朝陽科技大學 095學年度第2學期教學大綱
Production of 2D Animation 2D動畫製作

當期課號	1876	Course Number	1876
授課教師	黃斿棣	Instructor	HUANG,YU DI
中文課名	2D動畫製作	Course Name	Production of 2D Animation
開課單位	傳播藝術系(四日)一A	Department	
修習別	選修	Required/Elective	Elective
學分數	3	Credits	3
課程目標	1.使學生了解瞭解2D動畫製作的過程及知識(知識) 2.能具備2D動畫製作之能力(技能) 3.能具備2D動畫製作之專業態度(態度) 4.能了解3D電腦動畫製作(其他)	Objectives	Introduction of basic 2D animation and 3D animation, Students can understand the difference between 2D animation and 3D animation and have ability to make a 2D animation about 1 minute. It's a course that connects to the course "3D animation production". The course includes both animation theory and production.
教材	書名 ISBN 作者 書號 書局 (1). Flash8動畫設計應用集 9867529863 鄭苑鳳 9867529863 金禾 出版日期：2006年6月 (2). Flash8動畫玩家私房教師 9861490485 黃華育 9861490485 金禾 出版日期：2006年6月 (3).Maya 魂 9867529863 廖一庭 9867529863 上奇 (4).Learning Maya Transtration 9861490485 洪正隆 9861490485 金禾 這些書能在各電腦圖書書店找到,所有學生可依自己的需求購買或租借。 空白CD or DVD 燒錄片。 隨身碟。 磁碟片。 行動式USB外接2.5吋硬碟。 筆記本以記錄上課重點。	Teaching Materials	一、Teaching Materials Book：Flash8動畫設計應用集 Writter：鄭苑鳳 Publisher：金禾資訊 Publish Date：2006/6 Book：Flash8動畫玩家私房教師 Writter：黃華育 Publisher：金禾資訊 Publish Date：2006/6 (3).Book：Maya 魂 9867529863 廖一庭 9867529863 上奇 Publish Date：2006/6 (4).Learning Maya Transtration 9861490485 洪正隆 9861490485 金禾 Publish Date：2006/6 All those books you can find in the bookstore or liberary,Students can buy it or rent it by your own thoughts. You will need to bring empty CDR,DVDR,Disk,or 2.5 USB Hard disk when you have class and record your files after it.
成績評量方式	這個課程將要求學生繳交每週的習作作業(以當週所交授之課程內容爲作業題目).這個部分將計算30%的學期成績.此外還有期中考作業(繳交20秒3D或2D數位創作影片)這個部分將計算30%的學期成績.期末考作業(繳交 30秒 3D或2D數位創作影片及3~5頁打字創作說明,簡易圖畫故事腳本,須有封面並裝訂) 這個部分將計算40%的學期成績.(經審查評分不合格者,講師將予以退件.) 出席的觀念也將計算於學生的學期成績,這部分並不僅只是表示你必須出現在課堂上.而且必須1.必須準時.2.必須上完課.3.必須準時繳交作業.4.必須準備並研讀本週將交授的課程. 這個部分將計算30%的學期成績. In Summary,學生學期分數將依據: 每週的習作作業 25%學期成績 期中考作業 30%學期成績 期末考作業 40%學期成績 學生課堂及出席表現 5%學期成績 每週的習作作業必須準時繳交,上課時	Grading	This course will ask students to bring your assignments each week. The assignment cover what we have teach .This part will count 30% your final grades.Middle exame will count 30% your final grades.Final exame will count 40% your final grades.And your attend will also affect your final grades.

	由網路或儲存媒體繳交.遲交將導致扣分. 例如:星期一要交之作業,於星期二交,扣十分.星期三,扣二十分.超過一週60分計. 期中,期末考作業遲交不予記分.(除非有不可抗拒之因素.) 缺席將影響學生課堂及出席表現學期成績,缺席超過3次該項成績不予計分. 病假需出具醫師證明,事假需於前一週向講師報備. 兩次晚到及早退視同一次缺席. 上課中請讓行動電話保持靜音.(緊急電話請至教室外接聽) 上課中請勿飲食.(午餐及晚餐除外) 上課中若需喝水及上廁所,請自行於最短時間內完成.(不用舉手報備) 歡迎問問題,請舉手發問,最笨的問題就是你不問問題.		
教師網頁	2D動畫製作by Ted		
教學內容	由於時代與科技的演進，傳統手繪賽璐璐動畫製作也逐漸由電腦動畫軟體製作所取代。2D動畫製作這個課程，將介紹目前電玩及動畫事業所廣泛使用的數位動畫軟體 Flash，Maya，3DMax，以及數位影片後製特效合成軟體-Aftereffect。並藉由嘗試使用電腦來練習動畫製作及特效合成以了解其概念。 本課程亦將介紹網路多媒體軟體Flash在3D互動網頁之應用及Premiere Pro 1.5，Aftereffect各軟體間，於製作動畫及網頁間之運用過程。 學生在本課程結束後將學會如何: • 操作動畫軟體。 • 製作3D互動式網頁。 • 擷取數位影片。 • 非線性剪輯影片。 • 上字幕.製造數位影片特效或片頭製作。 • 最後把數位影片上網,將數位影片製成VCD 或DVD 光碟。	**Syllabus**	In this course,students will learn 1.How to use Flash8，Maya，3Dmax. 2.How to make 3D or 2D animation. 3.How to translate the film into digital film. 4.How to use non-linner direct system. 5.How to publish your animation onto website.

尊重智慧財產權，請勿非法影印。