

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	葉育恩
課程代碼	10016740017	上課學制	進修學士班
學分(時數)	2.0 (2.0)	上課班級	進學班美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	無	晤談時間	
教師信箱		備 註	

<p>一、本學科學習/教學目標：</p> <p>本課程目的在於教授學員了解After Effect 專業視訊剪輯與影片特效主要操作流程，以活潑的影像素材配合各教學資料的解說，讓學員得以了解數位影片編輯技巧與特殊效果的處理流程，進一步結合3D MAX or Maya3D 製作之立體動畫影像與After Effect將以整合應用以完成多媒體動畫及視訊影像專案製作</p>																											
<p>二、課程設計概念(課程架構概述)：</p> <p>進階場景環境效果製作 人物模型製作 AE相關重點操作技巧說明</p>																											
<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%;"> <tr> <td style="text-align: center;">核心能力</td> <td style="text-align: center;">關連性</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">(Space)</td> <td style="text-align: center;">(Space)</td> </tr> </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 style="width: 10%;">週 次</th> <th style="width: 25%;">主 題</th> <th style="width: 55%;">教學內容</th> <th style="width: 10%;">教學方法</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>第01週</td> <td>場景環境效果製作</td> <td>海洋效果製作---Fluid effect /ocean海物件波浪材質的調整設定。 霧氣效果製作----Fog Effect。 地形效果製作---利用Displacement 製起伏地形效果。 Displacement 相關應用</td> <td>講授</td> </tr> <tr> <td>第02週</td> <td>基本有機生物製作=== 青蛙模型製作</td> <td>用方形體與背景圖繪製身體輪廓。 利用Extrude 產生身體厚度。 利用筆刷與變形器完成身體結構。 利用曲線與Extrude 進行四肢製作。 長蹼製作與模型鏡射縫合處理</td> <td>講授</td> </tr> <tr> <td>第03週</td> <td>Maya dynamic ad special Effect 分子與特效應</td> <td>分子的產生 分子的產生---說明分子的三種產生方式 進階分子產生法----從曲線 曲面 與控制點產生分子 分子基本設定參數說明-----說明如何設定分子大小顏色 生命值等</td> <td>講授</td> </tr> <tr> <td>第04週</td> <td>Field分子力場效果製作</td> <td>Air Field 效果應用---電風扇的風吹效果製作 Radial Filed應用---利用Radial 製作噴射效果 利用基本Expression 設定分子大小</td> <td>講授</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				週 次	主 題	教學內容	教學方法	第01週	場景環境效果製作	海洋效果製作---Fluid effect /ocean海物件波浪材質的調整設定。 霧氣效果製作----Fog Effect。 地形效果製作---利用Displacement 製起伏地形效果。 Displacement 相關應用	講授	第02週	基本有機生物製作=== 青蛙模型製作	用方形體與背景圖繪製身體輪廓。 利用Extrude 產生身體厚度。 利用筆刷與變形器完成身體結構。 利用曲線與Extrude 進行四肢製作。 長蹼製作與模型鏡射縫合處理	講授	第03週	Maya dynamic ad special Effect 分子與特效應	分子的產生 分子的產生---說明分子的三種產生方式 進階分子產生法----從曲線 曲面 與控制點產生分子 分子基本設定參數說明-----說明如何設定分子大小顏色 生命值等	講授	第04週	Field分子力場效果製作	Air Field 效果應用---電風扇的風吹效果製作 Radial Filed應用---利用Radial 製作噴射效果 利用基本Expression 設定分子大小	講授				
週 次	主 題	教學內容	教學方法																								
第01週	場景環境效果製作	海洋效果製作---Fluid effect /ocean海物件波浪材質的調整設定。 霧氣效果製作----Fog Effect。 地形效果製作---利用Displacement 製起伏地形效果。 Displacement 相關應用	講授																								
第02週	基本有機生物製作=== 青蛙模型製作	用方形體與背景圖繪製身體輪廓。 利用Extrude 產生身體厚度。 利用筆刷與變形器完成身體結構。 利用曲線與Extrude 進行四肢製作。 長蹼製作與模型鏡射縫合處理	講授																								
第03週	Maya dynamic ad special Effect 分子與特效應	分子的產生 分子的產生---說明分子的三種產生方式 進階分子產生法----從曲線 曲面 與控制點產生分子 分子基本設定參數說明-----說明如何設定分子大小顏色 生命值等	講授																								
第04週	Field分子力場效果製作	Air Field 效果應用---電風扇的風吹效果製作 Radial Filed應用---利用Radial 製作噴射效果 利用基本Expression 設定分子大小	講授																								

第05週	Goal Effect 分子聚集效果製作	Goal Effect 的基本製作流程說明 Goal Weight 的強度設定與調整 利用多邊形製作Goal Effect 利用曲面製作 Goal Effect 多重Goal Effect的製作與調整	講授
第06週	Maya Effect 效果模組應用	Curve Flow 效果應用 Surface Flow 效果應用 Firework 效果應用 閃電效果 效果應用 破碎效果應用	講授
第07週	Maya 動畫與實景合成案例製作 ---基本概念	Maya live 面板基本操作介紹 動態影片的輸入與設定 攝影機追蹤點的設定 追蹤點的參數調整	講授
第08週	認識AE操作編輯面板與流程	The project window、 The Clip window、 The comp window 介紹	講授
第09週	檔案的輸入與管理	不同類型資料匯入說明	講授
第10週	基本影像濾鏡介紹	工暈 漸層 筆刷 馬賽克製作	講授
第11週	Mask Effects	影片遮罩效果製作	講授
第12週	Animation Line	動態彩繪效果製作	講授
第13週	3D in After Effect	3 D 效果製作	講授
第14週	3D in After Effect應用	八卦圖形轉動設定	講授
第15週	3D Channel Filters	3 D 合成應用	講授
第16週	Nesting Composition	複合圖層編輯處理	講授
第17週	render setup	著色輸出	講授
第18週	課程複習	課程複習	講授
六、學期成績考核 課堂參與討論:15%，期中考:30%，期末考:30%，技術操作:25%			
七、參考書目 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。