

應用學習課程 (2023/25學年)
上課時間表 (模式一)



課程名稱: 電腦遊戲及動畫設計 (電腦遊戲設計分流)
班 別: B
上課時間: 星期六, 12:00 - 15:00
上課地點: 將軍澳景嶺路3號 - HKDI Room B217
導師姓名: 陳佩君 16-Sep to 9-Dec/余振賢

| 課堂 | 上課日期 | 上課時間 | 學習課題# |
|-------------|-----------|---------------|---|
| 中五學年 | | | |
| 1 | 16-Sep-23 | 12:00 - 15:00 | 單元二: 視覺設計基礎基礎 • 多媒體創作導賞 10 AI |
| 2 | 23-Sep-23 | 12:00 - 15:00 | 單元二: 視覺設計基礎基礎 • 認識視覺設計 11 AI |
| | 30-Sep-23 | 12:00 - 15:00 | 暫停 |
| 3 | 7-Oct-23 | 12:00 - 15:00 | 單元二: 視覺設計基礎基礎 • 美的原則及構圖技巧 12 AI |
| 4 | 14-Oct-23 | 12:00 - 15:00 | 單元二: 視覺設計基礎基礎 • 向量式與點陣式圖像應用 13 AI |
| 5 | 21-Oct-23 | 12:00 - 15:00 | 單元二: 視覺設計基礎基礎 • 向量式與點陣式圖像原理及特性 14 AI |
| 6 | 28-Oct-23 | 12:00 - 15:00 | 單元二: 視覺設計基礎基礎 • 向量式圖像軟件的應用 15 AI |
| 7 | 4-Nov-23 | 12:00 - 15:00 | 單元二: 視覺設計基礎基礎 • 向量式圖像軟件的應用 16 AI |
| 8 | 11-Nov-23 | 12:00 - 15:00 | 單元二: 視覺設計基礎基礎 • 向量式圖像軟件的應用 17 AI |
| 9 | 18-Nov-23 | 12:00 - 15:00 | 單元二: 視覺設計基礎基礎 • 角色及道具設計 18 AI |
| 10 | 25-Nov-23 | 12:00 - 15:00 | 評估課業(2): 視覺設計及故事建構測驗 19 AI |
| 11 | 2-Dec-23 | 12:00 - 15:00 | 單元一: 電腦遊戲及動畫行業入門 電腦遊戲及動畫行業概論 1多媒體概論 |
| 12 | 9-Dec-23 | 12:00 - 15:00 | 單元一: 電腦遊戲及動畫行業入門 電腦遊戲及動畫行業的發展與前景 2多媒體概論 |
| 13 | 16-Dec-23 | 12:00 - 15:00 | 單元一: 電腦遊戲及動畫行業入門 創作設計師的角色 3多媒體概論 |
| | 23-Dec-23 | 12:00 - 15:00 | 暫停 |
| | 30-Dec-23 | 12:00 - 15:00 | 暫停 |
| 14 | 6-Jan-24 | 12:00 - 15:00 | 單元一: 電腦遊戲及動畫行業入門 遊戲、動畫的歷史與文化 5多媒體概論 |
| 15 | 13-Jan-24 | 12:00 - 15:00 | 單元一: 電腦遊戲及動畫行業入門 版權問題及專業操守 6多媒體概論 |
| 16 | 20-Jan-24 | 12:00 - 15:00 | 單元一: 電腦遊戲及動畫行業入門 電腦遊戲及動畫製作流程 7多媒體概論 |
| 17 | 27-Jan-24 | 12:00 - 15:00 | 單元一: 電腦遊戲及動畫行業入門 電腦遊戲及動畫的成功因素 8多媒體概論 |
| 18 | 3-Feb-24 | 12:00 - 15:00 | 評估課業(1): 香港及/或中國大陸電腦遊戲及動畫行業 測驗 9多媒體概論 |

| 課堂 | 上課日期 | 上課時間 | 學習課題# | |
|----|-----------|---------------|--|-----------------|
| | 10-Feb-24 | 12:00 - 15:00 | 暫停 | 暫停 |
| | 17-Feb-24 | 12:00 - 15:00 | 暫停 | 暫停 |
| 19 | 24-Feb-24 | 12:00 - 15:00 | 單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲製作(Game Animation) | 28 Game factory |
| 20 | 2-Mar-24 | 12:00 - 15:00 | 單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(一) • 遊戲創作軟件操作環境介紹 | 29 Game factory |
| 21 | 9-Mar-24 | 12:00 - 15:00 | 單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(二) • 基本語法 | 30 Game factory |
| 22 | 16-Mar-24 | 12:00 - 15:00 | 單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(三) • 遊戲編程(一) | 31 Game factory |
| 23 | 23-Mar-24 | 12:00 - 15:00 | 單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(四) • 遊戲編程(二) | 32 Game factory |
| | 30-Mar-24 | 12:00 - 15:00 | 暫停 | 暫停 |
| 24 | 6-Apr-24 | 12:00 - 15:00 | 單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(五) • 遊戲整合(一) | 33 Game factory |
| 25 | 13-Apr-24 | 12:00 - 15:00 | 單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(六) • 遊戲整合(二) | 34 Game factory |
| 26 | 20-Apr-24 | 12:00 - 15:00 | 單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(七) • 遊戲測試 | 35 Game factory |
| 27 | 27-Apr-24 | 12:00 - 15:00 | 評估課業 (4A) : 電腦遊戲開發工具之操控 | 36 Game factory |
| 28 | 4-May-24 | 12:00 - 15:00 | 單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 創意技巧(二) | 37 Game factory |
| 29 | 11-May-24 | 12:00 - 15:00 | 單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 創意技巧(三) | 20 Creative |
| 30 | 18-May-24 | 12:00 - 15:00 | 單元二：電腦遊戲及動畫創意 • 故事板建構技巧(一) | 21 Creative |
| 31 | 25-May-24 | 12:00 - 15:00 | 單元二：電腦遊戲及動畫創意 • 故事板建構技巧(二) | 22 Creative |
| 32 | 1-Jun-24 | 12:00 - 15:00 | 單元二：電腦遊戲及動畫創意 • 故事板建構技巧(三) | 23 Creative |

2024 年暑假

| | | | | |
|----|----|----|-------------------------------|-------------|
| 33 | 待定 | 待定 | 單元一：電腦遊戲及動畫行業入門 行業參觀 | 4多媒體概論 |
| 34 | 待定 | 待定 | 單元二：電腦遊戲及動畫創意 • 故事板建構技巧(二) | 24 Creative |
| 35 | 待定 | 待定 | 單元二：電腦遊戲及動畫創意 • 故事板建構技巧(三) | 25 Creative |

| 課堂 | 上課日期 | 上課時間 | 學習課題# |
|----|------|------|--|
| 36 | 待定 | 待定 | 單元三：電腦遊戲及動畫創意 •電腦遊戲及動畫設計與創意的融合 26 Creative |
| 37 | 待定 | 待定 | 評估課業(3)：TinkerCAD 互動裝置設計 27 Creative |
| 38 | 待定 | 待定 | 單元五：動態影像及視覺效果 動態影像設計 38 Premiere |
| 39 | 待定 | 待定 | 單元五：動態影像及視覺效果 動態影像原則及應用 39 Premiere |
| 40 | 待定 | 待定 | 單元五：動態影像及視覺效果 多媒體科藝的視覺效果設計 40 Premiere |
| 41 | 待定 | 待定 | 單元五：動態影像及視覺效果 視覺特效製作技術(一) •字幕(Sub-titles) 41 Premiere |
| 42 | 待定 | 待定 | 單元五：動態影像及視覺效果 視覺特效製作技術(二) •顏色去背(Chroma Key) 42 Premiere |
| 43 | 待定 | 待定 | 單元五：動態影像及視覺效果 視覺特效製作技術(三) •視覺合成 (Composition) 43 Premiere |
| 44 | 待定 | 待定 | 單元五：動態影像及視覺效果 視覺特效製作技術(四)：濾鏡 (Filters) 44 Premiere |
| 45 | 待定 | 待定 | 評估課業(5A)：動態影像小型專題研習 45 Premiere |
| 46 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 電腦遊戲創作習作簡介 46 project |

| 課堂 | 上課日期 | 上課時間 | 學習課題# |
|----|------|------|-------|
|----|------|------|-------|

中六學年

| | | | | |
|----|----|----|----------------------------------|------------|
| 47 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 製作前討論及資料搜集 | 47 project |
| 48 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 故事板 (Storyboard) | 48 project |
| 49 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 配合專題的製作前練習(一) | 49 project |
| 50 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 配合專題的製作前練習(二) | 50 project |
| 51 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 配合專題的製作前練習(三) | 51 project |
| 52 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 中期匯報 | 52 project |
| 53 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 習作製作(一) | 53 project |
| 54 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 習作製作(二) | 54 project |
| 55 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 習作製作(三) | 55 project |
| 56 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 後期製作(一) | 56 project |
| 57 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 後期製作(二) | 57 project |
| 58 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 後期製作(三) | 58 project |
| 59 | 待定 | 待定 | 單元六：電腦遊戲專題習作 習作總結及改良 | 59 project |