

淡江大學 106 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			
一、強化專業知識與倫理。 二、訓練實務知能與技能。 三、開發創意思維與潛能。			
系（ 所 ） 核 心 能 力			
A. 能理解資訊傳播基本學理。 B. 能分析資訊與解讀資訊意義。 C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。 D. 能善用美學知識與創造力。 E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。 F. 能企劃與執行資訊傳播專案。			
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	D
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	CD

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	106/09/18~ 106/09/24	課程介紹、動畫藝術概論、動畫製作流程	
2	106/09/25~ 106/10/01	手繪動畫實務1	
3	106/10/02~ 106/10/08	手繪動畫實務2	
4	106/10/09~ 106/10/15	偶動畫實務1	
5	106/10/16~ 106/10/22	校外教學調課至10/15(日)	
6	106/10/23~ 106/10/29	偶動畫實務3	
7	106/10/30~ 106/11/05	電腦動畫實務1	
8	106/11/06~ 106/11/12	電腦動畫實務2	
9	106/11/13~ 106/11/19	期中作業發表	
10	106/11/20~ 106/11/26	期中考試週	
11	106/11/27~ 106/12/03	電腦動畫實務3	
12	106/12/04~ 106/12/10	電腦動畫實務4	

13	106/12/11~ 106/12/17	暫定專題演講	
14	106/12/18~ 106/12/24	專題製作－故事創意(分組討論)	
15	106/12/25~ 106/12/31	專題製作－分鏡腳本、美術設定(分組討論)	
16	107/01/01~ 107/01/07	專題製作討論	
17	107/01/08~ 107/01/14	專題製作成果發表	
18	107/01/15~ 107/01/21	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：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：50.0 % ◆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。		