

「技優入學學生」必選修課程規劃與說明

課程目的	以訓練符合產業需求之人員為目標，培育次世代 3D 模型製作、CG 特效製作及電腦 3D 動畫製作之專業人才，使技優生畢業後達成「畢業即就業，就業即上手」之目的，並期許未來成為亞洲 3D 動畫人才培育的搖籃。		
各學年培育學生之具體能力目標	學年度	能 力	目 標
	第一學年	1.具備設計觀念之養成與基本設計之能力。 2.具備美術設計創作之能力。	著重於設計觀念養成與美術設計創作的訓練。
	第二學年	1.具備 2D 與 3D 動畫製作與操作之能力。 2.具備建構互動遊戲城市之能力。	著重於畫製作與遊戲程式設計能力培養。
	第三學年	1.具備行動內容應用之能力 2.具備影片特效後製與音效剪輯之能力。	著點於行動內容應用與影音特效整合能力的養成。
	第四學年	具備整合所學專業內容與團隊溝通分工合作之能力。	著重於專業整合與團隊溝通分工。
必選修課程	實作課程以培育技優生具備產業需求 3D 動畫製作能力之方式規劃，輔以 2D 動畫、後製與剪輯及動作捕捉等相關課程，增強數位內容產品的完整性，各學年實作課程規劃及開設年級如下：		
	課程類群	課程名稱	年級
	3D 動畫製作	基礎 3D 動畫	一下
		3D 建模	二上
		材質與燈光	二下
		3D 動畫	三上
	科技藝術	數位雕刻	二下
		次世代美術	三上
	輔助課程	基礎動畫	一下
		進階 2D 動畫、故事與分鏡	二上
		互動媒體設計	二下
		後製與剪輯	三上
		動作捕捉與編輯	三下