

國立嘉義大學100學年度第1學期教學大綱

課程名稱	動畫工作室 (I)	授課教師	周春曉
課程代碼	10013740222	上課學制	大學部
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 L303	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	

<p>一、本學科學習/教學目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 																																																			
<p>二、課程設計概念(課程架構概述)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.作品分析與觀摩：分析幾種具代表性的數位製作，取其優點與缺點，加以消化應用。 2.動畫分鏡技術架構：交到如何將設計好的分鏡，先製作成Animated (分鏡動畫)，預先測知完成作品的主架構，以便早期於前製修改。 3.數位作品類型分工：將設計先做分解，標定2D、3D、合成、特效…等種類，列出製作時程與先後順序，以利掌握製作的時間。 4.3DMaya軟體應用：先了解學生專題中所需的3D技術，老師先於課堂上教學與示範，並分析製作方式的選擇與利弊，讓學生有能力判斷，哪一種製作方式適合呈現自己的藝術創作。 5.3DMaya特效與After Effects特效應用：解說Maya特效，After Effects特效，二者的應用的技術與使用條件。 6.After Effects合成特效：各種創作段落完成後，作為修飾影像、微調Timing的最佳工具。 7.配合作品最後剪輯：片頭片尾特效、音樂編輯、輸出格式..等，後製輸出的技術製作。 																																																			
<p>三、系所課程目標：</p> <p>本學系自從民國89年由美教系改制轉型為美術系後，本學系主要目標不再強調以往國小美勞師資教育，而是涵蓋藝術創作、藝術理論、藝術教育、藝術行政、電腦藝術與設計等領域專業人材之培育（本系學生可經甄選而修習國小或中等教育學程）。</p>																																																			
<p>四、本學科與核心能力之關聯性</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 75%;">核心能力</th> <th>關連性</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>(Space)</td> <td>(Space)</td> </tr> </tbody> </table>				核心能力	關連性	(Space)	(Space)																																												
核心能力	關連性																																																		
(Space)	(Space)																																																		
<p>五、教學進度</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>主題</th> <th>教學內容</th> <th>教學方法</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第01週</td> <td>課程導覽</td> <td>課程導覽 畢製作品分析與欣賞</td> <td>講授、示範、實習</td> </tr> <tr> <td>第02週</td> <td>軟體技術</td> <td>動畫設計與分工</td> <td>講授、示範、實習</td> </tr> <tr> <td>第03週</td> <td>軟體技術</td> <td>故事與技術</td> <td>講授、示範、實習</td> </tr> <tr> <td>第04週</td> <td>軟體技術</td> <td>故事與分鏡</td> <td>講授、示範、實習</td> </tr> <tr> <td>第05週</td> <td>軟體技術</td> <td>角色與場景設計</td> <td>講授、示範、實習</td> </tr> <tr> <td>第06週</td> <td>軟體技術</td> <td>Maya動畫技術支援(一)</td> <td>講授、示範、實習</td> </tr> <tr> <td>第07週</td> <td>軟體技術</td> <td>Maya動畫技術支援(二)</td> <td>講授、示範、實習</td> </tr> <tr> <td>第08週</td> <td>軟體技術</td> <td>Maya動畫技術支援(三)</td> <td>講授、示範、實習</td> </tr> <tr> <td>第09週</td> <td>軟體技術</td> <td>Maya動畫技術支援(四)</td> <td>講授、示範、實習</td> </tr> <tr> <td>第10週</td> <td>驗收成果</td> <td>期中考</td> <td>討論、報告</td> </tr> <tr> <td>第11週</td> <td>軟體技術</td> <td>Maya與其他軟體的複合應用</td> <td>講授、示範、實習</td> </tr> </tbody> </table>				週次	主題	教學內容	教學方法	第01週	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	軟體技術	動畫設計與分工	講授、示範、實習	第03週	軟體技術	故事與技術	講授、示範、實習	第04週	軟體技術	故事與分鏡	講授、示範、實習	第05週	軟體技術	角色與場景設計	講授、示範、實習	第06週	軟體技術	Maya動畫技術支援(一)	講授、示範、實習	第07週	軟體技術	Maya動畫技術支援(二)	講授、示範、實習	第08週	軟體技術	Maya動畫技術支援(三)	講授、示範、實習	第09週	軟體技術	Maya動畫技術支援(四)	講授、示範、實習	第10週	驗收成果	期中考	討論、報告	第11週	軟體技術	Maya與其他軟體的複合應用	講授、示範、實習
週次	主題	教學內容	教學方法																																																
第01週	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	軟體技術	動畫設計與分工	講授、示範、實習																																																
第03週	軟體技術	故事與技術	講授、示範、實習																																																
第04週	軟體技術	故事與分鏡	講授、示範、實習																																																
第05週	軟體技術	角色與場景設計	講授、示範、實習																																																
第06週	軟體技術	Maya動畫技術支援(一)	講授、示範、實習																																																
第07週	軟體技術	Maya動畫技術支援(二)	講授、示範、實習																																																
第08週	軟體技術	Maya動畫技術支援(三)	講授、示範、實習																																																
第09週	軟體技術	Maya動畫技術支援(四)	講授、示範、實習																																																
第10週	驗收成果	期中考	討論、報告																																																
第11週	軟體技術	Maya與其他軟體的複合應用	講授、示範、實習																																																

第12週	軟體技術	Maya與其他軟體的複合應用	講授、示範、實習
第13週	軟體技術	Maya與其他軟體的複合應用	講授、示範、實習
第14週	軟體技術	Maya動畫中的特殊功能	講授、示範、實習
第15週	軟體技術	Maya動畫中的特殊功能	講授、示範、實習
第16週	軟體技術	Maya動畫中的特殊功能	講授、示範、實習
第17週	軟體技術	輸出與合成特效	講授、示範、實習
第18週	驗收成果	期末發表個人作品集	討論、報告

六、學期成績考核

課堂參與討論:5%, 小考:5%, 期中考:10%, 期末考:40%, 書面報告:5%, 口頭報告:5%, 技術操作:20%, 實習:10%

七、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 碁華出版社
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。