

應用學習課程 (2023/26學年) ECC  
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: Y  
 上課時間: 星期六, 15:00 - 18:00  
 上課地點: 沙田源禾路21號 - IVE(沙田) Room 421a  
 導師姓名: 戴兆輝

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

課堂	上課日期	上課時間	學習課題#
19	2-Mar-24	15:00 - 18:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲設計概念及製作準備 28 Game factory
20	9-Mar-24	15:00 - 18:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲遊戲製作(Game Animation) 29 Game factory
21	16-Mar-24	15:00 - 18:00	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 30 Game factory
22	23-Mar-24	15:00 - 18:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(二) • 基本語法 31 Game factory
	30-Mar-24	15:00 - 18:00	暫停 暫停
23	6-Apr-24	15:00 - 18:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(三) • 遊戲編程(一) 32 Game factory
24	13-Apr-24	15:00 - 18:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(四) • 遊戲編程(二) 33 Game factory
25	20-Apr-24	15:00 - 18:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(五) • 遊戲整合(一) 34 Game factory
26	27-Apr-24	15:00 - 18:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(六) 35 Game factory
27	4-May-24	15:00 - 18:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(七) • 遊戲測試 36 Game factory
28	11-May-24	15:00 - 18:00	評估課業 (4A) : 電腦遊戲開發工具之操控 37 Game factory
29	18-May-24	15:00 - 18:00	單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 創意技巧(一) 20 Creative
30	25-May-24	15:00 - 18:00	單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 創意技巧(二) 21 Creative
31	1-Jun-24	15:00 - 18:00	單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 創意技巧(三) 22 Creative
32	8-Jun-24	15:00 - 18:00	單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 故事板建構技巧(一) 23 Creative
33	15-Jun-24	15:00 - 18:00	單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 故事板建構技巧(二) 24 Creative
<b>中5學年</b>			
34	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
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
36	待定	待定	單元二：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

課堂	上課日期	上課時間	學習課題#	
	待定	待定	暫停	暫停
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(Subtitle)	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
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
	待定	待定	暫停	暫停
	待定	待定	暫停	暫停
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
	待定	待定	暫停	暫停
	待定	待定	暫停	暫停
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