

淡江大學 101 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	2 D 繪圖與動畫製作	授課 教師	陳彥智 CHEN,YEN-CHIH
	2D GRAPHICS DESIGN AND ANIMATION PRODUCTION		
開課系級	教科二A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TDTXB2A		
系（所）教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
系（所）核心能力			
<p>A. 能熟悉教學原理與策略。</p> <p>B. 能應用教學設計方法。</p> <p>C. 能具備教育資料分析的能力。</p> <p>D. 能理解數位學習理論與方法。</p> <p>E. 能具備數位學習教材製作的能力。</p> <p>F. 能具備基礎程式應用的能力。</p> <p>G. 能根據專案需要設計與發展數位學習教材。</p> <p>H. 能具備人力資源專案開發與應用的能力。</p> <p>I. 能具備團隊合作與溝通的能力。</p>			
課程簡介	本課程在介紹2D動畫軟體“Flash”。學生可以在課堂上學習到視覺效果的運用及動畫產生的方法。		
	This course introduces the software of 2D animation- “Flash”. Students can learn to use vision effect and make up animation from this course.		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	學生能產生逐格動畫	Students will be able to make up stop-motion animation.	P6	EG
2	學生能運用視覺效果	Students will be able to use vision effect.	C3	EG
3	學生能繪製動畫分鏡腳本	Students will be able to set the storyboard of animation .	C6	EG
4	學生能設定動畫效果	Students will be able to set the effect of animation.	P6	EG
5	學生能依內容需求創作2D動畫	Students will be able to make 2D animation by requiring of contents.	C6	EG

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	學生能產生逐格動畫	實作	實作
2	學生能運用視覺效果	實作	實作
3	學生能繪製動畫分鏡腳本	實作	實作
4	學生能設定動畫效果	實作	實作
5	學生能依內容需求創作2D動畫	實作	實作

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	
◇ 洞悉未來	
◆ 資訊運用	
◇ 品德倫理	
◇ 獨立思考	
◇ 樂活健康	
◇ 團隊合作	
◆ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/09/10~ 101/09/16	學期計畫	
2	101/09/17~ 101/09/23	照片編修、合成 (資料整合與功能複習)	
3	101/09/24~ 101/09/30	風格介紹與營造 (濾鏡的運用)	
4	101/10/01~ 101/10/07	漫畫概念 (人物與角色的設定與繪製)	
5	101/10/08~ 101/10/14	漫畫概念 (背景與視點的繪製與營造)	
6	101/10/15~ 101/10/21	漫畫概念 (著色、構圖與畫面整合)	
7	101/10/22~ 101/10/28	gif動畫的製作 (形變、位移、變色)	
8	101/10/29~ 101/11/04	gif動畫的製作 (單格與關節動畫)	
9	101/11/05~ 101/11/11	腳本設定與計畫 (劇情、人物設定與分鏡)	
10	101/11/12~ 101/11/18	期中考試週	
11	101/11/19~ 101/11/25	Flash的繪製原理、元件設定與PHOTOSHOP的整合	
12	101/11/26~ 101/12/02	動畫表現設定 (位移、變形與文字動畫)	

13	101/12/03~ 101/12/09	動畫表現設定 (遮罩、單格與關節動畫)	
14	101/12/10~ 101/12/16	畫面整合 (質感、風格表現與賓主關係營造)	
15	101/12/17~ 101/12/23	音效整合	
16	101/12/24~ 101/12/30	專題實作	
17	101/12/31~ 102/01/06	專題發表	
18	102/01/07~ 102/01/13	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本			
參考書籍			
批改作業 篇數		篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)	
學期成績 計算方式		◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉： %	
備 考		「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。	