



## 藝術及設計學院

### 設計學士學位課程

#### 學科單元大綱

學年	2025/ 2026	學期	1
學科單元編號	DSTC0103		
學科單元名稱	動態設計		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	陳家怡 李達潮 何淑瀅	電郵	t1838@mpu.edu.mo t0685@mpu.edu.mo elaineho@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P224 室	辦公室電話	88936915 (何)

#### 學科單元概述

本學科單元透過介紹動態設計的類型及傳播媒介，分析平面圖形、圖像在動態轉化過程中的規律及技巧，講授相關軟件製作技術及流程，拓展學生在動態設計領域的創作技能及應用媒介，完成動態設計的專案項目。培養學生平面圖形動態轉化及動態圖像構成的能力，激發其應用動態設計的創造力。

#### 學科單元預期學習成效

完成本學科單元，學生將能達到以下預期學習成效：

M1.	比對不同動態設計案例的視聽覺傳達技法，拓展動態設計的多媒介展示思路；
M2.	分析動態設計的創作要素與行業準則，明確圖形、圖像的動態轉化規律；
M3.	掌握動態圖形設計原則、製作技巧及設計流程；
M4.	策劃動態設計的專案項目製作，展示平面圖形、動態圖像轉化與構成的創造力



有關預期學習成效促使學生取得以下課程預期學習成效：

課程預期學習成效	M1	M2	M3	M4
P1. 透過不同設計領域基礎知識和技能，實現其設計的可能性的設計知識和技能	✓	✓	✓	✓
P2. 通過從研究寫作到藝術與設計歷史、文化研究和設計評論的理論研究，獲得國際化的設計觀點	✓	✓		
P3. 在文化創意產業、概念創新和技術應用領域理解跨學科和整合設計	✓	✓	✓	✓
P4. 在各種媒體中以創意方式應用設計，從印刷到數字化		✓	✓	✓
P5. 通過研究方法和反映社會文化問題的實際項目分析和評估設計	✓	✓		
P6. 在文化創意設計、技術應用和創新設計領域發展整合的實踐技能	✓	✓	✓	✓
P7. 通過跨學科研究和專業實踐在設計中應用創意思維技能	✓	✓	✓	✓
P8. 在本地和國際情境中通過研究和分析進行設計項目	✓	✓		
P9. 展示具有美學意識的設計知識，並以團隊精神有效溝通			✓	✓

### 教學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1-3	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 動態圖形類別與發展<ol style="list-style-type: none"><li>1.1 動態圖形設計歷史與發展</li><li>1.2 動態圖形設計作品賞析</li><li>1.3 動態圖形製作的基本概念、製作流程</li></ol></li><li>2. 常用視頻格式<ol style="list-style-type: none"><li>2.1 幀速率、逐行掃描與隔行掃描、像素比例、分辨率、電視播放制式</li><li>2.2 常用視頻及音頻壓縮編碼格式</li></ol></li><li>3. 動態圖形軟件操作<ol style="list-style-type: none"><li>3.1 軟件操作界面介紹，常用及繪製工具運用</li><li>3.2 檔案匯入及管理</li><li>3.3 匯入檔案的圖層置換</li><li>3.4 合成(Composition)設定</li></ol></li></ol>	9



週	涵蓋內容	面授學時
3-6	<ul style="list-style-type: none"><li>4. 圖像格式、應用與設計原則</li><li>5. 圖層與遮罩效果<ul style="list-style-type: none"><li>5.1 圖層分類與屬性</li><li>5.2 遮罩效果</li></ul></li><li>6. 動態設計中的變化類型、運動規律與視聽配合</li><li>7. 動畫速度、節奏與關鍵幀<ul style="list-style-type: none"><li>7.1 時間軸的運用及調整</li><li>7.2 影格(Keyframe)運用</li><li>7.3 動畫曲線編輯器(Graph Editor)及速度變化調節</li></ul></li></ul>	12
6-7	<ul style="list-style-type: none"><li>8. 基礎動態設計製作技巧及特效應用</li><li>9. 文字動畫<ul style="list-style-type: none"><li>9.1 畫筆工具應用</li><li>9.2 文字屬性及動畫選區(Animator Selector)應用</li></ul></li></ul>	6
8-10	<ul style="list-style-type: none"><li>10. 表達式(Expression)的應用</li><li>11. 渲染設置與輸出格式</li><li>12. 三維效果應用<ul style="list-style-type: none"><li>12.1 三維圖層概念</li><li>12.2 燈光與陰影</li><li>12.3 攝影機設置</li></ul></li></ul>	9
11-12	<ul style="list-style-type: none"><li>13. INFOGRAPHICS 的類別與應用<ul style="list-style-type: none"><li>13.1 INFOGRAPHICS 動畫製作技巧</li><li>13.2 線條圖製作</li><li>13.3 棒型圖製作</li><li>13.4 分佈圖製作</li></ul></li><li>14. INFOGRAPHICS 動態圖形項目製作、匯報及分享</li></ul>	9



## 教與學活動

修讀本學科單元，學生將透過以下教與學活動取得預期學習成效：

教與學活動	M1	M2	M3	M4
T1. 課堂教學	✓	✓	✓	✓
T2. 短片播放	✓	✓	✓	✓
T3. 個案分析	✓	✓	✓	✓
T4. 分組討論	✓	✓	✓	✓

## 考勤要求

考勤要求按澳門理工大學《學士學位課程教務規章》規定執行，未能達至要求者，本學科單元成績將被評為不合格（“F”）。

## 考評標準

修讀本學科單元，學生需完成以下考評活動：

考評活動	佔比 (%)	所評核之預期學習成效
A1. 品牌動態圖形製作  為一個品牌製作一條不少於 30 秒的動態圖形短片，須包含靜態平面圖形設計到動態圖像設計。內容包括： <ul style="list-style-type: none"><li>故事板、標誌及素材繪製</li><li>不少於 30 秒的動態圖形短片</li><li>ppt 匯報整個製作過程與分享</li></ul>	30	M1、M2、M3、M4
A2. INFOGRAPHICS 動態圖形製作  製作選定題目的 INFOGRAPHICS 動態圖形短片，須結合動態圖像、音樂和旁白等元素，以呈現動態圖形的規律與節奏。 內容包括： <ul style="list-style-type: none"><li>故事版</li><li>素材繪畫及動態圖像製作</li><li>ppt 匯報整個製作過程與分享</li></ul>	50	M1、M2、M3、M4
A3. 參與度	20	M1、M2、M3、M4



有關考評標準按大學的學生考評與評分準則指引進行（詳見 [www.mpu.edu.mo/teaching\\_learning/zh/assessment\\_strategy.php](http://www.mpu.edu.mo/teaching_learning/zh/assessment_strategy.php)）。學生成績合格表示其達到本學科單元的預期學習成效，因而取得相應學分。

### 評分準則

採用 100 分制評分：100 分為滿分、50 分為合格。本學科單元不設補考。

### 參考文獻

1. 丁男 (2022)。動態圖形設計。化學工業出版社。
2. 喬恩·克拉斯納 (2016)。動態圖形設計的應用與藝術。人民郵電出版社。
3. Austin Shaw (2015). *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Focal Press.
4. Brie Gyncild, Lisa Fridsma (2021). *Adobe After Effects Classroom in a Book* (2021 Release). Pearson Education.
5. Wang Shaoqiang (2017). *Motion Graphics - 100 Design Projects You Can't Miss*. Promopress.

### 網站

1. Art Of The Title (Title design in the film and television industry)  
<https://www.artofthetitle.com/>
2. Inspiration Grid (Motion design inspirations and showcases)  
<https://theinspirationgrid.com/category/video/>
3. Motiongrapher (Exclusive interviews and in-depth articles for motion designers)  
<https://motiongrapher.com/>
4. Motionhatch Podcast (A bi-weekly programme hosted by Hayley Akins, discussing the business side of animation and motion design)  
<https://motionhatch.com/podcast>
5. School of Motion Podcast (Podcast for designers, animators, and producers)  
<https://www.schoolofmotion.com/search-results?templateTypes=INTERVIEW&search=interview&page=7>
6. Stash (Motion design, visual effects, and animation project inspiration)  
<https://www.stashmedia.tv/>



## 學生反饋

學期結束時，學生將被邀請以問卷方式對學科單元及有關教學安排作出反饋。你的寶貴意見有助教師優化學科單元的內容及教授方式。教師及課程主任將對所有反饋予以考量，並在年度課程檢討時正式回應採取之行動方案。

## 學術誠信

澳門理工大學要求學生從事研究及學術活動時必須恪守學術誠信。違反學術誠信的形式包括但不限於抄襲、串通作弊、捏造或篡改、作業重覆使用及考試作弊，均被視作嚴重的學術違規行為，或會引致紀律處分。學生應閱讀學生手冊所載之相關規章及指引，有關學生手冊已於入學時派發，電子檔載於 [www.mpu.edu.mo/student\\_handbook/](http://www.mpu.edu.mo/student_handbook/)。