國立勤益科技大學通識教育學院

115 學年度 2 學期 教學大綱

部別	■日間部 □進修部 □推廣部	學制	■四技 □二技 □二專
授課教師	蘇智偉	教師學歷	大葉大學 造形藝術學系 碩士
教師經歷	國立勤益科技大學基礎通識教育中心暨文化創意事業系助理教授、弘光科技大學、建國科技大學、環球科技大學兼任兼任助理教授	教師級職	助理教授
科目名稱(中)	動畫藝術與科技		
科目名稱(英)	Animation and Technologies		
開課單位	□基礎通識教育中心 ■博雅通識教育中心	學分/學時數	2/2
領域	☐人文藝術 ☐社會科學 ■自然科技		
優質課程類別	■一般課程、□智慧財產權、□內涵式服務學習課程、□性別平等、□綠色課程 □創新、創意課程、□工作（職場）倫理課程、□工具機技術研發 創新、創意課程定義：課程目標為「激發學生獨特的想像與創意思考，透過企劃與執行以創新模式解決實際問題。」		
科目與通識核心能力關聯	■知識統整能力 30 % ■創意思維能力 30 % ☐溝通表達能力 ____% ■美感鑑賞能力 40 % ☐邏輯推理能力 ____% ☐法治思辨能力 ____% ☐博通宏觀能力 ____% ☐倫理關懷能力 ____% (核心能力定義請參見附件一，請選擇 2~3 項相關程度較高之核心能力)		

科目屬性	□核心課程　□跨領域課程(須符合附件二定義，並請勾選下一欄) □生活性課程 ■學術性課程 □通論性課程　□經典性課程 (屬性定義請參見附件二，可複選)
跨領域課程	■人文藝術領域：50%(請填寫所跨之本領域之學科及百分比) □社會科學領域：(請填寫所跨之本領域之學科及百分比) ■自然科技領域：50%(請填寫所跨之本領域之學科及百分比) (以上總和百分比須達 100%)
教科書	自編教材
參考書目	動畫技巧百科、影響雜誌、動畫藝術
教學目標	動畫不是只有娛樂的功能，動畫是一種視聽媒體，如果能適當地運用，對於學習成效的提升應該會有所幫助。動畫的形式內容來分析，一部完整的動畫，便包含視覺影像、音樂、劇情等元素，正好涵蓋藝術人文領域三個面向的特點，無論鑑賞或創作，皆可幫助「表達、溝通與分享」能力的培養。本課程透過階段性規劃，採用循序漸進的教學方式，使學員瞭解動畫的製作過程，培養學員成為動畫製作人才的興趣。透過分析動畫作品劇情內容，使學員瞭解動畫故事的意念傳達，提升學員的溝通表達能力，並培養動畫故事編劇人才。透過動畫內容的探討與賞析，及各個導演在動畫運鏡特色分析，培育未來的動畫導演種子人才。
評量方式	量化：出席(10%) 作業(20%) 平時考(　) 期中考(30%) 期末考(40%) 質化：(請敘述非筆試之評量方式)

內容綱要	一、動畫的定義，卡通動畫的發展史，美、日動畫的發展，及台灣動畫的發展環境介紹 二、動畫的製作介紹（一），企畫、人物設計、背景設計、色彩設計、腳本、動作設定及音樂設定 三、動畫的製作介紹（二），分鏡、原畫、動畫、上色、背景作畫、攝影、配音、錄音、剪接、試映 四、動畫製作人員工作執掌解介紹 五、各種不同種類動畫介紹：傳統動畫、定格動畫、黏土動畫、混合媒材動畫、電腦動畫、3D 動畫，各類型經典動畫片段賞析。 六、日本動畫名導演宮崎駿代表作品賞析及觀賞後對作品的報告分析探討，1.風之谷，2.神隱少女，3.神隱少女的製作過程花序介紹。 七、美國迪士尼經典動畫賞析及觀賞後對作品的報告分析探討，1.小美人魚，2.勇闖黃金城，3. 太空戰士 八、台灣、中國、香港經典動畫賞析及觀賞後對作品的報告分析探討，1.梁祝，2.青春戰士，3.牧笛，4.火童，5.不射之射，6.小倩。 九、韓國、日本經典動畫賞析及觀賞後對作品的報告分析探討，1.晴空戰士，2.王立宇宙軍，3.機動警察。
教學方式	課程講授 心得報告分討論與分享

創新教學 活動設計	(若有的話，請敘述本科目融入那些創新的教學活動設計)

科目進度與內容 (勿只填寫單元名稱，請簡述內容)			
週次	教 學 內 容 ※申請跨領域課程時，將特別針對教學內容細節審核，請詳細說明，以作為審核依據	備註 (課程活動與作業) ※請務必填寫	※若勾選「跨領域課程」請標註每週次涵蓋領域，可複選
1	課程介紹 動畫的定義，卡通動畫的發展史		■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
2	各種不同種類動畫介紹： 傳統動畫、定格動畫、黏土動畫、混合媒材動畫、電腦動畫、3D動畫，各類型經典動畫片段賞析。	隨堂測驗	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
3	動畫的製作（一） 企畫、人物設計、背景設計、色彩設計、腳本、動作設定及音樂設定		■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
4	動畫的製作（二） 分鏡、原畫、動畫、上色、背景作畫、攝影、配音、錄音、剪接、試映		■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域

5	動畫製作人員工作執掌介紹： 動畫製作分工非常細。例如小資本的電視作品，常有一人身兼數職的情形，但是職務必須劃分清楚，才能減少工作協調上的困難。	隨堂測驗	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
6	宮崎駿代表作品，日本動畫名導演宮崎駿代表作品賞析及觀賞後對作品的報告分析探討： 1.風之谷	心得報告	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
7	宮崎駿代表作品，日本動畫名導演宮崎駿代表作品賞析及觀賞後對作品的報告分析探討： 2.神隱少女	心得報告	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
8	日本動畫作品賞析及觀賞後對作品的報告分析探討：3.沈默的艦隊　，4.銀河英雄傳說	心得報告	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
9	期中考		■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
10	美國迪士尼動畫 迪士尼經典動畫賞析及觀賞後對作品的報告分析探討：1.小美人魚	心得報告	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
11	美國迪士尼動畫 迪士尼經典動畫賞析及觀賞後對作品的報告	心得報告	■人文藝術領域 □社會科學領域

	分析探討：2.勇闖黃金城		■自然科技領域
12	美國迪士尼動畫 迪士尼經典動畫賞析及觀賞後對作品的報告 分析探討：3.太空戰士	心得報告	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
13	台灣經典動畫賞析 台灣經典動畫賞析及觀賞後對作品的報告分 析探討：1.梁祝，2.青春戰士	心得報告	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
14	中國經典動畫賞析 中國經典動畫賞析及觀賞後對作品的報告分 析探討：1.牧笛，2.火童，3.不射之射	心得報告	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
15	香港經典動畫賞析 香港經典動畫賞析及觀賞後對作品的報告分 析探討：1.小倩	心得報告	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
16	韓國經典動畫賞析 韓國經典動畫賞析及觀賞後對作品的報告分 析探討：1.晴空戰士， 2.五尾狐	心得報告	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
17	法國經典動畫賞析 法國經典動畫賞析及觀賞後對作品的報告分 析探討：1.王子與公主， 2.佳麗村三姊妹	心得報告	■人文藝術領域 □社會科學領域 ■自然科技領域
18	期末考		■人文藝術領域 □社會科學領域

			■自然科技領域

請遵守智慧財產權觀念，不得非法影印

附件一 核心能力定義

核心能力	定義與說明
A. 知識統整能力	學生能在各種知識與文化脈絡中，尋得恆久不變的價值觀，並將此價值觀融入其生活，進而認識、欣賞、尊重與珍惜生命的意義。
B. 創意思維能力	學生能認知各知識領域與多元文化間的差異處與鏈結點，進而具備跨領域思維與評判能力，使其能在固有的架構中，呈現嶄新的創造力。
C. 溝通表達能力	學生能釐清自我思想，並藉由正確且清楚的語文表達理念，以建立與他人良好的溝通。
D. 美感鑑賞能力	學生能認知、接收並傳達多元藝術美感，具備敏銳的鑑賞能力，並運用在不同領域的統整中。
E. 邏輯推理能力	學生能依據自身認知和客觀事實，運用邏輯分析與量化推理，進行反思與論證，進而做出合理判斷。
F. 法治思辨能力	學生能正確認知人權、民主、與法治之互動關聯，進行獨立思辨與論辯且基於人本關懷精神，以確立其自身與社會群體之關係。
G. 博通宏觀能力	學生能以基礎知識為本，培養前瞻性的觀點並開拓宏博的視野，以建立整全之人生觀。
H. 倫理關懷能力	學生能認知自身與所處環境的關係，並進而願意以己身之力與專業知識參與社會與環境的改造，提升正向能量。

附件二 課程屬性定義

核心課程：全校性共同必修之通識課程。

跨領域課程：課程內容須跨人文藝術/社會科學/自然科技三領域其中之二項以上。課程須有一主領

域，其授課內容須達 60%以上，上限為 70%以下。(依 110 年 4 月 7 日 109-2 博雅通識中心第 1 次教評會議決議)

生活性課程：課程重點強調知識應用與人類生活相關之課程。

學術性課程：課程重點偏重理論發展之脈絡、思想之沿革、與歷史文化背景之因素。

通論性課程：針對特定領域或時代的知識與思想做綜觀性的介紹，與廣博性的探討。

經典性課程：針對特定領域或時代具有代表性的人物、思想、典籍做較為深入之探討、剖析、或導讀。