

淡江大學 1 1 1 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 PIEW, KANG-CHIAO
	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			
A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：5.00) B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00) C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：40.00) D. 能善用美學知識與創造力。(比重：40.00) E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00) F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：5.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：5.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：30.00)			

課程簡介	<ul style="list-style-type: none"> * 瞭解MG動態設計在業界實際的運用 * 藉由觀摩分析MG動態設計作品培養藝術賞析的能力 * 激發創意運用於MG動態設計 * 綜合運用視覺藝術能力以創作個人風格之作品 * 培養可獨立完成個人MG動態作品的的能力
	<ul style="list-style-type: none"> * 修習本課程必須修過電腦繪圖課程與2D動畫課程且學期總成績及格並具備數位音效剪輯之能力。
	<ul style="list-style-type: none"> *Understand the practical application of MG design in the industry *Develop art appreciation skills by observing and analyzing MG design works *Stimulate creativity in MG design *Integrate visual art skills to create personalized works *Develop the ability to work independently on personal MG works <p>*To take this course, you must have passed the computer graphics course and the 2D animation course with an overall pass in the semester and have the ability to edit digital sound.</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	本課程以案例拆解讓同學在AE軟體實際操作練習之下學習動態設計，在課程時使用繪圖軟體AI PS並且用AE整合做出自己的動態MG作品。	This course is a case study to let students learn motion graphic under the practice of AE software, using AI and PS and integrating AE to make their own MG works.

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	ABCDEF	12345678	講述、發表、實作	作業、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	112/02/13~ 112/02/19	課程介紹	
2	112/02/20~ 112/02/26	動態影像設計基礎概論 <ul style="list-style-type: none"> • 什麼是MG?與Animation有什麼差別? • 動畫十二法則 • 什麼是轉場? 	

3	112/02/27~ 112/03/05	AE進階動態(一)	•shape layer運用	
4	112/03/06~ 112/03/12	AE進階動態(二)	•AE語法運用	
5	112/03/13~ 112/03/19	AE進階動態(三) 繪動態	•動態曲線運用 •材質運用,仿手	作業一
6	112/03/20~ 112/03/26	字體動態設計		
7	112/03/27~ 112/04/02	形變動態設計		
8	112/04/03~ 112/04/09	教學行政觀摩週(class off)		
9	112/04/10~ 112/04/16	期中作業發表		期中作業
10	112/04/17~ 112/04/23	期中考試週		
11	112/04/24~ 112/04/30	熊貓講座：埃默里大學社會學系主任Timothy J. Dowd教授「Music and Musician Careers in the Digital Era」		地點：有蓮國際廳
12	112/05/01~ 112/05/07	角色動態設計(二)		
13	112/05/08~ 112/05/14	角色動態補充		作業二
14	112/05/15~ 112/05/21	專題演講：動態設計 彭泰盛設計師		
15	112/05/22~ 112/05/28	期末作業：個人作品腳本與分鏡		
16	112/05/29~ 112/06/04	期末作業：個人作品進度討論		
17	112/06/05~ 112/06/11	期末作業：個人作品 Motion Graphics Demo		期末作業
18	112/06/12~ 112/06/18	期末考試週		
修課應 注意事項	<p>* 修習本課程必須修過電腦繪圖課程與2D動畫課程且學期總成績及格並具備數位音效剪輯之能力。</p> <p>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。</p> <p>除公/喪/病/婚/產假外, 缺課第四次即扣考。</p> <p>請假務必出示假單以茲證明。遲到一次倒扣總成績一分, 曠課一次倒扣學期總成績三分。</p> <p>所有作業均無重補交之機會, 未依規定繳交, 涉及抄襲, 成績以零分計算。</p>			
教學設備	電腦、投影機			
教科書與 教材	Motion design school- Motion Beast Motioner二樓知學			
參考文獻	Motion design school- Motion Beast			

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：35.0 % ◆期末評量：45.0 % ◆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。