**動畫概論 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 動畫概論 |
| 英文名稱 | Introduction to Animation |
| 科目屬性 | 必／選修 |  ■必修 □選修 |
| □一般科目 ■專業科目 □實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 多媒體動畫科 |  |  |  |  |
| 學分數 | 2/2 |  |  |  |  |
| 開課年級/學期 | 一年級/第1、2學期 |  |  |  |  |
| 教學目標 | 一、使學生了解動畫原理。二、能夠體會動畫之美。三、讓學生習得製作動畫的各種技術。 |
| 教學內容 | 一、動畫原理。1. 故事。
2. 停格動畫。
3. 簡單動畫。
4. 賽璐路動畫。
5. 電腦動畫製作流程
6. 網頁動畫。
 | 1. 立體動畫。
2. 剪輯。
3. 音樂。
4. 字幕。

十一、媒體格式。十二、網路連結。 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：一、蒐集成功的設計實例、資料、圖片、幻燈片，以利教學。二、各項模擬製作的訓練，內容難易要適中，避免學生產生學習挫折感。三、要求學生親自參與資料蒐集、市場調查等工作，以期產生良好的創意發展。 |

**色彩原理 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 色彩原理 |
| 英文名稱 | Color Principles  |
| 科目屬性 | 必／選修 |  ■必修 □選修 |
| □一般科目 ■專業科目 □實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 多媒體動畫科 |  |  |  |  |
| 學分數 | 2/2 |  |  |  |  |
| 開課年級/學期 | 一年級/第1學期 |  |  |  |  |
| 教學目標 | 一、能瞭解色彩學之基礎知識。二、具備色彩的敏銳度及鑑賞能力。三、能有效使用色彩，提高用色能力。四、能結合理論及實務，並將其落實於設計中。 |
| 教學內容 | 1. 認識色彩
2. 色彩觀察及體驗
3. 色彩體系
4. 色彩混合及原色
5. 色彩對比
6. 色彩感覺
7. 配色及調和
8. 色彩之應用
 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：一、教材編選教材編選應多方蒐集生活及設計當中有關色彩方面的資料，以實際範例提高學生學習興趣。二、教學方法1.講堂講授及實務並重，可運用設計工作室方式進行教學。2.利用習作讓理論能透過實作方式靈活運用之。3.由廣播教學或現場操作方式，增進學生理解能力。三、教學評量評量內容以色彩知識及色彩實務練習為主，為達充分、具體、客觀，應依以下四個項目評量：1.情意性評量：隨時觀察記錄，包括勤學精神態度、工具設備的維護情形。2.形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。3.診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本技能，再予以評量。4.總結性評量：以期中、期末測驗成績作總結性評量考核標準。四、教學資源1.指定教科書及參考書籍。2.視聽教室、液晶投影機、電腦輸出設備。3.各式色立體、色票。4.提供各種形式的媒體教學資源：如幻燈片、錄影帶、光碟片、投影片等。5.實際設計案例之作品。五、教學相關配合事項1.應與其他設計基礎或專業課程協同教學。2.各項教學活動應配合教學示範及個別指導。3.鼓勵學生進行作品發表，訓練口語表達技巧。4.應重視及鼓勵學生之創意思考能力。 |

**色彩應用 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 色彩應用 |
| 英文名稱 | Color Recognition & Application |
| 科目屬性 | 必／選修 |  □必修 ■選修 |
| □一般科目 ■專業科目 □實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 廣告設計科 | 美工科 | 多媒體動畫科 |  |  |
| 學分數 | 2 | 2 | 2 |  |  |
| 開課年級/學期 | 一年級/第2學期 | 一年級/第2學期 | 一年級/第2學期 |  |  |
| 教學目標 | 一、應用色彩學基本知識，學習色彩計劃。二、藉由實驗與製作，增進理論與實務結合之能力。三、能因應生活需求，俱備表現美感能力與提昇鑑賞程度。 |
| 教學內容 | 一、色彩應用概論。二、演色與顯色。三、配色原理。四、色彩感覺。五、美的形式原理與色彩。六、色彩計劃的實踐。 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：一、蒐集各類彩色圖片，教科書作為輔助教材，並製作幻燈片、投影片及電腦輔助教學，詳加解說，以增強學習興趣與效果。二、各實習單元，經分組研究、討論、分析、歸納與整理，著重觀念之確立。三、將色彩理論與設計實際結合，多於學生討論之機會，以提高學生興趣與應用。四、利用視聽教學媒體與實務作品分析，避免空談理論。五、教材：圖表、投影片、幻燈片、書刊、雜誌、參觀設計展、優良作品範例。 |

**專題製作Ⅰ Ⅱ 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 專題製作Ⅰ Ⅱ |
| 英文名稱 | Project Study Ⅰ Ⅱ |
| 科目屬性 | 必／選修 |  ■必修 □選修 |
| □一般科目 □專業科目 ■實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 廣告設計科 | 美工科 | 多媒體動畫科 |  |  |
| 學分數 | 3/3 | 3/3 | 3/3 |  |  |
| 開課年級/學期 | 三年級/第1、2學期 | 三年級/第1、2學期 | 三年級/第1、2學期 |  |  |
| 教學目標 | 1. 了解專題製作之基本觀念及程序。
2. 了解專題製作之基本方法及技術。
3. 了解專題製作之性質及未來相關體系之重要性。
4. 熟悉專題製作之基本理論與原則，奠定各類畢業製作之基礎。
5. 正確運用各種方法處理專題製作事務。
6. 認識專題製作相關章程，並加以應用。
7. 培養負責盡職、謹慎細心、遵守規章之工作態度及精神。
 |
| 教學內容 | 本科目目標在於協助學生瞭解未來畢業相關課程應用的內涵、發展與相關職業、充實設計表現知能，以適應與改善生活，並激發學生學習設計表現的興趣，為從事設計表現技法相關職業做準備。使學生了解：1. 專題製作之基本法則。
2. 專題製作之基本概念。
3. 專題製作之說明與講解。
4. 專題製作之規劃及程序。
5. 學生分組。
6. 選擇專題。
7. 資料蒐集與探討。
8. 設計計劃。
9. 實務製作。
10. 檢討與修正。
11. 作品完成。

五、專題展出實務。 |
| 教材來源 | 1. 自編教材
2. 合格教科用書
 |
| 教學注意事項 | 教學要點：1. 使學生了解設計實務的製作流程。
2. 使學生可以確實掌握未來專題製作的方向。
3. 使學生能將專題製作的製作方法應用在其他相關課程上。
 |

**影音剪輯Ⅰ Ⅱ 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 影音剪輯Ⅰ Ⅱ |
| 英文名稱 | Digital Editing & Compositing Ⅰ Ⅱ |
| 科目屬性 | 必／選修 |  ■必修 □選修 |
| □一般科目 □專業科目 ■實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 多媒體動畫科 |  |  |  |  |
| 學分數 | 2/2 |  |  |  |  |
| 開課年級/學期 | 二年級/第1、2學期 |  |  |  |  |
| 教學目標 | 一、學習電視構圖及攝影術語。二、具備類比與數位之轉換方式與操作能力。三、認識輸入媒體。四、認識輸出種類及規格。五、具備影音合成與後製作能力。六、影片美學鑑賞。 |
| 教學內容 | 1. 數位輸入。
2. 基本過場編輯介紹。
3. 非線性電腦編輯節奏練習。
4. 合成與後製作。
5. 影音對位練習。
6. 輸出。
 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：1. 多以學生所學之先修課程作結合。
2. 以學生為考量，設計為初衷，程式比例不宜太重。
3. 盡量以學生的角度、所學之興趣來解釋概念。
4. 電腦操作示範之後，宜直接讓學生練習；忌一次帶入太多內容，再讓學生長時間操作。
5. 重視學生創意發想，應與其共同商量實現之道。
6. 評量之後程度未達標準者應於以補救，程度佳者予以加深加廣輔導。
7. 宜多舉常見之設計個案，和最新的技術資料，供教學補充參考。
8. 學生作品宜一一分析討論，互相觀摩檢討得失，另視需要採取個別指導之方式。
9. 所教之內容以配合職場之需要為前提。
 |

**數位設計概論 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 數位設計概論 |
| 英文名稱 | Introduction to Digital Design |
| 科目屬性 | 必／選修 |  □必修 ■選修 |
| □一般科目 ■專業科目 □實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 多媒體動畫科 |  |  |  |  |
| 學分數 | 2 |  |  |  |  |
| 開課年級/學期 | 一年級/第2學期 |  |  |  |  |
| 教學目標 | 一、能瞭解數位設計的相關發展、概念及相關應用軟體。二、能培養良好的工作習慣及正確運用電腦的觀念。 |
| 教學內容 | 1. 數位設計的發展。
2. 數位設計所需的電腦軟硬體。
3. 網際網路在數位設計上的應用。
4. 向量、點陣等繪圖軟體。
5. 圖像處理軟體。
6. 數位化素材(如數位相機、掃瞄器等介紹使用)。
7. 簡易修片、輸出等。
8. 動畫軟體。
9. 多媒體編輯軟體。
10. 簡易影像剪輯、影片輸出等。
 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：一、教材編選1.因本科教學重視實務課程，宜多舉習作題例，以供學生參考。2.宜詳細列舉各種指令的操作步驟，以利教學參證。3.適合高職程度之教材，輔以深入淺出的系統，並配合就業的實際需要。4.宜灌輸正確使用電腦的觀念。5.宜加強電腦科技應用及專業設計領域的關聯。二、教學方法1.本科目可運用電腦專業教室進行教學。2.教師在教學活動中應特別注意示範及個別指導。3.由廣播教學或現場操作中明白示範指令的意義。4.利用課堂的操作演練，增進學生之理解能力。5.臨摹操作示範指令，以熟悉各種課程內容，增進電腦及數位設計運用的知識。三、教學評量為達充分、具體、客觀，應依以下四個項目評量：1.情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。2.形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。3.診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。4.總結性評量：以期中、期末測驗成績作總結性評量考核標準。四、教學資源1.電腦教室、視聽教室。2.幻燈片、投影片。3.電腦、數位設計相關軟體、輸出設備。五、教學相關配合事項1.本課程基本上為灌輸電腦科技如何及設計專業結合之課程，因此其教學上應考慮到及其他設計相關課程間的連貫。2.教學時間之安排，每週以講課一節、電腦操作一節為原則。3.教學活動應重視示範及個別輔導。4.教學過程中應加強職業道德及正確使用電腦觀念之培養。5.教學評量之結果，未達標準者應實施補救教學；能力佳者，應給予增深加廣之輔導。6.蒐集製作或購置範例、幻燈片、影片等，以輔助教學。 |

**編排設計Ⅰ Ⅱ 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 編排設計Ⅰ Ⅱ |
| 英文名稱 | Editing DesignⅠ Ⅱ |
| 科目屬性 | 必／選修 | □必修 ■選修 |
| □一般科目 ■專業科目 □實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 廣告設計科 | 多媒體動畫科 |  |  |  |
| 學分數 | 2/2 | 1/1 |  |  |  |
| 開課年級/學期 | 二年級/第1、2學期 | 二年級/第1、2學期 |  |  |  |
| 教學目標 | 一、瞭解編排設計基本知識、概念與原理。二、培養學生對編排設計的審美性及敏銳度。三、具備編排設計之能力，以便於設計構成上靈活運用。 四、具備圖文造形與編排設計能力。 |
| 教學內容 | 一、編排(layout)的意義及目的。二、圖文構成要素概說。三、編排設計的程序。四、文字要素與編排。五、版型、尺寸、版面率。六、版面構成與構圖美學。七、各種媒體之編排設計實務練習。 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：1. 蒐集成功的設計實例、資料、圖片、幻燈片，以利教學。
2. 各項模擬製作的訓練，內容難易要適中，避免學生產生學習挫折感。
3. 要求學生親自參與資料蒐集、市場調查等工作，以期產生良好的創意發展。
 |

**角色創作 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 角色創作 |
| 英文名稱 | Character Design |
| 科目屬性 | 必／選修 |  □必修 ■選修 |
| □一般科目 ■專業科目 □實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 多媒體動畫科 |  |  |  |  |
| 學分數 | 2 |  |  |  |  |
| 開課年級/學期 | 三年級/第1學期 |  |  |  |  |
| 教學目標 | 1. 瞭解表情與肢體的基本線條輪廓。
2. 肢體動作骨架彎曲與肌肉線條的變化。
3. 能應用千變萬化的表情與肢體甚至是服裝造型於角色設計中。
 |
| 教學內容 | 1. 角色設定概說
2. 基本線條
	1. 頭髮
	2. 臉部
	3. 表情
	4. 體格
	5. 手腳
3. 姿態動作
	1. 架軸心
	2. 日常動作
	3. 運動姿勢
	4. 躍動感
	5. 魔法奇幻動作
 | 1. 變化描繪
	1. 輪廓
	2. 表情
	3. 裝扮
2. 主題角色設計

線條描繪練習 |
| 教材來源 | 一、自編教材 二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：1. 設計動畫人物，需要技術的要素與美感的要素相互結合。
2. 訓練理論與技能並重，將繪畫基礎的觀念及技巧靈活運用到角色設計的領域。
3. 以討論方式，啟發學生的表現能力和鑑別作品能力。
4. 以實際示範、簡報軟體或單槍投影，豐課程內容，激發學生的學習興趣。強調個別指導與示範，使學生充份學習。
 |

**設計史 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 設計史 |
| 英文名稱 | Design History |
| 科目屬性 | 必／選修 |  □必修 ■選修 |
| □一般科目 ■專業科目 □實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 廣告設計科 | 美工科 | 多媒體動畫科 |  |  |
| 學分數 | 2 | 2 | 2 |  |  |
| 開課年級/學期 | 三年級/第2學期 | 三年級/第2學期 | 三年級/第2學期 |  |  |
| 教學目標 | 1. 瞭解設計活動發展的概括情形。
2. 培養對設計史實融會貫通及推陳出新的創造力。
 |
| 教學內容 | 1. 緒論。
2. 生活文化與設計起源。
3. 我國傳統設計源流。
4. 西洋傳統設計源流。
 | 1. 西洋近代設計發展。
2. 現代設計。
3. 設計的未來展望與期許。
 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：一、教材編選應廣從設計史綜觀角度，評析設計發展，彙編設計發展的過程。二、教學方法1.本科目可以參觀活動輔助教學。2.課堂講授為主，並輔以習作報告來提高認知深度。三、教學評量為達充分、具體、客觀，應依以下四個項目評量：1.情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。2.形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。3.診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。4.總結性評量：以期中、期末測驗成績作總結性評量考核標準。四、教學資源指定教科書，並提供媒體教學資源。五、教學相關配合事項若為依單元主題分段分教師授課，仍應有一教師負責教學整合課務。 |

**進階造形應用** **教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 進階造形應用 |
| 英文名稱 | Materials & Methods of Construction Professional |
| 科目屬性 | 必／選修 |  □必修 ■選修 |
| □一般科目 ■專業科目 □實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 廣告設計科 | 美工科 | 多媒體動畫科 |  |  |
| 學分數 | 2 | 2 | 2 |  |  |
| 開課年級/學期 | 三年級/第2學期 | 三年級/第2學期 | 三年級/第2學期 |  |  |
| 教學目標 | 一、理解美術設計的造形原理。二、認識造形原理在設計上的重要性，並分析製作的方法。三、了解各種視覺媒體的特質，熟練表現的技巧與材料的應用。四、美術設計作品鑑賞與分析。 |
| 教學內容 | 一、美術設計的領域及內容。二、美術設計造型原理解析。三、美術設計的製作方法與作品賞析。四、自然材料的特性與應用。五、人為材料的特性與應用。六、美術設計實作練習。七、創作與鑑賞作品。 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 一、工具與設備的使用程序與安全問題應明確說明。二、學校必須具備必要的軟硬體設備。三、作品習作理念的解說與發表應予重視。四、應加強國內外設計名家作品欣賞。五、理論與實際並重，創意與技巧並重，使學生培養正確設計觀念與態度。 |

**基礎圖學 Ⅰ Ⅱ 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 基礎圖學 Ⅰ Ⅱ |
| 英文名稱 | Basic Drawing Ⅰ Ⅱ |
| 科目屬性 | 必／選修 |  □必修 ■選修 |
| □一般科目 □專業科目 ■實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 多媒體動畫科 |  |  |  |  |
| 學分數 | 3/3 |  |  |  |  |
| 開課年級/學期 | 一年級/第1、2學期 |  |  |  |  |
| 教學目標 | 1. 能瞭解基礎圖法的基本概念及識圖能力。
2. 能具體認識各種圖學符號及基本的製圖能力。
3. 能以正確方式繪製準確的基本圖形。
4. 能瞭解電腦輔助繪圖軟體及基礎圖法之關聯性。
 |
| 教學內容 | 1. 圖法概說
2. 儀器與製圖用紙的介紹及使用
3. 線條及字法
4. 幾何圖法
5. 正投影視圖
6. 尺度標註及符號識別
7. 平行投影立體圖法
8. 剖視圖
9. 輔助視圖
10. 展開圖
 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：一、教材編選1.因本科教學重視實習課程，宜多舉習作題例，以供學生參考。2.宜多蒐集有關圖學各式圖片、清晰印刷，以利教學參證。3.適合高職程度之教材，輔以深入淺出的系統，並提供最新行業資訊。4.圖學為各種設計之母，宜加強基礎圖學技法能力之培養。5.宜多蒐集各種製圖之國際規格、慣例，涵養人才國際化。6.宜列舉電腦繪圖及一般圖學的關聯，以利教學參證。二、教學方法1.本科目為實習科目，如至工廠(場)或其他場所實習，得分組上課。2.由廣播教學或現成作品中明白示範圖例的意義，增進學生之理解能力。3.臨摹繪製模型或現成作品，以熟悉各種課程內容，增進基礎繪圖之技巧。4.適時搭配、運用電腦專業教室進行示範教學。三、教學評量為達充分、具體、客觀，應依以下四個項目評量：1.情意性評量：隨時觀察記錄，包括勤學精神態度、工具儀器的準備情形。2.形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答、討論或實務操作等方式實施評量。3.診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指正，建立其基本技能，再予以評量。4.總結性評量：以期中、期末測驗成績作總結性評量考核標準。四、教學資源1.製圖教室、電腦教室、視聽教室。2.幻燈片、投影片……等。3.電腦、繪圖軟體(向量式之繪圖軟體)、輸出設備、液晶投影機。4.教科書、各種生活或工業設計產品、建築、空間設計與室內設計相關資料及現成作品。五、教學相關配合事項1.本科教學理論及實習並重，宜給予學生習作機會。2.教學活動應重視示範及個別輔導。3.學生作品宜一一分析討論，以期相互觀摩，檢討得失；另視需要經常採取個別指導方式。教學評量之結果，未達標準者應實施補救教學；能力佳者，應給予增深加廣之輔導。4.校內作業展覽，力求全體技巧的精進。5.蒐集製作或購置範例、幻燈片、影片及各類媒體，以輔助教學。6.宜多舉各種常見個案，作為圖學理論的例證，多蒐集就業市場最新資料，供教學補充參考。7.製圖技法應重視正確性及高精確性的培養，切勿草率，且注意培養良好的操作習慣。8.應兼顧簡易工具及最新精密儀器之學習，務期適應各種不同的就業市場需求。 |

**2D電腦動畫 Ⅰ Ⅱ 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 2D電腦動畫 Ⅰ Ⅱ |
| 英文名稱 | Introduction to 2D Animation Ⅰ Ⅱ |
| 科目屬性 | 必／選修 |  □必修 ■選修 |
| □一般科目 □專業科目 ■實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 多媒體動畫科 |  |  |  |  |
| 學分數 | 2/2 |  |  |  |  |
| 開課年級/學期 | 二年級/第1、2學期 |  |  |  |  |
| 教學目標 | 1. 認識動畫影像發展史。
2. 認識基礎動畫的單格製作原理。
3. 瞭解動畫的歷史。
4. 認識平面動畫的美術與效果。
5. 瞭解世界各國動畫風格，並能加以分析。
6. 能製作特殊效果。
7. 具備電腦動畫技術的應用能力。
8. 五、瞭解電腦動畫未來的發展。
 |
| 教學內容 | 一、動畫的原理。二、動畫發展史。三、美國迪士尼動畫。四、日本動畫。五、蘇聯動畫。六、動畫與美術的關係。七、動畫的表現素材與拍攝技巧。八、動作分解與格數的關連。九、電腦的基礎。十、動畫概念。十一、特殊效果。十二、電腦的應用十三、影像風格分析。十四、角色塑造的重要性。十五、動作的分解與製作。十六、創作意念與藝術表現。 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：一、各國動畫影片欣賞。二、電腦設備許可，能有基礎的動畫動作練習。一、著重目前電腦動畫現狀的介紹。二、讓學生培養動畫的概念。三、電腦動畫的作品賞析。 |

**基本設計 Ⅰ Ⅱ 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 基本設計 Ⅰ Ⅱ |
| 英文名稱 | Fundamental Design Ⅰ Ⅱ |
| 科目屬性 | 必／選修 |  □必修 ■選修 |
| □一般科目 □專業科目 ■實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 多媒體動畫科 |  |  |  |  |
| 學分數 | 2/2 |  |  |  |  |
| 開課年級/學期 | 一年級/第1、2學期 |  |  |  |  |
| 教學目標 | 1. 能瞭解設計的基本知識及概念，並加以應用之。
2. 能熟悉基本設計原理，並應用於各種設計活動上。
3. 能正確運用基本設計原理，完成各項基本設計實習。
4. 具備銜接設計實務進階課程之能力。
 |
| 教學內容 | 1. 導論
2. 基本設計要素
3. 文字造型
4. 美的形式原理
5. 平面構成方式
6. 視覺錯視原理
7. 圖文整合構成視覺效果表現
8. 特殊技法表現
 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：一、教材編選以設計學門內相關的「基本設計原理、設計基礎、立體構成、造形原理」等四個項目，為主要教材編選的範圍。二、教學方法1.本科目為實習科目，如至工廠(場)或其他場所實習，得分組上課。2.課堂講授及實際操作為主，並輔以作品鑑賞。3.宜充分使用視聽教學設備進行鑑賞教學，以提升學生學習興趣及眼界。4.本課程操作部分建議以手繪發想構思。5.課程內容練習使用之材料，可多樣性選擇，例如：環保回收材料、自然界之資源。三、教學評量為達充分、具體、客觀，應依以下四個項目評量：1.情意性評量：隨時觀察記錄，包括勤學精神態度、工具設備的維護情形。2.形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。3.診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本技能，再予以評量。4.總結性評量：以期中、期末測驗成績作總結性評量考核標準。四、教學資源指定教科書，並提供數位媒體及網路教材資源等教學資源。五、教學相關配合事項1.各單元之作業量及深度，可依學生程度作若干調整。2.各項教學活動應配合教學示範及個別指導。3.應重視及鼓勵學生之創造力。 |

**電腦輔助設計實務 Ⅰ Ⅱ 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 電腦輔助設計實務 Ⅰ Ⅱ |
| 英文名稱 | Computer-Aided Design Ⅰ Ⅱ |
| 科目屬性 | 必／選修 |  □必修 ■選修 |
| □一般科目 □專業科目 ■實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 廣告設計科 | 美工科 | 多媒體動畫科 |  |  |
| 學分數 | 2/2 | 2/2 | 2/2 |  |  |
| 開課年級/學期 | 三年級/第1、2學期 | 三年級/第1、2學期 | 三年級/第1、2學期 |  |  |
| 教學目標 |  本課程目的在提供學習者電腦繪圖的操作能力與創作能力。主要課程包括繪圖軟體的操作與熟練、相關繪圖軟體的綜合應用、繪圖創作方法、電腦繪圖的視覺設計原理、以及在產業界的應用。 |
| 教學內容 | 一、學生能了解電腦繪圖的基本概念及其涵蓋的領域。二、讓學生熟悉電腦繪圖系統的實務操作。三、學生能靈活運用三種以上不同的繪圖軟體。四、學生能應用繪圖軟體系統於平面設計、DM、商業設計等視覺作品上。五、能將電腦技能實際運用於畢業專題上。 |
| 教材來源 | MDA編輯部 艾瑞克、Iku譯(民96) Photo shop素材點子爆米花。台北市：旗標。MDA編輯部 T.A.M譯(民96) Photo shop素材點子爆米花。台北市：旗標。游閔州(民96)Photo shop影像密碼 想像與現實。台北市：上奇。游閔州(民98)Adobe Photo shop 解構 。台北市：果禾文化。施威銘研究室(民96)速習FAST TO BEST Illustrator CS3。台北市：旗標。 |
| 教學注意事項 | 教學要點：1. 了解電腦影像的基本概念，並將電腦繪圖技巧靈活運用在設計領域上。
2. 以實際上機方式，訓練學生的電腦能力和影像繪圖能力。
3. 以實際示範、簡報軟體或單槍投影，豐課程內容，激發學生的學習興趣。強調個別指導與示範，使學生充份學習。
 |

**展示設計 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 展示設計 |
| 英文名稱 | Display Design |
| 科目屬性 | 必／選修 |  □必修 ■選修 |
| □一般科目 □專業科目 ■實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 廣告設計科 | 美工科 | 多媒體動畫科 |  |  |
| 學分數 | 2 | 2 | 2 |  |  |
| 開課年級/學期 | 三年級/第1學期 | 三年級/第1學期 | 三年級/第1學期 |  |  |
| 教學目標 | 1. 瞭解美學的基礎理論，掌握設計的基本能力。
2. 瞭解展示的意義及其基本理論。
3. 具備展示設計的實務製作能力。
4. 瞭解材料、佈置、人體工學等相關基本概念。
 |
| 教學內容 |  本科目之教學目標在於協助學生了解展示設計相關知識及技能，希望透過實作練習及作品賞析，培養學生展示設計之能力。主要內容包含：1. 展示的意義與基本理論。
2. 展示的規劃。
3. 展示設計的作業及程序。
4. 展示設計的構成要素。
5. 文化空間的展示設計。
6. 商店展示設計。

宣傳空間的展示設計。 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：一、多採實作、參觀及討論方式，激發學生的能力，增進學習效能。二、鼓勵學生主動參觀社區生活環境之規劃。三、引導學生參觀各種室內外空間設備與裝飾。四、多利用校內外有關的空間資源，達到生動、趣味、有變化的生活化教學原則。 |

**空間設計 教學綱要**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 科目名稱 | 中文名稱 | 空間設計 |
| 英文名稱 | Space Design |
| 科目屬性 | 必／選修 |  □必修 ■選修 |
| □一般科目 □專業科目 ■實習、實務、實驗科目  |
| 科目來源 | □群科中心學校公告--課綱小組發展建議參考科目■學校自行規劃科目  |
| 適用科別 | 廣告設計科 | 美工科 | 多媒體動畫科 |  |  |
| 學分數 | 2 | 2 | 2/2 |  |  |
| 開課年級/學期 | 三年級/第2學期 | 三年級/第2學期 | 三年級/第2學期 |  |  |
| 教學目標 |  教授學生空間設計之基本操作方式，使學生廣泛學習室內設計、景觀設計、建築設計等基本之空間設計領域。並教授學生瞭解材料、構造、施工、人體工學等相關基本概念。1. 瞭解空間的意義及空間設計內容與範圍。
2. 瞭解空間設計製作之基本觀念及程序。
3. 瞭解空間規劃的意義與空間規劃設計的目的。
4. 了解空間設計實作之基本方法及技術。
5. 認識空間規劃設計實習與製作的過程。
6. 認知景觀生態原則，奠定各類製作之基礎。
7. 認識空間設計相關章程，並加以應用。
8. 空間規劃設計製作練習。
9. 空間規畫設計作品賞析。
 |
| 教學內容 |  協助學生瞭解未來與空間設計相關課程應用的內涵、發展與相關職業、充實空間設計表現知能，以適應與改善生活，並激發學生學習設計表現的興趣，為從事空間設計表現技法相關職業做準備。使學生了解：一、空間的意義及空間設計內容。二、空間設計的各種表現形式原則及設計過程。三、空間設計之設計程序。四、專業空間設計製圖及相關應用知識認識。五、空間美學。六、空間設計表現技法。七、空間圖學。八、動線與人體工學。九、小型空間設計實習製作。十、空間設計作品之賞析。十一、空間設備與裝飾材料之認識。 |
| 教材來源 | 一、自編教材二、合格教科用書 |
| 教學注意事項 | 教學要點：一、多採實作、參觀及討論方式，激發學生的能力，增進學習效能。二、鼓勵學生主動參觀社區生活環境之規劃。三、引導學生參觀各種室內外空間設備與裝飾。四、多利用校內外有關的空間資源，達到生動、趣味、有變化的生活化教學原則。 |