

淡江大學 110 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	動態影像設計	授課 教師	邊康喬
	MOTION GRAPHICS		
開課系級	資傳二P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TAIXB2P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG8 尊嚴就業與經濟發展 SDG9 產業創新與基礎設施		
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。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：50.00) D. 能善用美學知識與創造力。(比重：50.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
2. 資訊運用。(比重：50.00) 8. 美學涵養。(比重：50.00)			
課程簡介	動態影像主要應用於數位媒體傳播，本課程以影像與視覺元素、節奏與聲音、空間與動線、加上動態與特效，形成具有創意、視覺想像力及資訊傳播力的設計為主要內容。		
	限先修2D動畫課程且學期總成績及格者選修		
	Motion graphics are mainly used in digital media communication. The main content of this course is image and visual elements, rhythm and sounds, space and moving lines, and dynamic and special effects to form design of creativity, visual imagination and information communication.  Only for those who have taken the 2D animation course and have passed the overall grade of semester.		

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	<p>瞭解動畫設計與製作原理</p> <p>藉由觀摩動畫作品培養藝術賞析的能力</p> <p>激發創意應用於故事內容的呈現</p> <p>綜合運用視覺藝術能力以形塑特色風格</p> <p>培養可獨立完成動畫作品之能力</p>	<p>Understand the principles of animation design and production.</p> <p>Cultivate the ability of art appreciation by watching animation works.</p> <p>Inspiring creativity to be applied to the presentation of story content.</p> <p>Comprehensive use of visual art abilities to shape a distinctive style.</p> <p>Develop the ability to independently complete animation works.</p>

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	技能	CD	28	講述、討論、發表、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	111/02/21~ 111/02/25	課程介紹	
2	111/02/28~ 111/03/04	動態影像設計基礎概論	
3	111/03/07~ 111/03/11	AE基礎動態(一)	
4	111/03/14~ 111/03/18	AE基礎動態(二)	
5	111/03/21~ 111/03/25	AE基礎動態(三)	小作業1
6	111/03/28~ 111/04/01	AE語法運用 特效運用	
7	111/04/04~ 111/04/08	教學行政周 (class off)	
8	111/04/11~ 111/04/15	字體動態設計	
9	111/04/18~ 111/04/22	logo動態設計	期中作業
10	111/04/25~ 111/04/29	期中考試週	

11	111/05/02~ 111/05/06	角色綁骨架	
12	111/05/09~ 111/05/13	角色動態設計(一)	
13	111/05/16~ 111/05/20	角色動態設計(二)	小作業2
14	111/05/23~ 111/05/27	專題演講：動態設計 彭泰盛設計師	
15	111/05/30~ 111/06/03	個人作品腳本與分鏡	
16	111/06/06~ 111/06/10	個人作品進度討論	
17	111/06/13~ 111/06/17	個人作品 Motion Graphics Demo Reel發表	期末作業
18	111/06/20~ 111/06/24	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>限先修2D動畫課程且學期總成績及格者選修</p> <p>1.與課程相關訊息、範例等資料之公布、作業上傳、點名均使用 iclass•請定時查閱。 除公/喪/病/婚/產假外，缺課第四次即扣考。</p> <p>2.請假務必出示假單以茲證明。曠課一次倒扣學期總成績三分。</p> <p>3.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。</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	<p>Motion Design School- Motion Beast          動畫基礎技法 作者：查理. 威廉斯 新功能介紹 譯者：劉怡君 出版社：龍溪          這樣學動畫！從原理、製程到產業，一次完整了解動畫這一行 原文作者：          Andrew Selby 譯者：楊憶暉 出版社：積木文化          AE/MG    基礎動畫特效 Vol.1</p>		
參考文獻			
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	<p>◆出席率：            %   ◆平時評量：20.0 %   ◆期中評量：35.0 %</p> <p>◆期末評量：45.0 %</p> <p>◆其他〈 〉：            %</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>		