

3D 動畫暨視覺媒體產學特色學程 甄選簡章

一、計畫目標

為推動數位內容產學合作、改善數位內容產業實務技術人才斷層，經濟部工業局推動「孕育產業國際化人才」計畫。由大專學校數位內容相關科系依據產業人才需求，與產業合作開設一學年實務專業學程、引進產業師資參與授課並培育學校實務師資，培養產業專精實務技術人才。本學程專精於「3D 動畫及視覺媒體」設計，將招收嘉義大專學校內具相關背景且有意從事相關產業的學生，實施為期一年的產學導向專業訓練。課程內容除了業界師資共同授課外，並包括了實務演講、工作坊、國內外業界參訪、以及國內外專業實習。

二、補助與執行單位

1. 本計畫之經費由經濟部工業局全額補助。
2. 執行單位為嘉義大學數位學習設計與管理學系，計畫主持人為黃國鴻老師。

三、學員甄選

1. 學員人數：20 人。另增加候補學員若干名。
2. 學員資格：嘉義大學在學之大三及大四學生，具備動畫設計基礎並有志於數位內容產業工作。報名表請參閱附件一。
3. 甄選程序：由本計畫主持人依據申請表上之專業技能、語言能力、學習動機、以及生涯規劃進行評估，以遴選合適的學員。

四、正式課程

本計畫之培訓課程整合於學校正式課程中，學程所修習之課程將可抵為畢業學分。包括 12 學分的課程以及 240 小時的專業實習。為兼顧業師上班時間，部分課程將安排於週六上課。課程內容與上課時間請參閱附件二。實習課程將分為國內實習與國外實習，學生於 2016 年七月至數位學習設計與管理學系所簽約之國內實習機構或 University of Oregon 之 Global and Online Education Center 進行 6 週之實習。

五、非正式課程

1. 演講及工作坊：邀請業界人士蒞校演講或舉辦工作坊
2. 國內參訪：配合課程，由教師安排前往相關產業參訪

3. 參加競賽：業師在 3D 動畫專題課程中，指導學生製作可參賽的動畫短片
4. 國外參訪 (自由參加)：11 月初新加坡之 Visual Asia Expo 參訪 (附件三、自付費用)。

六、 學員之權利與規範

1. 學員修習完課程，並參加 80% 以上之非正式課程，將可獲頒結業證書。
2. 本計畫之國外實習活動，將由計畫主持人另外申請補助計畫。若未獲補助，學生可自由決定是否自費參加。

七、 報名與錄取名單公佈

報名截止日期為 2015 年 9 月 21 日，請在期限內將報名資料寄給陳家華同學 (s1023896@mail.ncyu.edu.tw)。資料隨到隨審，獲錄取之同學請儘快取得任課教師之選課簽名。

八、 預定日程

8 月 21 日	計畫公告，報名開始
9 月 17 日	學程招生報名截止，新加坡參訪開始報名
9 月 30 日	海外參訪報名截止並開始預訂機票
11 月 4 日	搭機前往新加坡，預計 11 月 8 日返國
12 月 30 日	公布第二學期之課程及教師名單
2 月 10 日	海外實習開始報名及面試
2 月 22 日	確定海外實習自費名單並開始預訂機票
3 月 31 日	申請教育部學海築夢之海外實習補助
5 月 31 日	確定海外實習公費名單並開始預訂機票
7 月 1 日	前往美國實習
8 月 15 日	搭機返國
9 月 30 日	核發結業證書

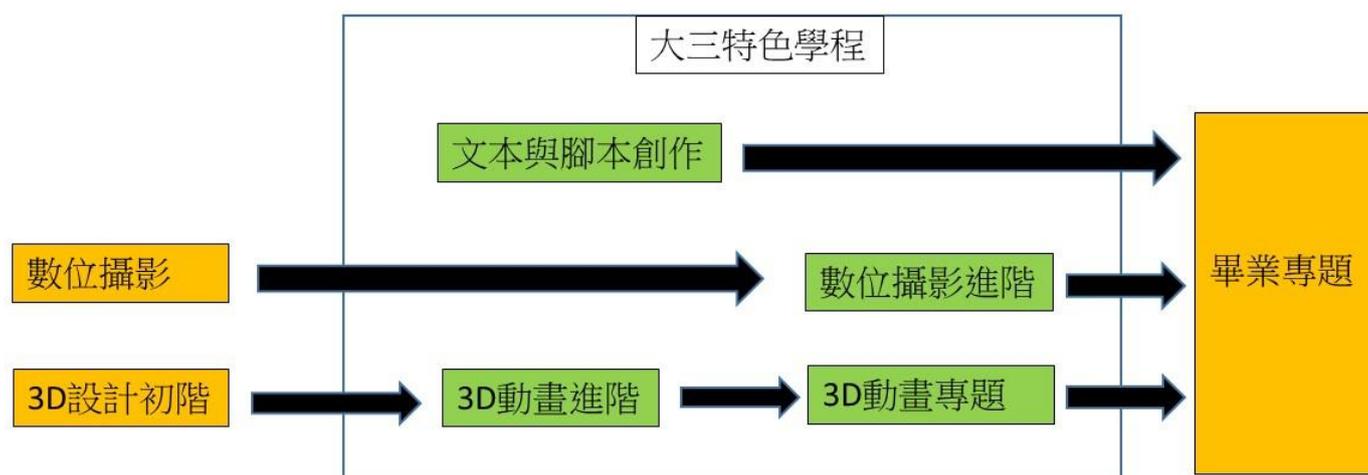
附件一 3D 動畫暨視覺媒體產學特色學程 報名表

姓名		就讀系所	系 年級
住址			
Email			
連絡電話(手機)		連絡電話(住家)	
設計技能(能力或修課)	1. 3D 動畫: 2. 平面動畫: 3. 數位攝影: 4. 其他:		
英語能力(請說明程度或測驗成績)			
實習選擇	<input type="checkbox"/> 已經實習完畢(機構名稱:) <input type="checkbox"/> 國內實習優先 <input type="checkbox"/> 國外實習為優先 <input type="checkbox"/> 若可獲得補助，優先選擇國外實習；若無補助，選擇國內實習 <input type="checkbox"/> 不管是否獲得補助，都優先選擇國外實習		
國外參訪(新加坡)	自費之費用約 14000 元。 <input type="checkbox"/> 參加 <input type="checkbox"/> 不參加		
生涯規劃概述			
參加受訓的動機			

附件二 3D 動畫暨視覺媒體產學特色學程 課程內容

一、 課程架構

- 104 學年度上學期：3D 動畫進階(3 學分)、文本與腳本創作(3 學分)
- 104 學年度下學期：數位攝影進階(3 學分)、3D 動畫專題(3 學分)
- 2016 年暑假：專業實習六週



二、 上課內容及時數

1. 3D 動畫進階

課程 1.教學進度表			
專業課程名稱	3D 動畫進階	課程時數合計	54 小時
學習評量方式	<input type="checkbox"/> 口試 <input type="checkbox"/> 筆試 <input checked="" type="checkbox"/> 作業 <input type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 作品 <input type="checkbox"/> 其他_____		
課程學習目標	本課程旨在期能使學生了解 3D 動畫設計軟體的進階功能，並培養設計 3D 動畫之能力。		
課程內容大綱	本課程將以「設計角色」為主軸，除帶領學生了解軟體的功能與操作技巧外，將更進一步讓學生實作其設計的主角，從建模、骨架、貼圖到動作及角色表演的應用，從做中學的方式幫助學生逐步建立其 3D 動畫製作的能力。		
課程單元	授課教師	授課時數	學校/業界師資
1. 課程介紹與 3D 軟體基本介紹	黃國鴻	3	<input checked="" type="checkbox"/> 學校 <input type="checkbox"/> 業界
2. 3D 設計入門之複習(基礎 3D 建模、基礎貼圖、UV 拆解)	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
3. 3D 角色創作 (擬定個性、繪製三視圖)	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
4. Low polygon 角色模型製作	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
5. High polygon 角色模型製作	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界

6. 角色材質製作(UV 拆解、材質技巧)	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
7. 角色骨架綁定(二足、四足)	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
8. 角色表演場景製作	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
9. 期中評量 (角色以及場景製作完成度)	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
10. 角色動作基本操作與角色動畫原則	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
11. 球的重量感與彈跳原理	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
12. 校外參訪	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
13. Motion Capture 系統操作	黃國鴻	3	<input checked="" type="checkbox"/> 學校 <input type="checkbox"/> 業界
14. 角色身體律動(肢體跟隨原理)	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
15. 角色身體律動(肢體表演與姿態)	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
16. 基本動態製作(走路動作以及變化型)	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
17. 角色基礎面部表演(Facial、Lipsync)	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
18. 期末作品觀摩 (角色基礎動作作品)	呂侑勳	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
課程時數合計		54	學校 6 業界 48

2. 文本與腳本創作

課程 2. 教學進度表			
專業課程名稱	文本與腳本創作	課程時數合計	54 小時
學習評量方式	<input type="checkbox"/> 口試 <input type="checkbox"/> 筆試 <input checked="" type="checkbox"/> 作業 <input checked="" type="checkbox"/> 專題 <input checked="" type="checkbox"/> 作品 <input type="checkbox"/> 其他_____		
課程學習目標	本課程旨在期能使學生能了解故事寫作的概念與原則，並培養創作文本與腳本之能力。		
課程內容大綱	本課程將以「故事」的訴說與編撰為主軸，除帶領學生了解「故事」的意義與功能、故事布局的技巧外，將更進一步介紹故事於內容產業（電影、電視、動漫、出版、遊戲等）的應用，以實例說明如何編作文本與腳本，包含主題、結構、角色、情節的發展等。		
課程單元	授課教師	授課時數	學校/業界師資
1. 【概論】故事的重要性與劇本的形式	王佩瑜	3	<input checked="" type="checkbox"/> 學校 <input type="checkbox"/> 業界
2. 【基礎篇】故事的結構與來源	王佩瑜	3	<input checked="" type="checkbox"/> 學校 <input type="checkbox"/> 業界
3. 【基礎篇】角色設計	王佩瑜	3	<input checked="" type="checkbox"/> 學校 <input type="checkbox"/> 業界
4. 【基礎篇】萬用結構的應用	王佩瑜	3	<input checked="" type="checkbox"/> 學校 <input type="checkbox"/> 業界
5. 【實務篇】情節設計	許正平	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
6. 【實務篇】敘事技巧	許正平	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
7. 【實務篇】對話設計	許正平	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界

8. 【實務篇】編劇與在地文創產業	許正平	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
9. 期中創作發表：文本篇	許正平	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
10. 【漫畫篇】漫畫腳本設計	曾建華	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
11. 【漫畫篇】漫畫腳本創作	曾建華	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
12. 【漫畫篇】漫畫分鏡設計	曾建華	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
13. 【漫畫篇】漫畫分鏡創作	曾建華	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
14. 【動畫篇】動畫腳本創作	魏嘉宏	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
15. 【動畫篇】動畫分鏡設計	魏嘉宏	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
16. 【動畫篇】動畫分鏡創作	魏嘉宏	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
17. 【動畫篇】動畫分鏡創作	魏嘉宏	3	<input type="checkbox"/> 學校 <input checked="" type="checkbox"/> 業界
18. 期末創作發表：多媒體篇	王佩瑜	3	<input checked="" type="checkbox"/> 學校 <input type="checkbox"/> 業界
課程時數合計		54	學校 15 業界 39

3. 課外活動

上課日期	活動名稱	內容	領隊	時數	備註
	國內專業參訪	樂陞科技	黃國鴻	6	新北市
	國內專業參訪	文創工作室	王佩瑜	6	台中市
	演講	研擬中	待聘	3	多個場次
11月初	國外專業參訪	新加坡 Visual Asia 2015	黃國鴻		自由參加
2016 暑假	國外專業實習	美國			自由參加

4. 實習

1. 參加國內外之專業實習至少 6 週。
2. 國外實習機構: Global and Online Education Center, University of Oregon.

(<https://globaleducation.uoregon.edu/>) (如附件四)。

附件三 數位學習設計與管理學系 2015 年新加坡參訪簡章

- 壹、主辦單位：嘉義大學 數位學習設計與管理學系
- 貳、目的：為培養本校學生國際視野，了解國外最新科技發展，以培植未來具備國際競爭力之專業人才，特安排本項活動。
- 參、參訪地點：新加坡
- 肆、參訪會議介紹：Visual Asia 為亞洲視覺媒體設計的年度盛會，2015 年在新加坡舉辦。會議有媒體專家論壇、視覺科技展示、動畫競賽觀摩等活動。細節可參考 <http://www.visualasiaexpo.com/> 網站。
- 伍、參訪活動：本次行程包括參加會議、拜訪新加坡國立教育學院(接洽中)、及參訪當地具特色之景點。
- 陸、參訪期間：民國 104 年 11 月 5 日至 11 月 7 日，共 3 日。
- 柒、申請資格：
- 一、本系「3D 動畫暨視覺媒體產學特色學程」之學員為優先。
 - 二、本校數位學習設計與管理學系所之師生。
- 捌、參訪費用：參加者自付來回機票及生活費(食宿與交通)。目前預估經費為台幣 14000 元。
- 玖、申請流程：
- 報名截止日期為 2015 年 9 月 30 日，請在期限內將個人資料及家長同意書寄給陳家華同學(s1023896@mail.ncyu.edu.tw)。若有疑問，請洽詢數位學習設計與管理學系 黃國鴻老師。

壹拾、工作期程：

時間	工作項目	備註
自即日起-9 月底	報名	
10 月初	錄取者開始訂機票及旅館	可自訂廉價航空機票
11 月 4 日	出發	黃國鴻老師領隊
11 月 5 日至 7 日	海外參訪	
11 月 8 日	回國	

附件四 數位學習設計與管理學系 2016 年美國暑假實習計畫簡章

壹、目的：配合經濟部工業局所推動之「孕育產業國際化人才」計畫，本系為培養學生之國際視野與跨國團隊專業合作能力，以培植未來具備國際競爭力之專業人才，特安排本項活動。

貳、主辦單位：嘉義大學 數位學習設計與管理學系

參、海外合作單位：美國奧瑞岡大學之 Global and Online Education 中心

肆、計畫主持人：國內負責人 黃國鴻老師、國外負責人 Brian Flannery 中心主任

伍、實習機構介紹：奧瑞岡大學位於美國西岸，為嘉義大學之姊妹校。該校積極擴展國際交流與數位學習，設立中心推展數位教材製作與國際交流。

陸、實習內容介紹：與該中心教職員共同合作，開發該中心所研擬之數位教材。

柒、申請資格與名額：

一、資格

1. 本系「3D 動畫暨視覺媒體產學特色學程」之學員為優先。
2. 本校數位學習設計與管理學系所之在學學生

二、名額：1 至 3 名。

捌、實習期間：民國 105 年 7 月上旬至 8 月中旬，共計六週。

玖、能力需求：具備英文口語溝通能力及開發數位課程之能力，包含與學科專家溝通、影片拍攝、動畫製作、腳本繪製。

壹拾、活動費用：預估費用(六週)如下

1. 來回機票與巴士:6 萬元
2. 住宿(學生宿舍或平價旅館):3 萬元
3. 餐食:3 萬元

壹拾壹、申請流程：

- 一、受理申請期間：自 105 年 2 月 10 日起至 105 年 3 月 10 日截止。
- 二、請直接將履歷 email 給黃國鴻老師(kuohung@mail.ncyu.edu.tw)，合適者

會以英語面談。

三、請務必先獲得家長同意。計畫主持人會另外申請補助，但無法確定補助金額。