

國立嘉義大學 108 學年度第 1 學期教學大綱

| | | | |
|--------------------------------|---|-------------|-----------|
| 課程代碼 | 10813740030 | 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 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 | https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10813740030 | | |
| 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 | 關聯性稍強 |
| 3.數位藝術之創作能力 | 關聯性最強 |
| 4.數位設計之能力 | 關聯性稍強 |
| 5.視覺藝術教育之知能 | 關聯性中等 |
| 6.藝術行政之專業知能 | 關聯性稍弱 |
| 7.視覺藝術理論與美學之專業知能 | 關聯性中等 |
| 8.藝術史與藝術批評之專業知能 | 關聯性最弱 |

◎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 09/10 | 動畫專案概論 | 動畫專案執行與過程講解 | 講授。 |
| 02 09/17 | 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 | 3D建模技巧 | 建模類型講解與應用 | 作業/習題演 |

| | | | |
|-------------|------------|-------------|------------------------|
| 09/24 | | | 練、操作/實作、講授。 |
| 04 10/01 | 3D 建模技巧 | 作業練習 | 作業/習題演練、操作/實作、講授。 |
| 05 10/08 | 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 10/15 | 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 10/22 | 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 10/29 | 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 11/05 | 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 11/12 | 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 11/19 | 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 11/26 | 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 12/03 | 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 12/10 | 3D 動態操作 | 分鏡設定技巧 | 作業/習題演練、操作/實作、講授。 |
| 15 12/17 | 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 | 動畫合成與後製 | 後製特效製作 | 作業/習題演 |

| | | | |
|-------------|-----------|-----------|------------------|
| 12/24 | | | 練、操作/實作、口頭報告、講授。 |
| 17 12/31 | 3D 動畫成果發表 | 本學期動畫成果發表 | 口頭報告、講授、討論。 |
| 18 01/07 | 3D 動畫成果發表 | 本學期動畫成果發表 | 口頭報告、講授、討論。 |

◎課程要求：

務必攜帶筆記本，筆記抄寫軟體抄作技巧。

◎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%

◎參考書目與學習資源

3D 動畫概論

◎教材講義* 請勿侵害本課程教材講義之著作權,未經許可不得任意轉載分享

- 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。