

# 南臺科技大學 108 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	李婉貞
上課教室(時間)	週五第 1 節(T0807) 週五第 2 節(T0807) 週五第 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	此課程為應用光桌工具進行 2D 動畫動作練習
先修科目或預備能力	
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 -----</p> <p>1.運用數位工具進行創作，--，3 數位設計技能 2.培養腳本、分鏡、用鏡頭說故事之能力，--，4 手繪設計技能 3.培養故事創意之構想能力，--，5 行銷企劃 4.培養故事創意之構想能力，--，6 創意思考 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 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	2D 動畫簡介 2D 動畫基礎練習 2D 動畫角色練習 2D 動畫特效練習
英/日文課程大綱	Introduction to 2D animation 2D animation basic exercises

	<p>2D animated character practice</p> <p>2D animation effects exercises</p>
課程進度表	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 動畫製作流程、2D 動畫原理原則</li> <li>2. 動態基礎原理與物體運動練習、角色走路應用（基礎）</li> <li>3. 原動畫基礎原理與練習、角色走路應用（一）</li> <li>4. 角色走路應用（二）</li> <li>5. 角色走路應用（三）</li> <li>6. 角色跑步應用（四）</li> <li>7. 角色跑步應用（五）</li> <li>8. 角色跑步應用（六）</li> <li>9. 期中考、角色轉頭應用（七）</li> <li>10. 角色跳遠應用（八）</li> <li>11. 角色擊物應用（九）</li> <li>12. 角色吊單槓應用（十）</li> <li>13. 動物跑步應用（十一）</li> <li>14. 動物走路應用（十二）</li> <li>15. 鳥類飛行應用(十三)</li> <li>16. 旗幟飄、石頭入水應用（十四）</li> <li>17. 揮扇動作應用（十五）、期末作品彙整</li> <li>18. 期末考</li> </ol> <p>◎以上進度內容得視實際情況作適當調整。</p>
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，實作          培養腳本、分鏡、用鏡頭說故事之能力，實作演練，實作          培養故事創意之構想能力，啟發思考，作業作業          培養故事創意之構想能力，實作演練，作業作業          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。，實作演練，實作          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          演練，實作</p>
指定用書	<p>書名：專業動畫師講座-生動描繪人物全方位解析</p> <p>作者：室井康雄</p> <p>書局：瑞昇文化</p> <p>年份：2018</p> <p>ISBN：9789864012626</p> <p>版本：初版</p>
參考書籍	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 室井康雄著，涂紋凰譯，《專業動畫師講座-生動描繪人物全方位解析》，</li> </ol>

	<p>瑞昇文化，2018。</p> <p>2. Chris Webster 著，杜曉莹/商忱譯，《動畫-角色的運動和動作》，六合出版社，2011。</p> <p>3. Sergi Camara 著，縱橫翻譯社譯，《動畫繪製技法大全》，新形象出版，2006。</p> <p>4. Richard Williams 著，徐小燕企劃，《動畫基礎技法》，台北：龍溪圖書，2004。</p> <p>5. Muybridge, Eadweard. The Human Figure in Motion, New York: Dover Publications, Inc, 1955.</p>
教學軟體	Photoshop
課程規範	學生須準備光桌(燈箱)等相關動畫繪圖用具及紙材，以練習基本動畫繪圖能力，於每次課堂完成基本單元作業練習，開學第一週必須到課，以了解學期課程內容。