

淡江大學 99 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	多媒體傳播	授課 教師	吳識鴻
	MULTI-MEDIA COMMUNICATION		
開課系級	大傳二A	開課 資料	選修 下學期 2學分
	TAMXB2A		
學系(門)教育目標			
<p>一、培養說故事與文化行銷專業之傳播人才。</p> <p>二、訓練具跨媒體訊息處理專業之傳播人才。</p>			
學生基本能力			
<p>A. 具人文素養與社會關懷之能力。</p> <p>B. 團隊合作與溝通協調能力。</p> <p>C. 理解傳播相關倫理與社會責任之能力。</p> <p>D. 理解社會趨勢與產業現況之能力。</p> <p>E. 發掘、分析與解決傳播問題之能力。</p> <p>F. 理解傳播相關專業理論之能力。</p> <p>G. 企劃設計與執行傳播實務所需技術之能力。</p> <p>H. 具掌握與融合理論知識與實作創意之能力。</p>			
課程簡介	<p>本課程引導學生認識動畫表演的整體概念，並培養說故事的基本能力，藉此達到抒發個人情緒及記錄生活的習慣。運用多媒體動畫的技巧，觀察生活之人物、聲音、構圖，色彩、語言的相互關係，讓傳統的文字記錄有效地轉換成影音的模式，達到不同的傳播效果。本課程利用四格漫畫的基本敘事結構，培養敏感的觀察力，發展潛在的表演慾望、學習影像的情緒鋪成與出人意表的劇情轉折點。</p>		
	<p>This course introduces students to understand the whole concept of animation. It can develop basic story-telling ability , and express personal emotions and record life habits. Use of multi-media techniques of animation to observe your life, such as people, sound, composition, color and language. In order to use the traditional writing record convert effectively into video mode. The curriculum use basic narrative structure on comic. That develop student's powers of observation, and potential of the show desire to learn the emotional images expressed with unexpected of the story turning point.</p>		

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	1.學生將能夠對多媒體動畫後製作之整理流程、觀念、技術、及設備有一全盤之了解。		C2	ABDEGH
2	2.學生將能夠熟練操作數位特效合成軟體，並能完成所有多媒體動畫後製視覺效果應用工作。		P4	ABDEGH
3	3.培養學生能夠製作整合多媒體動畫視覺效果與美感的能力。		P6	ABDEGH

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	1.學生將能夠對多媒體動畫後製作之整理流程、觀念、技術、及設備有一全盤之了解。	課堂講授、分組討論	出席率、報告
2	2.學生將能夠熟練操作數位特效合成軟體，並能完成所有多媒體動畫後製視覺效果應用工作。	課堂講授、分組討論	出席率、報告
3	3.培養學生能夠製作整合多媒體動畫視覺效果與美感的能力。	課堂講授、分組討論	出席率、報告

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~100/02/20	課程介紹與學習目標設定，動畫類別與各國動畫特色解析	看一部非主流動畫(長短片皆可)
2	100/02/21~100/02/27	了解Flash軟體的限制與優點，四格漫畫分析	寫日記一週
3	100/02/28~100/03/06	四格漫畫劇本發想與討論，學習如何情緒鋪陳	分鏡腳本初期製作
4	100/03/07~100/03/13	迪士尼動畫技巧原理解說，學習角色的表演藝術	分鏡腳本中期製作

5	100/03/14~ 100/03/20	迪士尼動畫技巧原理解說, 影格與時間的微妙關係	分鏡腳本中期製作
6	100/03/21~ 100/03/27	分鏡腳本各組檢討與修改	分鏡腳本完成製作
7	100/03/28~ 100/04/03	角色與作者的关系, 人物設定技巧與元件管理	
8	100/04/04~ 100/04/10	人物設定、背景設定與構圖原理	
9	100/04/11~ 100/04/17	影片片段元件應用	
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	文字特效應用	
12	100/05/02~ 100/05/08	Action Script介紹	
13	100/05/09~ 100/05/15	Action Script應用	
14	100/05/16~ 100/05/22	網路資源應用與影像處理	
15	100/05/23~ 100/05/29	音效與配樂基本剪輯	
16	100/05/30~ 100/06/05	動畫測試匯出與網頁發佈	
17	100/06/06~ 100/06/12	作品成果展示	
18	100/06/13~ 100/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		自編教材	
參考書籍		動畫基礎技法, 龍溪出版 動畫電影探索, 遠流出版	
批改作業 篇數		4 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		◆平時考成績: % ◆期中考成績: 30.0 % ◆期末考成績: 40.0 % ◆作業成績: 10.0 % ◆其他〈出席率〉: 20.0 %	

備考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁〈網址：http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p>※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。</p>
----	---