

## 國立嘉義大學106學年度第1學期教學大綱

課程代碼	10613740038	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)	洪懋淳(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	AUTODESK 相關證照	晤談時間	
課程大綱網址	<a href="https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10613740038">https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10613740038</a>		
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		本課是否使用原文教材或原文書進行教學：否	

**◎系所教育目標：**

本系藉由有效之課程與教學，增進學生之藝術創作、設計、藝術教育與藝術理論之能力，同時強調傳統藝術媒材與電腦科技之互補，以及藝術創作與藝術理

論之統整。未來本系將加強數位設計、文創產業、藝術教育之研究與推廣，以提昇學生升學與就業之競爭力。其教育目標分述如下：

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

◎核心能力	關聯性
1.中西繪畫之表現能力	關聯性稍弱
2.版畫及立體造型之能力	關聯性中等
3.數位藝術之創作能力	關聯性最強
4.數位設計之能力	關聯性最強
5.視覺藝術教育之知能	關聯性最弱
6.藝術行政之專業知能	關聯性中等
7.視覺藝術理論、美學之專業知能	關聯性中等
8.藝術史與藝術批評之專業知能	關聯性稍弱

◎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，將所學設計編製成為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：  
 了解認識3D 動畫製作與應用，並學習3D 動畫產業相關技能。

◎教學進度：

週次	主題	教學內容	教學方法
01 09/19	動畫專案概論	動畫專案執行與過程講解	講授。
02 09/26	專案構思與發想	故事構思與腳色發想	作業/習題演練、操作/實作、講授、討論。
03 10/03	3D 建模技巧	建模類型講解與應用	作業/習題演練、操作/實作、講授。

04 10/10	國慶日	作業練習	作業/習題演練、操作/實作、講授。
05 10/17	3D 建模技巧	模型調整與細節	作業/習題演練、操作/實作、講授。
06 10/24	UV 貼圖與材質製作	UV 拆解與輸出	作業/習題演練、操作/實作、講授。
07 10/31	UV 貼圖與材質製作	材質貼圖合成技巧	作業/習題演練、操作/實作、講授。
08 11/07	骨架控制器設定	骨架製作與綁定	作業/習題演練、操作/實作、講授。
09 11/14	骨架控制器設定	骨架控制器製作	作業/習題演練、操作/實作、講授。
10 11/21	燈光渲染與鏡頭設定	燈光渲染技巧	作業/習題演練、操作/實作、講授。
11 11/28	燈光渲染與鏡頭設定	鏡頭設置與算圖設定	作業/習題演練、操作/實作、講授。
12 12/05	3D 動態操作	關鍵影格設定與動態操作	作業/習題演練、操作/實作、講授。
13 12/12	3D 動態操作	關鍵影格設定與動態操作	作業/習題演練、操作/實作、講授。
14 12/19	3D 動態操作	分鏡設定技巧	作業/習題演練、操作/實作、講授。
15 12/26	動畫合成與後製	動畫串接與合成	作業/習題演練、操作/實作、口頭報告、講授。
16 01/02	動畫合成與後製	後製特效製作	作業/習題演練、操作/實作、口頭報告、講授。
17	3D 動畫成果發表	本學期動畫成果發表	口頭報告、講

01/09			授、討論。
18 01/16	3D 動畫成果發表	本學期動畫成果發表	口頭報告、講授、討論。
<p>◎課程要求： 務必攜帶筆記本，筆記抄寫軟體抄作技巧。</p>			
<p>◎成績考核          課堂參與討論5%          期中考25%          期末考25%          書面報告10%          口頭報告10%          操作/實作10%          作業/習題演練10%          檔案紀錄5%</p>			
<p>◎參考書目與學習資源          3D 動畫概論</p>			
<p>◎教材講義</p>			

- 1.請尊重智慧財產權、使用正版教科書並禁止非法影印。
- 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。