

淡江大學 103 學年度第 1 學期課程教學計畫表

| | | | |
|--|---|----------|-------------------|
| 課程名稱 | 2D動畫 | 授課 教師 | 賴惠如 HUI-JU LAI |
| | 2D ANIMATION | | |
| 開課系級 | 資傳二A | 開課 資料 | 選修 單學期 2學分 |
| | TAIXB2A | | |
| 系（所）教育目標 | | | |
| <p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以建立學生專業素養的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播學理與實務技能，並透過業界實習與產學合作計畫，以提升學生實務能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學的認知與探索，以激發學生創意思考的能力。</p> <p>四、深化專業倫理：教導學生資訊傳播的專業倫理，以培養學生重視社會責任的能力。</p> | | | |
| 系（所）核心能力 | | | |
| <p>A. 能理解資訊傳播基本學理。</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>D. 能善用美學知識與創造力。</p> <p>E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。</p> <p>F. 能企劃與執行資訊傳播專案。</p> | | | |
| 課程簡介 | 以實務製作方式介紹2D動畫的編劇、製作原理、流程、美學、技術與應用。 | | |
| | This course focuses on 2D animation production including script writing, design theory, production processes, aesthetics ,and technology. | | |

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 | 讓學生瞭解動畫設計與製作原理 | Students can understand animation design process and theory. | C2 | C |
| 2 | 藉由觀摩動畫作品培養學生藝術賞析的能力 | Students can develop the ability of artistic appreciation. | C5 | D |
| 3 | 培訓學生實際動畫製作的技巧 | Train students the skill of animation production. | P6 | C |

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 | 讓學生瞭解動畫設計與製作原理 | 講述、實作 | 實作 |
| 2 | 藉由觀摩動畫作品培養學生藝術賞析的能力 | 講述、討論 | 報告 |
| 3 | 培訓學生實際動畫製作的技巧 | 講述、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 | 培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。 |
| ◆ 資訊運用 | 熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。 |
| ◆ 洞悉未來 | 瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。 |
| ◇ 品德倫理 | 了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。 |
| ◆ 獨立思考 | 鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。 |
| ◆ 樂活健康 | 注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。 |
| ◆ 團隊合作 | 體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。 |
| ◇ 美學涵養 | 培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。 |

授課進度表

| 週次 | 日期起訖 | 內容 (Subject/Topics) | 備註 |
|----|-------------------------|--------------------------------|----|
| 1 | 103/09/15~ 103/09/21 | 課程介紹(教學目的、教學進度、評分方式、作業說明) | |
| 2 | 103/09/22~ 103/09/28 | 動畫藝術概論 | |
| 3 | 103/09/29~ 103/10/05 | 動畫製作流程、Adobe After Effects軟體介紹 | |
| 4 | 103/10/06~ 103/10/12 | 動畫基礎訓練(一)：抽象造形與律動 | |
| 5 | 103/10/13~ 103/10/19 | 動畫基礎訓練(二)：自然運動與音效 | |
| 6 | 103/10/20~ 103/10/26 | 動畫基礎訓練(三)：擬真V.S.誇張化卡通表現 | |
| 7 | 103/10/27~ 103/11/02 | 角色設計原理與律動 | |
| 8 | 103/11/03~ 103/11/09 | 運鏡與分鏡腳本 | |
| 9 | 103/11/10~ 103/11/16 | 期中作業提案 | |
| 10 | 103/11/17~ 103/11/23 | 期中考試週 | |
| 11 | 103/11/24~ 103/11/30 | 期中作業發表 | |
| 12 | 103/12/01~ 103/12/07 | 動畫故事編劇、作品欣賞 | |

| | | | |
|--------------|---|--------|--|
| 13 | 103/12/08~ 103/12/14 | 綜合媒材應用 | |
| 14 | 103/12/15~ 103/12/21 | 綜合媒材應用 | |
| 15 | 103/12/22~ 103/12/28 | 期末作業提案 | |
| 16 | 103/12/29~ 104/01/04 | 動畫作品觀摩 | |
| 17 | 104/01/05~ 104/01/11 | 期末作業發表 | |
| 18 | 104/01/12~ 104/01/18 | 期末考試週 | |
| 修課應 注意事項 | 除公假、喪假、病假、婚假、產假外，缺課三次即扣考，本學期成績一律不及格。 | | |
| 教學設備 | 電腦、投影機 | | |
| 教材課本 | | | |
| 參考書籍 | 精通Flash動畫設計-Q版角色繪畫與場景設計 / 智豐工作室編著 / 佳魁精通、Flash動畫設計-運動規律與動作設計 / 智豐工作室編著 / 佳魁、精通Flash動畫設計-腳本、分鏡設計與典型案例 / 智豐工作室編著 / 佳魁精通Flash動畫設計-腳本、分鏡設計與典型案例 / 智豐工作室編著 / 佳魁 | | |
| 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：30.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆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/CS/main.php 〉業務連結「教師教學計畫表上傳下載」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。 | | |