

淡江大學 104 學年度第 1 學期課程教學計畫表

|                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                           |          |                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-------------------|
| 課程名稱                                                                                                                                                                                         | 2D 動畫                                                                                                                                     | 授課<br>教師 | 賴惠如<br>HUI-JU LAI |
|                                                                                                                                                                                              | 2D ANIMATION                                                                                                                              |          |                   |
| 開課系級                                                                                                                                                                                         | 資傳二 A                                                                                                                                     | 開課<br>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.   | C4   | 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、賞析    | 報告   |
| 2  | 藉由觀摩動畫作品培養學生藝術賞析的能力 | 講述、討論、賞析 | 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  | 104/09/14~<br>104/09/20 | 課程介紹(教學目的、教學進度、評分方式、作業說明)      |    |
| 2  | 104/09/21~<br>104/09/27 | 動畫藝術概論                         |    |
| 3  | 104/09/28~<br>104/10/04 | 動畫製作流程、Adobe After Effects軟體介紹 |    |
| 4  | 104/10/05~<br>104/10/11 | 動畫基礎訓練(一)：抽象造形與律動              |    |
| 5  | 104/10/12~<br>104/10/18 | 動畫基礎訓練(二)：自然運動與音效              |    |
| 6  | 104/10/19~<br>104/10/25 | 動畫基礎訓練(三)：擬真V.S.誇張化卡通表現        |    |
| 7  | 104/10/26~<br>104/11/01 | 角色設計原理與律動                      |    |
| 8  | 104/11/02~<br>104/11/08 | 運鏡與分鏡腳本                        |    |
| 9  | 104/11/09~<br>104/11/15 | 期中作業提案                         |    |
| 10 | 104/11/16~<br>104/11/22 | 期中考試週                          |    |
| 11 | 104/11/23~<br>104/11/29 | 期中作業發表                         |    |
| 12 | 104/11/30~<br>104/12/06 | 動畫故事編劇、作品欣賞                    |    |

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                         |        |  |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|--|
| 13           | 104/12/07~<br>104/12/13                                                                                                                                                                                                                                                 | 綜合媒材應用 |  |
| 14           | 104/12/14~<br>104/12/20                                                                                                                                                                                                                                                 | 綜合媒材應用 |  |
| 15           | 104/12/21~<br>104/12/27                                                                                                                                                                                                                                                 | 期末作業提案 |  |
| 16           | 104/12/28~<br>105/01/03                                                                                                                                                                                                                                                 | 動畫作品觀摩 |  |
| 17           | 105/01/04~<br>105/01/10                                                                                                                                                                                                                                                 | 期末作業發表 |  |
| 18           | 105/01/11~<br>105/01/17                                                                                                                                                                                                                                                 | 期末考試週  |  |
| 修課應<br>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<br>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<br>計算方式 | ◆出席率： 10.0 %   ◆平時評量：30.0 %   ◆期中評量：30.0 %<br>◆期末評量：30.0 %<br>◆其他〈 〉：        %                                                                                                                                                                                          |        |  |
| 備 考          | 「教學計畫表管理系統」網址： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php">http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php</a> 〉業務連結「教師教學計畫表上傳下載」進入。<br><b>※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。</b> |        |  |