

多媒體數位設計訓練班修業二年學程 (共 85 學分)

類別	科目名稱	修課年級 學期別	學分數	學習時數分配		備註
				講授	實習(作)	
通識教育課程	語言與應用	一上	2	1	1	
	英文聽力與口語	一上	2	1	1	
	英文閱讀與寫作	一下	2	1	1	
	全球化與國際觀講座	一下	2	2	0	
	小計		8	5	3	
專業基礎課程	設計素描	一上	3	1	2	
	多媒體導論	一上	2	1	1	
	數位影像處理	一上	3	1	2	同時輔導學生考取 Photoshop 證照
	遊戲設計導論	一上	3	1	2	
	動畫原理與應用	一上	3	1	2	
	色彩學	一上	2	2	0	
	造形基礎	一下	3	1	2	
	電腦繪圖	一下	3	1	2	
	手繪動漫人體	一下	3	1	2	
	腳本企劃	二上	3	1	2	
	數位行銷	二下	2	2	0	
	小計		30	13	17	
技術養成課程	版面編排設計	一下	3	1	2	
	遊戲程式設計	一下	3	1	2	
	電腦動畫(一)	一下	3	1	2	同時輔導學生考取 3DS Max 證照或 Maya 證照
	電腦動畫(二)	二上	3	0	3	同時輔導學生考取 3DS Max 證照或 Maya 證照
	聲音設計與剪輯	二上	2	1	1	
	基礎遊戲製作	二上	3	0	3	同時輔導學生考取 Unity 遊戲製作證照
	插畫繪本設計	二上	2	1	1	
	網頁設計與應用	二上	2	1	1	同時輔導學生考取 Dreamweaver 證照
	分鏡腳本設計	二上	2	1	1	
小計		23	7	16		
實務實習課程	快速動畫製作	二上	3	0	3	同時輔導學生考取 iClone 動畫證照
	專題製作(一)	二上	3	0	3	
	專題製作(二)	二下	3	0	3	
	動漫文化商品設計	二下	3	0	3	
	3D 動畫製作	二下	3	0	3	
	遊戲創作設計	二下	3	0	3	同時輔導學生考取 Unity 遊戲製作證照
	動態網頁設計	二下	3	0	3	
	擴增實境設計	二下	3	0	3	
	小計		24	0	24	
合計			85	25	60	

多媒體數位設計訓練班課程名稱與說明一覽表

類別	科目名稱	課程描述
通識教育課程	語言與應用	本課程之教學目標在培養學生中文聽、說、讀與寫之基本能力、使其能養成使用中文閱讀與書寫之習慣，並培養其使用中文撰寫相關課程作業與專題報告之能力。
	英文聽力與口語	本課程主要目標在培養學生英文聽與說之基本能力、使其能使用英文在同儕之間相互溝通，並培養其使用英文與國際社會互動與溝通之能力。
	英文閱讀與寫作	本課程主要目標在培養學生英文讀與寫之基本能力、使其能使用英文版多媒體相關軟體，並培養其使用英文閱讀與理解相關課程資料和國外相關網站內容之能力。
	全球化與國際觀講座	協助學生建立全球發展與國際化概念，並能充分掌握國際社會脈動對多媒體數位內容產業之影響，以培養學生具全球視野的國際觀。

類別	科目名稱	課程目標	課程內容
專業基礎課程	設計素描	透過主題式的創作發想刺激素描多重媒材的運用，學習多面向的素描技巧與個人特質的引導發展，從中訓練更扎實、準確的描繪能力。培養獨立思考的創作能力與客觀的觀察力及基本造型分析表現力。訓練學生觀察、描繪能力和創意能力設計的展現。	1.基礎訓練單元
			2.命題創作練習
			3.作品集
			4.人體速寫
			5.課外習作
	色彩學	透過正確的基礎色彩學理論，精準的應用各項色彩機能，在專業領域中完成具有審美與創新的設計，以培養多媒體數位內容領域專業人才。	1.色彩學原理
			2.多媒體數位科技與色彩
			3.調和論與配色
			4.色彩計劃
			5.多媒體數位的色彩應用與管理
	造形基礎	透過課程的安排與作業主題，讓同學體驗造形知覺與構圖的樂趣。培養平面設計與時間影像的基礎視覺構圖、技法，以及美感經驗。	1.設計領域專業造型問題說明
			2.形態、色彩、質感、形式美規律與造型組合構架說明
3.創造思維教學與研究			
4.三大構成和空間構成四大設計基礎元素綜合運用			

多媒體導論	本課程主要介紹電腦基本操作理念及數位多媒體概說，包含計算機基本軟硬體工作概念、原理與操作，及數位媒體定義、種類、特色與應用，以及其相關數位媒體工具軟體原理與操作，多媒體開發流程，和其相關設計技術理論觀念。	<ol style="list-style-type: none"> 1.多媒體概論 2.文字媒體介紹 3.影像媒體介紹 4.音訊媒體介紹 5.視訊媒體介紹 6.動畫媒體原理 7.圖像處理概念 8.視訊剪輯製作介紹 9. 3D 軟體介紹 10.多媒體光碟製作
遊戲設計導論	本課程主要在協助學生了解數位遊戲概念及設計理念，並引導學生設計簡易數位遊戲，以奠定其遊戲設計基礎。其具體課程目標如下: 1.讓學生了解目前數位遊戲的特性、發展及種類 2.培養學生具備數位遊戲設計之素養 3.使學生具備設計基礎數位遊戲之實務能力。	<ol style="list-style-type: none"> 1.數位遊戲介紹 2.遊戲開發流程及軟體介紹 3.數位遊戲企劃介紹 4.基礎數位遊戲設計實作
數位影像處理	本課程將透過使用 Photoshop 的影像處理功能製作具創意的影像。我們將從實際案例製作帶領學生能創作高品質的影像處理。並輔導同學取得 ACA(Adobe Certified Associate) 國際認證 Photoshop 證照。	<ol style="list-style-type: none"> 1.Photoshop 影像製作 2.Illustrator 圖像設計 3.InDesign 圖像與文字編輯
電腦繪圖	本課程教導學生以正確的觀念來運用這套用途最廣的向量繪圖軟體 Illustrator，並以有系統的方式逐步教授學生 Illustrator 的各項功能與技巧，與運用的觀念，讓學生學會如何運用這套軟體，應付現今多元的電腦繪圖需求。	<ol style="list-style-type: none"> 1.軟體介紹 2.筆刷運用與材質練習 3.互補色運用與混色筆、圖層、透明度、材質之整合 4.人物各式風格練習 5.厚塗法與透明技法 6.場景繪製 7.氣氛光線運用 8.遊戲構圖式海報繪製
動畫原理與應用	本課程主要是著重在訓練同學用單格繪製的	<ol style="list-style-type: none"> 1.動畫基本原理

		手法來完成動畫，透過手繪動畫的練習能更了解動畫的本質是在於了解動作的分割與時間的掌控，而不是過度仰賴電腦的特效功能，希望同學能在此課程建立正確的動畫原理基本概念。	2.MAYA 基本建模製作
	腳本企劃	腳本企劃是將故事想法發展成可執行的劇情結構。經過腳本企劃的訓練後，同學可將其觀念與技巧運用於動畫製作及數位遊戲企劃與開發等領域。	1.題材的來源與選擇 2.戲劇結構與佈局 3.衝突與理論 4.腳本格式之教學 5.故事大綱撰寫及人物角色設定 6.戲劇人物角色塑造 7.劇本與分鏡腳本實務
	手繪動漫人體	本課程主要教導手繪關鍵的技巧與方法，透過對 2D 人體之描繪，有效練習動漫人體繪畫技巧，課程中安排手繪動漫人體創作觀摹，以訓練學生加強其實務經驗。	1.臉部五官結構 2.頭部各種視角 3.比例與肌肉 4.動態表演 5.表情詮釋 6.透視結構學 7.手繪情境
	數位行銷	學習行銷相關理論，透過對市場、消費者、產品、價格、通路、促銷及品牌的了解，強化行銷管理的認知與認識。介紹數位行銷的技術，培養學生數位行銷能力，並利用數位行銷技術方法來蒐集和分析網路數位行銷的各種資訊，以利公司進行網路行銷規劃。	1.行銷理論 2.行銷管理 3.數位行銷技術

類別	科目名稱	課程描述
技術養成課程	電腦動畫(一)	本課程主要在協助學生了解電腦動畫概念及設計理念。其具體課程目標如下: 1.讓學生了解目前電腦動畫發展 2.培養學生具備電腦動畫之設計理念 3.使學生具備設計基礎電腦動畫之實務能力。課程中同時輔導同學取得 3DS Max 或 Maya 相關國際認證證照。
	電腦動畫(二)	本課程延續電腦動畫(一)之課程，主要在協助學生進一步強化設計電腦動畫之實務能力。課程中同時輔導同學取得 3DS Max 或 Maya 相關國際認證證照。

聲音設計與剪輯	學習相關聲音設計與剪輯軟體。使學生有能力為動畫製作影片或遊戲設計配樂與後製。
基礎遊戲製作	本課程主要在協助學生了解數位遊戲設計流程與技巧，並引導學生設計製作數位遊戲，以奠定其數位遊戲設計基礎。其具體課程目標是讓學生了解 Unity 3D 數位遊戲的製作流程及技巧。課程中同時輔導同學取得 Unity 3D 相關國際認證證照。
遊戲程式設計	本課程講授 Unity 3D 腳本程式之設計流程與撰寫技巧，以培養遊戲開發程式技術端之核心能力。
插畫繪本設計	本課程協助學生學習數位插畫相關的軟體技巧，了解插畫相關知識，包括材料、技法、構圖、出版等。課程中以階段式漸進教學，讓學生能夠由淺而深的進入數位插畫的領域。
版面編排設計	培養學生視覺傳達設計基礎的能力。探討文字的基本設計構成，不同字型的屬性及其情感傳遞之功能並延伸至平面設計上編排的構成。運用文字、圖像、色彩、創意的版面編排等相關元素設計出明確傳達主題的訊息設計品。
網頁設計與應用	本課程介紹網頁設計的基本概念，希望幫助學生熟練 Adobe Dreamweaver 軟體的使用，並輔導同學取得 ACA(Adobe Certified Associate)國際認證 Dreamweaver 證照。
分鏡腳本設計	本課程主要在協助學生了解分鏡腳本概念及設計理念。其具體課程目標如下: 1.讓學生了解分鏡腳本之重要性 2.培養學生具備分鏡腳本之設計理念 3.使學生具備實際運用分鏡腳本之實務能力。