

國立嘉義大學102學年度第1學期教學大綱

課程代碼	10213740048	上課學制	大學部
課程名稱	3D動畫 (I) 3D Animation (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3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	maya證照	晤談時間	星期2第1節~第4節, 地點:L301
課程大綱網址	https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10213740048		
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

	關聯性
1.拓展學生版畫及立體造型之實做能力	關聯性最強
2.培養學生數位藝術及設計之創作能力	關聯性最強

◎本學科內容概述：

這門課分為上下學期，在上學期的課程中，主要以訓練學生的3DMaya技術為主軸，搭配製作動畫整合的軟體AfterEffects的簡單操作功能，讓學生從3D模型製作，開始進入3D動畫領域。模型部分從一般物件製作，到角色創意設計製作，搭配設計場景與建築，並將模型整合呈現為動畫作品。配合模型製作各類適合的材質貼圖，配合Maya貼圖技術，在模型上處理特殊效果。利用燈光設定與算圖特效，製作出環境情境，讓靜態的模型作品也能有故事性的動畫效果呈現。課程期間，請同學配合技術課程，設計自己的作品，並於期末作完整的動畫。

◎本學科教學內容大綱：

1.第一階段：Maya介面技術操作。 2.第二階段：Maya曲面基礎模型。 3.第三階段：MayaPoly基礎建築模型。 4.第四階段：Maya基礎顏色貼圖。 5.第五階段：Maya簡單UV貼圖。 6.第六階段：Maya燈光設定與算圖

◎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：

Week	主題	教學內容	教學方法
01			

09/17	maya介紹	maya介紹	操作/實作。
02 09/24	基本指令解說	基本指令解說	操作/實作。
03 10/01	攝影機解說	攝影機解說	操作/實作。
04 10/08	3D建模原理解說	3D建模原理解說	操作/實作。
05 10/15	場景房屋設計	場景房屋設計	操作/實作。
06 10/22	UV操作解說與概念	UV操作解說與概念	操作/實作。
07 10/29	3D原畫設計	3D原畫設計	操作/實作。
08 11/05	3D房屋建模一	3D房屋建模一	操作/實作。
09 11/12	3D房屋建模二	3D房屋建模二	操作/實作。
10 11/19	3D房屋建模三	3D房屋建模三	操作/實作。
11 11/26	3D房屋建模四	3D房屋建模四	操作/實作。
12 12/03	3D燈光教學	3D燈光教學	操作/實作。
13 12/10	算圖教學一	算圖教學一	操作/實作。
14 12/17	算圖教學二	算圖教學二	操作/實作。
15 12/24	算圖教學三	算圖教學三	操作/實作。
16 12/31	painteffect筆刷一	painteffect筆刷一	操作/實作。
17 01/07	painteffect筆刷二	painteffect筆刷二	操作/實作。
18 01/14	作品檢討與展示	作品檢討與展示	操作/實作。

◎課程要求：

無

◎成績考核

期中考50%：作品進度評比

期末考50%：作品完整度評比

◎參考書目與學習資源

無

◎教材講義

無

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。