

淡江大學 113 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	詹鎮邦 TSAN, CHEN-PANG
	2D ANIMATION		
開課系級	資傳二 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3 學分
	TAIXB2A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG10 減少不平等 SDG12 負責任的消費與生產		
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：30.00) D. 能善用美學知識與創造力。(比重：50.00) 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	本課程為培養2D動畫人才為主，以Adobe After Effects為主要軟體，了解軟體的動畫原理與技術，另外理解說故事的技巧、鏡頭語言以及分鏡，創作出屬於自己的小動畫。
	This course primarily aims to cultivate talents in 2D animation, with a focus on Adobe After Effects as the main software. Students will gain an understanding of the software's animation principles and techniques, as well as learn storytelling skills, cinematography, and storyboarding. By the end of the course, participants will be able to create their own short animations.

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	本課程為培養2D動畫人才為主，以Adobe After Effects為主要軟體，了解軟體的動畫原理與技術，另外理解說故事的技巧、鏡頭語言以及分鏡，創作出屬於自己的小動畫。	This course primarily aims to cultivate talents in 2D animation, with a focus on Adobe After Effects as the main software. Students will gain an understanding of the software's animation principles and techniques, as well as learn storytelling skills, cinematography, and storyboarding. By the end of the course, participants will be able to create their own short animations.

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	ABCDEF	12345678	講述、實作	作業、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	113/09/09~ 113/09/15	課程介紹、教師介紹	
2	113/09/16~ 113/09/22	2D動畫原理、動畫製作流程	
3	113/09/23~ 113/09/29	動畫編劇與分鏡腳本	
4	113/09/30~ 113/10/06	人物基本動態設計	
5	113/10/07~ 113/10/13	真人實拍與逐格動畫_咒術迴戰片頭解析	

6	113/10/14~ 113/10/20	腳色訂定與場景設計	
7	113/10/21~ 113/10/27	動態腳本製作、期中作業企劃與討論	
8	113/10/28~ 113/11/03	期中作業實作	
9	113/11/04~ 113/11/10	期中考/期中評量週(期中作業發表)	
10	113/11/11~ 113/11/17	AE基本操作介紹_AE五大基本屬性	
11	113/11/18~ 113/11/24	AE基本操作介紹_各種遮色工具說明	
12	113/11/25~ 113/12/01	3D圖層與攝影機鏡頭、Shape layer與AE繪圖工具	
13	113/12/02~ 113/12/08	期末動畫作品實作1	
14	113/12/09~ 113/12/15	期末動畫作品實作2	
15	113/12/16~ 113/12/22	動畫進度討論	
16	113/12/23~ 113/12/29	期末動畫作品實作3	
17	113/12/30~ 114/01/05	期末考/期末評量週(期末作業發表)	
18	114/01/06~ 114/01/12	教師彈性教學週(暫定參觀行程)	
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、人文關懷、問題解決		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域) 素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))		
特色教學 課程			
課程 教授內容	智慧財產(課程內容教授智慧財產) 綠色能源		
修課應 注意事項	請同學要注意出席率，軟體的使用以及作業要按時繳交		
教科書與 教材	自編教材:簡報、講義、影片		
參考文獻			

學期成績 計算方式	◆出席率： 20.0 %   ◆平時評量：20.0 %   ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉：        %
備 考	「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。 <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>