

淡江大學 1 1 1 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	(多位教師合開) 林俊賢 JIUN-SHIAN LIN
	2D ANIMATION		
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		
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>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：5.00)</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00)</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：30.00)</p> <p>D. 能善用美學知識與創造力。(比重：50.00)</p> <p>E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00)</p> <p>F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：5.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：20.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：20.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：10.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：30.00)</p>			

課程簡介	<p>本課程目標是培養創意動畫創作之人才，為初階入門基礎，以學習2D動畫的製作原理、流程、故事創意、美學與動態技術為主軸，內容包含動畫短片的故事編劇、角色造型設計、場景設計、分鏡腳本、電腦動畫影音設計，教授輔助動畫製作的軟體為Adobe After Effects，以團隊創作為導向。</p> <p>* 修習本課程必須修過電腦繪圖課程且成績及格者，並具備數位音效剪輯之能力。</p>
	<p>The goal of this course is to cultivate talents in creative animation creation. This is an elementary basic course, focusing on learning the production principles, processes, story creativity, aesthetics and dynamic technology of 2D animation. The course content includes story writing, character design, scene design, storyboard scripting, and computer animation for animated short films.</p> <p>*Students taking this course must have taken a computer graphics course with a passing grade, and have the ability to edit digital sound effects.</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	讓學生瞭解動畫設計與製作原理	Students can understand animation design process and theory.
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.
3	培訓學生實際動畫製作的技巧	Train students the skill 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	AE	13	講述、實作	作業、實作
2	情意	BD	68	講述、發表、實作	作業、實作、報告(含口頭、書面)
3	技能	CF	2457	講述、實作	作業、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	111/09/05~ 111/09/11	中秋節放假	
2	111/09/12~ 111/09/18	課程介紹、動畫藝術概論、動畫分析方法、分組	4人一組

3	111/09/19~ 111/09/25	報告作業1: 動畫分析報告 (小組報告) 20 %	
4	111/09/26~ 111/10/02	角色設計 I: 世界觀	
5	111/10/03~ 111/10/09	角色設計 II: 個人作業 2 製作	
6	111/10/10~ 111/10/16	報告作業2 (20%)	
7	111/10/17~ 111/10/23	AE技術	校外講師
8	111/10/24~ 111/10/30	AE技術	校外講師
9	111/10/31~ 111/11/06	AE技術	校外講師
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考試週	
11	111/11/14~ 111/11/20	AE技術	校外講師
12	111/11/21~ 111/11/27	AE技術作業繳交 (20%)	校外講師
13	111/11/28~ 111/12/04	逆向工程: 故事線	
14	111/12/05~ 111/12/11	設計製作: PM與分工	
15	111/12/12~ 111/12/18	設計製作: 呈現策略	
16	111/12/19~ 111/12/25	期末作業: 成果發表(一) (40%)	2 位老師評分
17	111/12/26~ 112/01/01	期末作業: 成果發表(二)	2 位老師評分
18	112/01/02~ 112/01/08	期末考試週(本學期期末考試日期為:112/1/3-112/1/9)	
修課應 注意事項	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。 2.除公/喪/病/婚/產假外, 缺課第四次即扣考。 3.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。 4.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。 5.曠課3次當掉		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	自編		
參考文獻	故事的解剖 羅伯特. 麥基著/黃政淵、戴洛棻、蕭少嶽譯/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 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： % ◆期中評量： % ◆期末評量：100.0 % ◆其他〈 〉： %
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。