**臺北市104年3D動畫製作自由軟體研習實施計畫**

壹、計畫緣起

Blender是一套三維繪圖及渲染軟體。最初，這個程式是被荷蘭的一個影片工作

組NeoGeo與Not a Number Technologies（NaN）設計為內部使用的程式。但後來其

主要程式設計者Ton Roosendaal於1998年6月將其進一步發展，並對外發布這個程

式。

在經過債權人同意後，Blender繳付報酬十萬歐元後變為自由軟體，並以GNU

通用公眾授權條款發佈。在2002年7月18日，Roosendaal開始為Blender籌集資金；

同年9月7日，Blender宣佈籌集足夠資金，並將其原碼對外公佈。因此，Blender

現在是自由軟體，並由Blender基金會維護與更新。Blender可以運行於不同的平臺，而且安裝後佔很少空間，並擁有極豐富的功能。

3D動畫雖然目前最大的應用領域是在娛樂產業，但3D動畫技術也廣泛被應用

在建築與室內設計、展場設計、產品設計、虛擬實境，目前網頁設計也朝向3D立

體視覺的呈現；再者，數位學習、軍事模擬、醫學模擬，也都和3D動畫技術產生

密切的結合。

貳、依據：臺北市104年度自由軟體推動及發展工作計畫。

參、計畫目的

期透過研習活動，讓教師們可以認識Blender以豐富教學。

肆、辦理單位

一、主辦單位：臺北市政府教育局（以下稱教育局）。

二、承辦單位：臺北市立景美國中。

伍、計畫期程：104年1月至8月。

陸、實施活動

一、參加資格：本市高中職、國中、國小對研習主題有興趣之教師及學校教職

員。

二、報名資訊

(一)請上臺北市教師在職研習網（http://insc.tp.edu.tw/）報名。

(二)每班錄取30人。

三、研習時數

(一)全程參與教師核予研習時數。

(二)請假在3小時(含)以內者，依實核予研習時數。

(三)請假超過3小時者，不予核發研習時數。

四、研習課程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 9:00-12:00 | 13:00-16:00 |
| 7月2日  第一天 | 基礎認識  認識操作介面，熟悉3D環境 | 場景製作  布置你的表演舞台 |
| 7月3日  第二天 | 基礎動畫  基礎動畫製作，讓簡單的角色動起來 | 燈光設置  將你的舞台與角色打上基礎燈光並設置運算，將成品算出 |

柒、經費來源：由臺北市自由軟體相關經費項下支應。

捌、本計畫奉教育局核可後實施，修正時亦同。

**臺北市104年自由軟體教學應用研習計畫**

壹、計畫緣起

EzGo 是教育部校園自由軟體應用諮詢中心為校園自由軟體推動所製作的推廣光碟，內容包含 Linux 及 Windows 下的自由軟體收錄，目前更是國民電腦選定的作業系統。設計理念聚焦在視窗環境下的自由軟體應用，相信不管是哪一套 Linux，都會有 X Window 視窗作業環境，而現在比較常見的桌面環境 GNOME 和 KDE 等也都是以 X Window 為基礎所建構而成的，然而不管是GNOME、KDE 或其它桌面環境，一般的使用習慣，一定還是以系統下的應用軟體為主，在微軟 Windows下，會透過「開始功能表」的選單按鈕來啟動應用軟體，而在 Linux 下也有類似「開始功能表」的選單按鈕，它的名稱叫作「應用程式」，使用者可以透過「應用程式」選單按鈕，開始體驗自由軟體中豐富多元的應用軟體， EzGo 就是著眼於「應用程式」選單的整理，包含在軟體名稱的前面加上分類標籤或註解，讓大家更輕鬆的體驗自由軟體，享用全世界的智慧結晶。

參、計畫目的

培訓教師運用自由軟體的知能，進一步得以協助學生善用自由學習增進學習之成效。

肆、辦理單位

一、主辦單位：臺北市政府教育局（以下稱教育局）。

二、承辦單位：臺北市立景美國中、臺北市立民權國中。

伍、計畫期程：104年1月至8月。

陸、實施活動

一、研習期間：104年7、8月

二、參加資格：本市高中職、國中、國小教師或對研習主題有興趣之學校教職

員。

三、報名資訊

(一)請上臺北市教師在職研習網（http://insc.tp.edu.tw/）報名。

(二)每班錄取30人。

四、研習時數

全程參與教師核予研習時數6小時。

五、研習課程

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 9:00-12:00 | 13:00-16:00 | 研習地點 | 預估人數 |
| EzGo介紹  自由軟體介紹 | 自由軟體實作  自由教材介紹 | 臺北市立景美國中 | 30 |
| 臺北市立民權國中 | 30 |

柒、經費來源：由臺北市自由軟體相關經費項下支應。

捌、本計畫奉教育局核可後實施，修正時亦同。