

國立嘉義大學101學年度第1學期教學大綱

課程代碼	10113740222	上課學制	大學部
課程名稱	動畫工作室 (I) Animation Studio (I)	授課教師 (師資來源)	周春曉(藝術系)
學分(時數)	2.0 (2.0)	上課班級	藝術系電腦藝術與設計組4年甲班
先修科目		必選修別	選修
上課地點	美術館 L301	授課語言	國語
證照關係	Maya作品可呈Aoutodesk審核通過取得原場證照	晤談時間	
教師信箱	chunhsiaojo@mail.ncyu.edu.tw	備 註	

一、系所教育目標：

本學系著重藉由有效之課程與教學，增進學生之藝術創作與藝術理論之能力，同時強調傳統藝術媒材與電腦科技藝術之均衡，以及藝術創作與藝術理論之統整。未來本系將加強藝術教育、視覺藝術及數位藝術與設計之研究與推廣，同時積極籌設設計藝術中心之成立。

二、本學科與核心能力之關聯性

核心能力	關連性
(Space)	(Space)

三、本學科內容概述：

- 1.以畢業專題製作為主軸，教導學生進行數位作品製作與完成。
- 2.整合各項軟體技術，將製作時間有效運用。
- 3.分析各種數位技術，與影像品質的應用，讓作品有更多表現的可能性。
- 4.未來並將完成的動畫作品，做展場設計與輸出。
(如：繪本輸出與文字結構，海報設計，公仔輸出，企劃書輸出)

四、本學科教學內容大綱：

這門課分為上下學期，在上學期的課程中，主要配合大四學生製作畢業作品，配合學生於大三學習的3D動畫，將所學設計編製成一個完整的故事動畫，在下學期的畢業展上展出。

重點可分10大項

- 1.故事主題設計及內容發展。
- 2.劇情中的角色與場景設計。
- 3.分鏡繪製與場景分類。
- 4.角色與場景模型材質製作。
- 5.角色骨架設定。
- 6.角色動作製作。
- 7.整合燈光與攝影機。
- 8.算圖設定。
- 9.後製特效與合成。
- 10.完成輸出。

且以配合動畫的平面與立體產物，將於下學期繼續完成，使同學畢業展上的作品呈現更多元。

五、本學科學習目標：

- 1.以畢業專題製作為主軸，教導學生進行數位作品製作與完成。
- 2.整合各項軟體技術，將製作時間有效運用。
- 3.分析各種數位技術，與影像品質的應用，讓作品有更多表現的可能性。
- 4.未來並將完成的動畫作品，做展場設計與輸出。

六、教學進度

日期	主題	教學內容	教學方法
第01週 09/18	課程導覽	課程導覽 畢製作品分析與欣賞	講授、示範、實習。
第02週 09/25	軟體技術	動畫設計與分工	講授、示範、實習。

第03週 10/02	軟體技術	故事與技術	講授、示範、實習。
第04週 10/09	軟體技術	故事與分鏡	講授、示範、實習。
第05週 10/16	軟體技術	角色與場景設計	講授、示範、實習。
第06週 10/23	軟體技術	Maya動畫技術支援(一)	講授、示範、實習。
第07週 10/30	軟體技術	Maya動畫技術支援(二)	講授、示範、實習。
第08週 11/06	軟體技術	Maya動畫技術支援(三)	講授、示範、實習。
第09週 11/13	軟體技術	Maya動畫技術支援(四)	講授、示範、實習。
第10週 11/20	驗收成果	期中考	討論、報告。
第11週 11/27	軟體技術	Maya與其他軟體的複合應用	講授、示範、實習。
第12週 12/04	軟體技術	Maya與其他軟體的複合應用	講授、示範、實習。
第13週 12/11	軟體技術	Maya與其他軟體的複合應用	講授、示範、實習。
第14週 12/18	軟體技術	Maya動畫中的特殊功能	講授、示範、實習。
第15週 12/25	軟體技術	Maya動畫中的特殊功能	講授、示範、實習。
第16週 01/01	軟體技術	Maya動畫中的特殊功能	講授、示範、實習。
第17週 01/08	軟體技術	輸出與合成特效	講授、示範、實習。
第18週 01/15	驗收成果	期末發表個人作品集	討論、報告。

七、課程要求：

- 1.本課程將使用電腦教室進行教學，電腦設備為進行課程學習所需資源，請珍惜使用，勿用於與課程無關之電腦遊戲或娛樂軟體；電腦教室依規定不得攜帶飲料食物進入，使用完設備離開電腦座位前，應先整理座位後再離開；如設備有問題請向上課老師或電算中心人員反應，勿自行拆卸重組。以上情形若有規勸不聽或影響上課使用者，成績將酌情論處。
- 2.每次作業請務必準時繳交。
 - (1) 請依照老師訂下的時間繳交(限課堂上繳交，遲交一週扣10分)。
 - (2) 請依照老師訂下的規格類型繳交(如電子檔或A4尺寸紙本)。
 - (3) 全班於第二週前選出兩位同學，負責這堂課的事務，分別儲存老師給的參考資料檔，供同學儲存，另一位則負責收作業與登記繳交同學。
- 3.作業多與上課內容相關，如能配合上課出席，作業一定可以如期完成。
- 4.自我充實Photoshop的能力，以便製作3D材質貼圖。
- 5.自我充實動畫角色造型與影片分鏡概念。

八、成績考核

- 1.期中考30%：期中考試或作業1次，與平時作業3~4次，一起平均暫學期總成績30%。
- 2.期末考40%：期末以分組或個人為單位，製作一個完整作品，在期末時在課堂上報告。
- 3.其他30%：出席狀況與平時表現。
- 4.補充說明：
 - (1) 期中考試成績與平時作業30%，期中考試或作業1次，與平時作業3~4次，一起平均暫學期總成績30%。
 - (2) 出席狀況與平時表現30%。這個部分有基本分為12%，經點名無故缺席一次扣2分，公假或病假有證明者不扣分；課堂表現及反應佳者酌情加分，反則扣分，扣完為止。期末報告40%。
 - (3) 期末以分組或個人為單位，製作一個完整作品，在期末時在課堂上報告。

九、參考書目

- 1.Maya進化論1、2、3，金禾出版社。
- 2.Maya光與材質的視覺藝術，上奇出版社。
- 3.材質與演算精粹，基華出版社。
- 4.動畫師極究養成班，積木文化。
- 5.動畫創作全覽，視傳文化。

1. 請尊重智慧財產權觀念及不得非法影印。
2. 請重視性別平等教育之重要性，在各項學生集會場合、輔導及教學過程中，隨時向學生宣導正確的性別平等觀念，並關心班上學生感情及生活事項，隨時予以適當的輔導，建立學生正確的性別平等意識。

