習，了解動畫的作法與Flash的搭配應用。 3. 進階的動畫技巧與動畫製作觀念，透過進階的動作分解，與常用動作的製作解析，也讓學生輕易的畫出更流暢更富創意的動作。 4. 實作的過程，了解動畫製作的流程與小組TEAM WORK配合，熟悉設計腳本、角色設定、分鏡等前製工作，製作出屬於自己的動畫短片。

#### 一、教學目標(Objective)

#### 二、先修科目(Pre Course)

#### 三、教材內容(Outline)

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/人物造形的設計方法 □ 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、教學方式(Teaching Method)

#### 五、參考書目(Reference)

每堂課之後會有指定一些讀物，在下一堂課開始之前必須讀完。

2009/9/15 動畫演進概述與網路應用

2009/9/22 Flash基礎入門操作：(a)瞭解Flash的操作環境(b)Flash動畫製作原理

2009/9/29 動畫的分類與定義概述與製作方法簡介：製作工具與分鏡率表

	2009/9/29	的使用介紹
	2009/10/6	重量與彈性 / 繪製跳躍的球
	2009/10/13	立體動畫的製作分析
	2009/10/20	角色動畫的風格與解析
	2009/10/27	繪製走路的人
六、教學進度(Syllabi)	2009/11/3	實作第一個Flash動畫；設定文件屬性、幾何繪圖工具的應用、色彩的設定、元件的應用、濾鏡的套用、文字的處理
	2009/11/10	移動與形狀動畫；基本原理及英文字母動畫製作(1)
	2009/11/17	期中作業發表
	2009/11/24	移動與形狀動畫
	2009/12/1	移動、旋轉補間動畫
	2009/12/8	導引線動畫應用
	2009/12/15	遮色片應用
	2009/12/22	虛擬角色的設定與創作
	2009/12/29	模擬鏡頭運動的背景製作技巧
	2010/1/5	動畫與分鏡
	2010/1/12	臉部的表情與設定
七、評量方式(Evaluation)	1. 平時作業八次，每次滿分五分，共計四十分。2. 學期總作業兩次，分爲中期末，滿分各廿分。3. 另會有課堂作業，作爲平常分數，凡三次未交者將扣考（扣學業分數）。4. 學業分數含平時作業和學期總作業，共計80%；平常分數佔20%。5. 作業遲交，對折計分。6. 學生有義務觀看教學網站最新公告、接收課程群組郵件，所有公告（含成績）發佈五天後視同所有人都已知悉。學生若因未上網、未收信而影響權益，後果自負。	
八、講義位址(http://)		
九、教育目標		

重新查詢