

# 國立嘉義大學103學年度第1學期教學大綱

課程代碼	10313740044	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	<a href="https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10313740044">https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10313740044</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		

## ◎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。

## ◎核心能力

1.培養學生數位藝術及設計之創作能力

## 關聯性

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 09/23	maya業界介紹	maya業界介紹	操作/實作。
02 09/30	進階指令解說	進階指令解說	操作/實作。
03 10/07	攝影機解說	攝影機解說	操作/實作。
04 10/14	進階3D建模原理解說	進階3D建模原理解說	操作/實作。
05 10/21	角色設計	角色設計	操作/實作。
06 10/28	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 11/04	3D原畫設計	3D原畫設計	操作/實作。
08 11/11	3D角色建模一	3D角色建模一	操作/實作。

09 11/18	3D角色建模二	3D角色建模二	操作/實作。
10 11/25	3D角色建模三	3D角色建模三	操作/實作。
11 12/02	3D角色建模四	3D角色建模四	操作/實作。
12 12/09	3D燈光教學	3D燈光教學	操作/實作。
13 12/16	算圖教學一	算圖教學一	操作/實作。
14 12/23	算圖教學二	算圖教學二	操作/實作。
15 12/30	算圖教學三	算圖教學三	操作/實作。
16 01/06	後製剪輯配樂一	後製剪輯配樂一	操作/實作。
17 01/13	後製剪輯配樂二	後製剪輯配樂二	操作/實作。
18 01/20	作品檢討與展示	作品檢討與展示	操作/實作。
<b>◎課程要求：</b> 無			
<b>◎成績考核</b> 期末考100%：作品完整度評比			
<b>◎參考書目與學習資源</b> 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。