

應用學習課程 (2021/23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: S
 上課時間: 星期六, 12:00 - 15:00
 上課地點: 沙田源禾路21號 - IVE(沙田) Room 429
 導師姓名: 戴兆輝

課堂	上課日期	上課時間	學習課題#
中五學年			
1	18-Sep-21	12:00 - 15:00	單元二: 視覺設計基礎基礎 • 多媒體創作導賞
2	25-Sep-21	12:00 - 15:00	單元二: 視覺設計基礎基礎 • 認識視覺設計
3	2-Oct-21	12:00 - 15:00	單元二: 視覺設計基礎基礎 • 美的原則及構圖技巧
	9-Oct-21	12:00 - 15:00	八號風球
4	16-Oct-21	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
5	23-Oct-21	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
6	30-Oct-21	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
7	6-Nov-21	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
8	13-Nov-21	12:00 - 15:00	單元二: 視覺設計基礎基礎 • 角色及道具設計
9	20-Nov-21	12:00 - 15:00	評估課業(2): 視覺設計及故事建構測驗
10	27-Nov-21	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
11	4-Dec-21	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
12	11-Dec-21	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
13	18-Dec-21	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
	25-Dec-21	12:00 - 15:00	暫停
	1-Jan-22	12:00 - 15:00	暫停
14	8-Jan-22	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
15	15-Jan-22	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
16	22-Jan-22	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
17	29-Jan-22	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
	5-Feb-22	12:00 - 15:00	暫停

課堂	上課日期	上課時間	學習課題#
18	12-Feb-22	12:00 - 15:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲設計概念及製作準備
19	19-Feb-22	12:00 - 15:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲遊戲製作(Game Animation)
20	26-Feb-22	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
21	5-Mar-22	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
	12-Mar-22	12:00 - 15:00	特別假期暫停
	19-Mar-22	12:00 - 15:00	特別假期暫停
	26-Mar-22	12:00 - 15:00	特別假期暫停
	2-Apr-22	12:00 - 15:00	特別假期暫停
	9-Apr-22	12:00 - 15:00	特別假期暫停
	16-Apr-22	12:00 - 15:00	暫停
22	23-Apr-22	12:00 - 15:00	評估課業 (4A) : 電腦遊戲開發工具之操控
23	30-Apr-22	12:00 - 15:00	單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 創意技巧(一)
24	7-May-22	12:00 - 15:00	單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 創意技巧(二)
25	14-May-22	12:00 - 15:00	單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 創意技巧(三)
26	21-May-22	12:00 - 15:00	單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 故事板建構技巧(一)
27	28-May-22	12:00 - 15:00	單元三：電腦遊戲及動畫創意 • 故事板建構技巧(二)
28	4-Jun-22	12:00 - 15:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲設計概念及製作準備
29	11-Jun-22	12:00 - 15:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲遊戲製作(Game Animation)
30	18-Jun-22	12:00 - 15:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(一)
31	25-Jun-22	12:00 - 15:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(二)
32	2-Jul-22	12:00 - 15:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(三)

課堂	上課日期	上課時間	學習課題#
33	9-Jul-22	12:00 - 15:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(四) 33 Game factory
34	16-Jul-22	12:00 - 15:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(五) 34 Game factory
35	23-Jul-22	12:00 - 15:00	單元四：遊戲設計及開發 電腦遊戲創作(六) 35 Game factory

2021 年暑假

35	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
36	12 March 2022 19 March 2022 26 March 2022 2 Apr 2022 9 Apr 2022	12:00-18:00	單元二：電腦遊戲及動畫劇本 •電腦遊戲及動畫設計與創意的融合	26 Creative
37			評估課業(3)：數碼影像測驗/錄音製作測驗	27 Creative
38			單元五：動態影像及視覺效果 動態影像設計	38 Premiere
39			單元五：動態影像及視覺效果 動態影像原則及應用	39 Premiere
40			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			單元五：動態影像及視覺效果 視覺特效製作技術(一)	41 Premiere
42			單元五：動態影像及視覺效果 視覺特效製作技術(二)	42 Premiere
43			單元五：動態影像及視覺效果 視覺特效製作技術(三)	43 Premiere
44			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			評估課業(5A)：動態影像小型專題研習	45 Premiere
46		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
48	待定	待定	單元六：電腦遊戲專題習作 故事板 (Storyboard)
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)
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)
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)
52	待定	待定	單元六：電腦遊戲專題習作 中期匯報
53	待定	待定	單元六：電腦遊戲專題習作 習作製作(一)
54	待定	待定	單元六：電腦遊戲專題習作 習作製作(二)
55	待定	待定	單元六：電腦遊戲專題習作 習作製作(三)
56	待定	待定	單元六：電腦遊戲專題習作 後期製作(一)
57	待定	待定	單元六：電腦遊戲專題習作 後期製作(二)
58	待定	待定	單元六：電腦遊戲專題習作 後期製作(三)
59	待定	待定	單元六：電腦遊戲專題習作 習作總結及改良