

## 國立嘉義大學103學年度第2學期教學大綱

|        |   |             |                 |
|--------|---|-------------|-----------------|
| 課程代碼   | 10323740035   | 上課學制        | 大學部             |
| 課程名稱   | 動畫工作室 ( I I ) Animation Studio ( I 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=10323740035">https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10323740035</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  |             |                 |

| <b>◎系所教育目標：</b><br>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。                              |           |           |            |
|---|-----------|-----------|------------|
| <b>◎核心能力</b>  |           |           | <b>關聯性</b> |
| (Space)   |           |           | (Space)    |
| <b>◎本學科內容概述：</b><br>1. 以完成畢業製作為目的 2. 進而依據畢業製作完成個人作品集  |           |           |            |
| <b>◎本學科教學內容大綱：</b><br>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)。 |           |           |            |
| <b>◎本學科學習目標：</b><br>maya基本教學實作<br>熟悉maya基本操作與場景製作   |           |           |            |
| <b>◎教學進度：</b>   |           |           |            |
| 週次  | 主題        | 教學內容      | 教學方法       |
| 01<br>03/03   | maya介紹    | maya介紹    | 操作/實作。     |
| 02<br>03/10   | 基本指令解說    | 基本指令解說    | 操作/實作。     |
| 03<br>03/17   | 攝影機解說     | 攝影機解說     | 操作/實作。     |
| 04<br>03/24   | 3D建模原理解說  | 3D建模原理解說  | 操作/實作。     |
| 05<br>03/31   | 場景房屋設計    | 場景房屋設計    | 操作/實作。     |
| 06<br>04/07   | UV操作解說與概念 | UV操作解說與概念 | 操作/實作。     |
| 07<br>04/14   | 3D原畫設計    | 3D原畫設計    | 操作/實作。     |
| 08<br>04/21   | 3D房屋建模一   | 3D房屋建模一   | 操作/實作。     |
| 09<br>04/28   | 3D房屋建模二   | 3D房屋建模二   | 操作/實作。     |

|                          |                |                |        |
|--------------------------|----------------|----------------|--------|
| 10<br>05/05              | 3D房屋建模三        | 3D房屋建模三        | 操作/實作。 |
| 11<br>05/12              | 3D房屋建模四        | 3D房屋建模四        | 操作/實作。 |
| 12<br>05/19              | 3D燈光教學         | 3D燈光教學         | 操作/實作。 |
| 13<br>05/26              | 算圖教學一          | 算圖教學一          | 操作/實作。 |
| 14<br>06/02              | 算圖教學二          | 算圖教學二          | 操作/實作。 |
| 15<br>06/09              | 算圖教學三          | 算圖教學三          | 操作/實作。 |
| 16<br>06/16              | painteffect筆刷一 | painteffect筆刷一 | 操作/實作。 |
| 17<br>06/23              | painteffect筆刷二 | painteffect筆刷二 | 操作/實作。 |
| 18<br>06/30              | 作品檢討與展示        | 作品檢討與展示        | 操作/實作。 |
| ◎課程要求：<br>無              |                |                |        |
| ◎成績考核<br>期末考100%：作品完整度評比 |                |                |        |
| ◎參考書目與學習資源<br>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。