**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。 | | | | | | |