



藝術及設計學院
媒體藝術學士學位課程
學科單元大綱

學年	2025 /2026	學期	1
學科單元編號	MAAD3101		
學科單元名稱	影像美術		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	黃婷婷	電郵	t1504@mpu.edu.mo
辦公室	---	辦公室電話	---

學科單元概述

本學科單元旨在介紹影像美術的概念及發展史，引導學生認識美術設計在電視、電影製作中的重要性，並透過實踐培養學生掌握影像美術設計及相關製圖技巧。

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.	了解美術設計的範疇、專業知識及創作要求
M2.	了解美術設計師在電視、電影製作上的角色與責任，以及與其他部門的合作關係
M3.	分析國內外不同美術設計形式的案例，掌握行業發展及趨勢
M4.	掌握美術設計的工作及製作流程、施工要求、物料應用，並應用設計能力進行實踐創作

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. 認識媒體藝術的歷史和理論，以及社會、文化、政治意涵	✓		✓	
P2. 掌握媒體藝術的綜合製作能力		✓	✓	✓
P3. 掌握媒體藝術的創作過程			✓	✓



課程預期學習成效	M1	M2	M3	M4
P4. 瞭解不同媒體藝術類型和風格，相關慣例與期望	✓	✓	✓	
P5. 瞭解媒體藝術製作的道德倫理考量，版權法認識、隱私保護及社會責任的重要性	✓	✓	✓	
P6. 認識媒體藝術項目中的技術、概念和美學方面的挑戰，培養解決問題的能力	✓		✓	✓
P7. 通過分析和批判性思考，開發原創、富想像力和創新性的作品			✓	✓
P8. 通過研究及匯報技巧，策劃、製作和展示媒體專案項目			✓	✓
P9. 通過計劃、預算和項目管理，為媒體藝術項目制定專業的工作流程		✓		✓
P10. 展示團體協作能力，與不同的持分者溝通和合作，實現創作願景並促使項目成功		✓		✓

教與學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1-2	- 影像美術的基礎概論 - 影像美術發展史概述 - 美術設計在不同影像或範疇的應用 - 美術設計的工作範疇 (資料搜集、色彩搭配、場景、造型、道具、場景平面圖、場景立面圖、三維場景模擬圖、氣氛圖等)	7
3-4	- 美術設計的工作觀念 - 工作流程與整體計劃的推進 - 預算評估及管控 - 美術組的分工和職責、其他部門的關係 - 案例分析及發展趨勢 - 分析國內外美術設計的案例 - 美術設計行業發展及趨勢	7
5-6	- 從美術設計角度分析劇本 - 場景信息 - 人物信息 - 文字到視覺的轉換 - 影像風格的構成	7



週	涵蓋內容	面授學時
7-9	- 美術場景設計 - 生活空間 - 表演空間 - 動線空間 - 人物造型設計 - 資料搜集 - 服裝與角色闡釋 - 個性化設計 - 美術道具設計	10.5
10-12	- 美術設計的製作 - 前期籌備及預算分析 - 物料應用 (場景、造型、道具) - 道具設計與製作 - 造型設計 - 拍攝場景的製作：場景圖的繪製 (平面到立體的畫面構成) - 拍攝場景的製作：陳設或建搭 - 拍攝場景的製作：平面圖與實際場景的關係 - 拍攝場景的製作：景片及光位	10.5
13	作業匯報與分享	3

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		✓	✓	✓
T5. 實地考察		✓		✓
T6. 作業匯報	✓	✓		✓



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. 參與度 出席率、積極性、課堂討論、課堂練習	20	M1, M2, M3, M4
A2. 美術設計企劃書 (小組) 為音樂影片 (MV) 進行美術設計的規劃，並將整個美術設計過程統整成一份企劃書 (PDF 檔) 以呈現學生對美術設計工作內容的掌握及設計能力，內容須包括但不限於： - 資料搜集 (影像風格、視覺調性、色彩等) - 美術場景設計 (設計概念、平面/立面圖，三維場景模擬圖、氛圍圖等) - 人物造型設計 (設計概念、服裝、化妝、髮型圖等) - 美術道具設計 (設計概念、道具圖、道具使用/效果圖等) - PTT 匯報 (含上述內容)	30	M1, M2, M3, M4
A3. 影片美術設計製作 (小組) 製作一部音樂錄影帶 (MV)，須為該 MV 進行美術設計的製作 (如場景搭建、造型製作、道具製作等)，並在學生製作 (佈置或陳設) 的場景內完成拍攝，以呈現學生對美術設計能力的實踐。內容包括： - 音樂錄影帶 - 音樂錄影帶計劃書 (含美術設計及組員分工及最終成品照) - PPT 匯報與分享	50	M1, M2, 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)。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/網站

1. 全榮哲 (2016)。《電影美術設計語言》。中國計量出版社。
2. 安妮·艾特金斯 (2021)。《電影道具大師設計學》(劉佳濤 譯)。商周。(原著出版於 2020 年)
3. 赤塚佳仁 (2017)。《電影美術表與裏》(林欣寧、林欣蕾 譯)。PCuSER 電腦人。(原著出版於 2017 年)
4. 周登富 (2020)。《電影美術：總體造型設計》。四川美術出版社。
5. 菲奧諾拉·賀利根 (2015)。《美術設計之路》(楊宗穎 譯)。漫遊者。(原著出版於 2012 年)
6. Ettegui, P. (2000). *Production Design and Art Direction*. Focal Press.

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、串通舞弊、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/。