

國立嘉義大學103學年度第2學期教學大綱

課程代碼	10323740034	上課學制	大學部
課程名稱	3D動畫 (I I) 3D Animation (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3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	https://web085004.adm.ncyu.edu.tw/Syllabus/Syllabus_Rpt.aspx?CrsCode=10323740034		
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：

本系著重藉由有效之課程與教學，增進學生之藝術創作、數位媒體設計與藝術理論之能力，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、產業藝術、數位藝術與設計之研究與推廣，以提昇學生就業之競爭力，同時積極籌設「數位藝術與設計中心」及「傳統產業藝術中心」之成立。其教育目標分述如下：

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

◎核心能力

關聯性

1.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：

第一階段：3DMaya動畫技術製作。第二階段：3DMaya技術整合與應用製作。第三階段：3DMaya & After Effects技術整合製作。第四階段：完成動畫數位影像特效作品的整合與輸出。

◎本學科教學內容大綱：

1.3DMaya動畫與腳色骨架設定技術。2.3DMaya與相關動畫之應用。3.動畫媒材應用。4.After Effects 與動畫合成特效應用。

◎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 03/03	maya介紹	maya介紹	操作/實作。
02 03/10	基本指令解說	基本指令解說	操作/實作。
03 03/17	攝影機解說	攝影機解說	操作/實作。
04 03/24	3D建模原理解說	3D建模原理解說	操作/實作。
05 03/31	場景房屋設計	場景房屋設計	操作/實作。
06 04/07	UV操作解說與概念	UV操作解說與概念	操作/實作。
07 04/14	3D原畫設計	3D原畫設計	操作/實作。
08			

04/21	3D房屋建模一	3D房屋建模一	操作/實作。
09 04/28	3D房屋建模二	3D房屋建模二	操作/實作。
10 05/05	3D房屋建模三	3D房屋建模三	操作/實作。
11 05/12	3D房屋建模四	3D房屋建模四	操作/實作。
12 05/19	3D燈光教學	3D燈光教學	操作/實作。
13 05/26	算圖教學一	算圖教學一	操作/實作。
14 06/02	算圖教學二	算圖教學二	操作/實作。
15 06/09	算圖教學三	算圖教學三	操作/實作。
16 06/16	painteffect筆刷一	painteffect筆刷一	操作/實作。
17 06/23	painteffect筆刷二	painteffect筆刷二	操作/實作。
18 06/30	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 期末考100%：作品完整度評比			
◎參考書目與學習資源 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。