

淡江大學 99 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	網路動畫	授課 教師	賴惠如 Hui-ju Lai
	WEB ANIMATION		
開課系級	資傳二A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB2A		
學系(門)教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以培養學生紮實的專業知識理解、分析和詮釋的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播實務技能，以培養學生數位媒體專案企畫執行的能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學探索和作品賞析，以激發學生創意的自我開發。</p> <p>四、鼓勵業界互動：透過校外比賽活動、業界人士演講、進駐資傳產業公司實習或參與教師產學合作專案計畫，以與業界接軌並提升學生產業就業實務能力。</p> <p>五、培養團隊精神：教導溝通協調知識技能和分工合作完成專案技術，以培養學生團隊工作的領導力和適應力。</p> <p>六、深化專業倫理：教導學生資訊傳播專業倫理知識，以培養學生尊重專業倫理的態度和善盡社會責任的精神。</p>			
學生基本能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理知識。</p> <p>B. 能蒐集、分析資訊，和解讀、詮釋資訊意義。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播發展趨勢。</p> <p>D. 能善用美學知識並激發自我創意。</p> <p>E. 能熟悉、運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>F. 能規劃、撰寫企畫書，並執行資訊傳播專案。</p> <p>G. 能協調溝通並團隊合作共同完成資訊傳播專案。</p> <p>H. 能知曉專業倫理與社會責任。</p>			
課程簡介	以實務製作方式介紹網路動畫的編劇、製作原理、流程、美學、技術與應用。		
	This course focuses on web animation production including script writing, design theory, production processes, aesthetics ,and technology.		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

一、目標層級(選填):

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域: C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域: P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域: A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「學生基本能力」之相關性:

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如: 認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如: 「學生基本能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	學生基本能力
1	讓學生瞭解動畫設計與製作原理	Students can understand animation design process and theory.	C2	A
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 by watching animation works.	C4	BD
3	培訓學生實際動畫製作的技巧	Train students the skill of animation production.	P3	E
4	透過專案實務訓練學生團隊合作的能力	Students can develop team communication and cooperation in projects working.	P6	GH
5	激發學生創意應用於故事及視覺呈現	Stimulate students to create animation story and visual design.	C6	DF

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	讓學生瞭解動畫設計與製作原理	課堂講授	討論
2	藉由觀摩動畫作品培養學生藝術賞析的能力	課堂講授、分組討論	報告
3	培訓學生實際動畫製作的技巧	課堂講授	期中考、期末考、作業
4	透過專案實務訓練學生團隊合作的能力	課堂講授、分組討論	期末考
5	激發學生創意應用於故事及視覺呈現	課堂講授	期中考、期末考、作業

授課進度表

週次	日期	內容 (Subject/Topics)	備註

1	09/13	課程介紹(教學目的、教學進度、評分方式、作業說明等)	
2	09/20	動畫藝術概論	
3	09/27	動畫編劇 / 製作原理 / 製作流程	
4	10/04	Flash CS4軟體功能與繪圖工具介紹	分組報告：網路動畫收集與分析
5	10/11	動畫基礎訓練(一)：抽象造形與律動	練習(一)
6	10/18	動畫基礎訓練(二)：自然運動與音效	練習(二)
7	10/25	動畫基礎訓練(三)：擬真V.S.誇張化卡通表現	練習(三)
8	11/01	角色設計原理與美術表現技法、運鏡與分鏡腳本	
9	11/08	個人期中作業提案：角色設計	
10	11/15	期中考試週	
11	11/22	個人期中作業發表：角色律動MV	
12	11/29	綜合媒材應用	
13	12/06	互動式設計(一)：按鈕與動畫播放的控制	
14	12/13	互動式設計(二)：不同檔案的連結	分組期末作業提案：編劇、分鏡與互動腳本
15	12/20	互動設計(三)：聲音的控制、影片的控制	分組期末作業提案：角色與場景設計
16	12/27	互動設計(四)：檔案發佈、圖示製作、光碟燒錄	
17	01/03	分組期末作業發表：互動式故事	
18	01/10	期末考試週	
修課應注意事項			
教學設備		電腦	
教材課本			
參考書籍		1. Flash CS4平面動畫輕鬆學 / 陳婉凌編著 / 佳魁 2. 精通Flash動畫設計 - Q版角色繪畫與場景設計 / 智豐工作室編著 / 佳魁 3. 精通Flash動畫設計 - 運動規律與動作設計 / 智豐工作室編著 / 佳魁 4. 精通Flash動畫設計 - 腳本、分鏡設計與典型案例 / 智豐工作室編著 / 佳魁	

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>◆平時考成績：        %    ◆期中考成績：30.0 %    ◆期末考成績：40.0 %</p> <p>◆作業成績： 20.0 %</p> <p>◆其他〈課堂參與〉：10.0 %</p>
備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處          首頁〈網址：<a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a>〉教務資訊「教學計畫          表管理系統」進入。</p> <p><b>※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</b></p>