

國立嘉義大學104學年度第1學期教學大綱

課程代碼	10413740030	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)	林岳漢(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證照	晤談時間	
課程大綱網址	https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10413740030		
備註	本課程之教學主題、內容或活動是否與性別平等議題有相關之處：否		

◎系所教育目標：

本系著重藉由有效之課程與教學，增進學生之藝術創作、數位媒體設計與藝術理論之能力，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、產業藝術、數位藝術與設計之研究與推廣，以提昇學生就業之競爭力，同時積極籌設「數位藝術與設計中心」及「傳統產業藝術中心」之成立。其教育目標分述如下：

- (一) 增進視覺藝術創作專業能力
- (二) 建立視覺藝術理論專業知能
- (三) 奠定視覺藝術教育專業素養
- (四) 提昇數位藝術與設計專業技能

◎核心能力

關聯性

1.培養學生數位藝術及設計之創作能力

關聯性最強

◎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)

◎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，將所學設計編製成爲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 另外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。

◎本學科學習目標：

maya基本教學實作
熟悉maya基本操作與場景製作

◎教學進度：

週次	主題	教學內容	教學方法
01 09/15	maya業界介紹	maya業界介紹	操作/實作。
02 09/22	進階指令解說	進階指令解說	操作/實作。
03 09/29	攝影機解說	攝影機解說	操作/實作。
04 10/06	進階3D建模原理解說	進階3D建模原理解說	操作/實作。
05 10/13	角色設計	角色設計	操作/實作。

06 10/20	進階UV操作解說與概念	進階UV操作解說與概念	操作/實作。
07 10/27	3D原畫設計	3D原畫設計	操作/實作。
08 11/03	3D角色建模一	3D角色建模一	操作/實作。
09 11/10	3D角色建模二	3D角色建模二	操作/實作。
10 11/17	3D角色建模三	3D角色建模三	操作/實作。
11 11/24	3D角色建模四	3D角色建模四	操作/實作。
12 12/01	3D燈光教學	3D燈光教學	操作/實作。
13 12/08	算圖教學一	算圖教學一	操作/實作。
14 12/15	算圖教學二	算圖教學二	操作/實作。
15 12/22	算圖教學三	算圖教學三	操作/實作。
16 12/29	後製剪輯配樂一	後製剪輯配樂一	操作/實作。
17 01/05	後製剪輯配樂二	後製剪輯配樂二	操作/實作。
18 01/12	作品檢討與展示	作品檢討與展示	操作/實作。
◎課程要求： 無			
◎成績考核 期末考100%：作品完整度評比			
◎參考書目與學習資源 無			

- 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。