

淡江大學 110 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	2 D 繪圖與動畫製作	授課 教師	林逸農 YI-LUNG LIN
	2D GRAPHICS DESIGN AND ANIMATION PRODUCTION		
開課系級	教科二 B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3 學分
	TDTXB2B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
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	<p>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與特效處理的技巧教學。也將AE動畫整合AR擴增實境教材製作，透過實境解謎設計數位教材，豐富數位教材的動畫效果與學習互動機制。</p>		
	<p>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 Instructional materials and special effects processing skills. AE is also integrated into AR, through the design of 1 Materials based on Alternate reality game to enrich the animation effects and learning interaction mechanisms of e-learning materials.</p>		

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	學生能分析各類型動畫的設計方法	Students can analyze the design methods of various types of animation
2	學生能夠闡明並熟練動畫製作的原則和技巧	Students can clarify and be proficient in the principles and techniques of animation production
3	學生能培養藝術美感應用於教材設計上	Students can cultivate artistic beauty and use them in the design of teaching materials

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	25	講述、討論、發表、實作、體驗	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	技能	C	258	講述、討論、發表、實作、體驗	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
3	情意	C	258	講述、討論、發表、實作、體驗	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/09/22~110/09/28	Syllabus / 上課規定 / 課程大綱/自我介紹/分組	
2	110/09/29~110/10/05	認識AE基礎操作流程/動畫基本操作 I (位移、旋轉、縮放、透明度)	
3	110/10/06~110/10/12	國慶補假(線上課程:動畫在教材設計上的應用/多媒體處理技巧)	
4	110/10/13~110/10/19	動畫基本操作 II (關鍵影格、遮罩處理)	
5	110/10/20~110/10/26	動畫基本操作術科評量	
6	110/10/27~110/11/02	動畫進階操作 I (骨架處理、綠幕去背)	
7	110/11/03~110/11/09	畫進階操作 II (鏡頭與場景Track、Camera應用zoom in製造景深效果)	

8	110/11/10~ 110/11/16	動畫進階操作術科評量	
9	110/11/17~ 110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~ 110/11/30	動畫特效技巧操作 I (筆刷技巧、手繪圖效果、毛筆書寫)	
11	110/12/01~ 110/12/07	動畫特效技巧操作 II (光影效果、文字特效、轉場插件)	
12	110/12/08~ 110/12/14	動畫特效技巧操作術科評量	
13	110/12/15~ 110/12/21	AE整合AR擴增實境操作技巧	
14	110/12/22~ 110/12/28	AE/AR實境解謎教材 (評量) 設計與討論 I	
15	110/12/29~ 111/01/04	AE/AR實境解謎教材 (評量) 設計與討論 II	
16	111/01/05~ 111/01/11	AE/AR實境解謎成果報告	
17	111/01/12~ 111/01/18	期末考試週	
18	111/01/19~ 111/01/25		
修課應 注意事項	<p>1. 必修、選修、加簽、退選，相關規定務必清楚！可參閱教務處網站。</p> <p>2. 曠課以老師點名為準，點名不到即視為曠課。</p> <p>3. 學生請假須依學生請假規則辦理請假手續，請假後須於二週內以學校正式假條請假。若未依規定辦理，視為曠課。</p> <p>4. 曠課第一次扣總分5分，期中考前超過三次為扣考，期末考前超過為五次扣考。扣考該科目之學期成績以零分計算。</p> <p>5. 平時考試/期中考試/報告與期末考試/報告應考相關規定請參照校方說明。</p> <p>6. 老師保留變更作業項目、作業內容及作業評分比例的權力。</p> <p>7. 遵守學生基本禮儀，勿直呼教師姓名與注意穿著儀容等相關事項。</p> <p>8. 平時作業請勿逾期繳交。</p> <p>9. 作業內容勿抄襲，圖文請尊重智產權。</p> <p>10. 課室與線上互動討論，注意用詞言語，勿謾罵與人身攻擊。</p>		
教學設備	電腦、投影機、其它(平版、手機)		
教科書與 教材	https://drive.google.com/drive/folders/1EIAO2WdXKpvyuQSYkwSKX6t6HkGgAQ8W?usp=sharing		
參考文獻	https://drive.google.com/drive/folders/1KgmhnwWH0cE4jAFiRCdc6hHbTimPRNIX?usp=sharing		
批改作業 篇數	8 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： 10.0 % ◆平時評量：60.0 % ◆期中評量： %</p> <p>◆期末評量：30.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>		

備 考

「教學計畫表管理系統」網址：<https://info.ais.tku.edu.tw/csp> 或由教務處
首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」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。