

學生姓名:

班 號:

班 別:

電腦遊戲／動畫設計

電腦遊戲及動畫設計課程涵蓋廣泛，從基礎的理論到進階的實操技能，可選擇的課程類型包括大學學位、高級文憑、證書課程及應用學習課程等。課程內容多樣，包含3D動畫製作、遊戲引擎編程、角色設計、故事板創作及音響效果設計等，並通常會結合理論與實踐，培養學生的創意表達和業界專業能力。

學習重點

► 理論與實踐並重

許多課程強調理論基礎與實際操作的結合，並透過專題研習和作業來評估學習進度。

► 全人發展與職場體驗

課程也著重通識教育、語文傳意、全人發展和職場體驗，為畢業後升學或就業做好準備。

工作領域與職位

► 遊戲產業

遊戲設計師、遊戲程式編寫員、遊戲美術設計師、遊戲角色設計師、遊戲策劃人、移動遊戲開發員。

► 動畫與影視

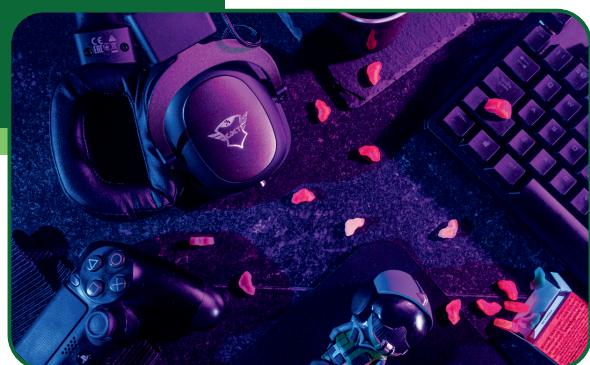
電腦動畫師、數碼視覺特效設計師、原畫師、後期製作技術員、影像處理設計師、美術指導、影片剪接師。

► 廣告與多媒體

多媒體設計師、平面設計師、廣告設計師、動態圖像設計師、互動設計師。

► 科技與新媒體

AR/VR擴增實境/虛擬實境設計師、沉浸式媒體設計師、使用者體驗(UX)設計師、網頁設計師。



進修途徑

香港有多種電腦遊戲及動畫設計課程，包括由職業訓練局（VTC）提供的「遊戲及動畫高級文憑」等課程，以及香港中文大學專業進修學院提供的「電腦遊戲開發高級文憑」和港專提供的「應用教育文憑[跨平台遊戲及動畫製作]」，還有像HKDI的「動畫及視覺特效高級文憑」等學術和技能導向的課程。這些課程通常涵蓋遊戲開發、動畫製作、視覺特效、程式編寫、角色設計和用戶界面設計等領域，並結合理論與實踐，許多課程也提供職場實習或與內地企業合作的機會。



相關全日制課程

VTC 院校: 職業訓練局
課程: 遊戲及動畫高級文憑
修讀年期: 2年



詳情

CUSCS 院校: 香港中文大學專業進修學院
課程: 電腦遊戲開發高級文憑
修讀年期: 2年



詳情

mu 院校: 香港都會大學
課程: 動畫及視覺特效榮譽藝術學士
修讀年期: 4年



詳情

C 院校: 港專
課程: 應用教育文憑 [跨平台遊戲及動畫製作]
修讀年期: 1年



詳情

院校: 港專
課程: 電腦學高級文憑 (流動應用程式及遊戲開發)
修讀年期: 2年



詳情

電腦遊戲／動畫設計



老師分享

電腦科張佩君老師分享



各位同學，你們有玩過《超級瑪利歐》嗎？

這款經典遊戲不僅具有有趣的跳躍與冒險機制，還有豐富多的角色和世界，讓我每次都感受到無窮的樂趣。

在這個遊戲中，每一個關卡都有獨特的設計和挑戰，這讓我不禁想像，如果我能創造自己的遊戲關卡，會是什麼樣子？對於熱愛創作的同學來說，這個領域真的充滿了無限可能！

在這個舞台中，你可以成為遊戲設計師，負責創造遊戲的機制和故事；或是角色設計師，專注於設計獨特的角色形象；還有動畫師，負責將角色和場景賦予生命。每個角色都有自己的使命，無論是編程、藝術還是音效設計，都是不可或缺的一部分。

電腦遊戲和動畫設計是一個充滿潛力的職業領域。如果你對這個領域感興趣，不妨深入了解，並開始培養相關技能，為未來的職業生涯鋪路！🌟

活動節：漫畫班黃曉楓導師分享



成為漫畫老師的心路歷程

我從小便深深著迷於漫畫與動畫，它們不僅是我的娛樂，更是陪伴我成長的重要部分。由於熱愛繪畫，我常常臨摹動漫角色，這不僅奠定了我繪畫的基礎，更成為我創作旅程的起點。

在成長過程中，我曾面對社會對漫畫的誤解——認為閱讀漫畫是不務正業。然而，漫畫遠不止於「公仔書」，它蘊含著豐富的文化、哲理與情感。無論是故事情節、角色塑造，還是背後的人生啟示，都深深影響了我，甚至在我迷惘時為我解答人生的困惑，賦予我勇氣去面對挑戰。

時至今日，我不僅是一位漫畫創作者，更是一名漫畫老師。我希望藉著教學，啟發更多人發掘並欣賞漫畫的魅力與價值。

在活動節的漫畫班中，我將分享自己在動畫設計與繪畫創作方面的經驗，並透過多元文化與融合文化的角度，剖析文化如何影響角色設計與敘事風格。學生將學習如何從不同文化視角出發，將文化元素融入創作，從而提升作品的深度與感染力。

此外，我亦會分享自己的職業歷程與技能培養過程，讓學生了解漫畫與動畫行業的實際運作，掌握相關技能，並為未來職涯鋪路。希望透過這次分享，能激發學生的創意與熱情，並鼓勵他們勇敢追尋自己的夢想。



有獎問答遊戲

試回答以下問題，然後交予班主任。答對所有題目的同學，可以獲得小禮物一份，先到先得。

1. 電腦遊戲／動畫設計課程包括哪些學習重點？

2. 寫出其中兩個電腦遊戲／動畫設計工作領域與職位。

3. 寫出其中兩個電腦遊戲／動畫設計課程名稱。
