

# 色彩原理 教學綱要

一、科目名稱：色彩原理(Color Principles)			
二、科目屬性：專業實務科目			
三、學分數：2			
四、先修科目：無			
五、課程目標：			
(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。			
六、教材大綱：			
單 元 主 題	內 容 綱 要	分配節數	備 註
1. 認識色彩	1. 何謂色彩。 2. 色彩及生活。 3. 色彩的本質 3.1 光及色彩。 3.2 物體色。 3.3 色彩及顏料。 3.4 色彩及視覺機能。 3.5 色彩及心理。	2	
2. 色彩觀察及體驗	1. 環境空間色彩。 2. 生態色彩。 3. 情境色彩。	2	
3. 色彩體系	1. 色彩三要素。 2. 色立體之基本結構。 3. 常用的色彩體系。	6	
4. 色彩混合及原色	1. 色光混合。 1.1 光的分解及光譜。 1.2 色光三原色/加法混合。 1.3 並置混合。 1.4 旋轉混合。 2. 色料混合。 色料三原色/減法混合。	2	
5. 色彩對比	1. 色相對比。 2. 明度對比。 3. 彩度對比。 4. 補色對比。 5. 面積對比。 6. 同時對比。 7. 繼續對比。	6	

6. 色彩感覺	1. 色彩之心理感覺。 1.1 前進色及後退色。 1.2 膨脹色及收縮色。 1.3 色彩之冷暖感覺。 1.4 色彩之輕重感覺。 2. 色彩的明視度及注目性。 3. 色彩嗜好及色彩聯想。 4. 色彩的共感覺。 5. 色彩的感情效果及色彩意象。	6	
7. 配色及調和	1. 配色及調和之原理。 2. 配色之基本類型。 2.1 以色相為主之配色。 2.2 以明度為主之配色。 2.3 以彩度為主之配色。 2.4 以色調為主之配色。 3. 配色原則探討。 4. 配色實例介紹欣賞。	8	

## 設計與生活 教學綱要

一、科目名稱：設計與生活(Design and Life)			
二、科目屬性：專業實務科目			
三、學分數：2			
四、先修科目：無			
五、課程目標：			
<p>(一)能從生活經驗中啟蒙設計學習或培養設計興趣。</p> <p>(二)能具備自覺的觀察學習及設計思維，並運用於日常生活環境中。</p>			
六、教材大綱：			
單 元 主	內 容 綱 要	分配節數	備 註
1. 自然及環境觀察	1. 發現與討論觀察的對象及方法。 2. 分辨自然物及人造物。 3. 描述與記錄物體及產品的方法。	6	
2. 日常生活中的造物者	1. 發現了設計。 2. 討論設計及日常生活。 3. 定義設計師。	4	
3. 設計及文化的關係	1. 設計的概念模式。 2. 文化的特色探析。 3. 設計及文化的相互影響。	4	
4. 設計技術的發生	1. 發覺生活中的問題。 2. 討論解決生活問題的方法。 3. 定義設計的技術。	6	
5. 設計價值的所在	1. 發現人體及工具。 2. 討論美好的解決方法。 3. 定義設計的價值。	6	
6. 生活中的設計實例探討	1. 討論設計、生活及環境的關係。 2. 舉出實例加以評析。 3. 設計在今日生活中的出路及發展。	10	

## 七、實施要點：

(一)教材編選 針對設計學習者成長背景，編訂設計行為的「本能、動機、經驗」常模

同時編列不同的習作以訓練設計狀態中各種主、客體對待關係。

### (二)教學方法

1. 本科目可運用設計工作室進行教學。

2. 課堂以啟發式教學為主，並輔以生活觀察及參觀教學。

3. 應多使用視聽教學媒體及教具、廣泛介紹生活中的設計實例，以拓展學生的學習經驗。

### (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 指定參考閱讀書籍，以供學習觀察對象及方法；除此之外，主要的教學

資源仍在於實質環境與設計學習者自身的自覺及知覺。

(五)教學相關配合事項 為了設計學習能夠建立在生活面向的基礎上，因此教學著重於觀察及體

驗。

# 造形原理 教學綱要

一、科目名稱：造形原理(Form Principles)			
二、科目屬性：專業實務科目			
三、學分數：2			
四、先修科目：無			
五、課程目標：			
<p>(一)能瞭解立體造形的基本知識及概念。</p> <p>(二)能對中西造形的歷史具初步瞭解。</p> <p>(三)能正確的運用各種立體造形原理，完成實作演練。</p> <p>(四)能具備銜接立體、空間等相關概念。</p>			
六、教材大綱：			
單 元 主	內 容 綱 要	分配節數	備 註
1. 造形概說	1. 造形的意義及目的。 2. 造形的領域。	2	
2. 造形及文化	1. 造形及文化之關係。 2. 中華造形文化演進。 3. 西方造形文化演進。 4. 現代造形文化體系。	8	
3. 造形的要素	1. 基本造形元素介紹如：質感、形態、色彩、材質等。 2. 實例介紹基本造形元素。 3. 基本造形元素之構成練習。	6	
4. 立體構成	1. 半立體構成 如：紙張浮雕造形、石膏浮雕造形等 2. 點立體構成 如：球狀排列造形、管狀排列造形等 3. 線立體構成 如：鐵絲彎曲造形、木條排列造形、塑膠繩構成等。 4. 面立體構成 如：紙板挖空造形、紙板排列造形等 5. 動立體構成 如：綜合各項材質組合為動態平衡之構成。	20	

## 七、實施要點：

### (一)教材編選

以設計學門內相關的「造形原理、色彩學及立體構成」等，為主要教材編選的範圍。

### (二)教學方法

1. 本科目可運用造形專業教室進行教學。
2. 課堂講授及實際操作為主，並輔以作品鑑賞。
3. 由廣播教學或現場操作方式，增進學生理解能力。
4. 由數位相機記錄學生作品，透過廣播設備進行作品分析及檢討。

### (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：

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. 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。
4. 實際設計案例之作品。

### (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。

## @數位設計基礎 教學綱要

一、科目名稱：數位設計基礎(Fundamentals of Digital Design)			
二、科目屬性：專業實務科目			
三、學分數：2			
四、先修科目：無			
五、課程目標： (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。			
六、教材大綱：			
單 元 主	內 容 綱 要	分配節數	備 註
1. 數位設計基本概念	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。	8	
2. 數位設計相關應用軟體介紹	1. 繪圖軟體。 向量、點陣等繪圖軟體。 2. 圖像處理軟體。 2.1 數位化素材(如數位相機、掃瞄器等介紹使用)。 2.2 簡易修片、輸出等。 3. 動畫軟體。 4. 多媒體編輯軟體。 4.1 攝、錄影。 4.2 簡易影像剪輯、輸出等。	28	本單元介紹各種數位設計應用軟體，教師可從中選擇適當之課題教導學生進行練習。

## 七、實施要點：

### (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。



## 設計概論 教學綱要

一、科目名稱：設計概論(Introduction to Design)			
二、科目屬性：專業實務科目			
三、學分數：2			
四、先修科目：設計與生活			
五、課程目標：			
<p>(一)能熟悉修習學門的設計對象、生產分工及知識體系等三方面的觀念。</p> <p>(二)能融通有關設計的理論及實務之差異，並認識到設計實踐的各種課題。</p>			
六、教材大綱：			
單 元 主	內 容 綱 要	分配節數	備 註
1. 發現設計	1. 從構思計畫中發現設計。 2. 設計過程中發生「心—物」的主、客體關係。	6	報告：「設計在那裏？」
2. 設計原理	1. 描述「設計」的發生。 2. 分析設計的原理及方法。 3. 提出設計「抽象」的概念假設邏輯。	6	
3. 設計及環境	1. 實質環境中的人工及自然。 2. 設計現象中的主體及對象。 3. 在對象中定義現象。	6	
4. 設計及創意的相關技術	1. 抽象思維及操作技藝的關聯性。 2. 介紹國內各項重要設計創意競賽及展覽，與歷年相關代表作品賞析及資料說明。	6	
5. 設計的職場行業分類	1. 學門及社會分工中的設計專業。 2. 設計專業的實務及理論。 3. 設計行業分類： 視覺傳達設計、空間設計、工業設計 工藝設計、時尚設計、時間設計等六大設計領域，與職場行業的分類及未來展望。	6	報告：自己未來的職場進路。
6. 設計的知識體系	1. 設計—計畫—管理。 2. 設計的知識體系。 3. 關聯思考自己心目中的設計知識體系	6	

## 七、實施要點：

(一)教材編選 以各設計學門內相關的「設計原理、設計程序、學科訓練及職場進路」

等四個項目，為主要教材編選的範圍。

(二)教學方法

1. 本科目可運用設計工作室進行教學。

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。在師資方面，可考慮由相關教師依

單元進度分段授課。

(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。

## 創意潛能開發 教學綱要

一、科目名稱：創意潛能開發(Creative Potential Development)			
二、科目屬性：專業實務科目			
三、學分數：2			
四、先修科目：無			
五、課程目標： (一)激發個體的創造潛能。 (二)觀察及體驗生活中之創意，養成突破成規、求新求變之探究精神。 (三)增進學生的敏覺、流暢、變通、獨特、精進、熱忱及自信等人格特質，培養用創意來解決問題之能力。			
六、教材大綱：			
單元主題	內容綱要	分配節數	備註
1. 創造發明的啟示及意義	1. 說明創造的意義及與人類文明的關係。 2. 舉出一些創造發明的故事。	2	
2. 生活中之創意	1. 觀察及體驗生活中之創意。 2. 觀察及體驗設計中之創意。 3. 發揮潛能創造生活樂趣。	4	
3. 創造的人格	1. 創造對生命個體之意義。 2. 創造的人格特質。	2	
4. 創造潛能開發	1. 人腦的奧秘及創造潛能。 2. 歸零思考術：思考歸零、突破常規、無拘無束、重新出發。 3. 腦力激盪術：強調團體動腦、交互激盪及自由發揮之情境，獲得創意之質及量。 4. 屬性列舉思考術：以知識經驗為基礎，強調觀察、分析，排列組合，發現關係、新結構。 5. 葛登(Gorden)糾合術(Synectics)：強調統合差異，類比、隱喻之運用。 6. 自由聯想思考術：運用自由聯想發覺事物間之新意及連結。 7. 水平思考(lateral thinking) 及垂直思	10	
5. 設計創意演練	1. 問題的形成。 2. 構想發展。 3. 創意企畫提案。 4. 創意評量。 5. 成果發表及觀摩。	18	

七、實施要點：

(一)教材編選 編選適合學生程度之教材，蒐集與單元主題相關之個案，作為案例研討

教材。

(二)教學方法

1.本科目可運用設計工作室進行教學。

2.課堂以啟發式教學為主，透過實地參與及演練，並輔以生活觀察、個案研討及設計作業等方法。在教材中應多加安排相關領域創意設計實

例，以增進學習效果。

3.善用學校、社會資源及跨學科合作，佐以視聽教學設施、參觀教學等方式，拓展學生學習經驗。

## 二、部定-實習科目

# 繪畫基礎 I 教學綱要

一、科目名稱：繪畫基礎 I (Basic Painting and Drawing I)			
二、科目屬性：專業實習科目			
三、學分數：3			
四、先修科目：無			
五、課程目標：			
<ul style="list-style-type: none"> <li>(一)能瞭解繪畫及設計的關係。</li> <li>(二)具備敏銳的觀察能力及準確的描繪能力。</li> <li>(三)具備使用不同素描媒材的基礎能力。</li> <li>(四)具備繪畫及設計的基礎表現能力。</li> </ul>			
六、教材大綱：			
單元主	內 容 綱 要	分配節數	備 註
1. 基本繪畫及素描概說	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 繪畫與素描的定義及目的。</li> <li>2. 繪畫與設計的關係及重要性。</li> <li>3. 繪畫與素描表現內容及形式簡介。</li> <li>4. 繪畫與素描材料、工具及表現方法</li> </ul>	3	
2. 鉛筆素描概說	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 工具及基本技法介紹。</li> <li>2. 鉛筆素描的基本技法練習。</li> </ul>	3	
3. 形體的觀察及描繪	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 形體的簡化。</li> <li>2. 形體的比例及量測。</li> <li>3. 形體的描繪練習。</li> </ul>	6	
4. 光影明暗的觀察及表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 光影明暗變化的觀察。</li> <li>2. 光影明暗的表徵。</li> <li>3. 光影明暗的表現練習。</li> </ul>	6	
5. 肌理質感的觀察及表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 各種肌理質感的觀察。</li> <li>2. 各種肌理質感的表徵。</li> <li>3. 各種肌理質感的表現練習。</li> </ul>	6	
6. 空間的觀察與表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 各種空間的觀察。</li> <li>2. 各種空間的表徵。</li> <li>3. 各種空間的表現練習。</li> </ul>	6	
7. 構圖概說	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 繪畫及構圖概說。</li> <li>2. 構圖形式介紹。</li> <li>3. 畫面主從關係之處理。</li> </ul>	3	
8. 其他材料及形式的素描	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 其他材料的素描介紹及練習。 <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 炭筆素描。</li> <li>1.2 沾水筆素描。</li> <li>1.3 簽字筆素描。</li> <li>1.4 其他。</li> </ul> </li> <li>2. 其他表現形式的素描介紹及練習。 <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 點畫。</li> <li>1.2 線畫。</li> <li>1.3 其他。</li> </ul> </li> </ul>	9	本單元介紹各種材料及形式的素描表現，教師可從中選擇適當之材料及形式，教導學生進行素描練習。

9. 速寫練習	1. 靜態速寫練習。 2. 風景速寫練習。 3. 動態速寫練習。	6	
10. 精細描繪	1. 精細描繪的步驟及方法介紹。 2. 精細描繪練習。	6	

#### 七、實施要點：

(一)教材編選 教材編選應多方蒐集優良的繪畫及素描作品，以繪畫典範提高學生學習興趣及專業水平。

課程設計應透過視覺形式原理加強訓練學生的美感及觀察力，並加強訓練學生的描繪技巧、思考能力及人文關懷。

#### (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. 教學方式宜課堂講授及繪畫實務並重，讓理論能透過實習靈活運用，並常以討論方式啟發學生之想像力和(及)表現力，而學生之優秀作品應時常公布，以利觀摩且提升學生的興趣。

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. 教學應充分兼顧紮實的基礎繪畫能力及活潑的創意發想能力。

5. 靈活單元學習，適時融入其他單元中練習之。

(三)教學評量 評量內容以繪畫及素描實務練習為主，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 指定教科書及參考書籍，同時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、數位媒體及網路教材資源……等，並以實際繪畫及素描作品豐富課程之內容。

(五)教學相關配合事項 應利用美術館或文化局的畫展活動，以提高學生學習興趣；並邀請畫家來

校示範講演或指導學生參觀學校鄰近畫家工作室，以增進教學效果。

## 繪畫基礎Ⅱ 教學綱要

一、科目名稱：繪畫基礎Ⅱ(Basic Painting and Drawing Ⅱ)			
二、科目屬性：專業實習科目			
三、學分數：3			
四、先修科目：繪畫基礎Ⅰ			
五、課程目標：			
<p>(一)能瞭解繪畫及設計的關係。</p> <p>(二)具備敏銳的觀察能力及準確的描繪能力。</p> <p>(三)具備使用不同彩繪媒材的基礎技巧及表現能力。</p> <p>(四)具備良好的繪畫美感及創作基礎表現能力。</p>			
六、教材大綱：			
單 元 主	內 容 綱 要	分配節數	備 註
1. 繪畫的視覺語言及形式原則	1. 秩序及平衡。 2. 繪畫的點、線、面、體。 3. 光影及明暗。 4. 色彩。 5. 空間及透視。 6. 肌理及質感。 7. 動態及張力。	6	應再融入其他單元中多次練習之。
2. 繪畫的情感表達及創作	1. 繪畫的情感表達要素及方法介紹。 2. 繪畫的情感表達練習。	3	
3. 水彩畫習作	1. 水彩畫基本技法及特性簡介。 2. 水彩和(及)素描的結合：淡彩畫。 3. 各類型水彩畫作品欣賞。 4. 水彩畫的表現及創作練習。	18	
4. 其他彩繪材料習作	1. 其他各種彩繪材料基本技法及特性簡介。 1.1 乾性顏料：彩色鉛筆、粉彩。 1.2 水性顏料。 1.3 水墨、彩色墨水、廣告顏料。 1.4 油性顏料：油畫顏料。 1.5 壓克力顏料。 1.6 麥克筆。 2. 其他各種彩繪作品欣賞。 3. 其他彩繪材料的表現及創作練習。	9	本單元介紹各種彩繪材料的繪畫表現，教師可從中選擇適當之材料教導學生進行彩繪練習。



5. 西洋近代繪畫介紹及練習	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 古典主義。</li> <li>2. 浪漫主義。</li> <li>3. 寫實主義。</li> <li>4. 自然主義。</li> <li>5. 印象主義。</li> <li>6. 後印象主義。</li> <li>7. 野獸派。</li> <li>8. 立體派。</li> <li>9. 抽象表現主義。</li> </ol>	9	本單元介紹各種西洋近代繪畫流派的表現風格，教師可從中選擇適當之流派，教導學生進行彩繪練習。
6 創意草圖及彩色稿	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 由創意草圖(thumbnail)、粗稿(rough sketch)到彩色精稿(comprehensive)的發展轉換及練習。</li> <li>2. 各種彩繪材料的彩色精細稿表現及繪製。</li> </ol>	9	本單元介紹各種彩色精細稿的表現及繪製，教師可選擇適當之彩繪材料教導學生進行彩繪練習。

## 七、實施要點：

(一)教材編選 教材編選應多方蒐集優良的繪畫及素描作品，以繪畫典範提高學生學習興趣及專業水平。課程設計應透過視覺形式原理加強訓練學生的美感及觀察力，並加強訓練學生的描繪技巧、思考能力及人文關懷。

### (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. 教學方式宜課堂講授及繪畫實務並重，讓理論能透過實習靈活運用，並常以討論方式啟發學生之想像力和(及)表現力，而學生之優秀作品應時常公布，以利觀摩且提升學生的興趣。
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. 教學應充分兼顧紮實的基礎繪畫能力及活潑的創意發想能力。
5. 靈活單元學習，適時融入其他單元中練習之。

(三)教學評量 評量內容以繪畫及素描實務練習為主，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 指定教科書及參考書籍，同時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、數位媒體及網路教材資源……等，並以實際 繪畫及素描作品豐富課程之內容。

(五)教學相關配合事項 應利用美術館或文化局的畫展活動，以提高學生學習興趣。並邀請畫家來校示範講演或指導學生參觀學校鄰近畫家工作室，以增進教學效果。

## 基本設計 I II 教學綱要

一、科目名稱：基本設計 I (Fundamental Design I)			
二、科目屬性：專業實習科目			
三、學分數：3			
四、先修科目：無			
五、課程目標：			
<ul style="list-style-type: none"> <li>(一)能瞭解設計的基本知識及概念，並加以應用之。</li> <li>(二)能熟悉基本設計原理，並應用於各種設計活動上。</li> <li>(三)能正確運用基本設計原理，完成各項基本設計實習。</li> <li>(四)具備銜接設計實務進階課程之能力。</li> </ul>			
六、教材大綱：			
單 元 主	內 容 綱 要	分配節數	備 註
1. 導論	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 設計之定義。</li> <li>2. 基本設計之範疇。</li> </ul>	3	
2. 基本設計要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 基本設計要素介紹：點、線、面、體的認識。</li> <li>2. 基本設計要素的構成原理介紹。</li> <li>3. 運用基本設計要素及其構成原理的實作</li> </ul>	15	
3. 文字造形	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 文字造形之意義。</li> <li>2. 中西文字之發展過程。</li> <li>3. 配字原則。</li> <li>4. 文字編排的原則及方法。</li> <li>5. 字體設計、配字及文字編排之實作練習</li> </ul>	6	
4. 美的形式原理	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 各種美的形式原理介紹： <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1 反覆。</li> <li>1.2 漸變。</li> <li>1.3 對稱。</li> <li>1.4 均衡。</li> <li>1.5 調和。</li> <li>1.6 對比。</li> <li>1.7 比例。</li> <li>1.8 節奏。</li> <li>1.9 統一。</li> </ul> </li> <li>2. 各種美的形式原理之實作練習。</li> </ul>	15	本單元介紹各種美的形式原理，教師可從中選擇適當之課題教導學生進行練習。

5. 平面構成方式	<p>1. 構成方法介紹：</p> <p>1.1 並置： 分離、接觸、覆疊、透疊、聯合、減缺、差疊、套疊。</p> <p>1.2 分割： 各種分割、比例及級數。</p> <p>1.3 變形： 放大、縮小、傾斜、透視、扭曲。</p> <p>1.4 繁殖： 1.4.1 單位形的決定。 1.4.2 繁殖創造新圖形： 二方連續、四方連續、碎形、其他。</p> <p>2. 運用上述構成方法之實作練習。</p>	15	本單元介紹各種圖形構成方法，教師可從中選擇適當之課題教導學生進行練習。
<p>七、實施要點：</p> <p>(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。</p> <p>(二)教學方法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 課堂講授及實際操作為主，並輔以作品鑑賞。</li> <li>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。</li> <li>4. 本課程操作部分建議以手繪發想構思。</li> <li>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。</li> </ol> <p>(三)教學評量 為達充分、具體、客觀，應依以下四個項目評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol> <p>(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。</p> <p>(五)教學相關配合事項</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各單元之作業量及深度，可依學生程度作若干調整。</li> <li>2. 各項教學活動應配合教學示範及個別指導。</li> <li>3. 應重視及鼓勵學生之創造力。</li> </ol>			

## 基本設計 II 教學綱要

一、科目名稱：基本設計 II (Fundamental Design II)			
二、科目屬性：專業實習科目			
三、學分數：3			
四、先修科目：基本設計 I			
五、課程目標：			
<p>(一)能瞭解設計的基本知識及概念，並加以應用之。</p> <p>(二)能熟悉基本設計原理，並應用於各種設計活動上。</p> <p>(三)能正確運用基本設計原理，完成各項基本設計實習。</p> <p>(四)具備銜接設計實務進階課程之能力。</p>			
六、教材大綱：			
單元主	內 容 綱 要	分配節數	備 註
1. 視覺錯視原理	1. 認識視覺錯視原理： <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 圖地反轉。</li> <li>1.2 錯視圖形：長度的錯視、水平垂直的錯視、彎曲的錯視、明暗對比的錯視、透視的錯視、大小對比的錯視、旋轉錯視。</li> <li>1.3 矛盾圖形。</li> <li>1.4 多義圖形。</li> </ol> 2. 運用視覺錯視原理之實作練習。	15	本單元介紹各種視覺錯視原理，教師可從中選擇適當之課題教導學生
2. 圖文整合構成	1. 圖文整合設計的程序介紹： <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 設計主題的特性分析。</li> <li>1.2 創意發想。</li> <li>1.3 版面規劃。</li> <li>1.4 圖形設計及繪製。</li> <li>1.5 字體設計及繪製。</li> <li>1.6 圖文整合及配字。</li> </ol> 2. 圖文整合構成實作練習。	15	
3. 視覺效果表現	1. 動態效果塑造：集中、擴散、方向性速度感。 2. 重心安排：平衡、偏倚。 3. 群化原則。 4. 視覺的性格塑造：喜、怒、哀、樂或其它視覺表現。 5. 運用上述視覺效果表現方法之實作練習。	15	本單元介紹各種視覺效果營造方法，教師可從中選擇適當之課題教導學生進行練習。

4. 特殊技法表現	1. 各種特殊技法之介紹及示範： <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 墨趣法：渲染、吹彩、滴流、墨紋彈線等。</li> <li>1.2 抗水法：飛白、留白膠、塗臘。</li> <li>1.3 蓋印法：拓印、壓印。</li> <li>1.4 拼貼法。</li> <li>1.5 轉印法。</li> <li>1.6 噴刷法。</li> <li>1.7 其他。</li> </ol> 2. 運用上述特殊技法之實作練習。	9	本單元介紹各種特殊技法，教師可從中選擇適當之課題教導學生進行練習。
-----------	---	---	-----------------------------------

#### 七、實施要點：

(一)教材編選 以設計學門內相關的「基本設計原理、設計基礎、設計知覺」等三個項目，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

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. 應重視與鼓勵學生之創造力。

## 基礎圖學 I II 教學綱要

一、科目名稱：基礎圖學 I (Basic Drawing I)			
二、科目屬性：專業實習科目			
三、學分數：3			
四、先修科目：無			
五、課程目標：			
<ul style="list-style-type: none"> <li>(一)能瞭解基礎圖學的基本概念及識圖能力。</li> <li>(二)能具體認識各種圖學符號及基本的製圖能力。</li> <li>(三)能以正確方式繪製準確的基本圖形。</li> <li>(四)能瞭解電腦輔助繪圖軟體及基礎圖學之關聯性。</li> </ul>			
六、教材大綱：			
單 元 主	內 容 綱 要	分配節數	備 註
1. 圖學概說	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 圖學的意義及範圍。</li> <li>2. 圖學要素。</li> <li>3. 圖學內容。</li> <li>4. 工程圖的標準。</li> </ul>	3	
2. 儀器與製圖用紙的介紹及使用	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 製圖桌及萬能製圖儀。</li> <li>2. 製圖用紙。</li> <li>3. 製圖儀器。</li> <li>4. 製圖用筆。</li> <li>5. 直尺、比例尺、平行尺及三角板。</li> <li>6. 圓規、曲線板及可撓曲線規。</li> <li>7. 模板及字規。</li> <li>8. 消字板及橡皮擦。</li> <li>9. 製圖的步驟。</li> </ul>	6	
3. 線條及字法	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 線條的種類、用途及畫法。</li> <li>2. 標準線寬。</li> <li>3. 工程字法。</li> </ul>	6	
4. 幾何圖法	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 線及面的分類。</li> <li>2. 基本幾何形體。</li> <li>3. 畫已知線段的平行線及垂直線。</li> <li>4. 等分線段、圓弧及角。</li> <li>5. 畫正多邊形。</li> <li>6. 畫切線及切弧。</li> <li>7. 畫橢圓、拋物線及雙曲線。</li> <li>8. 漸開線。</li> <li>9. 圖形的放大、縮小。</li> <li>10. 圖形的遷移。</li> </ul>	12	可配合電腦輔助繪圖軟體示範教學。

5. 正投影視圖	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 正投影原理的簡介。</li> <li>2. 第一及第三投影法。</li> <li>3. 投影面展開的正投影六個視圖。</li> <li>4. 正投影視圖中線條的重疊。</li> <li>5. 中心線的用途及畫法。</li> <li>6. 視圖的選擇。</li> <li>7. 習用畫法。</li> <li>8. 正投影視圖的繪圖程序。</li> <li>9. 讀圖及識圖。</li> <li>10. 手繪立體圖。</li> </ol>	27	可配合電腦輔助繪圖軟體示範教學。
----------	---	----	------------------

## 七、實施要點：

### (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，宜加強基礎製圖技法能力之培養。
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。

## 基礎圖學 II 教學綱要

一、科目名稱：基礎圖學 II (Basic Drawing II)			
二、科目屬性：專業實習科目			
三、學分數：3			
四、先修科目：基礎圖學 I			
五、課程目標：			
<p>(一)能瞭解基礎圖學的基本概念及識圖能力。</p> <p>(二)能具體認識各種圖學符號及基本的製圖能力。</p> <p>(三)能以正確方式繪製準確的基本圖形。</p> <p>(四)能瞭解電腦輔助繪圖軟體及基礎圖學之關聯性。</p>			
六、教材大綱：			
單 元 主	內 容 綱 要	分配節數	備 註
1. 尺度標註及符號識別	1. 尺度界線、尺度線箭頭及數字。 2. 長度的標註。 3. 角度、去角的標註。 4. 直徑、半徑、弧及球面的標註。 5. 不規則曲線的標註。 6. 指線及註解。 7. 尺度標註的選擇。 8. 尺度標註的安置原則。 9. 常用的符號介紹。	6	
2. 平行投影立體圖法	1. 正投影立體圖。 2. 斜投影立體圖。	18	可配合電腦輔助繪圖軟體
3. 剖視圖	1. 剖面及剖面線。 2. 剖面及剖面線。 3. 剖面的種類。 4. 剖面圖的習用畫法。	9	可配合電腦輔助繪圖軟體示範教學。
4. 輔助視圖	1. 輔助視圖的作用。 2. 正垂面、單斜面及複斜面。 3. 單斜面輔助視圖的畫法。	9	可配合電腦輔助繪圖軟體示範教學。
5. 展開圖	1. 展開圖的作用。 2. 展開圖的畫法。 3. 紙板模型的製作。	12	可配合電腦輔助繪圖軟體示範教學。
七、實施要點：			
(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。