

淡江大學 109 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	2D 繪圖與動畫製作	授課 教師	林逸農
	2D GRAPHICS DESIGN AND ANIMATION PRODUCTION		
開課系級	教科二A	開課 資料	實體課程 必修 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。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：100.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
2. 資訊運用。(比重：20.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 8. 美學涵養。(比重：60.00)			
課程簡介	媒體數位化是世界潮流的趨勢，其重要性帶動相關產業的發展與生活的改變。現今隨著電腦科技的進步，2D繪圖與動畫的製作越來越普及，本課程以AE軟體為基礎，教導動畫設計的方法，以為數位教材製作加添更豐富的內容。		
	The digitalization of media is a world trend, and its importance drives the development of related industries and changes in life. Nowadays, with the advancement of computer technology, the production of 2D graphics and animation has become more and more popular. This course is based on AE software and teaches animation design methods to add richer content to the production of digital teaching materials.		
本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應			
將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。			
一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。			
序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	
1	分析各類型動畫的設計方法	Analyze the design methods of various types of animation.	

2	能夠闡明並熟練動畫製作的原則和技巧	Be able to clarify and be proficient in the principles and techniques of animation production.			
教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式					
序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	C	8	講述、討論	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
2	技能	C	258	講述、討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作
授課進度表					
週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)			備註
1	109/09/14~ 109/09/20	課程說明			
2	109/09/21~ 109/09/27	瞭解AE工作流程			
3	109/09/28~ 109/10/04	利用特效與預設集, 製作基本動畫			
4	109/10/05~ 109/10/11	文字躍動技巧			
5	109/10/12~ 109/10/18	造型圖層的運用技巧			
6	109/10/19~ 109/10/25	多媒體展示技巧			
7	109/10/26~ 109/11/01	圖層使用技巧			
8	109/11/02~ 109/11/08	遮罩使用技巧			
9	109/11/09~ 109/11/15	利用操偶工具來扭曲物體			
10	109/11/16~ 109/11/22	期中考試週			
11	109/11/23~ 109/11/29	描圖筆刷工具介紹			
12	109/11/30~ 109/12/06	色彩校正技巧			
13	109/12/07~ 109/12/13	建立動態圖像			
14	109/12/14~ 109/12/20	3D功能使用技巧			
15	109/12/21~ 109/12/27	3D Camera Tracker			
16	109/12/28~ 110/01/03	進階編輯技巧			
17	110/01/04~ 110/01/10	算圖與輸出			
18	110/01/11~ 110/01/17	期末考試週			

修課應注意事項	<p>1. 曠課以老師點名為準，點名不到及視為曠課，無遲到。</p> <p>2. 學生請假須依學生請假規則辦理請假手續，以兩次為限，並須於一週內以學校正式假條請假。若未依規定辦理，視為曠課。</p> <p>3. 曠課第一次扣總分2分，期中考超過三次扣考，期末考超過五次扣考，該科目之學期成績以零分計算。</p> <p>4. 學期中請假以兩次為限。若遇事/，病，請按規定請假，一週內出示假單，逾期不受理。</p> <p>5. 無論參加任何比賽、會議，請按規定請假，並遵照學期中請假以兩次為限之規定。</p> <p>附註：老師保留變更作業相目、作業內容及作業評分比例的權力。</p>
教學設備	電腦、投影機
教科書與教材	Brie Gyncild, Lisa, Fridsma. (譯者徐政棠) .跟Adobe徹底研究After Effects CC.ISBN：9789865004279
參考文獻	<p>1.Loureiro, Krassmann, Aliane; do, Amaral, Érico Marcelo Hoff; Becker, Nunes, Felipe; Bierhalz, Voss, Gleizer; Constantino, Zunguze, Manuel (2019). Handbook of Research on Immersive Digital Games in Educational Environments. Hershey, PA: IGI Global. pp. 168, 182. ISBN 978-1-5225-5790-6. 2.Lin, L., &amp; Atkinson, R. K. (2011). Using animations and visual cueing to support learning of scientific concepts and processes. Computers &amp; Education, 56(3), 650e658. <a href="http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.007">http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.007</a>.</p>
批改作業篇數	12 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	<p>◆出席率： 5.0 %   ◆平時評量：60.0 %   ◆期中評量：15.0 %</p> <p>◆期末評量：15.0 %</p> <p>◆其他〈課堂參與表現〉：5.0 %</p>
備考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p><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></p>