

淡江大學 105 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P	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TAIXB2P		
系（所）教育目標			
<p>一、強化專業知識與倫理。</p> <p>二、訓練實務知能與技能。</p> <p>三、開發創意思維與潛能。</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	105/09/12~ 105/09/18	課程介紹、動畫藝術概論、動畫製作流程	
2	105/09/19~ 105/09/25	手繪動畫實務1	
3	105/09/26~ 105/10/02	手繪動畫實務2	
4	105/10/03~ 105/10/09	偶動畫實務1	
5	105/10/10~ 105/10/16	偶動畫實務2	
6	105/10/17~ 105/10/23	偶動畫實務3	
7	105/10/24~ 105/10/30	電腦動畫實務1	
8	105/10/31~ 105/11/06	電腦動畫實務2	
9	105/11/07~ 105/11/13	上機考試	
10	105/11/14~ 105/11/20	期中考試週	
11	105/11/21~ 105/11/27	電腦動畫實務3	
12	105/11/28~ 105/12/04	電腦動畫實務4	

13	105/12/05~ 105/12/11	暫定專題演講	
14	105/12/12~ 105/12/18	專題製作－故事創意(分組討論)	
15	105/12/19~ 105/12/25	專題製作－分鏡腳本、美術設定(分組討論)	
16	105/12/26~ 106/01/01	暫定校外教學調課至10/1 or 10/2	
17	106/01/02~ 106/01/08	專題製作成果發表	
18	106/01/09~ 106/01/15	期末考試週	
修課應 注意事項	1.須自行負擔偶動畫材料費。 2.與課程相關訊息、範例等資料會公布在Moodle，請定時查閱。 3.作業請依規定上傳至Moodle評台指定目錄。 4.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。 5.遲到一次扣學期總成績一分，曠課一次扣學期總成績三分。 6.請假務必出示假單以茲證明。 7.所有作業均無重補交之機會，未依規定繳交，成績以零分計算。 8.分組作業若發生成員不負責任或爭議狀況，請提早告知老師進行協調。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍	故事的解剖 羅伯特. 麥基著/黃政淵、戴洛棻、蕭少嶷譯/漫遊者/ISBN 9789865671068 動畫基礎技法 理查. 威廉斯著/龍溪圖書/ISBN 957943784X 動畫分鏡實用秘笈 牟彩雲、涂國雄著/上奇/ISBN 9789862575703 跟Adobe徹底研究After Effects CC Adobe Creative Team /上奇/ ISBN 9789862579725 跟Adobe徹底研究After Effects CS6 Adobe Creative Team著/徐政棠譯/上奇/ISBN 9789862574874 定格動畫：如何製作與分享創意影片 原文作者Melvyn Ternan / 龍溪 / ISBN 9789867022820		
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： % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆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。		