

(二)專業科目/實習科目

(高雄市私立中華高級藝術職業學校)高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	3D 電腦動畫			
	英文名稱	3D Animation			
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘				
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修			
	☒ 專業科目 ☐ 實習科目				
	科目來源	☒ 群科中心學校公告-校訂參考科目 ☐ 學校自行規劃科目 ☐ 其他			
學生圖像	創造想像力、實作運用力、意志續航力、資訊運用力、國際學習力、競爭表現力				
適用科別	多媒體動畫科				
	2				
	第三學年 第一學期				
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目_____				
教學目標 (教學重點)	一、培養學生具備3D軟體應用之技術，能應用相關軟體製作3D動畫。 二、引導學生了解3D動畫的發展、應用與產業趨勢。 三、引導學生運用3D軟體進行建模與燈光材質的應用。 四、引導學生運用3D軟體設計與製作動畫場景。 五、引導學生運用3D軟體設計與製作動畫角色。 六、於教學過程中，養成學生職場倫理、勞動安全及良好的工作態度。				
議題融入	科技教育、國際教育				
教學內容					
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註		
(一)3D 建模基礎-幾何體	幾何體建模	2	「運用 3D Maya 數位科技融入教學」。		
(二)3D 建模基礎-拓展體及多邊形建模	1. 拓展體建模 2. 多邊形建模	8	「運用 3D Maya 數位科技融入教學」。		
(三)材質和燈光	1. 材質與貼圖 2. 攝影機與燈光	8	「運用 3D Maya 數位科技融入教學」。		

(四)場景設計	1. 場景設計 2. 場景建模 3. 虛擬場景設計	8	「運用因材 網數位科技 融入教學」。
(五)動畫場景設計	1. 動畫場景設計 2. 動畫虛擬場景設計	2	「運用 3D Maya 數位科 技融入教 學」。
(六)動畫角色設計	1. 角色設計 2. 角色建模	8	「運用 AI 生 成軟體數位 科技融入教 學」。
合計		36	
學習評量 (評量方式)	1. 教學評量方式宜多樣化，除紙筆測驗外，可配合單元目標，採用多元互動、討論、口頭問答、隨堂測驗、作業、專題研究或分組報告等方法。 2. 教學須作客觀的評量，也可輔導學生做自我評量，以明瞭學習的成就與困難，作為繼續教學或補救教學之依據，並使學生從成績進步中獲得鼓勵。 3. 評量內容應兼顧認知(知識)、技能、情意(行為、習慣、態度、理想、興趣、職業道德)等方面，以利學生健全發展。		
教學資源	1. 一般參考資料：坊間相關書籍、電腦媒體、網路影音資源等。 2. 視聽教學設備；投影機、電腦、音響、螢幕等。		
教學注意事項	1. 教材編選：教師應依據教學目標、教材性質、學生能力與教學資源等情況，採用適當的教學方法，以達成教學之預期目標。 2. 教學方法： (1)由老師上課操作講解為主，並搭配軟體操作說明進行範例實作。 (2)善用各種案例示範講解，以加強學習效果。 (3)利用教學媒體，加以示範操作，以幫助學生了解。 (4)教師教學時，可融入性別平等、勞動權益、職業道德、資訊、多元文化等議題。		