

# 南臺科技大學 106 學年度第 1 學期課程資訊

|                |   |
|----------------|---|
| 課程代碼           | J0D34E01  |
| 課程中文名稱         | 基礎數位 2D 原動畫技巧   |
| 課程英文名稱         | Basic 2D Digital Animation Technique  |
| 學分數            | 3.0   |
| 必選修            | 選修  |
| 開課班級           | 四技動畫二甲  |
| 任課教師           | 劉淳泓   |
| 上課教室(時間)       | 週四第 1 節(T0807)<br>週四第 2 節(T0807)<br>週四第 3 節(T0807)  |
| 課程時數           | 3   |
| 實習時數           | 0   |
| 授課語言 1         | 華語  |
| 授課語言 2         |   |
| 輔導考照 1         |   |
| 輔導考照 2         |   |
| 課程概述           | 此課程為應用數位工具進行 2D 動畫腳本創作  |
| 先修科目或預備能力      | 2D 動畫基礎   |
| 課程學習目標與核心能力之對應 | <p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標<br/>-----</p> <p>1.運用數位工具進行創作，--，3 數位設計技能<br/>2.培養腳本、分鏡、用鏡頭說故事之能力，--，4 手繪設計技能<br/>3.培養故事創意之構想能力，--，5 行銷企劃<br/>4.培養故事創意之構想能力，--，6 創意思考<br/>5.熟悉英文之操作介面、且國內教材並不多見，國外免費網路教材眾多且部分為影音教材，可間接培養外文能力。--，7 外文應用<br/>6.動畫創作仰賴不同專長之同學合作，可從中培養團隊合作工作之精神，--，10 團隊合作</p> |
| 中文課程大綱         | 操作介面<br>相關資源的匯入<br>腳本與分鏡<br>攝影機運動   |
| 英/日文課程大綱       |   |
| 課程進度表          | 一、2D 原動畫技巧演練<br>二、數位工具使用  |

|           |   |
|-----------|---|
|           | 三、專案練習  |
| 教學方式與評量方法 | <p>※課程學習目標，教學方式，評量方式</p> <p>-----</p> <p>運用數位工具進行創作，實作演練課堂講授，實作實作實作<br/>         培養腳本、分鏡、用鏡頭說故事之能力，課堂講授，實作<br/>         培養故事創意之構想能力，實作演練，實作<br/>         培養故事創意之構想能力，實作演練，實作<br/>         熟悉英文之操作介面、且國內教材並不多見，國外免費網路教材眾多且部分<br/>         為影音教材，可間接培養外文能力。，實作演練，實作<br/>         動畫創作仰賴不同專長之同學合作，可從中培養團隊合作工作之精神，實作<br/>         演練，實作</p> |
| 指定用書      | <p>書名：動畫基礎技法<br/>         作者：Richard Willams<br/>         書局：龍溪圖書<br/>         年份：2012<br/>         ISBN：978-986-7022-54-7<br/>         版本：</p>   |
| 參考書籍      |   |
| 教學軟體      | TV Paint  |
| 課程規範      | 需自備透寫台、動畫尺、動畫紙  |