## 《三维动画材质与动画》课程实验教学大纲

**一、实验课程名称：**

三维动画材质与动画

Maya Lighting & Animation

**二、课程性质：**

课程性质： 专业必修课

课程类别\*： 方法技能类

**三、适用专业及年级：**

动画专业三年级

**四、实验教科书、参考书：**

教 材：Maya2010基本教程.材质篇

 Maya2010基本教程.动画篇

参考书目： CG杂志 ISSN16727282

1. 3D Artist 杂志
2. Animation Magazine
3. Digital Arts

**五、学时学分：**

总学时： 64 学分：3

实验学时：16 学分：1

**六、实验教学目的与基本要求：**

在操作实验中掌使用MAYA软件制作材质灯光以及制作角色动画的能力。

1. 使用maya灯光工具完成场景布光。
2. 使用mayaUV工具完成模型UV分布。
3. 使用maya动画工具完成铅球和气球等组合动画。
4. 使用maya动画工具完成角色行走和奔跑动画。

**七、实验课考核方式：**

1、考核方式：命题上机实践考试，提交maya文件。

2、实验成绩占平时成绩的50%

**八、实验课程具体内容和学时分配：**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验项目名称 | 实验内容 | 学时分配 | 实验要求 |
| 1 |  阵列灯光 | Maya布光 | 4 | 独立完成 |
| 2 | mayaUV | 1、 实例：道具模型UV的分布；2、 实例：面部UV的分布；3、 根据分好的UV绘制贴图。 | 4 | 独立完成 |
| 3 | 物理动画 | 1、 力的观察与分析；2、 时间与距离；3、 实例：铅球动画；4、 实例：气球动画； | 4 | 独立完成 |
| 4 | 角色动画 | 1、 行走动画关键帧分析；2、 行走动画练习；3、 奔跑动画关键帧分析；4、 奔跑动画练习； | 4 | 独立完成 |