



ACADEMY *of* ART UNIVERSITY®

# 課程目錄



# 你的未來從這裡出發

本手冊不僅僅是一份課程目錄。它講述的是和你一樣的人們  
立志去做他們終日熱愛的事。以下是學生、畢業生和教師的紀事，  
他們傾注時間將世界充滿美，使自己計畫成真，並以新眼光看待事物。

如果以下內容觸動了你，那就是適合你的專業。  
這可能是另一個故事的開始 – 你的故事。

## 2016 年夏季 / 秋季 課程目錄



# 我們的專業



## 表演

表演副文學士  
表演藝術學士  
表演文學碩士  
表演藝術碩士

## 廣告

廣告副文學士  
演播室製作副文學士  
廣告藝術學士  
廣告專業證書  
廣告文學碩士  
廣告藝術碩士

## 動畫與視覺效果

動畫與視覺效果副文學士  
動畫與視覺效果藝術學士  
動畫與視覺效果專業證書  
動畫與視覺效果文學碩士  
動畫與視覺效果藝術碩士

動畫與視覺效果藝術學士、  
文學碩士、藝術碩士側重：

- 3D 動畫
- 3D 建模
- 分鏡腳本設計
- 2D 動畫和定格動畫
- 視覺特效

## 建築

建築設計文學士  
建築學建築學士  
高級建築設計文學碩士  
建築學建築碩士

## 藝術教育

藝術教育學士  
藝術教育資格認證  
藝術教育碩士  
藝術教學碩士

## 藝術史

美術史學士  
藝術史碩士

## 時裝

時裝副文學士  
時尚新聞副文學士  
時裝行銷副文學士  
時裝銷售副文學士  
時裝產品開發副文學士  
時裝造型副文學士  
視覺行銷副文學士  
時尚新聞文學士  
戲服設計藝術學士  
時裝藝術學士  
時裝行銷藝術學士  
時裝銷售藝術學士  
時裝產品開發藝術學士  
時裝造型藝術學士  
視覺行銷藝術學士  
時裝專業證書  
戲服設計文學碩士  
時裝文學碩士  
時尚新聞文學碩士  
時裝銷售文學碩士  
戲服設計藝術碩士  
時裝藝術碩士  
時裝行銷與品牌管理藝術碩士  
時裝銷售與管理藝術碩士  
時裝產品開發藝術碩士

時裝副文學士側重：

- 針織服裝設計
- 時裝技術設計
- 紡織品設計

時裝藝術學士側重：

- 時裝設計
- 針織服裝設計
- 紡織品設計

時裝文學碩士側重：

- 時裝設計

時裝藝術碩士側重：

- 時裝設計

## 美術

美術副文學士  
美術藝術學士  
美術專業證書  
美術文學碩士  
美術藝術碩士

美術副文學士、藝術學士、  
文學碩士、藝術碩士側重：

- 繪畫
- 版畫
- 雕刻

## 遊戲開發

遊戲開發副文學士  
遊戲開發藝術學士  
遊戲程式設計理學士  
遊戲開發文學碩士  
遊戲開發藝術碩士

遊戲開發藝術學士側重：

- 遊戲 3D 建模
- 遊戲動畫
- 遊戲原畫
- 遊戲設計
- 遊戲使用者介面及使用者體驗

## 平面設計

平面設計副文學士  
平面設計藝術學士  
平面設計專業證書  
平面設計文學碩士  
平面設計藝術碩士

## 插畫

插畫副文學士  
插畫藝術學士  
插畫專業證書  
插畫文學碩士  
插畫藝術碩士

插畫藝術學士、藝術碩士側重：

- 漫畫

## 工業設計

汽車修復副文學士  
工業設計副文學士  
工業設計藝術學士  
工業設計專業證書  
工業設計文學碩士  
工業設計藝術碩士

工業設計副文學士、藝術學士側重：

- 交通設計

## 室內建築設計

室內建築設計副文學士  
室內建築設計藝術學士  
室內建築設計專業證書  
室內建築設計文學碩士  
室內建築設計藝術碩士

## 珠寶及金屬工藝

珠寶及金屬工藝副文學士  
珠寶及金屬工藝藝術學士  
珠寶及金屬工藝文學碩士  
珠寶及金屬工藝藝術碩士

## 景觀建築

景觀建築副文學士  
景觀建築藝術學士  
景觀建築文學碩士  
景觀建築藝術碩士

## 電影與電視

電影與電視副文學士  
電影與電視藝術學士  
電影與電視專業證書  
電影編導文學碩士  
電影與電視藝術碩士

電影與電視藝術學士側重：

- 電影攝影
- 導演
- 剪輯
- 製作
- 製片
- 劇本創作

## 多媒體傳播

多媒體傳播文學士  
多媒體傳播文學碩士

## 視覺媒體音樂

音樂製作副文學士  
音效設計副文學士  
音樂製作藝術學士  
配樂作曲藝術學士  
音效設計藝術學士  
配樂作曲文學碩士  
音效設計文學碩士  
配樂作曲藝術碩士  
音效設計藝術碩士

## 攝影

攝影副文學士  
攝影藝術學士  
攝影專業證書  
攝影文學碩士  
攝影藝術碩士

攝影藝術學士側重：

- 紀實攝影
- 藝術攝影
- 廣告 / 攝影插畫

## 視覺開發

視覺開發副文學士  
視覺開發藝術學士  
視覺開發文學碩士  
視覺開發藝術碩士

## 網頁設計與新媒體

網頁設計與新媒體副文學士  
網頁設計與新媒體藝術學士  
網頁設計與新媒體專業證書  
網頁設計與新媒體文學碩士  
網頁設計與新媒體藝術碩士

## 電影電視及數位媒體編劇

電影電視及數位媒體編劇藝術學士  
電影電視及數位媒體編劇藝術碩士

# 目錄



三藩市藝術大學創始人 Richard S. Stephens 的水彩畫

## 簡介

- 6 我們提供
- 10 學校歷史
- 14 歡迎辭
- 16 瞭解我們
- 17 理念
- 18 認證 / 會員資格
- 19 宗旨

## 院系及課程

- 20 表演
- 38 廣告
- 58 動畫與視覺效果
- 84 建築
- 106 藝術教育
- 124 藝術史
- 138 時裝
- 200 美術
- 238 遊戲開發
- 262 平面設計
- 278 插畫
- 298 工業設計
- 322 室內建築設計
- 342 珠寶及金屬工藝
- 358 景觀建築
- 376 電影與電視
- 400 多媒體傳播
- 416 視覺媒體音樂製作和音效設計
- 438 攝影
- 458 視覺開發
- 474 網頁設計與新媒體
- 492 電影電視及數位媒體編劇

## 輔助院系課程

- 511 基礎課程
- 515 藝術專業英語
- 519 通識課程
- 533 研究生通識課程
- 539 線上教育

## 各級課程

- 547 大學預科課程
- 548 個人充實課程
- 548 藝術進修教育
- 548 專業發展
- 555 體育運動

## 校園資訊

- 576 財力資助及學費
- 581 校園生活 (住宿及活動)
- 584 學術資源
- 587 教學日曆
- 591 招生資訊
- 596 註冊資訊
- 597 轉學資訊
- 599 大學政策和學業

[目錄補充 1: 學業及學生政策](#)

[目錄補充 2: 董事會、行政管理人員和教職人員](#)

# 我們提供

## 大學預科課程

高中藝術體驗  
免學費高中獎學金

## 專業發展

在職教師  
執業專業人士

## 個人充實

藝術進修教育  
線上結業證書  
從初級到高級的所有水準

## 靈活排課

日間、夜間、週末、線上  
學期間提供假期課程\*  
\*假期課程不提供財力資助。  
在以下網站搜尋最新課程安排 [www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)



## 初學者課程

各級基礎課程  
無障礙錄取政策；無需相關作品集



## 體育運動

全國大學體育運動協會西太平洋聯盟  
校際運動隊  
休閒及校內運動



## 大學部學位

副文學士  
文學士  
理學士  
建築學學士  
藝術學士  
專業證書

## 研究所學位

文學碩士  
藝術碩士  
建築學碩士

## 文憑課程

藝術教師證書

## 財力資助和校園住宿

訪問我們的網站 [www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)



## 線上教育

大學部 + 研究所學位  
完全線上學習，或者參加學位線上課程  
取得與在校上課同樣的學分  
如需更多資訊，請訪問 <http://online.academyart.edu>



## 國際學生服務

對移民和簽證問題的幫助  
同時並修藝術專業英語輔助課程和其他大學課程



我們能滿足各種能力水準和背景學生的需求。立即致電招生代表，  
定製你的教育計畫：1.800.544.2787。

在你探索我們  
這個精彩世界時  
我們邀請你  
訪問我們的網站  
以瞭解更多資訊，  
觀看視訊及  
更多學生作品。

[WWW.ACADEMYART.EDU](http://WWW.ACADEMYART.EDU)



# 學校歷史



**1929** 《日落》雜誌的藝術總監 Richard S. Stephens 和他的妻子 Clara 一起成立了廣告藝術學院，最初有 45 名學生。

**1933** 課程中增設了時裝插畫。

**1936** 課程中增加了美術系。

**1946** 入學學生增加到 250 人；提供的課程有普通廣告與商業美術、時裝插畫、卡通製作，以及文字造型和排版課程。



**1951** Richard A. Stephens，即創始人 Richard S. Stephens 的兒子成為院長。

**1955** 更改了廣告藝術學院名稱的拼寫；增設了雜誌插畫和攝影課程。

**1957** 增設藝術史、英語和美國史課程。

**1966** 學院獲准授予藝術學士學位；提供美術、時裝設計、攝影、室內設計、廣告和插畫課；學院在 740 Taylor Street 購置了自有物業。

**1968** 學院擴址到 625 Sutter。

**1976** 學院繼續擴址到 540 Powell Street；大約有 750 名學生就讀；開設圖書館；開辦內部廣告社 ADCOM。

**1977** 開啟藝術碩士專業並獲得加州教育部批准。

**1980** 學院交通部開始為學生提供公車服務；如今，學院的車隊擁有 50 多輛車。

**1981** 學院獲得國家貿易與技術學校協會 (NATTS) 認證；開設平面設計課程。

**我們堅信所有願意投入精力的學生都有內在能力。我們致力於聘請知名專業人士任教，幫我們的學生也成為專業人士。**

**這是我們 80 年來的傳統。**

**1983** 學院擴址，在 625 Sutter 街對面提供學生宿舍。

**1985** 學院獲得全國藝術與設計院校協會 (NASAD) 認證。

**1988** 學院獲得室內設計教育研究基金會 (FIDER)，即現在的室內設計認證委員會 (CIDA) 認證。



**1992** 創始人 Richard S. Stephens 的孫女 Elisa Stephens 被任命為院長；購置了位於 79 New Montgomery 的大樓；開設了工業設計學院，最初名為產品設計學院。

**1993** 開設了電影與電視學院，最初名為電影及視訊系；在 680 Sutter 購置了學院的第一棟宿舍樓。

**1994** 學院推出電腦藝術專業，開始提供 3D 建模、動畫和新媒體課程；產品設計更名為產品及工業設計。

**1998** 學院獲得獨立院校認證委員會 (ACICS) 認證；室內設計更名為室內建築與設計。

**1999** 產品及工業設計更名為工業設計工作室，擴充了課程設置，納入交通和汽車設計課程。

**2001** 工業設計工作室更名為工業設計。

**2002** 開設建築學院；最初的電影及視訊更名為電影與電視。

**2003** 首次開設線上課程。

**2004** 藝術學院升級為三藩市藝術大學；動畫從電腦藝術學院分離出來，成為動畫與視覺效果學院；電腦藝術學院更名為電腦藝術與新媒體學院。

**2006** 建築學院獲得國家建築認證委員會 (NAAB) 的建築學碩士學位認證。

**2007** 大學獲得美國西部高校聯盟 (WASC) 認證；位於 2151 Van Ness 的古董車博物館開放，該館藏有超過 100 輛老爺車，包括一輛 1929 年的奧本 Auburn Speedster。

**2008** 開設多媒體傳播學院，授予文學士和文學碩士學位；開設國家大學體育協會 (NCAA) Division II 體育專業，由前三藩市 49 人隊的 Jamie Williams 領導。

**2009** 開設視覺媒體音樂學院，授予副文學士、藝術學士和藝術碩士學位；遊戲開發從動畫與視覺效果學院分離出來，成為遊戲開發學院，授予副文學士、藝術學士和藝術碩士學位；電腦藝術與新媒體學院更名為網頁設計與新媒體學院。

**2010** 開設藝術教育學院，授予藝術學士學位；建築學院授予藝術學士學位。

**2011** 開設景觀建築學院，授予副文學士和藝術學士學位；開設表演學院，授予副文學士、藝術學士和藝術碩士學位；視覺媒體音樂學院更名為視覺媒體音樂製作和音效設計學院。

**2012** 開設藝術史學院，授予藝術學士學位；三藩市藝術大學獲得 NCAA Division II 的正式成員資格；室內建築設計學院獲得 CIDA 的藝術碩士專業認證。

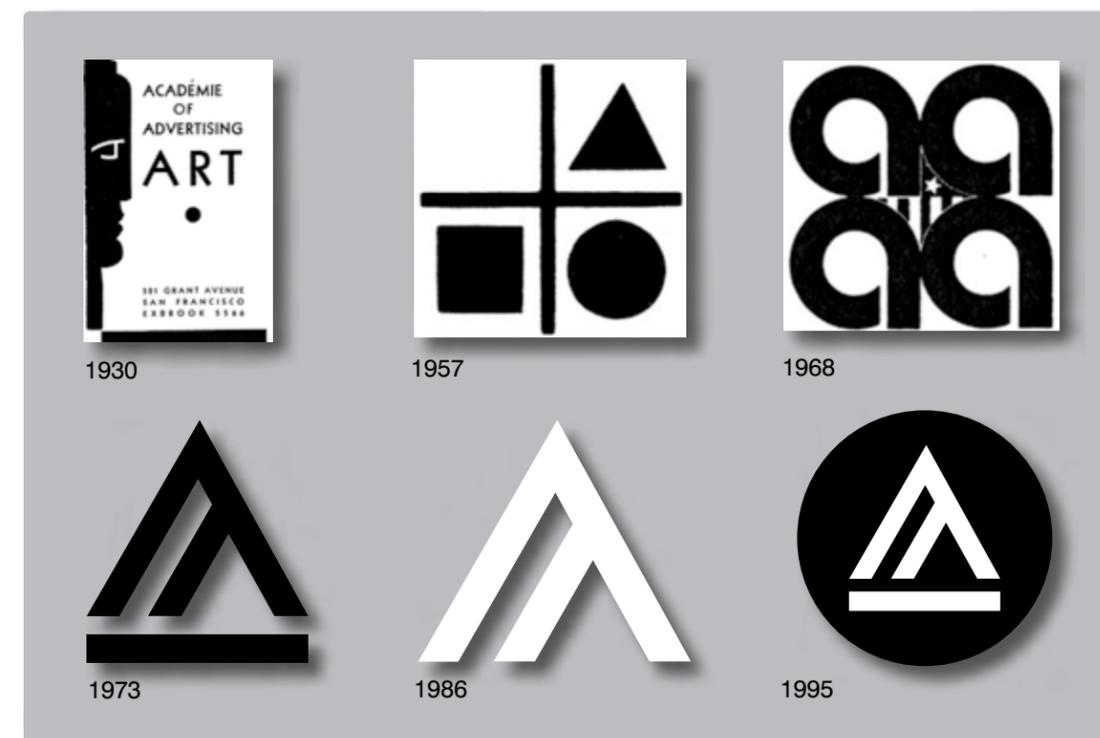
**2013** 視覺開發從動畫與視覺效果學院分離出來，成為視覺開發學院，授予副文學士、藝術學士和藝術碩士學位；珠寶及金屬工藝從美術學院分離出來，成為珠寶及金屬工藝學院，授予副文學士、藝術學士和藝術碩士學位；插圖學院重點增設漫畫，授予副文學士、藝術學士和藝術碩士學位；時裝學院授予時尚新聞副文學士、文學士和文學碩士學位；時裝學院授予時尚造型副文學士和藝術學士學位；藝術史學院授予文學碩士學位；建築學院獲得國家建築認證委員會 (NAAB) 建築學士學位候選資格。

**2014** 藝術教育學院提供藝術教師證書並獲得加州教師認證委員會 (CTC) 認證；廣告學院授予廣告設計製作副文學士學位；開設電影電視及數位媒體編劇學院，授予藝術學士和藝術碩士學位。

**2015** 遊戲開發學院授予三藩市藝術大學的第一個理學士學位 – 遊戲程式設計理學士；時裝學院授予戲服設計藝術學士和藝術碩士學位；遊戲開發學院更名為遊戲開發學院；藝術教育學院授予兩種教育文學碩士學位；建築學院授予高級建築設計文學碩士學位；工業設計學院授予汽車修復副文學士學位；建築學院授予建築設計文學士學位；表演學院授予文學碩士學位；景觀建築學院授予文學碩士學位；視覺媒體音樂製作和音效設計學院授予配樂作曲文學碩士學位，以及音效設計文學碩士學位。

**2016** 時裝學院授予時裝行銷、時裝銷售、時裝產品開發副文學士和藝術學士學位；以及時裝視覺行銷副文學士和藝術學士學位。視覺媒體音樂製作和音效設計學院授予音樂製作副文學士和藝術學士學位，配樂作曲藝術學士和藝術碩士學位，以及音效設計副文學士、藝術學士和藝術碩士學位；建築學院獲得國家建築認證委員會 (NAAB) 建築學士學位認證。

## 80 年的創意熱忱



如今

今天培養的  
一班創意人員  
將成為明天的  
問題處理專家  
和遠見卓識者。  
我們是塑造  
下一代的  
教學機構服務者。

- Elisa Stephens 博士  
President



## 歡迎辭

感謝你考慮將三藩市藝術大學作為你的事業起點。之所以稱為起點是因為你從第一天起就會置身於專業的環境中。這裡的藝術教育為你提供機會，發展你的才華，學習創意市場上所需的技能。

1929年，我的祖父秉承前所未有的理念創辦了一間藝術學院：任何執著堅持的人，無論既往的教育如何，都可以成為一名藝術家。

他還堅信，課程應該由以創意為生的專業藝術家來開發。他們是向學生傳授現實世界需求的最佳人選。

這兩個建校初衷仍然是三藩市藝術大學的核心，也是我們從祖父最初實現夢想時的45名學生一路發展到今天近17,000名學生的關鍵。

希望本目錄手冊中詳細介紹的熱忱教職人員、現代化的設施和廣泛的課程能讓你確信：三藩市藝術大學就是你接受正式藝術和設計訓練的首選。

此致

Elisa Stephens 博士  
院長

# 瞭解我們



我們首先是一所專業學院，一個追求藝術、設計、表演、音樂和傳播職業生涯的專門學習場所。這裡會教授實用技能和切實可行的原則。從建築、遊戲開發到美術均如此。這些求職和從業必備的技能和原則由頂尖專業人士教授，他們以所授專業為生。

我們的技術設施和線上教學資源均屬一流。我們有頂尖的製作設施和教育資源。這些為你提供取得成功所需的技術優勢。

**我們的宗旨：**三藩市藝術大學提供優異的大學部和研究所學位課程以及證書課程和作品集拓展課程，培養有遠大抱負的設計、傳播和藝術領域專業人士。

訪問我們的網站 [www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)，更詳細地瞭解我們提供的課程。

## 招生理念

我們的包容性招生制度在藝術院校中很罕見。我們發現，我們學生的潛力並不取決於他們在其他地方的過去，而是他們今後在我們這裡的學習。

### 申請方式：

參見本手冊背面的「招生」一節，瞭解基本招生要求、說明和申請。還可以致電 800.544.2787（僅限美國境內）或 415.274.2200 聯繫我們，或在 [www.academyart.edu](http://www.academyart.edu) 進行線上申請。

### 大學部招生

三藩市藝術大學的所有大學部專業均採用包容性招生制度。\* 錄取無需既往藝術和設計經驗，歡迎不同技能水準的學生申請。我們相信，所有願意投入適當精力的學生都有能力學習專業級技能。

### 藝術教師證書專業招生

我們的藝術教師證書專業專為立志指導他人探索自身創意和個人藝術發展的藝術專業畢業生而設計。學生必須取得視覺藝術或相關專業的大學部學位或更高學位，才有資格申請這個第五年的專業課程。

### 研究所招生

大學要求研究所申請人展示完成文學碩士、藝術碩士或建築碩士專業的能力和意向。

### 國際學生

國際學生招生 / 服務部協助每位學生完成申請和錄取流程、學生簽證和移民程序、學業建議和課程註冊。在我們的網站上還提供繁體中文、簡體中文、韓文、葡萄牙文、西班牙文、印尼文和泰文大學申請表及申請程序，網址為 [www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)。

### 在家學習的學生

我們歡迎並鼓勵在家學習的學生註冊我們的學位和非學位課程。三藩市藝術大學的包容性招生制度同樣適用於在家學習的學生，他們可參加居住州正式認可的專業課程。

### 轉學學生

我們的招生辦公室會儘量簡便辦理學分轉入。如果你先前已經完成了學院級課程，我們歡迎你提交正式成績單以便審核是否給予相應學分。

### 大學制度和學業資訊

本課程目錄僅供參考；本目錄中的資訊可能會隨時變更。我們的網站有詳細的大學制度和學業資訊，網址為

[目錄補充 1：學業及學生政策](#)

[目錄補充 2：董事會、行政管理人員和教職人員](#)

\*請注意，大學可能會拒絕以往記錄表明準備不足和（或）對專業缺乏興趣的任何申請人。未被錄取的申請人不允許註冊課程。

## 認證 / 會員資格

### 認證

#### WSCUC 認證

三藩市藝術大學獲得 WASC 高等學院和大學認證委員會 (WSCUC) 的地區性認證，該委員會是認證美國公立和私立大專院校的七個地區性協會之一。WSCUC 的地址是 985 Atlantic Avenue #100, Alameda, CA, 94501。電話 510.748.9001。

#### WSCUC 線上專業認證

三藩市藝術大學的在校和線上學位專業均獲得 WASC 高等學院和大學認證委員會 (WSCUC) 認證。目前線上暫不提供以下學位專業：表演副文學士、藝術學士和藝術碩士；高級建築設計文學碩士；遊戲程式設計理學士；以及汽車修復副文學士。

### 專業認證

#### CTC 認證

加州教師認證委員會認證加州教師認證委員會 (CTC) 是加州政府行政部門的一個機構。該機構是州立標準委員會，主要目的是服務為加州公立院校作教育準備的人士，為本州專業教育人士發放許可和證書、貫徹教育人士專業實踐、以及紀律約束加州的證書持有人。CTC 認證了三藩市藝術大學的單科藝術教師證書專業。他們的地址是 1900 Capitol Avenue, Sacramento, CA 95811。電話：916-322-6253。

註：線上藝術教師證書和藝術教師碩士課程要求完成觀摩本地灣區公立學校並在現場給學生教授藝術的任務。

#### CIDA 認證

##### 室內設計認證委員會

室內設計認證委員會 (CIDA) 是一家獨立的非營利性認證機構，對美國和加拿大大專院校的室內設計教育專業進行認證。室內建築設計藝術學士和室內建築設計藝術碩士專業均獲得室內設計認證委員會的認證。室內設計認證委員會 (CIDA) 的地址是 206 Grandville Avenue, Suite 350, Grand Rapids, MI 49503-4014。電話 616.458.0400。

#### NAAB 認證

##### 國家建築認證委員會

在美國，大多數註冊委員會均要求擁有經過認證的專業學位，這是頒發執照的先決條件。國家建築認證委員會 (NAAB) 是唯一一家獲准認證擁有美國地區性認證的院校授予的建築專業學位的機構，該機構承認三類學位：建築學學士、建築學碩士和建築學博士。根據與既定教學標準的符合程度，一個專業可能獲得八年、三年或兩年認證。

建築博士和建築碩士學位專業要求建築大學部準專業學位方可錄取。但是準專業學位本身並不被視為獲得認證的學位。

三藩市藝術大學建築學院提供以下 NAAB 認證的學位專業：

- 建築學學士 (大學部學分 162 分)  
下次認證評審 2018 年

- 建築學碩士 (準專業學位 + 研究所學分 63 分)
- 建築碩士 (非準專業學位 + 研究所學分 87 分)  
下次認證評審 2021 年

#### NASAD 認證

##### 全國藝術與設計院校協會

全國藝術與設計院校協會 (NASAD) 是藝術設計以及與藝術設計相關學科的國家級認證機構。三藩市藝術大學獲得全國藝術與設計院校協會 (NASAD) 認證，可授予副文學士、文學士、藝術學士、藝術碩士、文學碩士學位及專業證書。三藩市藝術大學的所有副文學士、文學士、藝術學士、文學碩士、藝術碩士和藝術教師證書專業均獲得 NASAD 認證，但是下列各學院提供的專業除外：表演學院、建築學院、景觀建築學院、多媒體傳播學院、視覺媒體音樂製作和音效設計學院、電影電視及數位媒體編劇學院，以及工業設計學院提供的汽車修復副文學士和遊戲開發學院提供的遊戲程式設計理學士。全國藝術與設計院校協會 (NASAD) 的地址是 11250 Roger Bacon Drive, Suite 21, Reston, VA, 20190。電話 703.437.0700

#### 不歧視聲明

**三藩市藝術大學承認：任何種族、膚色、年齡、宗教、國籍或民族的學生享有向該校學生普遍提供的所有相應權利、特權、專業和活動。本校在執行教育政策、獎學金和貸款計畫以及學校執行的其他計畫時，不會因種族、膚色、年齡、性別、宗教、身體殘障、性取向、籍貫或族裔施加歧視。**

# 宗旨

三藩市藝術大學提供優異大學部、研究所學位課程、證書課程以及作品集拓展計畫，培養有抱負的設計、傳播和藝術領域專業人士。

## 為實現其宗旨，三藩市藝術大學：

- 對於符合基本錄取和教學要求，且希望在廣泛的藝術和設計學科領域獲得高等教育的所有人採用包容性招生制度；

- 教授嚴格規範的學習藝術和設計的方法，鼓勵學生將自己的才華、技能和創作靈感與專業知識融匯貫通，發展自己的風格；

- 招募致力於教學且有能力的全職和兼職專業藝術家、設計師和學者任教，作為成功的教育者，運用透過自身多年的經驗和學習所積累的智慧 and 技能。

- 在城市中進行教學，使學業課程可以吸取所服務社區的文化財富並回饋這些社區；

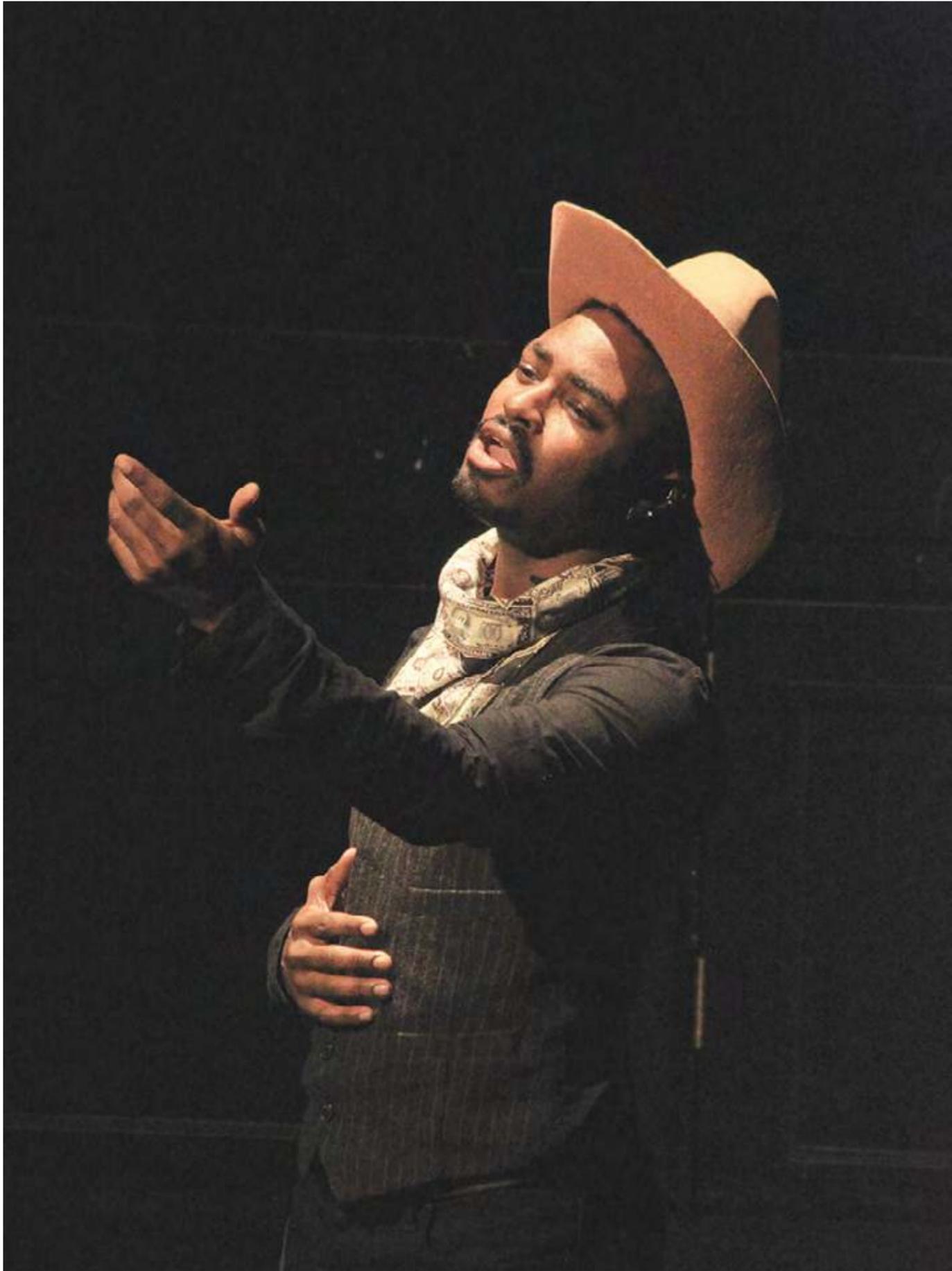
- 提供既有支援又具挑戰性的創作環境，並以優異的個人化教學和支援服務為後盾，解決不同年齡和背景的學生的需求；

- 提供大學部通用教育課程，這些課程旨在促進培養批判性思維和溝通能力，鼓勵新興藝術工作者吸取各個學科知識，從多個角度看問題，並能夠成長為有良好教育 的世界公民；

- 以合乎職業道德且有效的方式進行管理，以審慎的態度管理資金；促進課程和服務的各個方面達到最佳品質，學習廣泛的藝術和設計學科。

# 表演





# 我們提供

**訓練和技術：**表演學院以過程、技術和真實的敘事為根基。學生將塑造角色、進行真實的演出並且磨練技巧。和所有頂尖的表演院校一樣，我們的表演課程包括了呈現內心世界、運用想像力、訓練發聲器官和肢體、展現潛在的涵義及鏡頭前的獨特演出等技巧。

**表演履歷：**畢業生將帶著當前演員必備的技巧、工具和表演履歷進入這一領域。

**專業教師：**跟著業界頂尖表演專業人士學習，他們會在你攻讀表演學位的過程中啟發並培養你的獨特天分。

**舞台和鏡頭：**表演學院提供了一個適合舞台和鏡頭前表演的獨特訓練場所。

**表演學院的設施包括：**

配備攝影機、監視器和燈光的攝影棚

配備完整燈光控制系統的表演場地

戲劇和電影劇本圖書館

配音室

配備鋼琴的歌唱教室

道具室

舞蹈室

亞歷山大 (Alexander) 教室

運動設施包括游泳池、瑜伽室、重量訓練室、伸展和心肺鍛煉室

**聘請本校畢業生的公司和客戶有：**

ABS CBN International TV

American Idol

Artist International

Boxcar Theatre Company

Current TV, LLC

PBS/Discovery Channel

Radium

Spreckels Performing Arts Center

United Airlines

Vivian Weisman Productions

Zephyr Films

Lifetime TV

The Will Geer Theatricum Botanicum

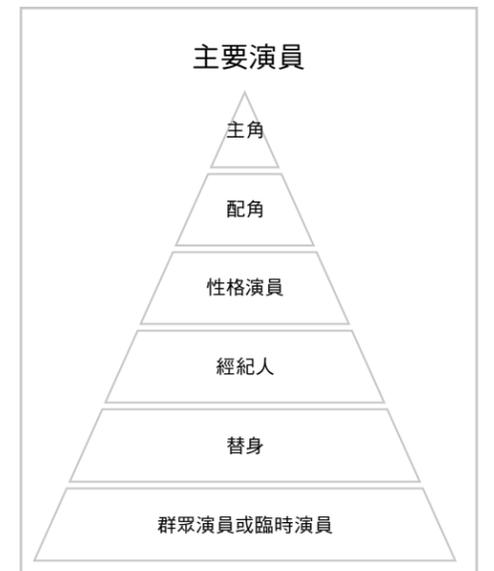
New Conservatory Theatre

Lorraine Hansberry Theatre

Nancy Hayes Casting

還有更多！

# 職業生涯規劃



# 學位要求

## 表演副文學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 學分
主修課程	15 學分
+ 通識課程	18 學分
<b>總計</b>	<b>66 學分</b>

### AA 表演學位要求

- 所有核心課程、主修課程及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 並滿足下列普通教育課程要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 表演核心課程

ACT 101	尊重表演藝術
ACT 105	表演 1
ACT 112	演講 1：建構聲音
ACT 123	即興表演 1
ACT 141	肢體動作：肢體表演
ACT 155	表演 2
ACT 166	歌唱 1：發聲技巧
ACT 181	肢體動作：身體意識與自覺的演員
ACT 205	表演 3
ACT 212	演講 2：聲音的力量
ACT 223	即興表演 2

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英文寫作：創造性說服及論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

LA 291	職業生涯設計
--------	--------

#### 藝術史認知

LA 120	15 世紀藝術史
LA 121	19 世紀藝術史

## 表演藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 學分
主修課程	42 學分
+ 選修課程	9 學分
+ 通識課程	45 學分
<b>總計</b>	<b>132 學分</b>

### BFA 表演核心課程

ACT 101	尊重表演藝術
ACT 105	表演 1
ACT 112	演講 1：建構聲音
ACT 123	即興表演 1
ACT 141	肢體動作：肢體表演
ACT 155	表演 2
ACT 166	歌唱 1：發聲技巧
ACT 181	肢體動作：身體意識與知覺演員
ACT 205	表演 3
ACT 212	演講 2：聲音的力量
ACT 223	即興表演 2
ACT 468	試鏡過程：從讀劇本到試演

### BFA 表演學位要求

- 所有核心課程、主修課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到下列普通教育要求：
- 3 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 2 戲劇、電影與表演鑑賞要求
  - 1 歷史認知課程
  - 1 數量能力課程
  - 1 文化思維與影響課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 110	英文寫作：故事敘述
LA 202	英文寫作：創造性說服及論證
LA 280	觀點新聞

#### 就業溝通與實踐

LA 291	職業生涯設計
--------	--------

#### 藝術史認知

LA 120	15 世紀藝術史
LA 121	19 世紀藝術史

## 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

## 數量能力學

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計概論
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與變換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

## 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術主題
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 節目編排與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家人類學
- LA 462 神話與符號的力量

## 戲劇、電影與表演鑑賞

擇二：

- LA126LA 藝術研討班：洛杉磯
- LA 126SF 藝術研討班：舊金山
- LA 132 動畫史
- LA 134 視覺特效與電腦動畫的歷史和技術
- LA 182 電影流派
- LA 190 歌劇史
- LA 244 時尚史
- LA 281 電影史 1：1940 年之前
- LA 282 電影史 2：1940-1974 年
- LA 283 黑色電影研究
- LA 284 恐怖電影的演變
- LA 300 公開演講概論
- LA 306 創意演講：設計師簡報
- LA 382 電影史 3：現代電影
- LA 383 世界電影
- LA 384 被低估的電影
- LA 385 希區考克詳析
- LA 386 探索科幻電影
- LA 387 女性電影導演
- LA 388 亞洲電影研究



## 表演文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

主修課程	30 學分
+ 專業選修課程	3 學分
+ 研究所通識課程	3 學分
<b>總計</b>	<b>36 學分</b>

### MA 表演學位要求

- 累計 GPA 最低為 2.0
- 所有 36 個必修學分的最低分數為 C

### MA 表演研究所通識課程要求

#### 跨文化理解

GLA 619 美國現代戲劇的文化與認同

### MA 表演必修專業課程

ACT 611	表演概論
ACT 612	即興表演概論
ACT 615	發聲 1
ACT 616	演說 1
ACT 620	亞歷山大技巧 (Alexander Technique) 1
ACT 635	表演技巧：邁斯納 (Meisner) 1
ACT 637	表演技巧：邁斯納 2
ACT 640	肢體動作：塑造肢體特徵
ACT 650	鏡頭前表演 1
ACT 680	試鏡技巧

## 表演藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

主修課程	57 學分
+ 選修課程*	6 學分
<b>總計</b>	<b>63 學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 表演必修專業課程

ACT 615	發聲 1
ACT 616	演說 1
ACT 617	發聲 2
ACT 618	演說 2
ACT 620	亞歷山大技巧 1
ACT 622	亞歷山大技巧 2 – 演出的亞歷山大技巧
ACT 625	發聲法
ACT 635	表演技巧：邁斯納 1
ACT 637	表演技巧：邁斯納 2
ACT 639	演出表演
ACT 640	肢體動作：塑造肢體特徵
ACT 642	莎士比亞 1
ACT 644	莎士比亞 2
ACT 645	即興表演技巧
ACT 650	鏡頭前表演 1
ACT 660	獨白技巧
ACT 670	鏡頭前表演 2
ACT 680	試鏡技巧
ACT 690	鏡頭前表演 3

### MFA 表演學位要求

- 完成畢業論文專題
- 累計 GPA 最低 2.0
- 所有 63 個必修學分的最低分數為 C

## 大學部課程

### ACT 101 尊重表演藝術

本課程讓學生透過實作方式來學習場景探討、演練和劇本分析等表演技巧。學生將學習與演員溝通的行業特定術語及改善演出的技巧，重點將放在劇團與搭檔的合作上。

### ACT 105 表演 1

表演是在假想的情景下真實地生活。學生將學習如何呈現真實情境與即時反應，使劇本更具有生命力。學生將專注於一位搭檔，並透過一系列的演練來建立兩人間自然流露的情感世界。

### ACT 112 演說 1：建構聲音

利用專注力並調整姿勢、呼吸和演講以發揮聲音的全部潛能。在本課程中，學生將練習這些原則，利用國際音標在任何媒體上清晰的表達口語，並能演出帶有強烈明確訊息的表演片段。

### ACT 121 肢體表達

這個入門肢體動作課程著重於利用身體和聲音作為完整表達的方法。藉由扮演小丑、默劇、喜劇敘述和發聲風格，學生將透過肢體動作和聲音來呈現角色和故事，並將表情、誇大、搞笑、反應、動作和時間掌控等融入情節發展中。

### ACT 123 即興表演 1

即興表演的關鍵是積極傾聽及回應。在本課程中，學生將參與一些涉及冒險、創意和自發性的體驗活動，並將依據搭檔的建議調整演出、與角色建立關聯、創造環境、並在當下自信地演出故事。

### ACT 141 肢體動作：肢體表演

肢體表演運用身體作為表達和溝通的主要工具。在本課程中，學生將利用行為、姿勢、即興喜劇、默劇和道具來塑造角色，著重於想像力、身體意識和肢體溝通。

### ACT 155 表演 2

在表演 1 的課程基礎上，學生將進行場景連接的練習。學生將繼續發展反射性與積極傾聽的能力，及創造真實的行為和隱意的肢體動作。

### ACT 166 歌唱 1：發聲技巧

本課程將介紹如何使用演員的聲音作為說話和歌唱的工具。學生將練習基本的發聲技巧：綜合運用呼吸、身體和心靈來拓展聲音的創造力、音域和嘹亮度。學生並將透過詩歌朗讀和音樂戲曲的表演，獲得發聲的親身體驗。

### ACT 181 肢體動作：身體意識與自覺的演員

在本課程中，學生結合亞歷山技巧和現代舞來建立動態的中性自我 (neutral self)。學生將找出並戒除那些會妨礙表演與有效肢體動作的習慣。透過練習和即興表演動作，學生將拓展自身的能力、範圍、專注力和深度，進而能做出更真實地演出。

### ACT 205 表演 3

在本課程中，學生將利用潛台詞，找出可以表演的事物，創作必要的動作來描述某個場景的情境。學生將根據指定的情況，結合行為和想像力來進行真實的演出。

### ACT 212 演講 2：聲音的力量

本課程將拓展到產生聲音的各個部位，進而加強肌肉支撐並提升自然說話的品質。學生將運用國際音標來掌控更複雜的台詞和語調，練習將包括呼吸、共鳴和發音。

### ACT 223 即興表演 2

在本課程中，學生透過自創的情事情節和角色，進一步提升自己的即興表演和觀察能力。將著重潛台詞的創意運用、呈現當時情境並創造真實的表演，並練習利用即興表演做為做腳本題材的彩排技巧。

### ACT 241 肢體動作：面具、默劇與小丑

在此高等課程中，學生會將獨特的劇場肢體技巧運用到面具、默劇、喜劇和小丑表演。學生將運用想像力、培養劇團意識，並利用即興表演及全肢體語言來詮釋角色，並將創作與演出原創的獨角戲和團體表演。

### ACT 243 喜劇演藝

本課程將概述喜劇史和喜劇演藝。學生將在場景探討中結合即興表演和喜劇表演技巧，進一步發展演出和即興表演能力。並將談到羅馬喜劇、義大利即興喜劇和經典喜劇的演員。

### ACT 261 肢體動作：音樂劇舞蹈

在本課程中，將向學生介紹踢踏舞和爵士舞技巧、音樂劇劇目和舞蹈設計，並強調身體意識、控制與調節。學生將培養實用的身體姿勢、形態、呈現、動態、力量和專注感，以及時間和節奏意識。

### ACT 266 歌唱 2：表演的力量

在本課程中，學生將專注於音樂劇的試演過程，進一步提高歌唱技巧。將培養學生對音樂劇時代和風格的認識，建立適合個人風格的曲目，並增加做為歌唱演員的表演技藝。

### ACT 275 古典表演 1

莎士比亞的戲劇仍然與流行文化息息相關，因為它們詩意般的架構與人類的境遇相互關聯。在本課程中，場景探討和獨白戲將挑戰學生去運用莎士比亞劇本的特有韻律和抑揚格五音步，以展示現他們表演技巧的成熟度。

### ACT 281 武打 1

武打呈現戲劇化敘事的重要工具。在本課程中，學生將學習基本打鬥表演技巧，包括在歷史和當代場景下的舞台暴力以及使用銳利的武器，例如闊劍、刺劍、匕首和細身長劍。

### ACT 305 鏡頭前表演 1

奠基於表演的核心原則，本課程訓練學生能在鏡頭前表演。學生將演練此一媒體特有的技術性挑戰，包括音質及多重拍攝、準確走位及在各種鏡頭角度下真實的表演。學生將與整個製作團隊合作完成現場拍攝。

### ACT 312 配音

在本課程中，學生將運用其表演技巧為動畫、視頻遊戲、商業廣告、旁白、廣播、電視和角色等工作做聲音表演。學生將找出自己的聲音特質、學習腔調、塑造角色並依照指示發出聲音，也將分析自己配音作品的深度、多面性和準確性。

### ACT 321 演講 3：腔調與方言

學生將發展系統化的方法來學習與應用主要的腔調與方言於舞台、螢幕和配音等媒體的腳本之中。除了考慮特定地域、歷史和文化影響以外，還要分析主要的聲音變化、音調高低、節奏、語調和重音位置。

### ACT 323 即興表演 3

在此高等課程中，學生將練習「長篇」即興表演和短劇演出。學生將利用即興演出戲劇與電影情節，並利用即興表演技巧創作原創的舞台或電影劇本。將偏重於故事敘述及有效的群體表演。

### ACT 333 獨白技巧 1

在本課程中，演員將利用情緒回溯的過程，以自己內心深處的個人故事為基礎，來創作有活力的獨白。由個人生活體驗出發，轉變為個人化的劇本獨白，此一獨特過程將可應用於任何劇本。

### ACT 355 鏡頭前表演 2

學生將透過行為和意念來創造有活力的角色，進一步培養在鏡頭前的演技。透過潛台詞來描述故事中的故事，學生將可表演複雜的劇情並發展演出各種角色。

### ACT 366 歌唱 3：音樂劇場景探討

在本課程中，學生將專注於音樂劇劇本和有特色作曲家或作詞團隊的曲目。學生將應用獨唱、小組合唱及合唱曲目的場景分析，培養自己的表演和歌唱技巧，最後成果將在受邀觀眾面前演出。

### ACT 370 劇場表演：戲劇

在本課程中，高等表演學生將利用其技能使戲劇生動起來。強調密集的彩排、劇本分析和角色研究，學生將整合這些元素，根據劇本並發揮想像力來進行表演。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### ACT 375 古典表演 2

古典劇場要求演員必須展現特定歷史背景下的肢體動作、言辭和文化的複雜性。透過排練不同時期的場景和獨白，學生將建構一個多樣、細緻和層次化的方法，無論在任何時空背景下，都能準確呈現一個生活在該世界的角色。

### ACT 381 武打 2

在本課程中，透過高等的格鬥設計，學生將可在場景探討分析中加強武打基礎，並達到演員或武打者的測試要求。此一綜合課將著重於徒手、細身長劍、闊劍、刺劍和匕首，並介紹小刀和長棍。

### ACT 395 廣告表演

廣告表演是演員專業中的一個重要且利潤豐厚的部分。在本課程中，學生將學習如何利用特定表演方法來傳達廣告中的資訊。將特別著重於在故事中代言產品時，如實的塑造角色和人際關係。

### ACT 405 鏡頭前表演 3

本課程著重在從演員的角度來瞭解電影製作流程。學生將在一個專業且快節奏的攝影棚環境中工作。場景表演的影片將剪輯成學生的樣本帶。

### ACT 412 配音 2：樣本帶製作

廣告樣本帶和行銷企劃是獲得配音工作的重要工具。在本課程中，學生從腳本分析、確立風格、編寫樣本帶腳本到最後的樣本帶錄製及展開宣傳活動來提昇其技能。主題將包含經紀人、試音和開創職業生涯。

### ACT 433 獨白技巧 2

透過探索各種演出情景，本課程將教導學生利用個人的故事，來構思屬於自己的原創作品。從一個令人感動的生活體驗出發，透過回溯過程將體驗轉變為真實的獨白，並產生自然、本能、無拘無束的作品。

### ACT 466 歌唱 4：音樂劇演出

在本課程中，學生將透過音樂劇創作，進一步培養自己歌唱、肢體動作和表演技巧。藉由研究獨唱、雙人唱及合唱作品，學生將創造多樣生動的音樂劇節目，並為觀眾打造精彩的現場演出。

### ACT 468 試鏡過程：從讀劇本到試演

具備成功的影視行業試鏡技能是十分重要的。在本課程中，學生將學習電影、電視、配音、產業新聞、平面作品和網路戲劇的試鏡，也將探討試鏡和面試的準備，讀劇本的基本技巧，並建立一套有效的作品集。

### ACT 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的特定領域技能。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定。必須經過系主任核准。課程費用與修課資格將依據主題而定。

### ACT 498 合作專案

本課程僅提供給符合既訂標準且由系裡選出的學生，他們將與其他學科的學生一起從事跨學科合作專案。

### ACT 499 專題討論

每個學期的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ACT 500 表演實習

實習課程僅開放給符合條件的高年級學生，將提供他們在電影、電視和廣告相關領域的工作機會。

## 研究所課程

### ACT 604 肢體動作：肢體創作與表達

這個初級肢體動作課程利用演員的身體做為戲劇和喜劇表達的主要工具。學生將運用即興表演和動作組合，並練習透過肢體動作來表達意念，也練習如何將肢體語言和劇本文字融為一體。

### ACT 605 演員舞蹈研究

本課程是設計來訓練演員如何分析並創作出有說服力的肢體運動。學生將透過密集的舞蹈編排，練習拉邦 (Laban) 動作的原理、肢體動作創新、抽象化、編舞的設備和形式。重點是恰當的身體姿勢、強度和柔軟度、樂章以及古典舞和現代舞。

### ACT 606 發聲與演講 1

這個視覺教學實踐課程是特別為英語語言能力不足的藝術碩士學生所設計。互動示範之目的在於拓展學生在說話及聲音工作上所需的字彙及理解能力。重點將放在密集傳譯的熱身、演練、簡報和測驗，學生將表演原創與戲劇的劇本。

### ACT 607 發聲與演講 2

這個研究所課程將著重於使用所有的發音部位和理解力來闡釋表演英語劇本。學生將編排並表演各種戲劇場景，並以標準美式英語清楚的說出台詞。

### ACT 611 表演入門

在本課程中，學生在練習和劇本中運用想像力、肢體和聲音，進而培養敘事的能力。透過劇本分析、角色發展和團體表演，學生將融入特定的表演術語使場景更加生動。

### ACT 612 即興表演入門

即興表演要求演員在創意過程中積極傾聽與公開演講，這兩項都是劇本場景和角色發展的重要因素。利用以肢體為主的改善練習和戲劇遊戲，鼓勵學生運用想像力去創作真實與即興的場景。

### ACT 615 發聲 1

學生將利用變化多端的聲音控制做為基礎，來拓展表演技巧。將利用呼吸、身體姿勢和聲音振動來發出和保持自然的語音。練習將著重在自我意識、放鬆、共鳴和放大，來強化所有發聲器官。

### ACT 616 演講 1

學生將學習國際音標以培養標準的美國口音。透過減少腔調或地方口音，演員將擴大角色選擇範圍、增加演出機會及提高學習特定方言與語調的能力。

### ACT 617 發聲 2

此一高等課程將繼續研究發聲，並讓學生練習呼吸量擴展、產生頭腔共鳴、拓寬音域，並在現代和古典戲劇中清晰的講話。學生還將進行個人發音熱身、利用同儕教學來領導整個劇團。

### ACT 618 演講 2

學生將培養其他美國主流口音的聲音與音符組合，並磨練和加強聲音變化，以及使演講 1 課程中所介紹的講話訓練更加生動。學生將在更複雜的現代和古典劇本中應用口頭和書面說話以及國際音標。

### ACT 620 亞歷山大技巧 1

本課程將採用亞歷山大技巧作為演員使肢體動作和發聲最佳化的練習。學生將培養完整的身體意識，以便於找出並排除習性和張力。學生將採用亞歷山大技巧和即興表演構思多面向的角色。

### ACT 622 亞歷山大技巧 2 - 演出中的亞歷山大技巧

在此高等肢體動作課程中，學生將在演出中應用亞歷山大技巧 1 所學的技巧。演員將利用戲劇、電影和電視劇本訴說故事，透過生動的肢體語言和聲音表達來刻畫角色，並避免不必要的張力和習慣性行為。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### ACT 625 發聲法

學生將回顧並加強發聲的技巧，以便使用演員聲音來說話和歌唱。學生將融合呼吸、身體和心靈來開拓聲音的創造力、音域和嘹亮度。並將透過詩歌朗讀和音樂戲曲的表演，獲得發聲的親身體驗。

### ACT 635 表演技巧：邁斯納 (Meisner) 1

邁斯納技巧注重反射性與真實的反應，是專業演員必備的基本工具。依據積極傾聽和高度專注的原則，學生將接受一系列相互關連的搭檔練習挑戰。學生將根據這種生動的表演方式，培養一種非常獨特且有紀律的作法。

### ACT 637 表演技巧：邁斯納 2

在本課程中學生將專注於身在當下，更深入及多樣地使用演員的情感工具。透過情緒醞釀與相互關聯的搭檔練習，學生可以探索及擴大他們的表演手法。

### ACT 639 演出

本課程著重於職業演員的基本技能。將強調及練習劇情表演、獨白、腳本分析、術語和各種彩排方法。將運用發聲技巧、想像力和肢體動作來表現角色行為並創作生動的表演。

### ACT 640 肢體動作：塑造肢體特徵

身體是表達和溝通的主要工具。在本課程中，學生將探索塑造角色的肢體動作。學生將練習節奏、喜好、狀態、心態、物體操控，並將這些工具運用到角色面具、默劇、中性面具、小丑、即興喜劇和現代原型中。

### ACT 642 莎士比亞 1

在本課程中，學生將從威廉莎士比亞的戲劇中準備場景和獨白。將考量特定歷史時期的肢體動作、言辭和文化複雜性來進行腳本寫作和研究。揣摩這一古典時期的複雜角色，演員將可真實地活在莎翁的世界裡。

### ACT 644 莎士比亞 2

在此高等表演課程中，學生將利用莎翁的作品和多個精選古典作家及劇本，繼續拓展表演能力。學生將藉由韻律和詩句並考量那個時期的特殊肢體動作和文化面貌，構思出鮮活的角色。

### ACT 645 即興表演技巧

在創造故事中的角色時，即興表演可以讓演員自然反射性的回應和表演。在本課程中，學生將利用人際關係和群體動力來構思各個場景，並透過劇本有和沒有的素材，運用即興表演的原則來積極傾聽並作出自發的回應。

### ACT 650 鏡頭前表演 1

在本課程中，學生將與製作團隊合作並運用螢幕表演所需的特定要素。將運用及練習想像力、肢體動作和腳本分析。將運用這些方法在精彩真實的拍檔排練中，以呈現可信又生動的演出。

### ACT 660 獨白技巧

這個強烈個人化、流程導向的課程將透過獨白過程來探索情感回憶和感官回憶的技巧。學生將個人的故事有層次的放入腳本中，創作自然、真實的作品。學生將磨練技巧並呈現合理且充滿情感的演出。

### ACT 670 鏡頭前表演 2

在本課程中，學生致力於提高表演技巧時，強調彩排技巧和劇本準備的關鍵因素。當進入這一課程時，學生應該要能夠展現精湛的表演技巧。

### ACT 680 試鏡技巧

本課程將詳細介紹試鏡和面試技巧，還有演員要進入這一行的應備資料。在準備現代和古典獨白時，也將注重讀劇本能力的培養，還將檢視大頭照、履歷、配音、企業宣傳片、平面廣告和網路劇。

### ACT 690 鏡頭前表演 3

演員的樣本帶是與娛樂界交流時不可或缺的。在此高等課程中，學生會將專業級的場景表演作品增添到他們的作品集中。利用行業標準、要求和協議，學生將可在專業標準工作環境勝任有餘。

### ACT 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生將與其他學科的學生一起從事合作專案，這是他們工作室作品的要求之一。

### ACT 699 專題討論

每個學期的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程會有課程費用與修課資格限制，可能需要系主任的同意。

### ACT 800 指導研究

指導研究的主要重心協助攻讀碩士學位的學生能完成畢業作品集與論文專題。在系主任的核准下，學生可以選修任何大學課程來學習所需的特定概念和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也可能有所不同。

### ACT 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費，修課資格也可能有所不同。

### ACT 802 指導研究導師論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將著重於導師評鑑鑒、同儕審查並依據回饋意見改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師的申請以獲得核准。

### ACT 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了老師會經常對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### ACT 900 實習

學生將在實習公司的指導下進行實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究生院提出實習公司的工作說明以獲得核准。

# 廣告





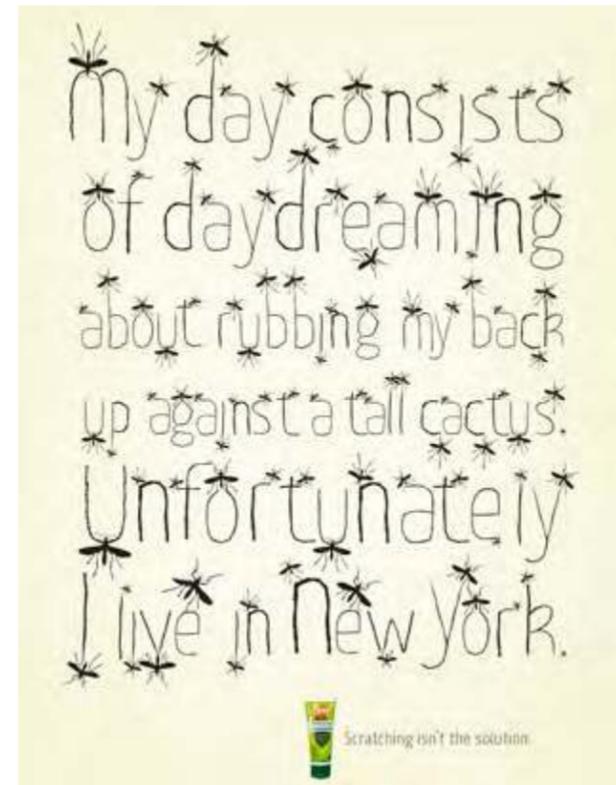
# 我們提供

**專業教師：**我們聘請享有聲譽的專業人士任教，引領和指導我們的學生。此外，還有業內領袖參加許多課程和特別活動，提供他們對優良作品和如何找到好工作的看法。

**行業聯繫：**我們每個學期舉辦的作品集之夜和訓練營活動均開放給所有學生參加，學生可藉此獲得寶貴的合作與交流經驗。主要廣告公司代表和來自全國各地的創意招聘人員，與即將畢業的高年級學生在本校每年一度的作品集評鑑會中群聚一堂。

**機會：**我們鼓勵學生參加各種競賽。獲勝者將出席全國和國際性的頒獎典禮。

**專業經驗：**學生在我們的代理機構 [Young & Hungry](#) 內互相合作，為真正的客戶進行跨領域的真實專案。每年，學生會在本地和世界各地的代理機構實習，並開始他們的職業生涯。



**每年，廣告專業的學生都會參與真正客戶的真實專案。**

**以下是我們學生最近合作過的部分客戶：**

**Esurance:** 學生參加了廣告競賽，為現有的「Erin Esurance」宣傳活動設計創新的廣告點子。

媒體包括：互動式廣告、公關活動、戶外廣告和游擊廣告。Esurance 的行銷團隊會選出獲勝的作品，並為一名本校學生提供暑期帶薪實習的獎勵。他們還贊助建造了一間最先進的會議室，由本校室內建築與設計系學生所設計。獎品包括 5 名學生的 2,500 美元獎學金。

**Charles Schwab:** 為贏得現行「Ask Chuck」宣傳活動創意點子競賽的作品，提供 7,000 美元的獎學金給 7 名學生。參賽學生所使用的媒體包括：平面、互動和創意廣告。由 Charles Schwab 的廣告經理和廣告部選出獲獎的作品。

**Rainbow Light, Green Dog Naturals:** 在校生和網路學生參加了為 Rainbow Light 的 GreenDog Naturals 愛犬營養補充品所舉辦的新興媒體宣傳競賽。媒體包括：社交媒體網站、YouTube 視訊、部落格、橫幅廣告以及平面廣告。Rainbow Light 的業務發展副總裁選出了獲獎的作品，獎品包括 6 名學生的 2,000 美元獎學金。

**灣區水族館：**在校生和網路學生參加水族館為 Octopus、Jellies 和 Bay Lab 三個新展區進行的雨傘宣傳廣告競賽。媒體包括：舊金山紀事報、評論報及舊金山週報的報紙廣告；BART 車站看板；BART 車廂海報；廣播電台廣告；網站橫幅廣告；舊金山渡輪大樓的視訊影片；及灣區大橋上的數位看板。灣區水族館的行銷團隊和執行長選出了獲獎作品。獎品包括 4 名學生的 2,000 美元獎學金。

# 職業生涯規劃



# 學位要求

## 廣告副文學學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 學分
專業課程	15 學分
+ 通識課程	18 學分
<b>總計</b>	<b>66 學分</b>

### AA 廣告核心課程

ADV 109	廣告表現方法與趨勢
ADV 112	行銷及廣告策略
ADV 207	創意策略
ADV 230	快速視覺化技術
ADV 241	構思技巧
ADV 244	廣告美術指導
GR 102	設計技術：數位出版工具
GR 150	視覺傳播概論
WNM 105	設計技術：視覺設計工具
WNM 205	動態影像 1
WNM 210	視覺設計 1

### AA 廣告學位要求

- 所有核心課程、主修課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到下列普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英文寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

LA 291	設計職業
--------	------

#### 藝術史認知

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史

## 廣告與設計工作室製作副文學學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 學分
主修課程	9 學分
+ 通識課程	18 學分
<b>總計</b>	<b>60 學分</b>

### AA 廣告設計工作室製作核心課程

ADV 109	廣告表現方法與趨勢
ADV 115	創意過程
ADV 150	工作室製作 1
ADV 250	工作室製作 2
COM 102	視覺敘事：短視訊內容非線性剪輯基礎
FND 122	色彩基礎
GR 104	製作的藝術
WNM 105	設計技術：視覺設計工具
WNM 110	視覺設計原理
WNM 230	數位攝影 1
WNM 249	網頁設計 1

### AA 廣告與設計工作室製作學位要求

- 所有核心課程、主修課程及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 並滿足下列普通教育要求：
- 3 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

LA 133	短文寫作
--------	------

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英文寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

LA 291	設計職業
--------	------

#### 藝術史認知

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史

## 廣告藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 學分
主修課程	42 學分
+ 選修課程	9 學分
+ 通識	45 學分
<b>總計</b>	<b>132 學分</b>

### BFA 廣告學位要求

• 所有核心課程、主修課程及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-

• GPA 最低 2.0 且達到下列普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思維與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作  
LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英文寫作：故事敘述  
LA 133 短文寫作

擇一：

- LA 202 英文寫作：創造性說服與論證  
LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 設計職業

#### 藝術史認知

擇一：

- LA 171 西方文明  
LA 270 美國史  
LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築  
LA 276 英國研討班  
LA 278 法國研討班  
LA 279 義大利研討班  
LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

- LA 120 15 世紀及之前的藝術史  
LA 121 19 世紀及之前的藝術史

擇二：

- LA/LAN 117 景觀建築設計研究  
LA/IND 118 工業設計史  
LA 127 世界藝術專題  
LA 128 身體藝術：紋身與身體裝飾史  
LA 129 汽車設計史  
LA/GAM 131 電玩史  
LA 132/ANM 102 動畫史  
LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫歷史與技術  
LA/VIS 137 視覺設計史  
LA/LAN 177 前工業時期城市開放空間  
LA 182 電影類型  
LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫  
LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫  
LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德 (Gothic) 時代  
LA 220 美國藝術史  
LA 221 文化環境中的加州藝術  
LA 222 二十世紀藝術  
LA 224 女性、藝術與社會  
LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究  
LA 229/IAD 231 現代室內建築研究  
LA 236/IAD 232 灣區建築研究  
LA 242/GR 242 平面設計史  
LA243/ILL310 美國插畫史  
LA/FSH 244 時尚史  
LA/JEM 245 珠寶與金屬工藝史  
LA/FSH 246 紡織品史  
LA 247 版畫歷史與技術  
LA/FASCU 248 藝術雕塑歷史及理論  
LA 249 文藝復興藝術與思想史  
LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築  
LA 276 英國研討班  
LA/LAN 277 後工業時期都市開放空間  
LA 278 法國研討班  
LA 279 義大利研討班  
LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前  
LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年  
LA 283 黑色電影研究  
LA 284 恐怖電影的演變  
LA 319 建築史：現代性  
LA 327 古典世界藝術

- LA 333 中世紀藝術  
LA 361 現代世界藝術家  
LA 382 電影史 3：現代電影  
LA 383 世界電影  
LA 384 被低估的電影  
LA 385 希區考克詳解  
LA 386 探索科幻電影  
LA 387 女性電影導演  
LA 388 亞洲電影研究  
LA 408 數位前的類比：龐克和無浪潮電影與音樂  
LA 420 義大利文藝復興藝術  
LA 421 北方文藝復興藝術  
LA 422 義大利巴洛克藝術  
LA 423 荷蘭藝術的黃金時期  
LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢加索 (Picasso)  
LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術  
LA 464 達達主義與超現實主義研究  
PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學  
LA 146 汽車拆解  
LA 200 電腦程式設計概論  
LA 233 健康、營養及生理學流行專題  
LA 254 人本設計  
LA 255 大學數學  
LA 271 大學代數幾何  
LA 286 離散數學  
LA 288 向量、矩陣與轉換  
LA 293 微積分學前課  
LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術專題  
LA 221 文化環境下的加州藝術  
LA 238 世界文學  
LA 292 建築規劃與文化  
LA 343 宗教比較  
LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學  
LA 462 神話與符號的力量

## 廣告證書課程

### 證書課程要求

專業課程核心課程 (按照 BFA 核心課程)	36 學分
主修課程	42 學分
+ 廣告課程	24 學分
+ 選修課程	12 學分
+ 藝術史	6 學分
<b>總計</b>	<b>120 學分</b>

- GPA 最低 2.0
- 所有核心課程、主修課程最低分數為 C-

## 廣告文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

主修課程	33 學分
+ 研究所通識課程	3 學分
<b>總計</b>	<b>36 學分</b>

### MA 廣告必修專業課程

ADV 602	美術指導
ADV 604	文案撰寫技術
ADV 605	數位繪圖
ADV 606	宣傳活動
ADV 616	高等廣告概念發展
或 ADV 699	專題討論：視覺敘事
ADV 620	高等美術指導
或 ADV 621	高等文案撰寫技巧
或 ADV 624	廣告創意思考
ADV 622	廣告觀點
ADV 623	品牌策略
ADV 625	互動廣告
ADV 630	數位動態影像設計
或 COM 602	視覺敘事：短視訊內容剪輯
	+1 主修課程

### MA 廣告學位要求

- 完成畢業論文專題
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 63 個必修學分的最低分數為 C

### MA 廣告碩士班通識課程要求

GLA	藝術史認知和美學感受力課程
-----	---------------

## 廣告藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

主修課程	27 學分
+ 指導研究課程	18 學分
+ 選修課程*	6 學分
+ 研究所通識課程	12 學分
<b>總計</b>	<b>63 學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 廣告學位要求

- 完成畢業論文專題
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 63 個必修學分的最低分數為 C

### MFA 廣告必修專業課程

ADV 602	美術指導
ADV 604	文案撰寫技巧
ADV 605	數位繪圖
ADV 606	宣傳活動
ADV 616	高等廣告概念發展
或 ADV 699	專題討論：視覺敘事
ADV 622	廣告觀點
ADV 623	品牌策略
ADV 630	數位動態影像設計
或 COM 602	視覺敘事：短視訊內容剪輯
ADV 625	互動廣告

### MFA 廣告必修專業課程 – 創意策略

ADV 600	策略性思考
ADV 602	美術指導
ADV 604	文案撰寫技巧
ADV 605	數位繪圖
或 ADV 606	宣傳活動
ADV 699	專題討論：視覺敘事
ADV 622	廣告觀點
ADV 623	品牌策略
ADV 624	廣告創意思考
COM 602	視覺敘事：短視訊內容剪輯

### MFA 廣告必修專業課程 – 文案撰寫

ADV 602	美術指導
ADV 604	文案撰寫技巧
ADV 606	宣傳活動
ADV 616	高等廣告概念發展
ADV 621	高等文案撰寫技巧
ADV 622	廣告觀點
ADV 623	品牌策略
ADV 625	互動廣告
COM 602	視覺敘事：短視訊內容剪輯

### MFA 廣告必修專業課程 – 美術指導

ADV 602	美術指導
ADV 604	文案撰寫技巧
ADV 606	宣傳活動
ADV 616	高等廣告概念發展
ADV 620	高等美術指導
ADV 622	廣告觀點
ADV 623	品牌策略
ADV 625	互動廣告
ADV 630	數位動態影像設計

### MFA 廣告碩士班通識課程要求

#### 藝術史認知與美學感受力

擇一：

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
GLA 602	二十世紀藝術及思潮
GLA 607	啟蒙藝術與思想
GLA 609	改造傳統：十九世紀藝術及思想
GLA 903	歐洲研究生研討班

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	跨越界限：全球社會的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界的神話
GLA 619	現代美國戲劇的文化與個性
GLA 627	全球化下的工業設計
GLA 903	研究生歐洲研討班

#### 專業實踐與溝通

GLA 676	設計與廣告人員專業實踐
---------	-------------

## 大學部課程

### ADV 109 廣告表現方法與趨勢

本課程探討廣告與社會的關聯。學生將參加團體腦力激盪活動及同理心練習，並研討廣告如何成為人們和企業對話的媒介。根據課堂所學的風格，學生將研討及提出一些基本概念來推銷一個觀點。

### ADV 112 行銷及廣告策略

本課程將向學生介紹基本行銷和廣告策略要素，並強調消費者及行業行銷、研究、產品規劃與開發、定價以及行銷管道等方面。學生將利用行銷的基本概念並制定一個全方位的企業行銷計畫和提案。

### ADV 150 工作室製作 1

本課程介紹工作室製作環境、工作流程和美編排版 (Production Artist) 軟體工具。學生將為假想廣告公司會議製作數位簡報、修改平面與網路廣告的尺寸，並進行基本的修圖。還將介紹排版、數位繪圖、PDF 文件處理和網路編輯工具。

### ADV 158 美國現代生活

本課程將介紹基本網路研究方法、訪談技巧和視覺敘事。學生將練習在研究期間找出適當的資訊來源，並構想出可引發故事的訪談問題。還將強調如何將各種視覺元素融入敘事之中。

### ADV 207 創意策略

本課程專注於策略在現代應用創意中所扮演的角色。學生將根據對文化和市場的觀察，制定相關策略，促進企業和人群間的對話。學生將透過簡報傳達他們的想法，並建立策略工具，包括地圖和視覺化資料。

### ADV 215 短篇宣傳文案寫作

在本課程中，學生將應用創意過程及其寫作技巧編寫出與合廣告標題相稱的廣告正文。將強調概念性和策略性思考，並著重在創作出具有標語、結語、廣告正文和影像緊密相關的廣告作品。

### ADV 226 創意策略研究方法

本課程專注於探討創意策略的文化。學生將運用文化人類學的原則和作法來得知消費者內在需求。學生將利用摘要、故事和顯示內在需求的視訊來呈現成果。

### ADV 230 快速視覺化技術

在此構思課程中，學生將利用快速腦力激盪和素描技巧來加強概念性思考的能力。學生將從創意簡報開始，為各種品牌、產品和服務建構廣告與設計概念，包括平面、視訊、網路內容和戶外媒體等。將著重於迅速產生許多構想。

### ADV 236 數位攝影

本課程涵蓋數位藝術家使用的一般攝影學原理，包括傳統和數位攝影的基本概念和術語、構圖、色彩原理、佈光方法和器材。學生將學習數位媒體和平面作品的構圖和影像擷取。

### ADV 241 構思技巧

學生將學習廣告創造的藝術，重點是構思出有說服力的概念。將探索製作廣告的目的、可行性和具體作法。

### ADV 244 廣告美術指導

完成本課程後，學生將可掌握廣告美術指導的基本知識。將涉及相關的廣告歷史、字體使用、排版和美術指導的職責。

### ADV 250 工作室製作 2

在本課程中，學生將運用在 ADV 150 課程中所學的技能來扮演美編排版的角色。作業包括尺寸檢查、打樣、修圖、企業標誌設計，以及來自於試算表資料的圖表和圖形。將著重在有效的決策與規格溝通以便進行平板印刷。

### ADV 267 創意策略 2

在本課程中，學生將學習像創意策略師一樣的思考和建構。將涵蓋發現流行的模式、研究市場、分析目標特徵，以及策略師在品牌推廣中的職責。畢業專題將包括品牌定位和創意簡報。

### ADV 314 高等創意策略

在此高等課程中，學生將把發散式及調合式思考運用到創意策略設計過程中。學生將根據多種觀點的綜合分析來講述有意義的故事。主題包括消費者內在需求、案例分析、數據運算及使用資料支持策略。

### ADV 315 廣播文案寫作

在此實做課程中，學生將學習如何為廣播這個心靈隱密劇場寫作和創造插播廣告的技巧。他們將學習在背景音樂和音效下，利用敘事、節奏、對話和配音演員來創作出令聽眾著迷的 60 秒珍貴片段。

### ADV 341 中期作品集

本課程幫助學生改進以往作品，建立一個可獲得實習機會並展示美術指導、文案寫作和策略能力的綜合作品集。學生還將建立個人標誌和形象，以及一個擴大的案例分析來彌補作品集的弱點。

### ADV 342 宣傳活動設計

本課程將更加深入的探討廣告可宣傳性 (campaignable) 的概念。學生將探索在建立強大宣傳活動中的機會和責任。

### ADV 343 整合廣告 1

依據作業所指定的客戶需求和市場實際情況，學生將利用策略性思考原理來製作一套銷售推廣和視覺行銷的材料。本課程要求學生認真思考並發展一套完整的綜合行銷宣傳材料。

### ADV 346 整合廣告 2

本課程向學生介紹日新月異的網路廣告世界。本課程將著重使用展示的方法來構思概念及應用網路廣告媒體。將利用創意簡報、分鏡腳本和 Flash 展示技術來呈現學生的想法。

### ADV 348 娛樂廣告

學生分析當前流行文化趨勢，並為電視、遊戲、音樂和電影等娛樂媒體構思文案和行銷概念。學生將針對目標對象進行研究，根據自己建立的綱要來建構概念並製作預告腳本、海報設計和廣告。

### ADV 355 網路及電視游擊廣告

在本課程中，學生將檢視新興游擊廣告媒體的現況，並探討如何將此策略放入一個大型的廣告宣傳中。

### ADV 362 創意傳播策略

在本課程中，學生將分析與目標族群、族群行為和品牌互動相互關聯的文化環境。學生將制定具有實效性、參與性和相關性的創意策略。將談到如何利用文化調查的方式來有效確定目標族群。

### ADV 367 呈現藝術

本課程將提供學生必要的工具和經驗，以便以專業的方式向潛在雇主和客戶陳述想法、宣傳活動和作品集。做為期中作品集課程的延伸，學生將進一步學習建立產業人際網絡所需的技能。將著重於真實的生活情景和角色扮演。

### ADV 370 品牌及品牌推廣

本課程將探討品牌行銷的基本概念。學生將學習制訂行銷活動，以提高某項產品或服務的知名度與品牌價值，使其由飽和市場中脫穎而出，並創造一群忠實的顧客。

### ADV 415 長篇宣傳文案寫作

本課程是為了文案撰寫人而設計，強調創意發展及更複雜的專題，以便於放入學生的作品集，例如長篇文案廣告。

### ADV 446 整合廣告 3

在本課程中，學生將使他們的概念超越平面、戶外和電視廣播的限制。美術指導、文案撰寫人和客戶企劃師將合作創造新的方式來提供娛樂和資訊。將特別著重於創意媒體之間的融合，並與消費者產生嶄新有力的對話。

### ADV 462 數位策略

本課程將專注於品牌與一個充斥新興科技之社會的關聯性。學生將分析我們文化中的數位行為，進而為某個品牌的目標客群建立一個數位用戶特徵 (persona)。根據上述結果，學生將制定策略，促使消費者更多參與並與品牌互動。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### ADV 467 電視廣告製作

在本互助的課程中，廣告專業和影視專業的學生將合力完成電視廣告。鼓勵學生在所有製作階段中與其他專業積極合作。主題將包括選角、競價過程、音樂和音效設計、圖形、特效以及其他廣播媒體。

### ADV 470 創意作品集

在本課程中，學生將開始製作一個必勝作品集，這是在廣告業中獲得工作絕對必備的材料。將分析以往的作品並將精選部分納入作品中。學生也將微調選出的作品，使其呈現高度的複雜性。

### ADV 475 創意策略作品集

本課程專注於製作一個能夠呈現個人特質、對廣告業的看法及高品質的作品集。學生將盡力構思整體概念和完成作品集所需的素材，包括簡報、創意作品、篩選、焦點團體和研究專題。

### ADV 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

### ADV 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。此專案將仿效真實生活的專案，並讓學生學習更多樣複雜的方法來解決問題。

### ADV 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ADV 500 廣告實習

實習課程僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在廣告相關領域的工作機會。

## 研究所課程

### ADV 600 策略性思考

這個研究所課程將涵蓋所有廣告策略。本課程將廣告視為一個生意、創意的溝通過程、社會現象，以及自由企業制度的基本要素。學生製作創意簡報並發展核心廣告概念。

### ADV 602 美術指導

本課程著重於字體設計和排版技巧，使研究生能夠清晰完善的表達廣告概念。所有練習、指定作業與專題均要求使用電腦，並在老師的課堂監督下完成。

### ADV 604 文案撰寫技巧

本課程著重在創作文筆優美、精確聚焦的廣告，及培養廣告文案撰寫能力。指定的作業是依據研究生的創意策略而決定。

### ADV 605 數位繪圖

本課程將介紹 Adobe InDesign、Illustrator 和 Photoshop 等基本的廣告排版軟體。重點在於如何充分利用每個軟體的工具和功能。

### ADV 606 宣傳活動

本課程訓練研究生構思出好的想法，能有效鎖定特定消費群。美術指導和文案撰寫學生與客戶企劃學生將互相合作，並根據創意簡報制定廣告宣傳。

### ADV 616 高等廣告概念發展

根據特定策略和創意簡報，研究生將持續專注於發展宣傳活動的創意取向。美術指導和文案撰寫學生將繼續與客戶企劃學生合作進行概念性宣傳的設計。

### ADV 620 高等美術指導

學生將以所學技能為基礎，學習更深入的美術指導技巧。利用字體設計、排版技巧和概念發展的技能，學生將進行更有效率及創意的工作。本課程將探討一些管理問題，這些問題可能會影響美術指導師及其在新興互動傳播領域中所扮演的角色。

### ADV 621 高等文案撰寫技巧

本課程將研究生的文案撰寫知識應用於更大型、更複雜的廣告專案，包括傳統及非傳統媒體的專案。

### ADV 622 廣告觀點

在本課程中，學生將回顧 21 世紀的廣告史，瞭解如何有效的策劃、推銷和設計平面廣告宣傳，以及找出可能影響未來廣告的新趨勢。學生還將研究那些塑造當今廣告業的人物、廣告公司、事件和活動。

### ADV 623 品牌策略

研究生將與頂尖客戶企劃師合作，利用直覺式思考、創意研究和溝通技巧，揭開那些會刺激消費者購買行為的隱藏內在需求和真相。

### ADV 624 廣告創意思考

學生將利用腦力激盪技巧使創意技能更加完備，這些創意技能是解決廣告問題不可或缺的。學生透過各種創意訓練來學習概念性思考。

### ADV 625 互動廣告

本課程向學生介紹日新月異的網路廣告世界。本課程將著重於使用播放的方式來呈現概念發展及廣告媒體的應用。學生將利用簡報、分鏡腳本和動態影像來呈現其想法。

### ADV 626 品牌及品牌推廣

本課程將探討品牌行銷的複雜性。學生將制訂行銷活動，以提高某項產品或服務的知名度與品牌價值，使其由飽和市場中脫穎而出，並創造一群忠實的顧客。

### ADV 630 數位動態影像設計

在本課程中，學生將培養如何熟練地構思和執行專業級互動作品所需的能力。

### ADV 658 迷人的敘事

本課程將介紹基本網路研究方法、訪談技巧和視覺敘事。學生將練習在研究期間找出適當的資訊來源，並構想出可引發故事的訪談問題。還將強調如何將各種視覺元素融入敘事之中。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### ADV 670 視覺敘事

在本課程中，學生將學習傳統的敘事主題，以及如何應用於現代的視覺敘事中。學生將學習成功敘事的各個面向、重複出現主題的變化、歷史事件的影響和設定目標對象的重要性。學生將使用影像、文字、傳統和非傳統敘事技巧來創作視覺敘事。

### ADV 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案，滿足他們部分工作室作品的要求。

### ADV 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程會有課程費用與修課資格限制，可能需要系主任的同意。

### ADV 800 指導研究

指導研究的主要重心協助攻讀碩士學位的學生能完成畢業作品集與論文專題。在系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ADV 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ADV 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### ADV 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### ADV 850 畢業作品集

本課程旨在引導學生完成畢業作品集，並建立積極求職者的形象。將進行獨立專題，擴充學生的獨特作品集並納入以往完成的作品。

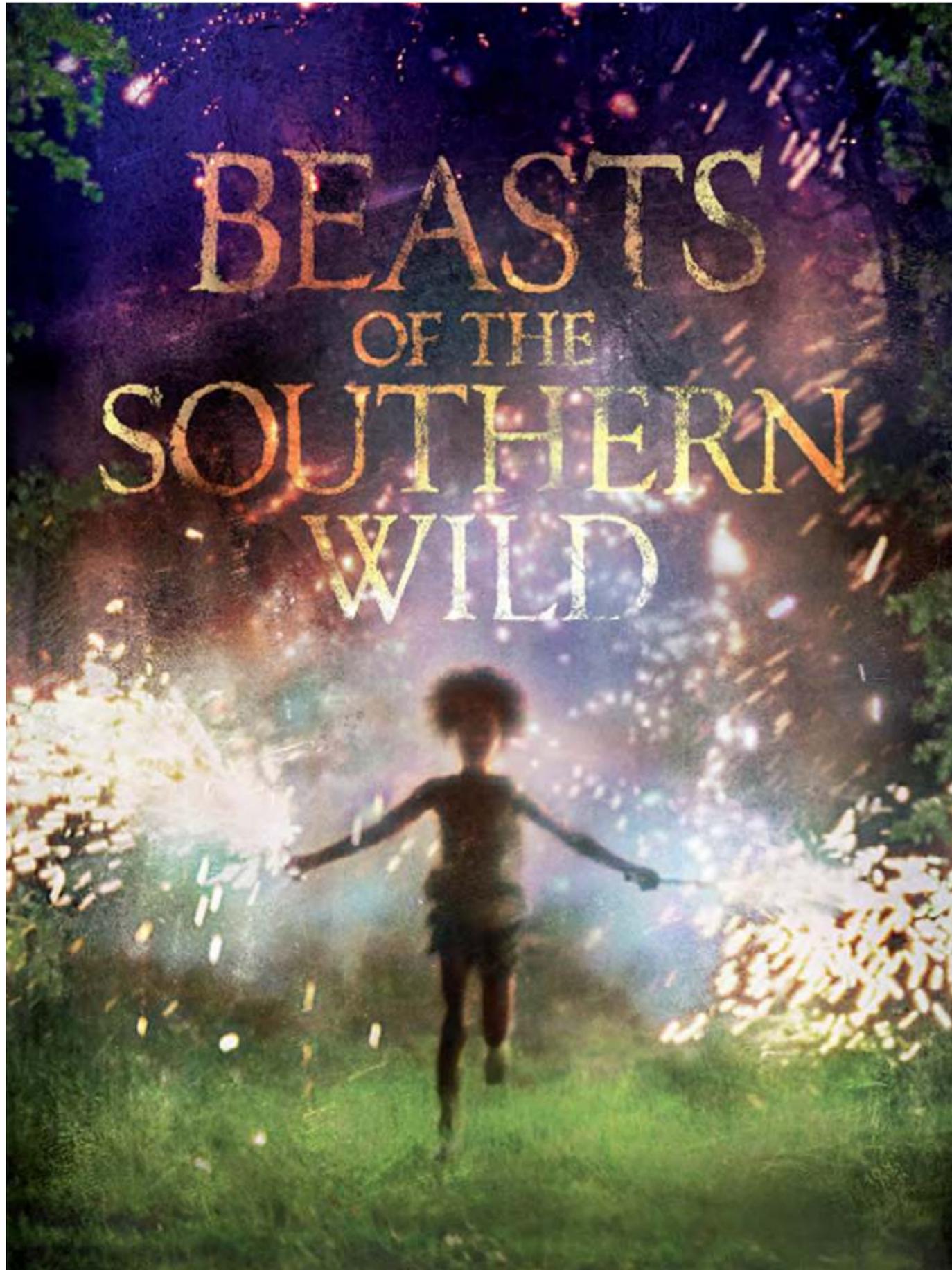
### ADV 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究生院提出實習公司的工作說明並獲得核准。



# 動畫與 視覺效果





# 我們提供

**最前沿的課程：**我們的課程與行業標準同步發展。學生學習最新技術並參與二維和三維課程之間的合作專案。

**行業關係：**三藩市藝術大學位於三藩市灣區，這裡是動畫產業的中心之一。我們提供你能在任何院校獲得的最精彩的行業體驗。在許多課程中，學生到現場參觀或線上遊覽知名的動畫工作室。

**專業教師：**我們的教師中有 Academy Award™、Clio、VES、BAFTA 和迦納獎得主和提名人，還曾獲得其他重要的行業認可。實力雄厚的教職員工有助於幫助學生和當前產業建立重要、深入的創作和職業介紹聯繫。

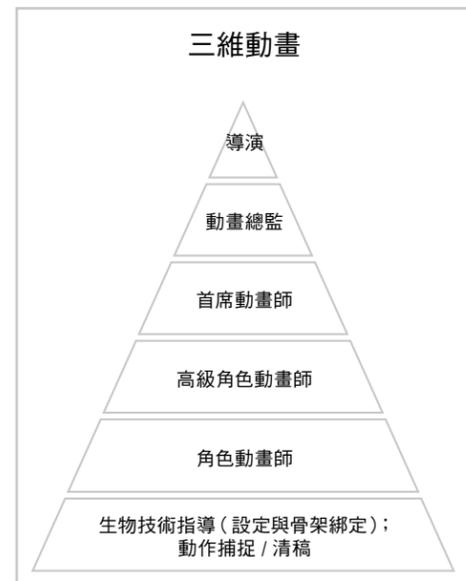
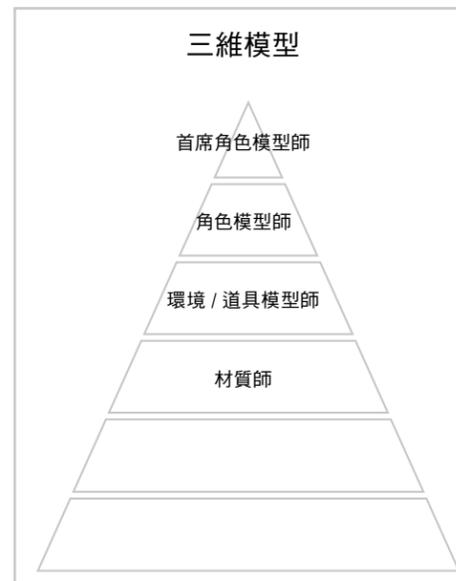
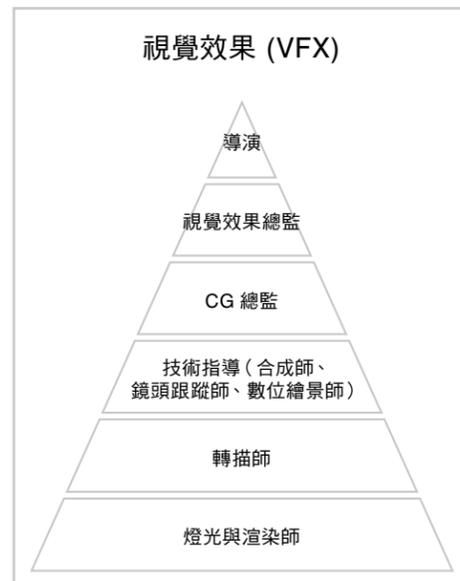
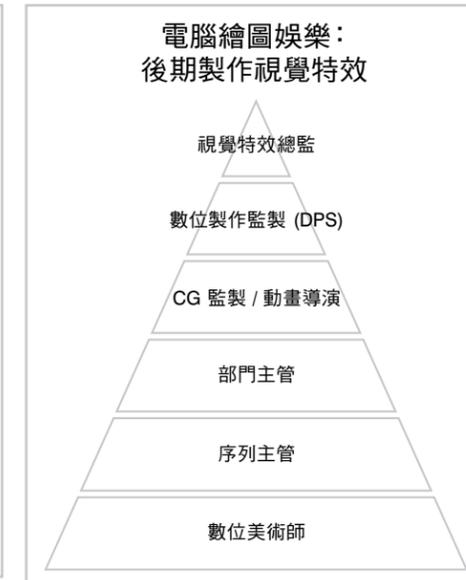
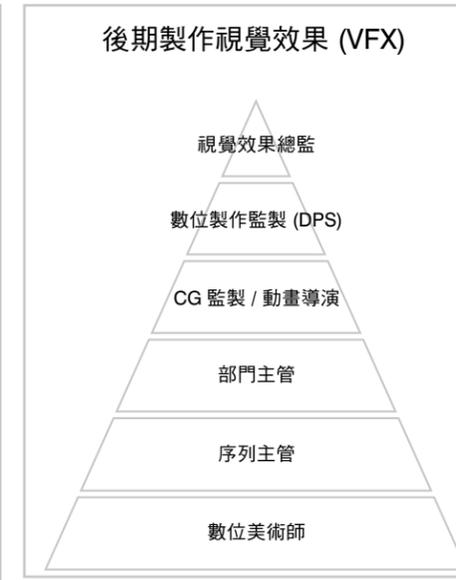
**客座講師：**每個學期，動畫產業的頂級英才都會為我們的學生講課並評鑒學生作品集。

**業內活動：**動畫與視覺效果學院全面參加所有重大行業活動，包括 SIGGRAPH、WonderCon、Comic-Con 以及遊戲開發者大會。大學設有展示亭、舉辦獨家行業聚會，給學生提供無數機會充分利用這些活動。

**秋季動畫節：**學院每年舉辦秋季動畫節，邀請行業嘉賓進行演講和評判。



# 職業方向



# 學位要求

## 動畫與視覺效果副文學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>66 個學分</b>

## AA 動畫與視覺效果學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

## 普通教育要求

### 書面溝通課程

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 202 英語寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

### 就業溝通與實踐課程

- LA 291 設計職業

### 藝術史認知

- LA 120 15 世紀及之前的藝術史
- LA 121 19 世紀及之前的藝術史

## AA 動畫與視覺效果核心課程

- ANM 101 動畫電腦繪圖概論
- ANM 105 電腦動畫製作
- ANM 180 動畫原理和技術概論
- ANM 203 前期製作原則
- 或 ANM 207 分鏡腳本原則
- ANM 205 動畫與視覺效果職業
- FA 213 解剖概論
- 或 FASCU 270 肌肉骨骼部位
- 或 ANM 341 視覺效果 2 - 中級數位合成
- FND 110 形體分析
- 或 FND 113 草圖表達
- FND 112 人物繪畫
- 或 ADV 236 數位攝影
- FND 116 透視
- 或 ANM 206 動畫與視覺效果製作 1
- FND 122 色彩基本知識
- 或 ANM 109 動畫與特效剪輯
- ILL 120 著衣人物繪畫 1
- 或 ANM 241 視覺效果 1 - 合成原則

## 動畫與視覺效果藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>132 個學分</b>

## BFA 動畫與視覺效果核心課程

- ANM 101 動畫電腦繪圖概論
- ANM 105 電腦動畫製作
- ANM 180 動畫原理和技術概論
- ANM 203 前期製作原則
- 或 ANM 207 分鏡腳本原則
- ANM 205 動畫與視覺效果職業
- ANM 405 動畫與視覺效果畢業班作品集
- FA 213 解剖概論
- 或 FASCU 270 肌肉骨骼部位
- 或 ANM 341 視覺效果 2 - 中間數位合成
- FND 110 形體分析
- 或 FND 113 草圖表達
- FND 112 人物繪畫
- 或 ADV 236 數位攝影
- FND 116 透視
- 或 ANM 206 動畫與視覺效果製作 1
- FND 122 色彩基本知識
- 或 ANM 109 動畫與視覺效果剪輯
- ILL 120 著衣人物繪畫 1
- 或 ANM 241 視覺效果 1 - 合成原則

## BFA 動畫與視覺效果學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 寫作課程
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思想與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

## 普通教育要求

### 寫作

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英語寫作：故事敘述
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英語寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

### 就業溝通與實踐課程

- LA 291 設計職業

### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

**藝術史認知**

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史
<b>擇二：</b>	
LA/LAN 117	景觀建築設計概觀
LA/IND 118	工業設計史
LA 127	世界藝術主題
LA 128	身體藝術：紋身與身體裝飾史
LA 129	汽車設計史
LA/GAM 131	遊戲製作史
LA 132/ANM 102	動畫史
LA 134/ANM 104	視覺效果和電腦動畫的歷史與技術
LA/VIS 137	視覺設計史
LA/LAN 177	前工業社會城市開放空間
LA 182	電影類型
LA/ILL 195	漫畫史：美國漫畫
LA/ILL 197	漫畫史：國際與另類漫畫
LA/ARH 219	建築史：從古代到哥德時代
LA 220	美國藝術史
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 222	二十世紀藝術
LA 224	女性、藝術與社會
LA 226 /IAD 230	傳統室內建築環境中
LA 229 /IAD 231	現代室內建築環境中
LA 236 /IAD 232	灣區建築環境中
LA 242/GR 242	平面設計史
LA 243/ILL 310	美國插畫史
LA/FSH 244	時裝設計史
LA/JEM 245	珠寶及金屬工藝史
LA/FSH 246	紡織史
LA 247	製版史與技法
LA/FASCU 248	美術雕塑歷史及理論
LA 249	文藝復興藝術和思想史
LA 274	文藝復興藝術建築
LA 276	英國研討班
LA/LAN 277	後工業社會城市開放空間
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 281/MPT 255	電影史 1：1940 年之前
LA 282/MPT 256	電影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色電影研究
LA 284	恐怖電影的演變
LA 319	建築史：現代性
LA 327	古典世界藝術

LA 333	中世紀藝術
LA 361	現代世界藝術家
LA 382	電影史 3：現代電影
LA 383	世界電影
LA 384	被低估的電影
LA 385	希區考克詳解
LA 386	探索科幻電影
LA 387	女性電影導演
LA 388	亞洲電影研究
LA 408	數位技術前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂
LA 420	義大利文藝復興藝術
LA 421	北方文藝復興藝術
LA 422	義大利巴洛克藝術
LA 423	荷蘭藝術的黃金時期
LA 432	西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢加索
LA 433	十八與十九世紀歐洲藝術
LA 464	達達主義與超現實主義研究
PH 101	照片歷史與概念

**數量能力**

<b>擇一：</b>	
LA 124	藝術家物理學
LA 146	汽車拆解
LA 200	電腦程式設計概論
LA 233	健康、營養及生理學流行主題
LA 254	人本設計
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 286	離散數學
LA 288	向量、矩陣與變換
LA 293	微積分學前課
LA 296	應用物理

**文化思維與影響**

<b>擇一：</b>	
LA 127	世界藝術專題
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 238	世界文學
LA 292	建築規劃與文化
LA 343	宗教比較
LA 368	體驗文化：當代藝術家的人類學
LA 462	神話和符號的力量

**動畫與視覺效果專業證書**

**專業證書要求**

專業核心課程 (按照 BFA 核心課程)	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 建議	24 個學分
+ 選修	12 個學分
+ 藝術史	6 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

- GPA 最低 2.0
- 所有核心課程以及專業課程最低 C-

## 動畫（二維動畫與定格動畫方向） 文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	30 個學分
+ 研究生通識課程	6 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 動畫（二維動畫與定格動畫方向）學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個學分的必修課最低達到 C

### MA 動畫（二維動畫與定格動畫方向） 必修專業課程

ANM 605	動畫師動態分鏡設計
ANM 610	人體概念
ANM 612	傳統動畫原則和製作流程
ANM 614	動畫色彩與設計應用
ANM 633	動畫繪畫與設計
ANM 648	數位動畫製作
ANM 671	定格動畫木偶動畫
或 ANM 691	高級分鏡腳本
或 VIS 611	故事視覺元素
ANM 685	分鏡腳本
ANM 688	傳統動畫
ANM 692	傳統動畫 2

### MA 動畫（二維動畫與定格動畫方向）畢業生 通識課程要求

GLA 621	角色動畫歷史與技巧
GLA 636	動畫師用表演

## 動畫（三維動畫方向） 文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	30 個學分
+ 研究生通識課程	6 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 動畫（三維動畫方向） 必修專業課程

ANM 609	動畫師用姿態及快速素描
ANM 610	人體概念
ANM 620	高級角色動畫
ANM 623	三維模型與動畫 1 (Maya)
ANM 652	骨架綁定概論
ANM 685	分鏡腳本
ANM 686	三維角色動畫 1
ANM 687	三維角色動畫 2
ANM 699	專題：高級研究生動畫工作室
或 ANM 676	三維動畫物理學和力學
或 NM 629	材質貼圖與布光基礎
ANM 699	專題：電腦動畫原則
或 ANM 633	動畫繪畫與設計

### MA 動畫（三維動畫方向）學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個學分的必修課最低達到 C

### MA 動畫（三維動畫方向）研究生 通識課程要求

GLA 621	角色動畫歷史與技巧
GLA 670	動畫與特效專業實踐

## 動畫（三維模型方向） 文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	30 個學分
+ 研究生通識課程	6 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 動畫（三維模型方向）學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個學分的必修課最低達到 C

### MA 動畫（三維模型方向） 必修專業課程

ANM 623	三維模型與動畫 1 (Maya)
ANM 629	材質貼圖與布光基礎
ANM 632	硬表面模型 1
ANM 636	有機模型 1
ANM 639	三維材質繪製
或 ANM 654	模型工作室
ANM 656	有機模型 2
ANM 682	硬表面模型 2
FA 622	藝用解剖結構
FASCU 620	人體雕塑
FASCU 632	肌肉骨骼部位：從內到外雕塑人體

### MA 動畫（三維模型方向）研究生 通識課程要求

GLA 621	角色動畫歷史與技巧
GLA 670	動畫與視覺效果專業實踐

## 動畫（視覺效果方向） 文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	30 個學分
+ 研究生通識課程	6 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 動畫（視覺效果方向）學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個學分的必修課最低達到 C

### MA 動畫（視覺效果方向） 必修專業課程

ANM 604	視覺效果：電影攝影
ANM 615	視覺效果模型及動畫
ANM 629	材質貼圖與布光基礎
ANM 630	基於節點合成 1
ANM 640	高級材質貼圖與布光
ANM 642	製作合成原則
ANM 650	鏡頭跟蹤
或 ANM 639	三維材質繪製
或 ANM 631	繪景
或 ANM 643	動力學 1 – 粒子
ANM 655	腳本寫作
或 ANM 695	合作：工作室 X：CG 布光與材質貼圖
ANM 695	合作：工作室 X：特效合成
ANM 699	專題：技術指導特效製作流程

### MA 動畫（視覺效果方向）研究生通識課程要求

GLA 622	視覺效果的歷史與技法
GLA 670	動畫與視覺效果專業實踐

## 動畫與視覺效果藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*須經系主任批准

### MFA 動畫與視覺效果學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 63 個學分的必修課最低達到 C

### MFA 動畫與視覺效果必修專業課程 – 二維動畫與定格動畫

ANM 605	動畫師動態分鏡設計
ANM 610	人體概念
ANM 612	傳統動畫原則和製作流程
ANM 633	動畫繪畫與設計
ANM 634	傳統動畫 3 (角色設計)
或 ANM 620	高級角色動畫
ANM 670	前期製作
ANM 685	分鏡腳本
ANM 688	傳統動畫
ANM 692	傳統動畫 2

### MFA 動畫與視覺效果必修專業課程 – 三維動畫

ANM 609	動畫師用姿態及快速素描
或 ANM 610	人體概念
ANM 623	三維模型與動畫 1 (Maya)
ANM 670	前期製作
ANM 683	論文用分鏡腳本製作
ANM 685	分鏡腳本
ANM 686	三維角色動畫 1
ANM 687	三維角色動畫 2
ANM 688	傳統動畫
ANM 699	專題：動畫視覺效果
或 NM 629	材質貼圖與布光基礎
ILL 625	插畫師透視

### MFA 動畫與視覺效果必修專業課程 – 三維模型

ANM 623	三維模型與動畫 1 (Maya)
ANM 629	材質貼圖與布光基礎
ANM 632	硬表面模型 1
ANM 636	有機模型
ANM 670	前期製作
FA 622	藝用解剖結構
FA 626	明暗對比
FASCU 620	人體雕塑
FASCU 632	肌肉骨骼部位：從內到外雕塑人體

### MFA 動畫與視覺效果必修專業課程 – 分鏡腳本

ANM 610	人體概念
ANM 614	動畫色彩與設計應用
ANM 633	動畫繪畫與設計
ANM 670	前期製作
ANM 685	分鏡腳本
ANM 689	故事發展
ANM 691	高級分鏡腳本
FA 626	明暗對比
或 ANM 690	故事鏡頭動態分鏡
ILL 625	插畫師透視

### MFA 動畫與視覺效果必修專業課程 – 視覺效果

ANM 604	特效：電影攝影
ANM 615	特效模型及動畫
ANM 629	材質貼圖與布光基礎
ANM 630	基於節點合成 1
ANM 655	腳本寫作
ANM 640	高級材質貼圖與布光
或 NM 650	鏡頭跟蹤
或 ANM 631	繪景
或 ANM 644	技術方向特效製作流程
ANM 642	製作合成原則
ANM 650	鏡頭跟蹤
或 ANM 651	轉描
或 ANM 643	動力學 1 – 粒子
ANM 670	前期製作
MPT 625	剪輯概念

### MFA 動畫與視覺效果必修按主攻方向 – 視覺效果

選擇一個主攻方向：

#### 合成師：

ANM 630	基於節點合成 1
ANM 650	鏡頭跟蹤
ANM 651	轉描

#### 燈光師：

ANM 630	基於節點合成 1
ANM 640	高級材質貼圖與布光
ANM 650	鏡頭跟蹤

#### 材質 / 繪景師：

ANM 630	基於節點合成 1
ANM 631	繪景
ANM 650	鏡頭跟蹤

#### 技術方向特效 (技術特效師)：

ANM 643	動力學 1 – 粒子
ANM 644	技術方向特效製作流程
ANM 655	腳本寫作

### MFA 動畫與視覺效果研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 621	角色動畫歷史與技巧
或 GLA 622	特效歷史與技法

#### 跨文化理解

GLA 617	現代世界神話學
---------	---------

#### 專業實踐與溝通

GLA 670	動畫與視覺效果專業實踐
---------	-------------

#### 專業指定的畢業生通識課程

GLA 636	動畫師用表演
---------	--------

## 大學部課程

### ANM 101 動畫電腦繪圖概論

本課程旨在向學生介紹用於電影、視覺效果、遊戲和動畫的電腦繪圖基本概念和術語。學生將更好地瞭解組成電腦繪圖製作的各個學科。

### LA 102 動畫史

本課程研究動畫在歷史脈絡中的美學和技術演變。學生將確定並分析兔八哥等經典動畫角色及現代動畫故事片等背後的創意視覺大師、美術師以及技術先鋒的作品。

### ANM 104 視覺特效和電腦動畫的歷史與技術

本課程將分析特效技巧的歷史，並將這種知識應用到當代視覺效果和動畫上。從鏡頭技術入手，主題涵蓋傳統定格動畫、運動控制、繪景、模型和微縮模型，及至現代電腦製作的視覺效果和動畫、合成及製作方法。

### ANM 105 電腦動畫製作

在本課程中，學生將學習從故事構思和展開到錄製動畫的整個製作流程。將探討數位動畫的語言、流程和器材及其製作環境。本課程側重於標題、影像處理、合成和三維動畫。

### ANM 108 動畫與特效的電影製作法

電影製作法側重於電影製作的語言和技術，尤其是與動畫和特效的關聯。我們將介紹故事、拍攝、剪輯，以及如何批判地分析電影內容等方面的教學內容。學生將對電影進行分鏡、拍攝和剪輯，並分析電影製作案例，以瞭解電影製作中做出的選擇。

### ANM 109 動畫與特效剪輯

本課程透過做出明智的剪輯決定在技術層面剪輯動畫電影，介紹剪輯理論和實踐。學生將學習使用 Final Cut Pro 恰當地剪輯數位視訊和音訊檔，並準備好最終作品以供製作 DVD 和網路傳送。

### ANM 180 動畫原理和技術概論

本研究課程透過實驗和定格動畫藝術向學生介紹動畫原理，為今後所有動畫學習奠定基礎。學生將獲得親身技術體驗，包括泥塑、剪紙、隨手物品、實體動畫和定格動畫木偶等媒介。

### ANM 182 混合媒體動畫

在本課程中，學生將合作為一個具體客戶創作一個動畫作品。學生將使用定格動畫、傳統和數位動畫技術等綜合媒體構思概念、提出想法和製作動畫。

### ANM 190 傳統動畫 1

本課程為所有其他大學部二維動畫課程奠定基礎。學生將使用業內標準軟體探索動畫原理，同時跟隨教師的示範進行基礎動畫練習。

### ANM 202 三維模型與動畫 1 (Maya)

本課程介紹三維模型與動畫的基本概念。透過瞭解構成電腦模型的基本要素，教授電腦幾何學的基礎知識。在製作環境下介紹模型、動畫、燈光、材質貼圖和渲染。學生將製作幾個實踐動畫作品。

### ANM 203 前期製作原則

本課程將向學生介紹專業的前期製作，重點是創意構思、概念設計、視覺設計和分鏡腳本。將向學生介紹動畫和特效中使用的最新前期製作技術。

### ANM 204 特效三維模型與動畫 (Maya)

本課程涵蓋與特效相關的三維模型和動畫的基本概念。將在生產環境下介紹流體、nParticles、nCloth、毛髮系統和柔體 / 剛體，以達到製作作品集的目標。

### ANM 205 動畫與視覺效果職業

學生有機會回頭審視作品本身。學生和教師分析並確定優勢、弱勢和興趣領域，為課程設定明確的目標重點。本課程是製作作品集的第一步，以達到業內當前標準。

### ANM 206 動畫與視覺效果製作 1

在本課程中，將介紹長片動畫、遊戲和後期製作視覺效果娛樂專案工作流程的前期製作管理工作。學生將受到從頭到尾培養和交付娛樂作品的專業實務訓練。學生將在該學期中選擇和製作幾個商業作品，獲得實踐訓練。

### ANM 207 分鏡腳本原則

本課程向學生介紹分鏡腳本的基礎知識。涵蓋的主題包括故事架構、鏡頭語言、分鏡腳本的各個階段和前期製作材料。學生將閱讀短腳本並素描一系列圖像，對如何演出場景提出更好的想法。

### ANM 220 三維動畫基礎

學生在這個三維動畫課程中將根據動畫的十二條原則建立一套扎實的基本功。課上練習將包括曲線圖編輯器演練、從策劃到潤色的最佳實踐，以及細緻引導的示範。本課程將對想要提高動畫物理學和力學基本知識的學生非常有用。

### ANM 221 三維角色動畫 1

本課程以三維模型與動畫 2 中介紹的內容為基礎。學生側重概念設計、分鏡腳本製作和執行高品質的動畫專案。

### ANM 222 骨架綁定概論

本課程旨在為動畫師提供角色設計和三維角色設定概念的基礎知識。這一基礎為設計和創作可隨時修改的角色提供了一些方法和策略，以便在三維環境下實現最大的靈活性。

### ANM 223 三維動畫工作流程

本課程是三維動畫基礎的延續。本課程將側重於正規工作流程、有條理、保持效率、姿勢、使鏡頭有視覺吸引力，以及場景乾淨俐落。學生將用更多時間策劃拍攝鏡頭，使想法清晰地呈現給觀眾。

### ANM 236 動畫與視覺效果製作 2

本課程將對正在製作動畫 / 視覺效果作品的學生製片人提供指導。製片人將每週介紹作品的當前狀態，並與同學一起回顧里程碑和風險。將進行有針對性的研習，以提高全套技能，包括運作有效的工作樣片、提高溝通能力和加強專案管理。

### ANM 241 視覺效果 1 - 合成原則

學生將接觸成功合成所需的主要概念。本課程將介紹基本合成方法，例如綠幕攝像、樣條線、合併圖層和色彩校正。學生將學習如何將合成應用於動畫與視覺效果製作流程。

### ANM 242 程序化特效:Houdini 1

本課程教授學生用於動態類比真實世界現象，以製作電影特效的 CG 特效關鍵技術，為學生在這個領域進一步學習奠定堅實的基礎。

### ANM 243 轉描

本課程提供電影電視製作後期視覺效果程序的全面概況，包括去鋼索和影像轉描等主題。將側重電影背景板的使用和學生有效分解特效鏡頭的能力。

### ANM 246 特效美術師數位繪畫

本課程側重連接傳統美術技藝與數位美術媒體。學生將學習理論、視覺呈現、設計素描和繪畫作為特效工作的基礎。本課程將針對特效專業學生培養深厚的藝術和美學眼光，以輔助技術能力的關鍵需求。

### ANM 251 材質貼圖與布光基礎

本課程教授學生基本的材質貼圖與布光藝術和技術，為學生在這一領域進一步學習奠定堅實的基礎。

### ANM 253 特效燈光

本課程旨在向學生提供必要的工具，以便瞭解攝影導演在視覺效果電影製作期間的職責。學生將學習藍幕燈光和錄影的基本知識。本課程還介紹實景表演燈光和 CG 燈光的異同。

### ANM 254 動力學 1：粒子

本課程側重三維特效動畫。作品將包括製作雪、雨、風和火等特效，這些元素將合成到一個實景畫面中。學生將開始學習如何控制作品外觀並將且融入視覺效果鏡頭。

### ANM 255 腳本寫作

本課程為學生奠定堅實的基礎，培養使用 Mel 和 Python 編寫腳本和進行基本程式設計的技能。本課程為立志從事技術方向職業、特效開發和特效動畫職業的視覺特效美術師拓展技能。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### ANM 260 傳統動畫 2

在本課程中，學生回憶動畫原理並將具體用於角色動畫。學生拓展他們的動畫繪製技巧，特別側重於立體圖像。還會擴充學生的數位工具庫並發展專業工作室實踐和程式。

### ANM 270 分鏡腳本 1：鏡頭語言及動畫影像分鏡

本課程向學生介紹專業分鏡腳本的基礎知識。涵蓋的主題包括故事展開、鏡頭語言、分鏡腳本各個階段、前期製作材料並演說出故事內容。還將介紹編輯和剪輯動畫影像分鏡和故事影帶的基礎知識。

### ANM 277 動態快速寫生

本課程向學生介紹動畫師、故事美術師和遊戲開發人員在工作場所交流想法時，通常使用的美術師註記方法。這些是在工作場所記錄想法所用的標準專業符號。

### ANM 285 定格動畫木偶製作

學生學習為定格動畫製作木偶的基本構造和造型要素。每個學生將運用創造力、自我表達、繪畫和雕塑能力。學生將在紙上設計角色並使用各種方法進行創作。

### ANM 287 定格動畫場景設計與製作

本課程介紹創作簡單定格動畫佈景及道具所需的基本設計、製作、表面技術和工藝的實用概論。重點是基本展示與動畫直接相關的設計基礎、構造、製作和場景技能。

### ANM 303 預演與動畫影像分鏡

預演（或動畫影像分鏡）是前期製作的一個重要部分，動態分鏡是設計每個鏡頭的重要一步。本課程為有意致力於動畫、模型、電影攝影和剪輯，希望將廣泛技能用於製作的藝術家提供一個新機會。

### ANM 312 硬表面模型 1

在本課程中，學生將在 Maya 中探索各種幾何形狀（多邊形、nurbs 和細分曲面），側重多邊形和細分曲面。將研究 Maya 中改善模型體驗的基本和高級工具。將重點探討製作方法。

### ANM 313 有機模型 1

本課程涵蓋用 Maya 對多面片、多邊形和細分角色模型的完整步驟。本課程將側重於使用 Maya 中的各種工具構建細節表面，以及為角色骨架綁定建立良好的拓撲結構。

### ANM 316 環境製作

在本課程中，學生側重於開發原創環境，作為作品集內容。在製作環境下介紹合成、繪景、渲染、植物製作以及環境動畫。

### ANM 317 三維列印概論

本課程將介紹三維列印基礎知識。學生將學習如何設計和準備模型以進行列印。將指導他們學習三維列印過程，涉及對材料和支援結構的理解，以及如何清理和完成其列印模型。

### ANM 321 三維角色動畫 2

本課程主要側重於各種動畫原則，例如時間控制、空間幅度、力量、動態姿勢、重量感、弧線和技巧。學生將透過實踐練習直觀理解角色動畫的主要原則。

### ANM 322 高級骨架綁定

本課程使用多種三維動畫物體和最新的技術和風格，進一步探討骨架綁定這一專門藝術和機械科學。學生將解決關於角色和機械設備控制和變形的複雜現實問題。學生還將學習解決問題的能力，以克服軟體和電腦的局限性。

### ANM 324 對口型和面部表演

這是一門高級角色動畫課程，側重於創作深刻的面部表演。學生將學習如何透過面部和眼睛表現情感和思想過程，以及微妙表演的重要性。學生將使用對口型的技術，並將應用到角色動畫中。

### ANM 325 三維真實感動畫

在本課程中，學生將創作模擬真實動物運動的動畫。將分析真實生物模型和參考動物，以瞭解運動和肌肉。學生將運用研究和物理知識為四足動物製作關鍵幀和動畫。最終動畫作品會將走路循環和實景表演膠片結合起來。

### ANM 326 動作捕捉

本課程介紹用動作捕捉製作三維角色動畫的理論與實踐。將詳細探討行業專用軟體及其在製作流程中的應用。學生將捕捉自己的動作，製作個人動畫作品，然後將這些技巧運用到更複雜的小組動畫作品中。

### ANM 336 動畫與視覺效果製作 3

本課程針對創作 / 企業製片人設計。學生將學習為原創電影制定開發和商業計畫。還將涵蓋籌資策略、建立 LLC 和設立工作室。

### ANM 341 視覺效果 2 – 中級數位合成

學生將接觸成功合成所需的中級概念。課堂作業包括去除藍幕、動態背景遮罩、圖像矯正，並介紹專業電影電視工作採用的製作流程。

### ANM 342 特效 3：基於節點合成 1

本高級課程介紹成為專業合成師所需的技能。學生將著重學習注重細節、視覺改善、錯誤排除能力、工作流程效率，以及維持最高的影像品質標準。還將涵蓋高級樞圖技巧、浮點型顏色空間、跟蹤和行業訣竅。

### ANM 344 流體：Houdini 2

本課程教授 Houdini 的流體動力學功能，著重介紹液體視覺效果。本課程教授使用計算流體動力學的基礎知識，並學習流體動力學的常用術語。本課程讓學生瞭解如何在 Houdini 中模擬流體，並對流體進行布光、明暗處理和渲染。

### ANM 345 繪景

本課程致力於為視覺效果鏡頭生成數位繪景。將涵蓋影像投射和基本模型技術，以及如何應用於環境製作。將涵蓋高級動態分鏡、圖層合併、布光、角度和深度感。

### ANM 352 鏡頭跟蹤

本課程將全面概述實景表演的三維鏡頭跟蹤。學生將學習如何透過測量環境、鏡頭資訊和應用跟蹤標記在實景表演環境下準備鏡頭跟蹤。

### ANM 353 高級材質貼圖與布光

本課程使用高級技術進一步探討材質貼圖和布光過程。主題包括表面散射、影像布光、渲染過程和材質層次結構。我們的課堂作品將側重為人物角色進行材質貼圖和布光，並且融入特定場景布光。

### ANM 354 動力學 2：流體模擬

在本課程中，學生將使用 Real Flow 4 軟體對類比現實水體和流體進行探索、渲染和布光。學生將確定何時使用 Real Flow 與 Maya Fluids。由複雜布光方案和機器局限性引起的強烈渲染問題使學生可以分析並提高其技能。

### ANM 355 高級腳本寫作

本課程在學生學習 Python 指令碼語言同時，為學生奠定堅實的高級程式設計技能基礎。本課程針對有意從事技術方向職業、需要將藝術才華與技術能力相結合的學生。

### ANM 356 布料模擬

本課程向學生介紹布料動畫和模擬，並介紹如何用於當今行業的背景。學生將從使用 Maya 的 Softbody 動力學建立自己的演算法入手，瞭解如何使用布料演算法。然後將透過兩個練習介紹和實踐 Maya 的布料演算法。對於畢業設計，將介紹 Syflex 布料模擬器，學生將學習裁縫自己的衣服並在動畫上進行模擬。

### ANM 357 三維材質繪製

學生將使用一流軟體，學習直接在三維幾何圖形上繪製細節材質的技藝。學生將創作作品，包括法線貼圖和置換貼圖、接縫處理和投射繪製。學生將使用繪製表面和圖層，呈現各種有真實感的物體。

### ANM 362 傳統動畫 3

在本課程中，學生將把對實際世界的觀察運用到動畫中的角色個性、動作和反應開發上。會在課堂上創作並製作一組場景練習動畫。練習中包括對口型對話。

### ANM 370 分鏡腳本 2：卡通繪畫

在本課程中，學生將為快節奏的卡通動畫系列製作環境創作分鏡腳本。學生將觀看演出、研究腳本並創作原創作品。

### ANM 372 分鏡腳本 3：電影長片繪畫

在本課程中，學生將學習為電影長片製作分鏡腳本的一套綜合技能。將探索動畫和實景表演長片風格。重點是繪畫、寫作、漫畫、佈景、表演和演說出故事內容。

### ANM 375 雛形雕塑

本課程將向學生介紹作為電影長片、電視節目、電視廣告或遊戲的角色設計小組工作成員需要瞭解的概念和原理。將與學生探討並展示適合具體作品的最新技術、材料和專業訣竅。

### ANM 377 二維製作與動態分鏡 1

本課程使學生可以初步理解如何使用業內標準軟體，為工作室、獨立和個人製作流程進行數位動畫場景動態分鏡和製作。

### ANM 380 定格動畫 1

學生將使用定格動畫木偶進行一系列經典動畫製作練習。在這一過程中，他們將加深對角色表情、默劇和應用動畫原則的理解。

### ANM 382 定格動畫 2

在本課程中，學生將透過製作對好口型的定格動畫拓展動畫作品資源庫。隨著學生透過作品取得進步，將重點介紹各種動畫製作元素。將側重敘述交流、作品計畫、布光和製作設計。

### ANM 385 定格動畫木偶製作 2

本課程教授從木偶結構加工到造型再到最終模鑄造的定格動畫木偶製作先進概念。每個學生將運用自己的創造力、自我表達、繪畫和雕塑技藝，以及在本課程中學到的技能創作自己的定格動畫木偶。

### ANM 405 動畫與特效畢業班作品集

本課程旨在開發由學生的最佳作品組成的專業級可上市樣片。學生將練習展示藝術和行為技巧，磨練與客戶 / 藝術家建立關係，將建立一致的形象、製作一致的簡歷、樣片集和文具用品。

### ANM 412 硬表面模型 2

在本課程中，學生將繼續在 Maya 中探索各種幾何形狀（多邊形、nurbs 和細分曲面），重點致力於 Nurbs 模型。

### ANM 413 有機模型 2

在本課程中，學生將學習新的模型和繪畫程式 Zbrush，同時應用高級雕塑技藝。

### ANM 414 頭像雕塑與面部表情

這是一門為三維模型專業學生設計的高級工作室課程。本課程中涵蓋的主題包括如何用規整的拓撲結構正確地為頭部模型、製作面容、建立面部表情以融入這些元素，以及對如何創作可信的面部動畫的基本瞭解。

### ANM 415 模型工作室

本課程中涵蓋的主題包括資料轉換、明暗渲染和材質貼圖、衣服及毛髮。學生追求高級作品，努力創作全面展現作品集水準的影像。

### ANM 419 有機模型 3

本課程將側重於為模特兒擺姿勢並用精準的平衡感、重量感和解剖構造進行雕塑。隨著製作行業的需求不斷發展，需要出更多的模型師，因此務必瞭解人體肌肉骨骼系統的運動力學。還將探討動物解剖結構和姿勢。

### ANM 421 三維角色動畫 3

在本課程中，學生將大致瞭解應用於角色動畫的表演。本課程的主要重點是深入瞭解角色表演，包括對口型、面部表情、方法派演技、眼部動畫、潛臺詞和參考素材。

### ANM 441 特效 4：基於節點合成 2

本課程涵蓋高級合成技術，包括影像投射、建立基本外掛程式、圖像變形和高級色彩校正。學生將繼續深入學習攝像技能和整體拍攝方法。將繼續監督注重細節、工作流程效率和保護影像品質。將探討三維攝像。

### ANM 443 高級轉描

本課程深入學習電影電視製作中的轉描和數位特效筆刷程序。重點是視覺效果行業常用的與主題相關的技術和實踐。

### ANM 445 高級繪景

本課程主要側重在製作環境下進行計畫和解決問題，對電影、廣告和互動作品中的現實場景運用相應的技能，創作有真實感的特效。學生將學習不依賴於軟體的技能，還將學習布光和遮罩效果。

### ANM 451 渲染器

這是一門利用電影攝影、布光和製作設計的高級渲染課程。將探討渲染程式和製作設計中的高級概念，以及電腦動畫長片製作的具體「外觀」。將要求學生完全達到影像寫實主義，然後再進行風格化渲染。

### ANM 461 傳統動畫師 Maya 課程

本課程介紹電腦角色動畫世界。將向學生展示如何使用 Maya 製作動畫，同時側重於其傳統的二維技能。將探討三維動畫和二維動畫之間的美學和技術差異，以及工作流程、表演、對口型、對話分節和時間控制。

### ANM 462 角色動畫工作室

在本高級概念課程中，學生將磨練動畫技能，尤其是對展現情感和角色思想過程極其重要的技能。還將涵蓋有效的對口型練習。

### ANM 466 傳統動畫 4

本課程將使學生的傳統動畫技能更加精進。學生將製作一個 20 秒的動畫插播片。重點在於彌補個人的不足並培養個人風格。這為學生的樣片提供了豐富的素材，並使其牢牢掌握從概念到後期的製作流程。

### ANM 471 動畫背景繪製

本課程側重電視和電影 / 動畫長片標準。學生將先學習背景，並將獲得製作背景所需的技術知識。然後學生將繪製縮略圖，並繼續完成繪景，包括大型全景。

### ANM 477 二維製作與動態分鏡 2

本課程提供解決問題的方案和更全面的專案工作流程瞭解，從而拓展學生的製作和動態分鏡技能。還側重於創造性的變通以加速製作流程。

### ANM 478 分鏡腳本 4：電視 / 實景表演 / 特效

本課程向自由職業者介紹分鏡腳本市場。將探討各種項目，例如廣告、電影、遊戲、動畫和實景表演。學生學習根據腳本和客戶提議製作分鏡腳本。

### ANM 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用和資格要求可能會因主課題的不同而異。各個科目的課程費用修課資格會依據主題而定。

### ANM 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### ANM 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ANM 500 動畫實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在動畫與視覺效果領域工作的機會。

## 研究生課程

### ANM 604 特效：電影攝影

本課程將說明學生獲得最佳的拍攝影像或元素，以用於視覺效果鏡頭。涵蓋的主題包括燈光的时间控制、選擇電影膠片、拍攝背景板和前景板，以及電影特效與視訊特效。

### ANM 605 動畫師動態分鏡設計

本課程教授學生動畫電影長片的結構，同時重點介紹開發動態分鏡設計、明暗色調和結構。還將涵蓋角度原則。本課程旨在教授學生動畫電影製作單元的尺寸和結構。

### ANM 609 動畫師用姿態及快速素描

在本動畫人物繪畫入門課程中，將培養學生的人物繪畫和快速素描技能，側重於佈景、動作分析和誇張。將提出並運用適用於三維動畫的姿勢、動作、扎實的繪畫和佈景技能轉換。

### ANM 610 人體概念

在這門強化入門課程中，學生學習相應的技能和工具，以便為娛樂美術畫出比例準確的裸體和著衣人物。學習內容題包括人體解剖構造、比例、前縮透視、結構、形體動作和姿勢。探索創作簡筆靜態生物和色調自畫像的燈光和形體。

### ANM 612 傳統動畫原則和製作流程

學生將透過擔任助理動畫師來運用傳統繪畫技藝從動畫草稿創作最終場景，進而學習動畫的原則和製作過程。在學生使用數位和傳統工具完成全色場景時，將介紹色彩和著色技能。

### ANM 614 動畫色彩與設計應用

學生將學習當前行業設計，以瞭解動畫電影美術的發展方向。他們將學習明暗色調、色彩和布光的應用。學生將使用傳統和數位媒體，研究色彩心理學、光線對色彩的影響，以及各種色彩學組合，在合成時創作令人玩味的視覺層次。

### M 615 特效模型及動畫

本課程涵蓋與視覺效果相關的三維模型和動畫基本概念。將在製作環境下介紹流體、nParticles、nCloth、毛髮和柔體 / 剛體。學生將使用這些元素完成自身的作品集設計。

### ANM 620 高級角色動畫

本課程教授學生電腦動畫的基本理論，重點介紹角色設計。討論主題包括傳統動畫技術、動作和動畫詞彙及語言、從動動畫，以及動作線。本課程主要側重動畫理論，而不是具體軟體技術。

### ANM 623 三維模型與動畫 1 (Maya)

本課程介紹三維模型與動畫的基本概念。學生將對三維軟體基本工具奠定堅實的基礎，並對檔案管理、作業系統環境和製作實務有基本瞭解。將介紹模型、動畫、燈光、材質貼圖和渲染。

### ANM 628 數位動畫基礎

學生將學習使用二維、向量動畫製作商業節目。主題包括：製作流程、軟體運動策略、特效工具、嵌套符號和使用 Action Script 進行網路互動。學生將在向量軟體中使用傳統動畫技術繪製分鏡腳本、製作動畫影像分鏡和使用聲音。

### ANM 629 材質貼圖與布光基礎

本課程教授學生基本的材質貼圖與布光藝術和技術，為學生在這個領域進一步學習奠定堅實的基礎。

### ANM 630 基於節點合成 1

本研究生課程側重在製作環境下進行計畫和解決問題。將涵蓋相關學科的基本理論，例如高級色彩校正技術、元素分層和集成、摺像和溢出抑制。將特別注重合成方法和保護影像品質。

### ANM 631 繪景

本課程將在學生創作自己的二維繪景過程中，向學生介紹繪景藝術和技術。本課程將允許學生製作中期或畢業評審作品的環境。本課程適用於各個層次水準的藝術碩士。

### ANM 632 硬表面模型 1

在本課程中，學生將在 Maya 中探索各種幾何形狀（多邊形、nurbs 和細分曲面），側重多邊形和細分曲面。將研究 Maya 中改善模型體驗的基本和高級工具。將重點探討製作方法。

### ANM 633 動畫繪畫與設計

學生將以真人模特為基礎作畫，滿足電視、長片、遊戲和分鏡腳本的動畫製作需求。將側重於設計靈活性、動畫表演的連續插圖、動作線和利用各種風格進行立體控制。將介紹雛形雕塑和動物繪畫。學生將在整個學期繪製一本素描。

### ANM 634 傳統動畫 3 (角色設計)

學生將學習在動畫行業工作所必備的具體角色設計技能。學生還將根據現有的和創作的造型表「與模型一致」地製作動畫和清稿。

### ANM 636 有機模型

本課程涵蓋多種模型方法主題，以及有關材質貼圖、明暗處理和角色設定之類的模型主題。將展示 Nurbs、多邊形和細分模型。要求每個學生至少完成一個作品樣片品質的模型作為畢業設計的一部分。

### ANM 639 三維材質繪製

學生將使用一流軟體，學習直接在三維幾何圖形上繪製細節材質的技藝。涵蓋的其他主題包括法線貼圖和置換貼圖、接縫處理、多區域 UV 繪製和投射繪製。

### ANM 640 高級材質貼圖與布光

本課程使用高級技術進一步探討材質貼圖和布光過程。主題包括：次表面散射、影像布光、渲染過程和材質層次結構。我們的課堂作品將側重為人物角色進行材質貼圖和布光，並融入特定場景布光。

### ANM 641 基於節點合成 2

本研究生課程主要側重在製作環境下進行計畫和解決問題。將涵蓋相關學科的基本原理。雖然本課程側重於 Shake，但是學生將學習獨立於軟體的技能並有機會應用於現實情況。

### ANM 642 製作合成原則

本課程介紹高級合成和特效技術。本課程側重將實景表演膠片與 CG 元素結合起來，同時強調分析特效鏡頭、影像寫實及一系列方法。

### ANM 643 動力學 1 - 粒子

在本課程中，學生將側重為動畫創造視覺效果。作品將包括製作雪、雨、風、彩屑和火焰等特效，並把這些元素合成到動畫中。將特別注重環境、基調及合成。

### ANM 644 技術方向特效製作流程

在本課程中，動畫專業學生將瞭解各種動態類比工具作為關鍵幀動畫的替代手段：剛體、柔體、服裝、毛髮、粒子及流體。此外，學生將學習關鍵幀運動與模擬運動兩種不同類型的動畫之間的差別，以及應該在什麼時候分別使用這兩種方法。

### ANM 648 數位動畫製作

這是一門數位色彩和著色及合成課程。學生將探索在數位廣告動畫製作領域工作所需的各種製作技能。將探討各種製作步驟，包括分鏡腳本、動畫影像分鏡、繪畫、合成及後期製作。

### ANM 650 鏡頭跟蹤

本課程將全面概述製作環境下使用的影像技術。研究生將學習使用 Realviz 的 ImageModeler 和其他攝影製圖技術透過圖片創作模型。鏡頭跟蹤也是本課程的主要部分。

### ANM 651 轉描

本研究生課程全面概述了電影電視製作中的轉描和數位特效筆刷製作過程，包括去鋼索、鉸鏈式遮框、景板恢復、景板延伸、手繪動畫和其他行業秘密「隱藏特效」等主題。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### ANM 652 骨架綁定概論

本課程探討用於設計和設定三維動畫角色的方法和技巧。本課程首先考察角色設定的基本概念，然後轉到更複雜的主題進行探討。主題還將包括動畫角色模型、面部動畫設定以及動畫工作流程。

### ANM 654 模型工作室

本課程針對想要探索多面片 nurbs 和多邊形模型、明暗處理、渲染和材質貼圖的模型和材質專業學生。學生追求高級作品，努力創作全面展現作品集水準的影像。

### ANM 655 腳本寫作

本課程旨在為學生奠定堅實的基本程式設計技能基礎，同時學習 Maya 的嵌入式程式設計指令碼語言 Mel。本課程針對有意從事技術方向職業、需要將藝術才華與技術能力相結合的學生。

### ANM 656 有機模型 2

本課程將涵蓋以高清晰節模型、雕塑模型、進行材質貼圖和為模型擺姿態。還包括創作可以讓模型在 Maya 中正確顯示的法線貼圖和置換貼圖。

### ANM 670 前期製作

本課程介紹前期製作流程以及數位製作計畫。學生將學習前期製作美術師的各種職責，同時確定並提煉論文主題。課程重點將包括在學生準備中期評審時，教師進行一對一指導研究。作業包括書寫論文、概念繪製、角色研究、分鏡腳本和故事影帶（動畫影像分鏡）。

### ANM 671 定格動畫木偶動畫

本課程探索最古老的動畫形式之一：木偶製作傳統。將在透過學習木偶製作和操縱及應用動畫原則的同時，研究動作和表演學科。

### ANM 675 論文寫作

本課程向即將進行中期或畢業評審的學生提供更精進、更深入的指導。學生會就故事構建、電影製作和表現手法等主題，及具體個人化需求獲得詳細的指導。

### ANM 676 三維動畫物理學和力學

學生將運用扎實的動畫原則基礎以及規範的 Maya 工作流程。學生將學習不同類型的關鍵幀製作方法。本課程適合新生或者需要重溫對基本動畫物理學和力學瞭解的學生。

### ANM 682 硬表面模型 2

在本課程中，學生將探索多邊形和 NURBS 模型的差別。作品將側重於重點學習的 NURBS 模型工作。學生將學習如何將 NURBS 模型轉為多邊形模型。

### ANM 683 論文用分鏡腳本製作

本課程介紹基礎分鏡腳本製作技能，為論文創作分鏡腳本。將側重短片原創故事展開以及呈現分鏡腳本，為論文做準備。

### ANM 685 分鏡腳本

本課程側重動畫和故事版插畫。主題包括敘事結構元素、分鏡腳本格式、動作和動畫以及角色設計。本課程將使用分鏡腳本逐步展開故事。還將介紹和探討創作和使用動畫影像分鏡。

### ANM 686 三維角色動畫 1

本課程側重三維角色模型動畫。學生將學習各種專業工作室環境下獨特的角色動畫技術。探討的概念將包括現實世界重量感、物理學、物體互動、默劇、角色草圖和動作分析。

### ANM 687 三維角色動畫 2

本課程進一步培養角色動畫概念。學生將練習角色思維、情緒變化和對口型動畫。本課程將涉及動畫作品。

### ANM 688 傳統動畫

本課程將幫助學生探索和掌握動畫原理。將涵蓋動畫術語和動畫史。課程將涉及分鏡腳本和使用角色造型來應用和理解動畫的十二條原理。

### ANM 689 故事發展

本課程旨在培養學生的敘事能力，教授學生創作、演說出故事內容和對故事做出評判。本課程以分鏡腳本為工具，探索短動畫所用的方法、工具和技術。本課程還將探討摘要和概念、預告片、音樂視訊和廣告片。

### ANM 690 故事鏡頭動態分鏡

本課程針對分鏡腳本和傳統動畫專業的學生，以培養他們將分鏡腳本與最終動畫動態分鏡聯繫起來的能力。將在學生涉及傳統動畫製作流程和動態分鏡過程時，介紹故事、鏡頭、工作手冊，以及色彩和設計。

### ANM 691 高級分鏡腳本

本課程教授分鏡師的行業標準，全面學習如何製作分鏡腳本以進行展示。重點是臺本繪製、編寫、漫畫、佈景和短片錄製。

### ANM 692 傳統動畫 2

本課程旨在學習扎實的動畫知識。將側重補間、正確翻轉、筆觸壓力和繪畫一致性。學生將學習簡單角色設計、簡單分鏡腳本和使用工作單的重要性。

### ANM 694 頭像雕塑與面部表情

這是一門高級 Maya 三維模型研究生課程，側重頭部和面部表情。ANM 695 合作專案符合既定標準的學生由系裡選出從事跨學科合作專案，以完成工作室作品要求。

### ANM 699 專題討論

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題課需要收取課程費、有資格要求，且 / 或可能需要系主任核准。

### ANM 706 動畫與特效製作

在本課程中，學生將接受動畫長片和後期製作視覺效果工作流程的製作管理實務訓練。學生將學習從頭到尾培養和交付娛樂作品的專業實務。學生將在該學年期間選擇和製作幾個學校作品，獲得實踐訓練。

### ANM 743 動力學 2：流體

本課程探討流體動力學模擬，包括流體（從水花到大規模水體模擬，例如海洋、瀑布和海嘯）以及各種流動氣體（火焰、煙霧、塵土、爆炸等）。學生將探索各種流體類比軟體工具，例如 Maya 和 Reelflow，學習解決與複雜流體模擬相關的渲染問題和機器局限性。

### ANM 800 指導研究

做自己的畢業作品集和 / 或論文的研究生就作品獲得指導和批評。系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專案。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ANM 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專案的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專案所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ANM 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### ANM 805 持續小組指導研究

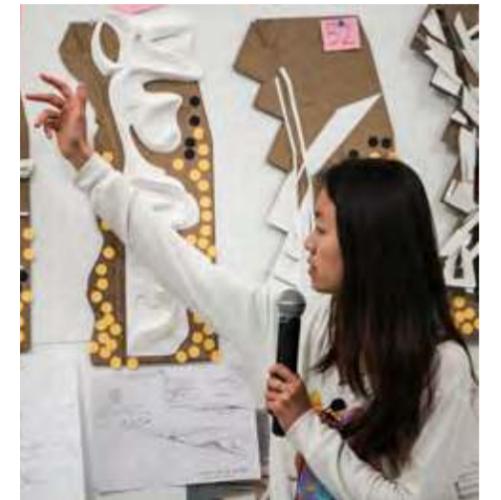
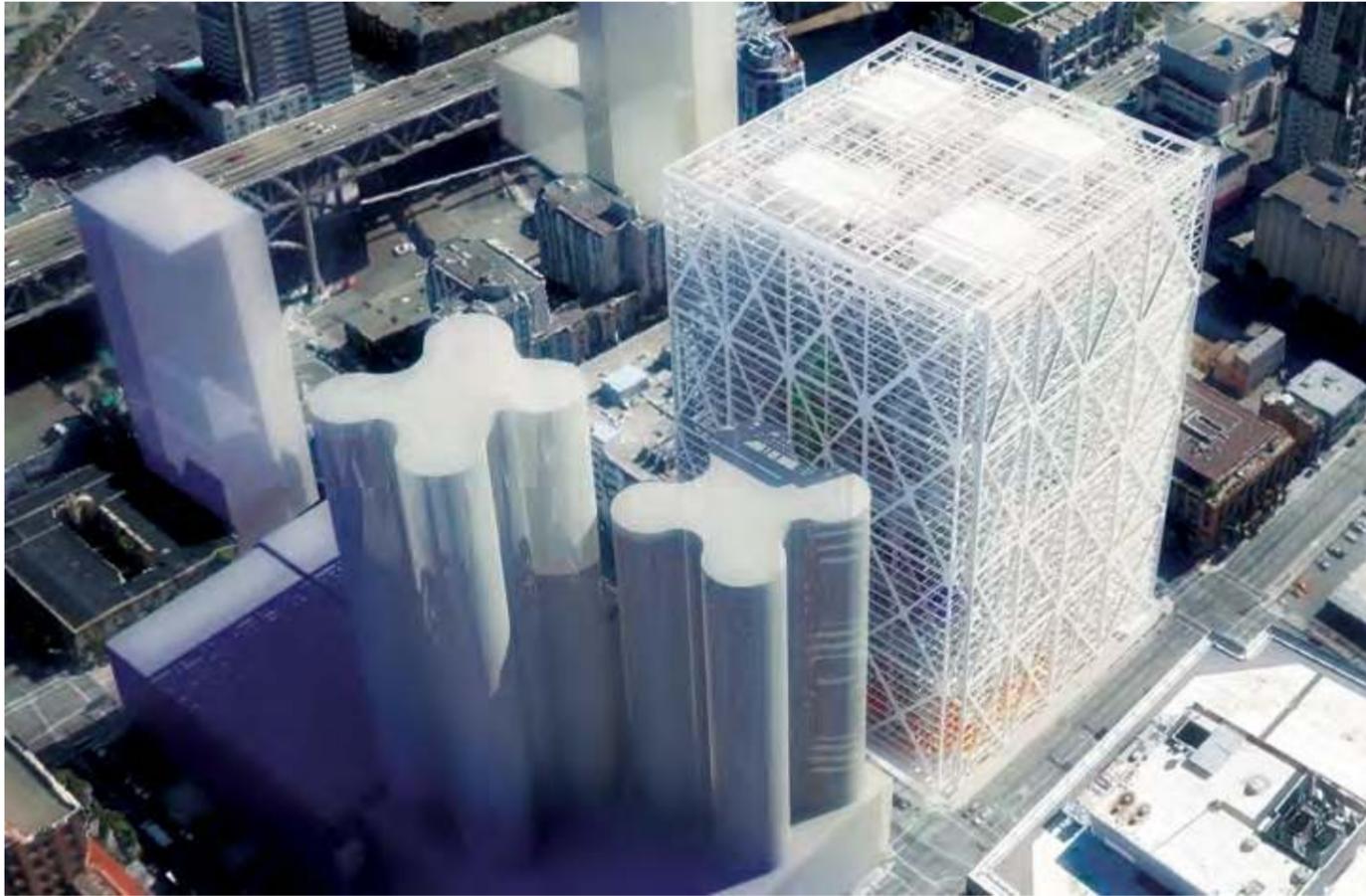
研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### ANM 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

# 建築





# 我們提供

### NAAB 認證：

經 NAAB 認證的建築碩士是一個雙軌制的完整專業課程。建築學士是提供的第一個專業學位，並已獲得 NAAB 候選資格（見第 18 頁）。

### 專業教師：

學院及教職人員與建築業保持緊密的關係，可提供學生豐富的資源來開拓人際網絡並獲得寶貴的經驗。

### 激勵的工作室環境：

建築學院沒有圍牆。學生在開放式的工作室裡，利用自己專屬的工作空間與同學們各自進行專題。我們努力營造一個極有助於小組和個人探索的工作室環境。

### 客座講座：

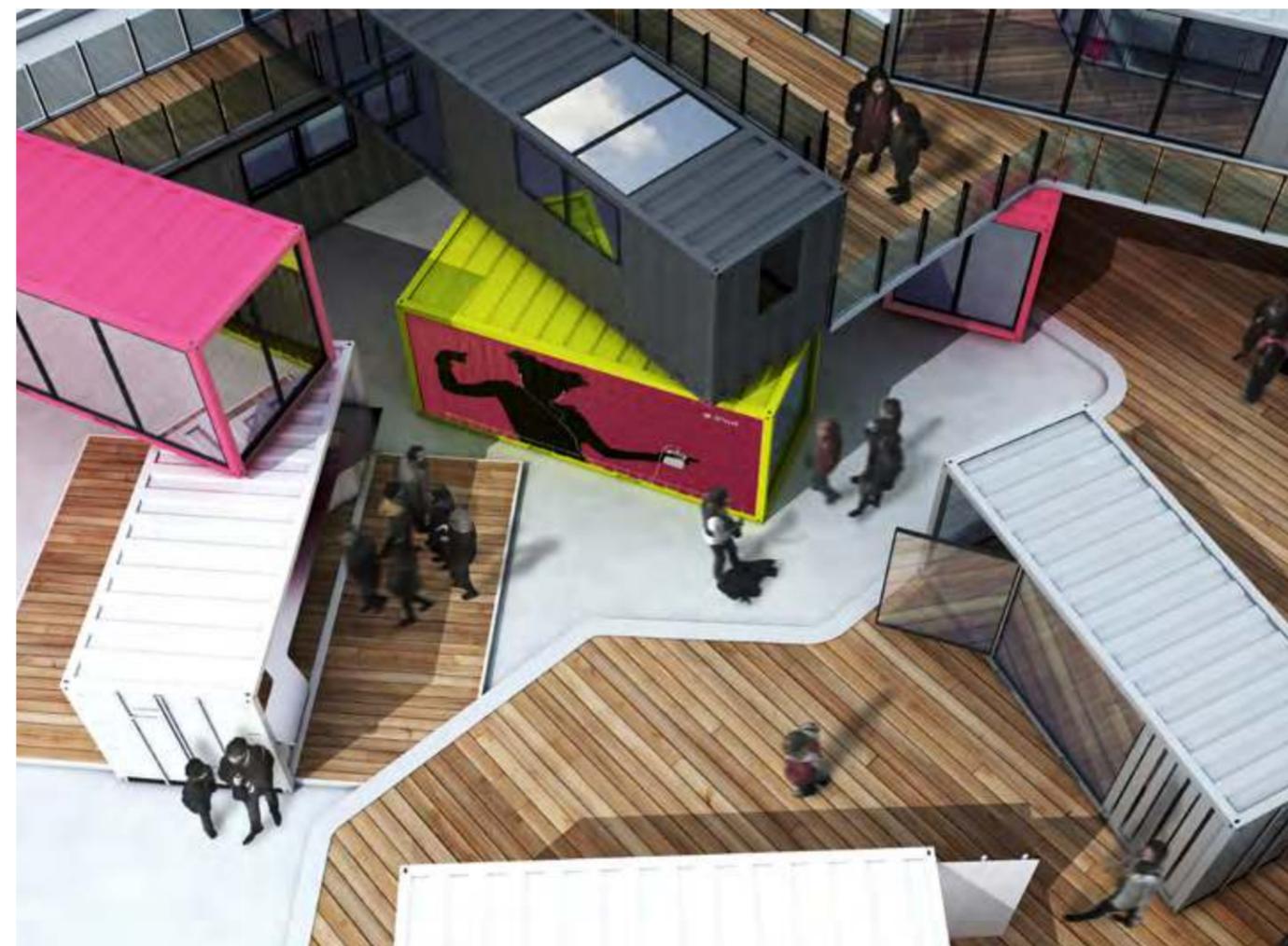
國際級領導人物和來自著名建築事務所的設計專業人士透過設計工作坊、評審和講座等活動，積極參與工作室。課程中也安排了與主題相關的現場參觀和實地考察活動，來增強學習體驗。

### 一流的設施：

建築學院為學生提供各種一流的資源、技術和工具，以支持創意製作和實驗。資源包括了最新的數位化製造系統，一個大型的木材和金屬工廠，配備有最先進的電腦和軟體的電腦實驗室，以及設備齊全的列印實驗室。我們建築圖書館的館藏可以透過實體或網路方式取得，能支持並加快學生的設計過程。



# 職業生涯規劃



# 學位要求

## 建築學士 [B.Arch]

### B.Arch 學分要求

課業要求	
核心課程	36 學分
專業課程	69 學分
+ 通識課程	45 學分
+ 工作室藝術與人文範疇	12 學分
<b>總計</b>	<b>162 學分</b>

### B.ARCH 建築學核心課程

ARH 110	工作室 1：概念設計工作室
ARH 150	工作室 2：空間安排與形式*
ARH 170	投影圖和透視
ARH 180	2D 數位視覺媒體
ARH 210	工作室 3：現場作業和構造系統*
ARH 250	工作室 4：場址文化和整體都市主義*
ARH 399	建築資訊模型
ARH 475	建築師專業實踐
FND 113	草圖溝通
	*6 學分課程

### B.ARCH 建築專業課程

ARH 230	色彩、感受和空間
ARH 239	材料和方法
ARH 240	場址設計與基地分析圖
ARH 310	工作室 5：大樓建築及背景*
ARH 320	結構：木材與鋼材
ARH 330	結構：混凝土、磚石和拉力系統
ARH 350	工作室 6：場址條件和建築性能*
ARH 390	3D 數值模型
ARH 410	工作室 7：構造和結構*
ARH 420	結構：系統調查
ARH 430	氣候與能源利用：永續策略
ARH 440	建築系統：機械、電力和給排水
ARH 441	構造：法規分析和建築圍護文件
ARH 450	工作室 8：住宅與綜合設計*
ARH 510	工作室 9：混合使用都市主義與研究*
ARH 550	工作室 10：畢業論文專題*
	+1 專業選修課程
	*6 學分課程

### B.ARCH 建築學學位要求

- GPA 最低 2.0
- 所有核心課程、專業課程及下列通識課程最低分數為 C-：

LA 107	多元語言藝術家寫作
或 LA 108	藝術家寫作
LA 219	建築史：從古代到哥德 (Gothic) 時代
LA 249	文藝復興藝術與思想史
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 292	建築規劃與文化
LA 293	基礎微積分
LA 296	應用物理
LA 319	建築史：現代性
LA 449	都市設計理論

且達到以下普通教育要求：

- 2 寫作溝通課程
- 3 建築史課程
- 1 環境設計數學課程
- 1 應用數學課程
- 1 高等數學課程
- 1 物理課程
- 1 文化影響和人類行為課程
- 1 社會因素與歷史認知課程
- 1 城市研究課程
- 1 建築就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 寫作溝通

LA 429 建築理論

擇一：

LA 107 多元語言藝術家寫作

LA 108 藝術家寫作

#### 建築史

LA 219 建築史：從古代到哥德 (Gothic) 時代

LA 249 文藝復興藝術與思想史

LA 319 建築史：現代性

#### 環境設計數學

LA 255 大學數學

#### 應用數學

LA 271 大學代數幾何

#### 高等數學

LA 293 基礎微積分

#### 物理

LA 296 應用物理

#### 文化影響和人類行為

LA 292 建築規劃與文化

#### 社會因素與歷史認知

LA 359 都市社會學

#### 城市研究

LA 449 都市設計理論

#### 建築就業溝通與實踐

ARH 475 建築師專業實踐\*\*

\*\*核心課程要求

## 建築設計文學學士 [BA]

### BA 學分要求

課業要求	
核心課程	36 學分
專業課程	45 學分
+ 通識課程	45 學分
+ 工作室藝術與人文範疇	6 學分
<b>總計</b>	<b>132 學分</b>

### 建築文學學士設計核心課程

ARH 110	工作室 1：概念設計工作室
ARH 150	工作室 2：空間安排與形式*
ARH 170	投影圖和透視
ARH 180	2D 數位視覺媒體
ARH 210	工作室 3：現場作業和構造系統*
ARH 250	工作室 4：場址文化和整體都市主義*
ARH 410	工作室 7：構造和結構*
FND 113	草圖溝通
	*6 學分課程

### BA 建築設計學位要求

- GPA 最低 2.0
- 所有核心課程、專業課程及下列通識課程最低分數為 C-:
 

LA 107	多元語言藝術家寫作
或 LA 108	藝術家寫作
LA 219	建築史：從古代到哥德 (Gothic) 時代
LA 249	文藝復興與藝術與思想史
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 292	建築規劃與文化
LA 293	基礎微積分
LA 296	應用物理
LA 319	建築史：現代性
LA 449	都市設計理論

且達到以下普通教育要求：

- 2 寫作溝通課程
- 3 建築史課程
- 1 環境設計數學課程
- 1 應用數學課程
- 1 高等數學課程
- 1 物理課程
- 1 文化影響和人類行為課程
- 1 社會因素與歷史認知課程
- 1 城市研究課程
- 1 建築就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 寫作溝通

LA 429 建築理論

擇一：

LA 107 多元語言藝術家寫作  
LA 108 藝術家寫作

#### 建築史

LA 219 建築史：從古代到哥德 (Gothic) 時代  
LA 249 文藝復興與藝術與思想史  
LA 319 建築史：現代性

#### 環境設計數學

LA 255 大學數學

#### 應用數學

LA 271 大學代數幾何

#### 高等數學

LA 293 基礎微積分

#### 物理

LA 296 應用物理

#### 文化影響和人類行為

LA 292 建築規劃與文化

#### 社會因素與歷史認知

LA 359 都市社會學

#### 城市研究

LA 449 都市設計理論

#### 建築就業溝通與實踐

ARH 475 建築師專業實踐\*\*  
\*\*核心課程要求

## 建築碩士 [M.Arch]

### M.ARCH 學分要求 – 分軌 I

專業課程	48 學分
+ 指導研究課程	6 學分
+ 選修課程 *	9 學分
<b>總計</b>	<b>63 學分</b>

\*必須經系主任核准

### M.ARCH 建築學學位要求

- 完成畢業論文專題
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 36 個必修學分的最低分數為 C

## 建築碩士 [M.Arch]

### M.ARCH 學分要求 – 分軌 II

專業課程	66 學分
+ 指導研究課程	6 學分
+ 選修課程 *	15 學分
<b>總計</b>	<b>87 學分</b>

\*必須經系主任核准

### M.ARCH 建築學學位要求

- 完成畢業論文專題
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 87 個必修學分的最低分數為 C

### M.ARCH 建築學必修專業課程

ARH 602	研究生設計技術 1：結構
ARH 604	材料與施工方法：建築細部設計
ARH 605	研究生設計技術 2：環境控制
ARH 606	施工文件和建築法規
ARH 608	高級設計工作室 1 – 概念、環境和類型*
ARH 609	中級設計工作室 1*
ARH 614	建築專業實踐
ARH 619	高級設計工作室 2 – 概念與綜合性*
ARH 620	數位建築形態學
ARH 641	建築史：現代主義及全球化衝擊
ARH 642	建築理論
ARH 659	數位製造
ARH 690	論文準備與發展
	*6 學分課程

### M.ARCH 建築學必修專業課程

ARH 602	研究生設計技術 1：結構
ARH 604	材料與施工方法：建築細部設計
ARH 605	研究生設計技術 2：環境控制
ARH 606	施工文件和建築法規
ARH 608	高級設計工作室 1 – 概念、環境和類型*
ARH 609	中級設計工作室 1*
ARH 614	建築專業實踐
ARH 619	高級設計工作室 2 – 概念與綜合性*
ARH 620	數位建築形態學
ARH 640	建築史 – 簡介
ARH 641	建築史：現代主義及全球化衝擊
ARH 642	建築理論
ARH 650	設計工作室簡介 1
ARH 651	設計過程和 2D 媒體
ARH 652	建築構造
ARH 653	設計工作室簡介 2
ARH 654	設計過程和 3D 媒體
ARH 659	數位製造
ARH 690	論文準備與發展
	*6 學分課程

## 高級建築設計文學碩士 [MA]

### MA 學分要求 – 分軌 I

專業課程	27 學分
+ 指導研究課程	6 學分
+ 選修課程	9 學分
<b>總計</b>	<b>42 學分</b>

### MA 建築學位要求

- 完成畢業論文專題
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 42 個必修學分的最低分數為 C

### MA 高等建築設計專業課程

- ARH 608A 高級設計工作室 1 – 概念、環境和類型\*
- ARH 609A 中級設計工作室 1\*
- ARH 620A 數位建築形態學
- ARH 642A 建築理論
- ARH 659A 數位製造
- +2 專業選修課程
- \*6 學分課程

## 高級建築設計文學碩士 [MA]

### 文學碩士學分要求 – 分軌 II

專業課程	45 學分
+ 指導研究課程	6 學分
+ 選修課程	15 學分
<b>總計</b>	<b>66 學分</b>

### MA 高等建築設計專業課程

- ARH 608A 高級設計工作室 1 – 概念、環境和類型\*
- ARH 609A 中級設計工作室 1\*
- ARH 620A 數位建築形態學
- ARH 640A 建築史 - 簡介
- ARH 642A 建築理論
- ARH 650A 設計工作室簡介 1
- ARH 651A 設計過程和 2D 媒體
- ARH 652A 建築構造
- ARH 653A 設計工作室簡介 2
- ARH 654A 設計過程和 3D 媒體
- ARH 659A 數位製造
- +2 專業選修課程
- \*6 學分課程

### M.ARCH 建築學學位要求

- 完成畢業論文專題
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 66 個必修學分的最低分數為 C

## 大學部課程

### ARH 110 工作室 1：概念設計工作室

學生將透過檢視設計、流程和空間產生的一般原則來學習為人們創造空間的原則。設計工作室專題和演練將介紹環境設計中的基本概念和考量，以及後續景觀、建築和室內設計工作室課程所需的知識和技能。本課程將向學生介紹國家建築認證委員會 (NAAB) 評估學生表現的標準：A.06 基本設計技巧：除了有效運用基本建築概念的能力，本課程還將向學生介紹國家建築認證委員會 (NAAB) 評估學生表現的標準：環保設計原則。A.07 使用設計先例：能夠檢視與理解相關先例中存在的基本原則，並在建築和都市設計專案中選擇性的納入這些原則。A.08 序列系統技巧：瞭解自然和正式序列系統的基本原理，以及每個系統如何協助二維和三維設計的能力。

### ARH 150 工作室 2：空間安排與形式

本課程教授學生基本的設計技能，讓學生能夠從中找到對建築的興趣。專題包括先例分析、建築圖解、模型製作、概念思考和小型建築設計，可增強學生概念化、拓展和表達空間想法的整體能力。

### ARH 170 投影圖和透視

本課程旨在透過嚴格的建築圖繪製來增進三維思考和溝通能力。將涉及線條寬度、線條品質和構圖的技巧。將選擇性地使用透明度和建築設計細部來做為表達設計意念的工具。

### ARH 180 2D 數位視覺媒體

本課程將向學生介紹 2D 影像處理的基本技能。學生將運用各種軟體工具和方法來綜合及表達想法。透過一系列講座和案例分析，向學生介紹一種利用拼貼、圖示和繪圖的視覺語言。

### ARH 210 工作室 3：現場作業和構造系統

本課程將強調設計過程及以規範為導向的設計方法。學生將根據特定的設計方法來設計二維和三維圖形，並運用模型製作技巧來建構。重點在於理解空間和結構的行為表現。

### ARH 230 色彩、感受和空間

本課程將探討如何使用繪畫作為空間思考的媒介。透過色彩理論、色彩混合和油畫技巧的介紹，學生將學習使用色域 (color fields) 作為構思設計問題與解決方案的一種方法。

### ARH 239 材料和方法

本課程將向學生介紹各種現代建築材料及其在營造上的應用。學生將學習傳統和新材料的製造過程，以及這些材料帶來的社會觀點、環境衝擊和設計機會。

### ARH 240 場址設計與基地分析圖

本課程將依據永續設計原理，透過場址研究、基地分析圖、案例分析和場址設計圖，教導學生對專案的物理特性和規範要求做出回應的敷地計畫。該課程將利用土木工程、測量、景觀和都市設計來滿足場址設計的跨領域特性。

### ARH 250 工作室 4：場址文化和整體都市主義

本課程探討建築學在不斷變遷的都市環境下的作用。除了發掘出我們城市地景的歷史、潮流和文化，同時也發展出一個在特定的場址範圍內清晰地表明立場並構思回應方案的人文關懷學科。

### ARH 310 工作室 5：大樓建築及背景

在本課程中，學生學習在設計大樓建築時會涉及的設計原理、過程和考量事項。在部份課程內容中，學生將著重在建築規劃、建築圖解、以及對場址及周邊環境的批判分析。學生將探索社會、社區和文化所扮演的角色並提出批判性觀點。結構系統和建築進出設施將被整合在設計過程中。

### ARH 320 結構：木材與鋼材

本課程向學生介紹本地常用建築材料的結構分析和設計方法，也就是木材與鋼材。將個別考慮每種材料破壞的材料性質與特性。學生將學習不同材料對重力和側向載重的獨特反應。

### ARH 330 結構：混凝土、磚石和拉力系統

本課程向學生介紹混凝土和磚石結構以及拉力構件的結構分析和設計。學生將學習混凝土和磚石的承載特性。還將講授拉力系統的独特行為。

### ARH 350 工作室 6：場址條件和建築性能

本課程將探討一個位於海洋氣候中的庇護場所或遊客服務中心設計。學生將學習永續建築設計、關鍵性分析、建築物方位和建築物性能等基本要素，創造一個提供思考和教育的環境。

### ARH 390 3D 數位模型

學生將在本課程中學習使用各種 3D 軟體的基本技能，對建築模型進行視覺化、建構和設計。透過課堂教學、個人和小組評鑑及閱讀，學生將學習運用軟體來模擬形體。

### ARH 399 建築資訊模型

建築資訊模型是建築產業的設計和施工的標準。本課程讓學生熟悉 Autodesk Revit 及它在方案設計、樓層配置圖、展示圖和施工圖上可使用的工具。學生將學習如何在圖上中表達建築材料的組裝。

### ARH 410 工作室 7：構造和結構

這課程必須與 ARH 420 同時修課，最終提出一個將結構和圍護系統充分整合的摩天大樓建議案。我們將探討為何場址設計、建築體量、建築規劃、結構和圍護系統是密不可分的。我們將對當前的摩天大樓類型提出質疑，找出局限性，並提出高層建築與都市融為一體的新方法。

### ARH 420 結構：系統調查

此互動式課程必須與 ARH 410 同時修課，此課程在實做的環境裡讓學生有機會臆測、建造與測試其結構想法。學生將透過研究型問題來學習結構系統。本課程讓學生結合他們的研究與實際測試，以了解其假設的侷限。

### ARH 430 氣候與能源利用：永續策略

本課程將探索降低建築耗能的被動式建築策略。本課程將考慮各種再生能源方案的成本和效益，如太陽能光電板和風力發電。學生將學習如何評估被動式太陽能設計、吸熱物質、玻璃類型和牆體建造的效果。

### ARH 440 建築系統：機械、電力和給排水

這課程必須與 ARH 450 同時進行。學生將學習建築物的加溫、冷卻、給排水和通風的策略。將介紹創造人類舒適環境的永續發展實踐，例如被動式加溫與冷卻，不同氣候下的最佳場址朝向和建築物圍護系統。

### ARH 441 構造：法規分析和建築圍護文件

本課程將學習建築規劃和法規分析，以及建築物圍護系統和細部設計的文件。學生將了解設計理念如何引導建築物圍護的細部設計。學生將編寫技術文件來說明材料的選擇和組裝。

### ARH 450 工作室 8：住宅與綜合設計

這課程必須與 ARH 440 同時修課，學生必須構思並提出一個都市集合住宅的完整設計建議。學生將在模組的尺度下研究空間課題，以及它在塑造更大且相關實體的作用。學生將研究住宅類型及其塑造都市內涵 (urban fabric) 的作用。

### ARH 475 建築師專業實踐

本課程向學生介紹建築實踐的應用。涉及的主題包括許可過程、公司組織結構、職業道德、業務發展、薪酬、合約和保險。本課程也會涉及整個專案過程中會遇見的專業問題。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### ARH 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

### ARH 493 當代建築國外研究

外國研究將在特定地區進行密集的現場參觀，並探討當代建築作品、概念內涵，及其在最近建築論述的作用。將透過討論、導覽、步行和公車旅遊和現場講座來加深對這些建築實例的了解。

### ADV 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ARH 500 建築實習

實習課程僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在建築相關領域的工作機會。

### ARH 510 工作室 9：混合使用都市主義與研究

此課程將開啟學生畢業論文的序幕，由兩部分組成。學生為設計一個混合使用的都市建築物，將進行人口統計和都市系統分析，然後對選定的場地、規劃內容和主題進行研究式調查。

## 研究生課程

### ARH 529 理論到實踐

學生將使他們的論文變成一個視覺與敘事的文件，強調研究、溝通和專業呈現。主題研究、先例分析以及現場和專案研究的圖示都會建檔保存，同時也會探討著名設計師和建築事務所如何將理論和設計元素轉變為建築作品。

### ARH 550 工作室 10：畢業論文專題

畢業論文專題是所學知識與技能的最終展現。學生制定一個研究主題並提出一個測試架構，然後在選定場址上經由一個研究程序來檢視他們的論點。專題要求將包括一個先例分析和書面論文。

### ARH 601 空間構成

在本課程中，學生將學習建築空間的形式與結構中的組織原理。透過一系列的專題討論，學生將對建築的組織、結構與空間系統之間的關係獲得更多的了解。

### ARH 602 研究生設計技術 1：結構

本課程讓學生對結構系統或元件及其對結構形式的影響有基本認識。學生將從施工過程的角度來探討木結構和鋼結構中使用的元件、連結和系統。

### ARH 604 材料與施工方法：建築細部設計

牆剖面及其相關的高程、平面圖和關鍵細部資料是對建築物完整描述的重要部分。本課程將透過牆剖面設計來提昇學生在建築設計技術方面更強的競爭力。

### ARH 605 研究生設計技術 2：環境控制

本課程將研究能源與現存環境之間的關係。透過對氣候、建築物形狀、居住舒適度、溫度範圍、空調系統、照明系統、音響效果和整體建築能耗之相互關聯性的了解，學生學習做出有根據的設計決策。

### ARH 606 施工文件和建築法規

本課程將概述會對典型建築物設計產生影響的各種建築法規。本課程專注於教導學生建立施工文件所需的技能，特別是理解施工圖集。

### ARH 608 高級設計工作室 1 – 概念、環境和類型

本課程將探究環境和物理場址特性，例如氣候、方位、地形、植被和景觀，以及法律和其他環境因素。透過對場址的分析和瞭解，學生將探索專案的規劃內容和環境要求的整合。

### ARH 608A 高級設計工作室 1 – 概念、環境和類型

此課程將探討概念、環境和類型，例如影響建築設計的物理場址特性、環境和功能因素。透過對規劃內容和場址的分析瞭解，學生將探索初步設計的建築概念整合到最終實體展現的過程。

### ARH 609 中級設計工作室 1

在這個以專題研究為主的課程中，學生將探討與各種現存環境有關的概念設計和設計發展流程。課程內容將包括都市設計、建築、景觀建築、室內設計和工業設計。

### ARH 609A 中級設計工作室 1

這個課程將探討可用來構思一個建築設計概念的各種方法。本課程是以形態設計過程為中心，並談到它與空間現象及現今環境的關聯性，也將涵蓋都市設計、建築、景觀建築、室內設計和工業設計及其它領域。

### ARH 610 使用功能和空間規劃

本課程將探討空間使用功能和規劃的過程，包括研究、確定問題、選項開發和分析。每個學生將選擇、精簡並向由學生扮演的客戶提出建議，並準備初步預算和成本估算。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### ARH 614 建築專業實踐

本課程讓學生了解建築實踐的業務。重點是了解建築師授證程序、如何組織和管理建築事務所、專案管理的方法、協議與合約、費用和薪酬、商業道德、保險、土地使用程序，以及與顧問和承包商的關係。

### ARH 619 高級設計工作室 2 – 概念與綜合性

本課程將要求學生將獲得的技能應用於一個與中級設計工作室 1 不同類型的專題上。學生將在概念設計上繼續精進，並進一步探討與各種現存環境有關的設計發展流程。

### ARH 620 數位建築形態學

在本課程中，學生將使用基本技能並使用 3D 建模軟體來視覺化、建構和設計一個建築提案。透過課堂教學、個人和小組評鑑和選擇性讀物，學生將學習如何使用電腦做為設計工具，而非純粹用於展示。

### ARH 620A 數位建築形態學

在本課程中，學生將使用基本技能並使用 3D 建模軟體來視覺化、建構和設計一個建築提案。學生將從數位展示進展到使用電腦做為設計工具。

### ARH 631 建築史 2：文藝復興的崛起

本課程將重點講述歐洲文藝復興出現的情形及在不同地區的樣貌。其形式和技術的發展將與同時代的藝術和文學創新一併探討。

### ARH 635 當代都市理論

本課程研究當代都市主義及其社會、文化和法律框架。本課程著重於了解都市的架構，並將藉由回顧歷史案例及將都市作為創造多個都市週邊地域的一系列事件來進行研究。

### ARH 640 建築史 – 簡介

本課程將概述由早期到前現代時期之間西方和非西方建築學發展，涵蓋時期大約從西元前 3000 年到西元 1890 年。將應用比較和批判的方法來探討曾經影響現存建築世界演變之微妙的文化和社會環境。

### ARH 640A 建築史 – 簡介

本課程將概述由早期到前現代時期西方和非西方建築學發展，涵蓋時期大約從西元前 3000 年到西元 1890 年。課程內容將對了解曾經影響現存建築世界的建築設計文化演變演提供重要背景知識。

### ARH 641 建築史：現代主義及全球化衝擊

本課程將著重介紹自工業革命以來建築和城市主義的發展。學生將檢視文化和技術的根源以及對當代設計的影響。本課程還將回顧現代運動的全球影響。

### ARH 642 建築理論

本課程將概述當代建築理論，並強調建築理論與社會、政治、技術和科學事件的關係。本課程將培養學生批判性思考能力並介紹不同的建築學派。本課程將闡述被選學派在理論、當前建築論述和全球實踐之間的相關性。

### ARH 642A 建築理論

本課程將概述建築設計的當代建築理論。本課程將培養學生批判性思考能力並介紹不同的建築學派。本課程將闡述被選出的學派及他們在理論、當代建築論述和全球實踐之間的相關性。

### ARH 650 設計工作室簡介 1

本課程介紹存在於所有建築元素中的構成和組織方面的基本知識。本課程還介紹各種繪圖、示意圖和簡單的模型技術。學生將學習建築設計過程中使用的空間需求、幾何、構成和敘述性的相互關係。

### ARH 650A 設計工作室簡介 1

這個工作室課程向學生介紹建築設計的基本面貌。學生將學習如何在建築設計過程中基於可靠資訊做出的設計決策，包括基本建築原理、空間現象、空間需求、構成和構造的關聯性。

### ARH 651 設計過程和 2D 媒體

本課程將提供建築設計教育所需之二維媒體技能的基本知識。將涵蓋平面、剖面和高程的標示規則。學生將學習線條寬度和類型、標註尺寸和建築符號在二維媒體中的重要性。學生將學習如何將二維示意圖與三維空間相互關聯。

### ARH 651A 設計過程和 2D 媒體

本課程將提供建築設計過程所需之二維呈現技巧的基本知識。將涵蓋平面、剖面和高程的標示規則。課程將包含二維媒體中的線條寬度和類型、標註尺寸、比例尺和建築符號，學生將學習如何將二維示意圖與三維空間相互關聯。

### ARH 652 建築構造

本課程將介紹施工的藝術、理論和科學。它將促進對設計、技術、結構和理論之關係的廣泛整體的了解。本課程將探討代表性建築概念，及相對於一般結構及其空間與形式、組合和外觀的關係。

### ARH 652A 建築構造

本課程將介紹施工的藝術、理論和科學。它將促進對設計與技術之關係的廣泛整體性了解。本課程將探討具代表性的建築概念，以及與一般結構及其空間組合系統的關聯性。

### ARH 653 設計工作室簡介 2

本課程強調空間設計技巧的發展。學生將提高他們的視覺與圖形思考能力，擴大空間元素的語彙，並為他們的設計賦予更多意義。

### ARH 653A 設計工作室簡介 2

本課程強調空間設計技巧的發展。學生將增加他們的視覺和空間思考能力，擴大空間定義元素的語彙，並在他們的設計中呈現現象學和哲學的面貌，以及令人信服的建築描述性。

### ARH 654 設計過程和 3D 媒體

本課程將提供三維媒體和物理模型製作的基本知識，並將培養建築設計所需的設計過程技能。將介紹三維媒體的概念模型、研究模型、完成模型和展示技術。

### ARH 654A 設計過程和 3D 媒體

本課程將提供三維媒體和物理模型製作的基本知識，並將涵蓋基本建築設計所需的設計程技能。將介紹多種三維數位應用的概念模型、研究模型、完成模型和先進的展示技術。

### ARH 657 設計媒體 - 透視

本課程將提供在當代建築設計過程中極為重要的數位建築視覺化的知識。學生將學習更多的數位化流程和技術，提昇已經具備的基本和中級技能。

### LA 658 電腦輔助繪圖與建模概論

學生將在此課程中使用 AutoCAD 來發展基本繪圖技能，並使用 Revit 來發展基本建模技能。學生將學習基本的建築技術技能，並製作一個簡單套圖和渲染圖。

### ARH 659 數位製造

本課程將探討與建築設計和施工程序相關的先進建築製作方法。學生將深入應用許多方法和技術以及應用那些與建築製作有關的方法。

### ARH 659A 數位製造

本課程將探討先進建築製作方法，以及與現代建築設計和應用最新數位工具的施工程序之關聯。學生將深入應用一些先進的製作方法和技術，並且應用於當代建築製作上。

### ARH 690 論文準備與發展

本課程是為獨立或接受指導的畢業論文做準備，分別是 87 個學分和 63 個學分的建築學碩士課程。學生將確定一個建築研究範疇。在課程結束時，學生將為下一學期的畢業建築專題做好充分的準備。

### ARH 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生將與其他專業的學生一起從事跨領域合作專案，滿足他們部分工作室作品的要求。

### ARH 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，係由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程會有課程費用與修課資格限制，可能需要系主任的同意。

### ARH 800 指導研究

指導研究的主要重心協助碩士學位候選人能完成畢業作品集與論文專題。在系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ARH 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ARH 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生改善論文概念、清晰表達意圖並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### ARH 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也相互討論他們畢業專題所用的方法。

### ARH 815 建築學文學碩士論文

本課程的目標是培養學生概念發展的能力，以進行特定建築設計之探索，該探索乃奠基於個人學科與問題的重點與研究。

### ARH 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究生院提出實習公司的工作說明並獲得核准。

### ARH 903 建築國外研究

外國研究課程將在特定地區進行密集的現場參觀，並探討當代建築作品、概念內涵，及其在最近建築論述的作用。將透過討論、導覽、步行和公車旅遊和現場講座來加深對這些建築實例的了解。

### ARH 990 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。



# 藝術教育





# 我們提供

我們的藝術教育學位結合理論和實踐，提供全面和多方位的教育。

學生將：

探索藝術教育原理、歷史和實踐應用

設計教學策略，以吸引多元受眾

透過親身體驗工作室教學，拓展藝術與設計能力的深度和廣度

帶著一套既重藝術技藝，又重教學能力的專業作品集畢業

有機會在繁華的三藩市文化中心的多家博物館、藝術中心、

社區中心、學校和畫廊進行見習、實習、做實地工作

選擇藝術教育專業藝術學士或文學碩士、加州 K-12 藝術教師證書

和 / 或藝術教育專業教育文學碩士



## 藝術教育專業藝術學士和文學碩士

學生培養自身的廣泛視覺藝術技藝以及對教育學，即藝術和科學教學的深入理解。建議希望在博物館、社區中心和 / 或私立 / 獨立學校任教，或者想創立自己的藝術教育課程的學生修讀本碩士課程。在校學生將參加三藩市灣區的實習（網路學生可以在當地實習）。

## 藝術學士 / 加州 K-12 藝術教師證書混合專業\*

藝術大學的藝術學士 / 藝術教育專業學生可以在第五年的專業中獲得加州 K-12 教師證書。其中包括額外的一學期（藝術學士後）證書課程並在灣區公立學校任教一學期。

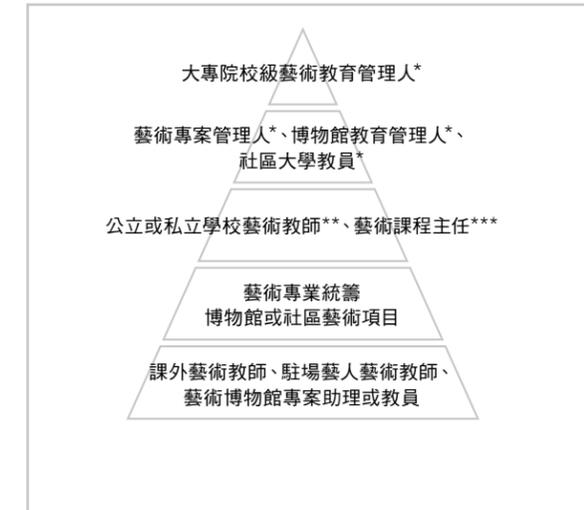
非三藩市藝術大學的學生可以修讀三個學期的專業獲得加州 K-12 教師證書。

## 教育文學碩士\*

教育文學碩士專業包含四個學期，亦即在完成藝術教師證書課程後再加一個學期。最後一學期側重學生的畢業設計論文。建議想要在公立學校教書的學生修讀本碩士學位。

\*非三藩市藝術大學的學生如有學士學位並通過 CBEST 和 CSET/ 藝術考試，可以申請修讀我們的證書專業和教育文學碩士專業。這兩個專業的學生均會在灣區學校教書。

# 職業方向



\*獲得碩士或更高學位後  
 \*\*獲得教師證書後  
 \*\*\*獲得教師證書或碩士學位後



# 學位要求

## 藝術教育專業藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

教育學核心課程	21 個學分
+ 藝術與設計核心課程	33 個學分
+ 藝術 / 設計作品集	21 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

### BFA 教育學核心課程

ARE 110	藝術教育工作者繪畫
ARE 205	成長心理學*
ARE 225	藝術教育史*
ARE 310	藝術課堂的課程設計*
ARE 340	學習討論藝術*
ARE 460	藝術教育高級研討班*
ARE 515	將科技融入藝術教育環境 *要求實習的課程

### BFA 藝術和設計核心課程

FA 110	靜態寫生 I
FA 145	版畫
FA 220	水彩畫 1
FA 350	壁畫 1
FA 423	抽象畫 1
FASCU 130	雕塑 1
FASCU 231	陶瓷雕塑 1
FND 112	人物繪畫
FND 125	色彩與設計
ILL 133	數位媒體 1: 攝影和成像
JEM 238	造紙 / 混合媒體
WNM 249	網頁設計 1

### BFA 藝術教育學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
- GPA 最低 2.5 且達到以下普通教育要求：
  - 3 書面溝通課程
  - 3 藝術史認知課程
  - 1 比較藝術史課程
  - 1 美國憲法課程
  - 1 數量能力課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 通識教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 110	英文寫作：
--------	-------

#### 故事敘述

LA 133	短篇寫作
--------	------

擇一：

LA 202	英文寫作：
--------	-------

#### 創造性說服與論證

LA 280	觀點新聞學
--------	-------

#### 藝術史認知

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史
LA 222	二十世紀藝術

#### 比較藝術史

LA 127	世界藝術主題
--------	--------

#### 數量能力

擇一：

LA 124	藝術家物理學
LA 146	汽車拆解
LA 200	電腦程式設計概論
LA 233	健康、營養及生理學流行主題
LA 254	人本設計
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 286	離散數學
LA 288	向量、矩陣與變換
LA 293	微積分預備
LA 296	應用物理

#### 美國憲法

LA 270	美國史
--------	-----

## 藝術教師證書 (ATC) – 方向 I

### 學分要求

專業課程	21 個學分
------	--------

總計	21 個學分
----	--------

### 藝術教師證書 – 方向 I

#### 專業課程

ARE 610	教授多元社會的受眾
ARE 611	教授有特殊需求的受眾
ARE 621	學術素養教學及評估
ARE 641	學生教學研討班 (4 個學分)
ARE 645	評估準備與專業作品集 (2 個學分)
ARE 901	公立學校學生課堂教學 (6 個學分)

### ATC 學位要求

- GPA 累計最低 3.0
- 所有 21 個學分的必修課最低達到 C

### ATC – 方向 I 入學要求\*

- 成功完成以下課程並取得 B- 或更高成績：
  - ARE 205 成長心理學
  - ARE 225 藝術教育史
  - ARE 310 藝術課的課程設計
  - ARE 460 藝術教育高級研討班
  - ARE 515 將科技融入藝術教育環境
- 獲得學士學位 (或更高), GPA 最低 2.5
- 通過 CBEST 考試
- 通過 CSET/ 藝術考試
- TB 健康證明
- DOJ 和 FBI 清白證明
- 心肺復蘇與急救研討班證明
- 簡歷
- 3 封推薦信

\*請參閱《招生要求》，瞭解一般研究所的詳細入學要求。

## 藝術教師證書 – 方向 II

### 學分要求

專業課程	33 個學分
------	--------

總計	33 個學分
----	--------

### 藝術教師證書 – 方向 II

#### 專業課程

ARE 600	成長心理學
ARE 601	藝術教育史
ARE 610	教授多元社會的受眾
ARE 611	教授有特殊需求的受眾
ARE 615	將科技融入藝術教育環境
ARE 620	藝術教育環境下的課程設計與分析
ARE 621	學術認知的教學及評估
ARE 641	學生教學研討班 (4 個學分)
ARE 645	評估準備與專業作品集 (2 個學分)
ARE 901	公立學校學生課堂教學 (6 個學分)

### ATC 學位要求

- GPA 累計最低 3.0
- 所有 33 個學分的必修課最低達到 C

### ATC - 方向 II 入學要求 \*

- 獲得學士學位 (或更高), GPA 最低 2.5
- 通過 CBEST 考試
- 通過 CSET/ 藝術考試
- TB 健康證明
- DOJ 和 FBI 清白證明
- CPR 與急救研討班證明
- 簡歷
- 3 封推薦信

\*請參閱《招生要求》，瞭解一般研究所的詳細入學要求。

## 藝術教育文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	24 個學分
+ 輔導	6 個學分
+ 研究生通識課程	6 個學分
+ 選修*	3 個學分
<b>總計</b>	<b>39 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MA 藝術教育學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 39 個學分的必修課最低達到 C

## 藝術教育工作室方向 文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	24 個學分
+ 藝術與設計核心課程	24 個學分
+ 輔導	6 個學分
+ 研究生通識課程	6 個學分
+ 選修*	3 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MA 藝術教育學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 63 個學分的必修課最低達到 C

### MA 藝術教育必修專業課

ARE 600	成長心理學
ARE 601	藝術教育史
ARE 612	在包容的課堂上應對語言和特殊需求
ARE 615	將科技融入藝術教育環境
ARE 625	課程設計與規劃
ARE 626	創新教學設計與實踐
ARE 630	博物館認知：學習在博物館教學
ARE 640	實習安置與同期課堂會議

### MA 藝術教育研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
---------	----------------

#### 跨文化理解

GLA 606	超越國界：全球化社會中的藝術與文化
---------	-------------------

### MA 藝術教育必修專業課程

ARE 600	成長心理學
ARE 601	藝術教育史
ARE 612	在包容的課堂上應對語言和特殊需求
ARE 615	將科技融入藝術教育環境
ARE 625	課程設計與規劃
ARE 626	創新教學設計與實踐
ARE 630	博物館認知：學習在博物館教學
ARE 640	實習安置與同期課堂會議
FA 600	人像工作室
FA 601	素描
FA 609	繪畫
FA 613	單版和凸版印刷
或 FA 612	絲印
或 FA 610	蝕刻
FA 631	書籍裝幀
FASCU 620	人體模型
GR 616	呈現想法
PH 600	數位攝影概念與技術
或 WNM 622	數位擷取

### MA 藝術教育研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
---------	----------------

#### 跨文化理解

GLA 606	超越國界：全球化社會中的藝術與文化
---------	-------------------

## 教育文學碩士 (MAT) 學位 – 方向 I

### MAT 藝術教育學分要求

專業課程	21 個學分
工作室藝術核心課程	3 個學分
輔導	6 個學分
<b>總計</b>	<b>30 個學分</b>

### MAT 藝術教育 – 方向 I

#### 專業課程

ARE 610	教授多元社會中的受眾
ARE 611	教授有特殊需求的受眾
ARE 621	學術認知的教學及評估
ARE 641	學生教學研討班 (4 個學分)
ARE 645	評估準備與專業作品集 (2 個學分)
ARE 901	公立學校學生課堂教學 (6 個學分)
FA 601	素描
或 FA 609	繪畫

### MAT 藝術教育學位要求 – 方向 I

- 成功完成畢業設計
- GPA 最低 3.0
- 所有 30 個學分的必修課最低達到 C

### MAT 方向 I – 入學要求\*

- 成功完成以下課程並取得 B 或更高成績：
  - ARE 205 成長心理學
  - ARE 225 藝術教育史
  - ARE 310 藝術課的課程設計
  - ARE 460 藝術教育高級研討班
  - ARE 515 將科技融入藝術教育環境
- 獲得學士學位 (或更高), GPA 最低 2.5
- 通過 CBEST 考試
- 通過 CSET/ 藝術考試
- TB 健康證明
- DOJ 和 FBI 清白證明
- CPR 與急救研討班證明
- 簡歷
- 3 封推薦信

\*請參閱《招生要求》，瞭解一般研究所的詳細入學要求。

## 教育文學碩士 (MAT) 學位 – 方向 II

### MAT 藝術教育學分要求

專業課程	33 個學分
工作室藝術核心課程	3 個學分
指導研究	6 個學分
<b>總計</b>	<b>42 個學分</b>

### MAT 藝術教育 – 方向 II

#### 專業課程

ARE 600	成長心理學
ARE 601	藝術教育史
ARE 610	教授多元社會中的受眾
ARE 611	教授有特殊需求的受眾
ARE 615	將科技融入藝術教育環境
ARE 620	藝術教育環境下的課程設計與分析
ARE 621	學術認知的教學及評估
ARE 641	學生教學研討班 (4 個學分)
ARE 645	評估準備與專業作品集 (2 個學分)
ARE 901	公立學校學生課堂教學 (6 個學分)
FA 601	素描
或 FA 609	繪畫

### MAT 藝術教育學位要求 – 方向 II

- 成功完成畢業論文
- GPA 最低 3.0
- 所有 42 個學分的必修課最低達到 C

### MAT 方向 II – 入學要求\*

- 獲得學士學位 (或更高), GPA 最低 2.5
- 通過 CBEST 考試
- 通過 CSET/ 藝術考試
- TB 健康證明
- DOJ 和 FBI 清白證明
- CPR 與急救研討班證明
- 簡歷
- 3 封推薦信

\*請參閱《招生要求》，瞭解一般研究所的詳細入學要求。

## 大學部課程

### ARE 110 藝術教育工作者繪畫

本課程透過運用明暗對比技巧介紹傳統繪畫原理。學生將用碳筆工具繪畫各種主題，以訓練眼睛觀察形狀、明暗色調和空間，以及參與評論，進而更全面地拓展學習過程並探討不同的教學方法。

### ARE 205 成長心理學

學生將研究從嬰兒到青少年的認知發展、社會成長、情感和身體發育的當前理論和研究，以及視覺藝術在人類發展方面的角色。本課程要求實習。學生將聯繫實習地點，在藝術課堂、博物館和社區環境中進行觀察。

### ARE 225 藝術教育史

學生將研究藝術教育理論、實踐以及佈署完善藝術教育計畫的挑戰。學生將透過結構化現場體驗，考察不同的藝術教學方法。本課程要求實習。學生將聯繫實習地點，在藝術課堂、博物館或社區環境中進行觀察和案例分析。

### ARE 310 藝術課的課程設計

學生將學習如何在課堂、博物館和社區環境下應用基於標準、與成長發展水準相適應的藝術教學。期間會有中期評審；學生將組織專案、課案和日常記錄並納入藝術和流程作品集。

### ARE 340 學習探討藝術

學生將學習與成長發展水準相適應的策略，進而在各種藝術教育環境下，透過討論和藝術實踐讓具有不同需求的學生積極參與。本課程要求實習。學生將聯繫實習地點，在藝術課堂、博物館或社區環境中進行觀察並練習引導適當的討論。

### ARE 460 藝術教育高級研討班

學生將透過現場觀察、訪談和特殊專案來審視並拓展先前的課程，以增進對藝術和教育的熱忱。本課程要求實習。學生將聯繫實習地點以完成要求的見習作業。學生將完成藝術和流程作品集以供畢業評審。

### ARE 515 將科技融入藝術教育環境

學生將探索可以運用到課程中的多種技術，以及針對 21 世紀藝術教育環境下學生的課程技法。本課程還講授合法、合乎倫理道德地使用網路和電信媒體的問題。本課程也是 ARE 615 課程，並滿足加州藝術教師證書要求。

## 研究生課程

### ARE 600 成長心理學

學生將研究從嬰兒到青少年的認知發展、社會成長、情感和身體發育的當前理論和研究，並考察視覺藝術在人類發展方面的作用。本課程要求實地工作並完成一個研究專案。學生將聯繫見習地點，在藝術課堂、博物館和社區環境中進行觀察。

### ARE 601 藝術教育史

學生將透過高級閱讀和結構化現場體驗，研究藝術教育理論、實踐以及佈署完善藝術教育專業方面的難題。學生將聯繫實習地點，在藝術課堂、博物館或社區環境中進行進入觀察和案例分析。

### ARE 610 教授多元社會中的受眾

學生將瞭解英語學習生在藝術課堂、博物館和社區環境中的語言、文化、社交和教育需求。透過實地工作任務，學生將觀察、學習和踐行各種滿足未來學生需求的策略。學生將負責尋找實地工作地點。

### ARE 611 教授有特殊需求的受眾

學生將瞭解特殊需求受眾和快速學習者在藝術課堂、博物館和社區環境中的身體、社交和教育需求。透過實地工作任務，學生將在現場觀察、學習和親自進行藝術教學。學生將負責尋找實地工作地點。

### ARE 612 在包容的課堂上應對語言和特殊需求

本課程將教授學生各種策略，以滿足多元文化學生、特殊需求學生、英語學習生和資賦優異學生的需求。學生也有機會在實地工作中觀察並運用這些策略。學生將負責尋找實地工作地點。

### ARE 615 將科技融入藝術教育環境

學生將探索可以運用到課程中的多種技術，以及針對 21 世紀藝術教育環境下學生的課程技法。本課程還講授合法、合乎倫理道德地使用網路和電信媒體的問題。

### ARE 620 藝術教育環境下的課程設計與分析

學生將學習開發有效的課程單元、融入藝術的課案計畫、批評策略及合作實踐。他們將學習如何為多元化的學生建立和管理激發興趣的藝術環境。作為中期評審的一部分；學生將根據具體標準來組織並展示藝術和流程作品集。

### ARE 621 學術認知的教學及評估

學習教學方法、評估策略以及在各種藝術課堂環境下運用於標準教學的閱讀、口語和寫作。課程將包括語言習得理論的基礎知識和基本語言學概念以及閱讀理解和批判性思維。

### ARE 625 課程設計與規劃

學生將學習設計有效、全面的課程，並將編寫未來教學所用的課案。本課程還將研究影響藝術教育體驗的問題，例如建立和管理藝術教育環境。

### ARE 626 創新教學設計與實踐

在本課程中，學生將建立創新的藝術課案，拓寬教育觀點和理念，並設計可以在畢業設計課程中進一步開發和實施的原創藝術課程想法。

### ARE 630 博物館認知：學習在博物館教學

學生將學習與博物館藝術教育相關的歷史、實踐和規劃問題，包括一些問題和政策，這些問題和政策對有多元需求和興趣的觀眾提供服務產生影響，並對實際地點和藏品之外的受眾提供服務產生影響。要求實地工作，學生負責尋找合適的地點。

### ARE 631 在社區教授藝術

學生將側重於在社區組織和非傳統課堂環境下教授藝術的策略。重點是適於為有多元需求的受眾提供服務的理念和方案型方法。要求實地工作，學生負責尋找合適的地點。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

**ARE 640 實習安置與同期課堂會議**

學生將在獲准進行藝術教育的環境中，在受督導的崗位上獲得專業級的藝術教育實踐經驗。學生每週至少將在工作地點 10 小時，參加 5 次課堂會議以討論體驗，提交每週撰寫的報告並向全班介紹。

**ARE 641 學生教學研討班**

將在公立學校課堂實踐前，安排一個為期兩天的入門研習班。將在 ELL 和特殊教育環境下完成觀察和督導教學體驗。這些現場體驗將包括觀察、指導觀察、合作規劃、聯合教學、輔導和小組討論。

**ARE 645 評估準備與專業作品集**

本畢業評審旨在證明掌握主題的深度和廣度，以及為教學做好充分準備。學生將為專業作品集選擇作品，展示作為藝術人士透過各種媒體取得的重大個人進步；以及對教育學的理解，能確保在各種課堂成功施教。

**ARE 650 畢業論文準備及展示**

本課程是兩學期畢業論文準備過程 (ARE 635 和 ARE 650) 中的第二部分，學生將在本課程中完成畢業論文的剩餘部分。學生將展示畢業論文和畢業評審，展現在達到所有 ARE 文學碩士課程學習成果方面的高級技能。

**ARE 699 專題討論**

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用、有資格要求，且 / 或可能需要系主任核准。

**ARE 801 小組指導研究**

進行畢業作品集或論文專案的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專案所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

**ARE 802 導師輔導論壇**

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

**ARE 810 小組指導研究**

進行畢業作品集或論文專案的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專案所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

**ARE 820 導師指導論壇**

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

**ARE 835 畢業設計 - 規劃與開發**

本課程是兩個連續課程的第一部分。在此小組輔導中，學生將開發一個原創藝術教育課程，融入並拓展在藝術教育學院核心課程學到的基礎知識。

**ARE 850 畢業設計 - 課程文件**

本課程是兩個連續課程的第二部分，輔助文學碩士生的畢業設計。在此小組指導研究課程中，學生將側重實施和記錄在 ARE 835 畢業設計課程中開發的原創藝術課程。

**ARE 901 公立學校學生課堂教學**

本課程是學生教學研討班的線上部分。它將為學生處理 20-30 小時的日常學生教學挑戰提供支援系統。



# 藝術史





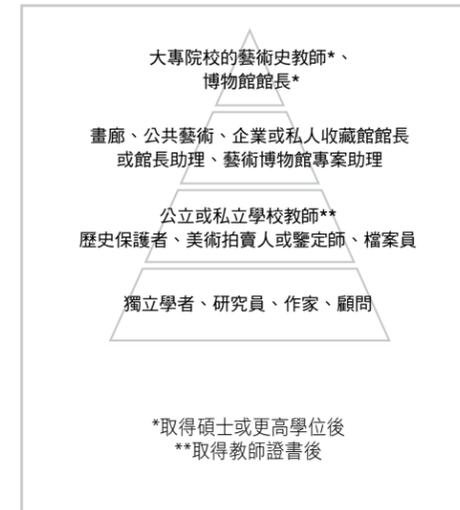
# 我們提供



三藩市藝術大學的藝術史主修帶給你獨一無二的體驗，將學術探索和實踐與工作室藝術和設計課程結合起來，門類之廣，全球有數。在這個綜合性主修課程中，你將發現藝術的力量，並能對文化景觀作出持久的貢獻。

三藩市藝術大學尊崇過往的藝術傳統，鼓勵新興藝術家和學者從中定位，延續這一文化。獲得三藩市藝術大學藝術史學位的學生將有機會發展自己的工作室事業，同時對藝術史有深入的認識。工作室課程占主修課程的一半左右，學生將製作某一美術領域的作品集並撰寫畢業論文。

# 職業方向



# 學位要求

## 藝術史藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	27 學分
主修課程*	9 學分
主修選修課程	9 學分
+ 工作室	33 學分
+ 通識課程	36 學分
+ 選修課程	6 學分

**總計** **120 學分**

\*藝術史高級研究

\*\*非藝術史通識教育

### BFA 藝術史學位要求

- 所有核心課程、主修課程、工作室課程最低 C-，  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 LA 108 藝術家寫作  
和 LA 202 英語作文：創造性說服與論證

- GPA 最低 2.0 且達到下列普通教育要求：

2 說明文寫作課程

4 歐洲外語課程

1 西方文明課程

1 數量能力課程

1 就業溝通與實踐課程

1 文化思想與影響課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，  
以滿足通識課程之學分要求。

### BFA 藝術史高級藝術史工作室課程

擇三：

LA 420	義大利文藝復興藝術
LA 421	北方文藝復興藝術
LA 422	義大利巴洛克藝術
LA 423	荷蘭藝術的黃金時期
LA 432	西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢加索 (Picasso)
LA 433	十八與十九世紀歐洲藝術
LA 464	達達主義與超現實主義研究

### 普通教育要求

#### 說明文寫作

LA 108	藝術家寫作
LA 202	英語作文：創造性說服與論證

#### 歐洲外語

從一種語言中選四門課：

LA 260	法語 1：基本文法及語音
LA 262	法語 2：法語對話
LA 267	義大利語 1：基本文法及語音
LA 268	西班牙語 1：基本文法及語音
LA 269	義大利語 2：義大利語對話
LA 273	西班牙語 2：西班牙語對話
LA 294	德語 1：基本文法 / 語音
LA 295	德語 2：德語對話
LA 392	法語 3：閱讀與寫作
LA 393	西班牙語 3：閱讀與寫作
LA 395	德語 3：閱讀與寫作
LA 397	義大利語 3：閱讀與寫作
LA 492	法語 4：精通
LA 493	西班牙語 4：精通
LA 495	德語 4：精通
LA 497	義大利語 4：精通

#### 西方文明

LA 171 [5] 西方文明

#### 數量能力

擇一：

LA 124	藝術家物理學
LA 146	汽車拆解
LA 200	電腦程式設計概論
LA 233	健康、營養及生理學流行專題
LA 254	人本設計
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 286	離散數學
LA 288	向量、矩陣與轉換
LA 293	微積分學前課
LA 296	應用物理

### 就業溝通與實踐課程

LA 291 設計職業

### 文化思想與影響

LA 127 世界藝術主題\*  
\*核心課程要求

### 工作室基礎

AHS 114	傳統藝術材料、工具和技術
ARE 110	藝術教育工作者素描
FND 112	人物素描
FND 125	色彩與設計
FND 131	人體造型

### 工作室重點

擇六：

FA 110	靜物寫生 1
FA 121	中級人物素描
FA 142	平版印刷 1
FA 143	絲印 1
FA 144	蝕刻 1/ 凹版
FA 145	版畫製作
FA 211	繪畫入門：人物
FA 213	解剖概論
FA 222	表現性頭部和手部
FA 224	構圖與繪畫
FA 227	頭部和手部美術
FA 241	書籍裝幀 1
FA 242	平版印刷 2：色彩
FA 243	絲印 2
FA 244	蝕刻
FA 255	凸版
FA 325	混合媒介素描和繪畫
FA 341	書籍裝幀 2
FA 344	獨幅製版 1
FA 345	版畫製作高級專案 1
FA 347	浮雕畫 1
FA 348	紙雕
FA 355	凸版
FASCU 130	雕塑 1
FASCU 180	古典人體造型和雕塑
FASCU 231	陶瓷雕塑 1
FASCU 233	製模和注模藝術
FASCU 234	頭部及人物雕塑
FASCU 235	金屬製作與焊接
FASCU 270	肌肉骨骼部位
FND 116	透視法
ILL 120	著衣人物素描 1
ILL 220	著衣人物素描 2

## 藝術史文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

主修課程	27 學分
+ 指導研究	3 學分
+ 工作室	6 學分
<b>總計</b>	<b>36 學分</b>

### MA 藝術史學位要求

- 成功完成畢業論文
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 36 個必修學分的最低分數為 C
- 可熟練閱讀以下一種語言：  
法語、德語、義大利語或西班牙語\*

\*註：學生必須展示能熟練閱讀至少一種歐洲語言才能畢業。  
歐洲語言課程不能計入碩士學位。

達到以上通識教育要求後，根據需要選修必要的藝術課程，  
以達到通識課程學分要求。

### MA 藝術史必修主修課程

AHS 600	藝術史方法論和理論
GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
GLA 602	二十世紀藝術及思想體系
GLA 606	超越國界：全球性社會中的藝術與文化

#### 擇五：

AHS 610	古代希臘藝術：西方文明的基礎
AHS 613	中世紀藝術：從卡洛林到哥德時代
AHS 620	義大利文藝復興藝術
AHS 621	北歐文藝復興藝術
AHS 622	義大利巴洛克藝術
AHS 623	荷蘭黃金時期的藝術
AHS 633	18 和 19 世紀歐洲藝術
AHS 634	達達主義和超現實主義
AHS 661	現代世界藝術家
AHS 665	符號的歷史與研究符號學與視覺藝術
AHS 695	合作專案
AHS 800	指導研究
AHS 801	小組指導研究
ARH 631	建築史 2：文藝復興的主導地位
ARH 635	當代城市理論
ARH 641	建築史：現代主義及其全球影響
GLA 607	啟蒙藝術與思想
GLA 609	革新傳統：十九世紀藝術與思想
GLA 903	研究生歐洲研討會

### 工作室課程

#### 擇二：

FA 600	人體工作室
FA 601	素描
FA 609	繪畫
FA 610	蝕刻
FA 630	色彩理論
FA 631	書籍裝幀
FASCU 620	人體造型



## 大學部課程

### AHS 114 傳統藝術材料、工具和技術

本課程探討藝術家在素描、繪畫和雕塑的二維和三維領域所使用的材料、工具和技術。透過親身實踐工作室工作、理論研究和提交書面研究文章，瞭解藝術和藝術製作過程。

### AHS 116 藝術和設計賞析

本課程透過視覺分析向學生介紹藝術和設計的基本原理。課程著重介紹各種載體，包括繪畫、雕塑和圖形藝術，向學生提供體會二維和三維藝術史和藝術鑒賞的背景知識。

### AHS 120 15 世紀及之前的藝術史

本課程深入講解從史前時期到哥德後期和文藝復興早期的西方文明主要時期的藝術風格。將向學生介紹各種媒介的藝術語言，同時深入講解藝術的目的。在線上學習本課程的學生可能需要在核准的考場進行一次監考測驗。需要殘障人士輔助考試設施的學生應聯繫課堂服務部。

### AHS 121 19 世紀及之前的藝術史

本課程深入講解從文藝復興鼎盛期到十九世紀的西方文明主要時期的藝術風格。將向學生介紹各種媒介的藝術語言，同時深入講解藝術的目的。在線上學習本課程的學生可能需要在核准的考場進行一次監考測驗。需要殘障人士輔助考試設施的學生應聯繫課堂服務部。

### AHS 222 藝術史主修二十世紀藝術

本課程批判性地研究從十九世紀末到當代的主要西方美術運動，包括後印象派、表現派、野獸派、新藝術派、立體派、未來派、達達派、超現實派、抽象表現派、極簡派、普普藝術、表現藝術、塗鴉和後現代派。

### AHS 466 藝術史大四論文

本課程將幫助大四學生創作並製作畢業作品集並撰寫論文。學生將透過單獨展示現有作品和草擬書面論文，注重作品的連貫性及獨立的藝術史研究。

## 研究所課程

### AHS 600 藝術史方法論和理論

本課程介紹藝術史方法和史學，側重當代技法的歷史沿革、解讀方法、批判理論、領域內的爭議和跨學科對話。學生將考慮從文藝復興末期到當代的藝術史問題定義和方法。

### AHS 610 古代希臘藝術：西方文明的基礎

本課程深入講解構成古希臘文明基礎的藝術、考古學、建築學和思想體系，及其如何影響西方文明。學生將提出並撰寫研究文章，批判性地評估這種文化如何成為植根於當代價值觀和藝術的基本現象。

### AHS 612 埃及藝術與考古學 – 至克麗奧佩脫拉七世去世

本課程深入講解埃及從最早時期到克麗奧佩脫拉七世去世期間的藝術和考古史。學生將透過學習主要和輔助資料來源，以及透過書面資源評估和運用這些知識，批判性地分析埃及藝術及對西方的影響。

### AHS 613 中世紀藝術：從卡洛林到哥德時代

本研討會將追溯從卡洛林時期到哥德時期的藝術和建築發展，側重哥德式風格，反映出十三世紀法國顯著皇權的出現。此外，分析早期基督教、拜占庭和伊斯蘭教的藝術和建築代表作品，有助於瞭解中世紀時期地中海出現的跨文化交流。學生將知識應用於簡報、課堂討論和書面研究，以展示對課程資料、閱讀作業和課堂討論主題的掌握。

### AHS 620 義大利文藝復興藝術

本課程研究義大利 1300 至 1600 年間的繪畫、雕塑和建築方面的主要藝術家、藝術作品和歷史背景。學生將透過學習主要和輔助資料來源，批判性地欣賞藝術作品，同時透過書面研究和課堂簡報來評估和運用這些知識。

### AHS 621 北歐文藝復興藝術

本課程探討 1300 至 1600 年間的北歐雕塑、繪畫和建築，包括荷蘭、芬蘭、法國、德國和英國。除了主要和輔助資料來源以外，學生將參與大量藝術分析。最終的研究成果是一份學術文章和簡報。

### AHS 622 義大利巴洛克藝術

本課程評估 1600 到 1700 年間的義大利藝術和建築作品。學生將透過分析對研究巴洛克藝術有深刻影響的主要和輔助讀物，批判性地欣賞其藝術，最終完成書面作業並作簡報。

### AHS 623 荷蘭黃金時期的藝術

本課程深入講解 17 世紀荷蘭共和國的藝術及其環境。將研究林布蘭、魯本斯、范戴克、維梅爾、哈爾斯、道和雷斯特等。學生將透過對研究有深刻影響的主要和輔助讀物，參與深入的藝術作品分析，最終完成書面作業並作簡報。

### AHS 633 18 和 19 世紀的歐洲藝術

本課程研究 19 世紀藝術及其 18 世紀起源。將運用主要和輔助閱讀，更深入分析洛可可派、新古典派、浪漫派、現實派和印象派的啟蒙和美學主題。學生將透過簡報和書面作業瞭解研究該時期。

### AHS 634 達達主義和超現實主義

本課程著重介紹國際達達主義和超現實主義藝術家的藝術、哲學和電影，他們的作品是現代藝術史發展的轉捩點。學生將從現代派和後現代派角度考察這兩個運動，透過簡報和書面作業綜合他們的研究。

### AHS 636 1850 年代到 1960 年代的現代繪畫與雕塑

本課程將深入講解從 19 世紀中期到 20 世紀中期的現代藝術，主要是西歐和美國。將透過閱讀 19 世紀作家和現代學者的作品，討論獨創、另類和新穎的美學主題。學生將學習現代藝術如何與這些時期發生的主要社會變化相聯繫。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

**AHS 661 現代世界的藝術家**

本課程透過考察 1980 年代至今的藝術運動，批判性地研究現代藝術。將深入講解當代藝術運動的社會、政治和技術背景，例如塗鴉藝術、超前衛、英國當代藝術、新普普、反觀念藝術、新萊比錫畫派等。

**AHS 665 符號的歷史與研究：符號學與視覺藝術**

本課程透過探索符號語言和視覺藝術之間的關係來研究符號學：標誌與符號的理論與研究。學生將在分析符號過程中學習美術、電影平面設計、廣告和大眾傳播媒體，最終完成書面作業並作簡報。

**AHS 695 合作專案**

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案，以完成工作室的一部分要求。

**AHS 699 專題討論**

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。某些專題討論課程會有課程費用與修課資格限制，可能需要系主任的同意。

**AHS 800 指導研究**

指導研究的主要重心協助攻讀碩士學位的學生能完成畢業作品集和 / 或論文專題。在系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

**AHS 801 小組指導研究**

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

**AHS 802 導師輔導論壇**

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師會面，並參加每週的線上同學評審和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意圖並設立個人目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

**AHS 805 繼續小組指導研究**

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

**AHS 820 藝術史主題 – 早期義大利文藝復興**

學生將以書面論文形式撰寫、編輯和展示原創研究，特別側重於早期義大利文藝復興主題。課堂會議將包括同學批評討論。本課程最終要求完成一份論文，記錄學生的藝術歷史研究、分析和批評。

**AHS 821 藝術史主題 – 義大利文藝復興**

學生將以書面論文形式撰寫、編輯和展示初始研究，特別側重於義大利文藝復興主題。課堂會議將包括同學批評討論。本課程最終要求完成一份論文，記錄學生的藝術歷史研究、分析和批評。

**AHS 822 藝術史主題 – 北歐文藝復興**

學生將以書面論文形式編寫、編輯和展示初始研究，特別側重於北歐文藝復興主題。課堂會議將包括同學批評討論。本課程最終要求完成一份論文，記錄學生的藝術歷史研究、分析和批評。

**AHS 825 藝術史主題 – 文藝復興盛期 / 矯飾主義**

學生將以書面論文形式編寫、編輯和展示原創研究，特別側重於文藝復興盛期和矯揉主義者主題。課堂會議將包括同學批評討論。本課程最終要求完成一份論文，記錄學生的藝術歷史研究、分析和批評。

**AHS 826 藝術史主題 – 巴洛克藝術**

學生將以書面論文形式撰寫、編輯和展示原創研究，特別側重於巴洛克時期的主題。課堂會議將包括同學批評討論。本課程最終要求完成一份論文，記錄學生的藝術歷史研究、分析和批評。

**AHS 838 藝術史主題 – 西班牙藝術**

學生將以書面論文形式編寫、編輯和展示原創研究，特別側重於西班牙藝術。課堂會議將包括同學批評討論。本課程最終要求完成一份論文，記錄學生的藝術歷史研究、分析和批評。

**AHS 850 藝術史主題 – 20 世紀**

學生將以書面論文形式撰寫、編輯和展示原創研究，特別側重於 20 世紀課堂會議將包括同學批評討論。本課程最終要求完成一份論文，記錄學生的藝術歷史研究、分析和批評。

**AHS 900 實習**

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

# 時裝





# 我們提供

**紐約時裝週：**自 2005 年以來，三藩市藝術大學一直是在紐約時裝週期間，展示秋季和春季畢業生作品的首家和唯一的大學。

**畢業時裝秀和頒獎典禮：**畢業時裝秀是一場業界盛事，來自各大時裝出版物的媒體、招聘人員、高級主管和頂尖設計師共襄盛舉，其中不乏 Azzedine Alaïa、Yigal Azrouël、Sarah Burton、Oscar de la Renta、Alexander McQueen、Zac Posen、Ralph Rucci、Walter Van Beirendonck 等大牌設計師。

**實際專案：**三藩市藝術大學聯手業內公司舉辦專案、比賽和贊助活動。這些公司包括 Abercrombie & Fitch、Banana Republic、Loro Piana、Mokuba、Nordstrom 和 Swarovski。

**實習：**藝術大學與國際品牌和招聘公司進行合作，提供實習和就業安置。

**法國交換計畫：**自 1998 年開始，透過姊妹市獎學金交換計畫，藝術大學為時裝專業學生提供獎學金，在巴黎最好的兩所時裝院校進行學習：Studio Berçot 和 L'Ecole de la Chambre Syndicale de la Couture Parisienne。

**一流設施：**時裝學院配有縫紉、紡織品、絲印、服裝版畫等行業級標準設備。該學院提供兩台 Stoll America 工業織機、16 台單針床織機、10 台雙針床織機、兩台工業針織大圓機和兩台國產針織大圓機。

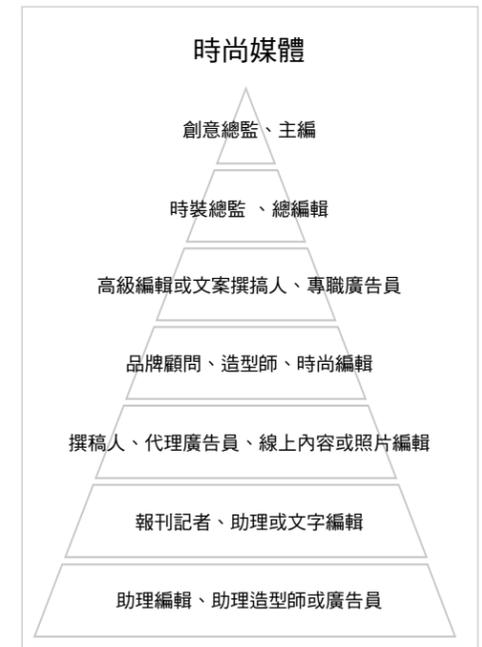
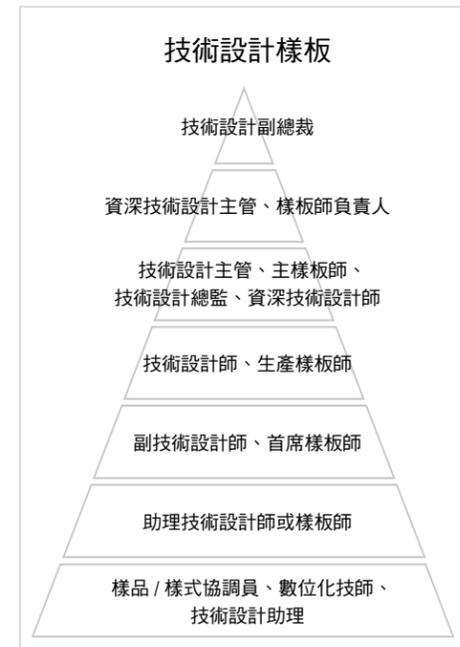
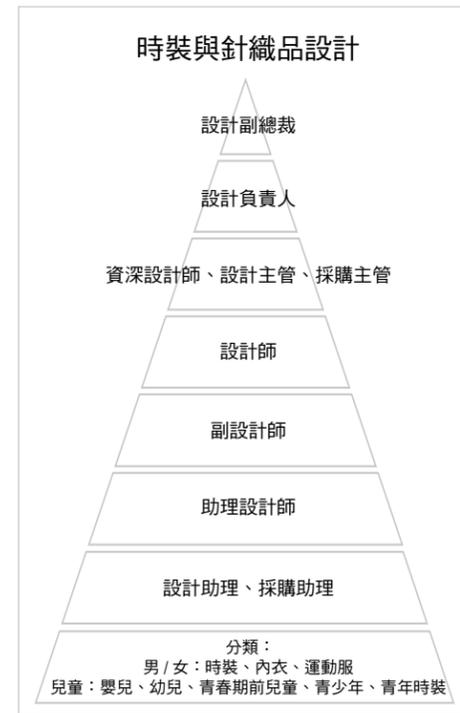
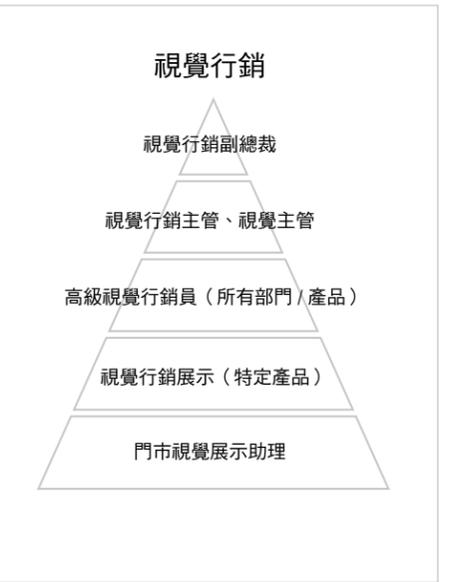
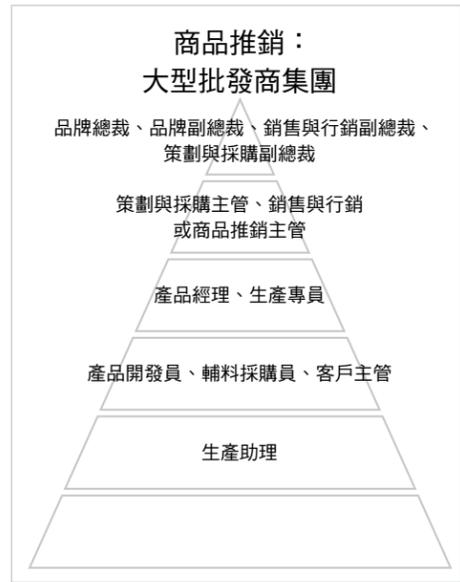
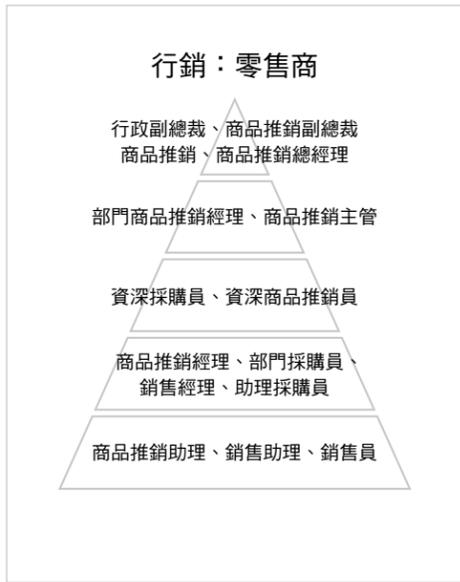
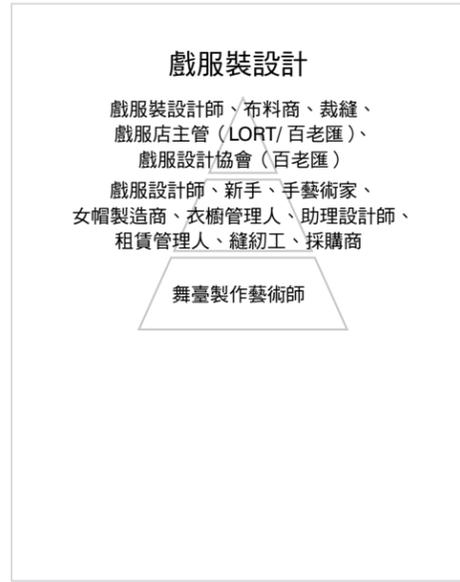
**專業教員：**時裝學院的教師都是在時裝業工作的專業人士。

**《180 Magazine》雜誌：**時裝學院發行《180 Magazine》雜誌，作為時尚新聞和時尚造型學生的溝通平台，學生拍攝照片、採訪設計師、撰寫關於時裝與文化交融的文章。

**SHOP657：**從產品開發到行銷和空間設計，再到銷售，這家商店完全由學生經營，使藝術大學的學生有機會親自感受策展校友和同學作品的體驗。



# 職業方向



# 學位要求

## 時裝副文學學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
主修課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>66 個學分</b>

### AA 時裝核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 111	時裝概論
或 FSH 105	時裝與商品推銷
FSH 274	應用紡織品 1
或 FSH 109	產品開發簡介
FSH 266	電腦在時裝中的應用 1
FSH 276	應用紡織品 2
或 FSH 161	時裝業中的數位技術
FSH 164	時裝縫紉技術
FSH 224	針織品的設計和結構 1
或 FSH 323	時裝趨勢分析
FSH 101	時裝設計 1
或 FSH 101M	時裝設計 1，男裝
或 FSH 299	技術設計作品集
FSH 220	結構 / 立體剪裁 / 平面樣式 1
或 FSH 220M	男裝的結構 / 立體剪裁 / 平面樣式
FSH 102	時裝繪畫 1
或 FSH 209	產品開發 2：高級草圖繪製和產品線開發
FSH 112	時裝繪畫 2
或 FSH 210	時裝生產

### AA 時裝學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低分數為 C- LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通課程

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英文寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

LA 291	設計職業
--------	------

#### 藝術史認知

LA 120	十五世紀及之前的藝術史
LA 121	十九世紀及之前的藝術史

## 時尚新聞學副文學學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
主修課程	9 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>60 個學分</b>

### AA 時尚新聞學必修核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 108	時尚新聞學概論
FSH 111	時裝概論
FSH 118	時裝研究與報導
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 145	時裝行銷 1
FSH 168	時尚媒體數位工具
FSH 184	時尚造型
FSH 218	部落格：內容構思與推廣
FSH 288	時尚特寫與報導
WNM 249	網頁設計 1

### AA 時尚新聞學學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C- LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通課程

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英文寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業與實踐

LA 291	設計職業
--------	------

#### 藝術史認知

LA 120	十五世紀及之前的藝術史
LA 121	十九世紀及之前的藝術史

**時裝行銷副文學學士 [AA]****AA 學分要求**

主修作業	
核心課程	33 個學分
主修課程	9 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>60 個學分</b>

**AA 時裝行銷學位要求**

- 所有核心課程、主修課程最低 C-  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

**時裝推銷副文學學士 [AA]****AA 學分要求**

主修作業	
核心課程	33 個學分
主修課程	9 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>60 個學分</b>

**AA 時裝推銷學位要求**

- 所有核心課程、主修課程最低 C-  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

**AA 時裝行銷核心課程**

FSH 100	時裝繪畫
FSH 105	時裝與商品推銷
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 145	時裝行銷 1
FSH 161	時裝業的數位技術
FSH 213	時裝行銷 2
FSH 215	零售與管理
FSH 323	時裝趨勢分析
FSH 345	品牌行銷
FSH 350	自主品牌產品開發
FSH 385	行銷促銷策略

**普通教育要求****書面溝通課程**

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英文寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

**藝術史認知**

LA 120	十五世紀及之前的藝術史
LA 121	十九世紀及之前的藝術史

**就業溝通與實踐**

LA 291	設計職業
--------	------

**AA 時裝推銷必修核心課程**

FSH 100	時裝繪畫
FSH 105	時裝與商品推銷
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 145	時裝行銷 1
FSH 161	時裝業的數位技術
FSH 210	時裝生產
FSH 215	零售與管理
FSH 250	採購基礎知識
FSH 252	視覺行銷 1
FSH 323	時裝趨勢分析
FSH 350	自主品牌產品開發

**普通教育要求****書面溝通課程**

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英文寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

**藝術史認知**

LA 120	十五世紀及之前的藝術史
LA 121	十九世紀及之前的藝術史

**就業溝通與實踐**

LA 291	設計職業
--------	------

## 時裝產品開發副文學學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
主修課程	9 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>60 個學分</b>

### AA 時裝產品開發學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C-  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作
- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
  - 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

## 時裝造型副文學學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
主修課程	9 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>60 個學分</b>

### AA 時裝造型學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C-  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作
- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
  - 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 時裝產品開發副文學學士核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 105	時裝與商品推銷
FSH 109	產品開發概論
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 145	時裝行銷 1
FSH 161	時裝業中的數位技術
FSH 164	時裝縫紉技術
FSH 209	產品開發 2：高級草圖繪製和產品線開發
FSH 210	時裝生產
FSH 259	產品開發 3：PDM – 生產前
FSH 323	時裝趨勢分析

### 普通教育要求

#### 書面溝通課程

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英文寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 藝術史認知

LA 120	十五世紀及之前的藝術史
LA 121	十九世紀及之前的藝術史

#### 就業溝通與實踐

LA 291	設計職業
--------	------

### AA 時裝造型必修核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 108	時尚新聞學概論
FSH 111	時裝概論
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 164	時裝縫紉技術
FSH 168	時尚媒體數位工具
FSH 184	時尚造型
FSH 188	報導用化妝品和髮型
FSH 284	為時尚造型師拍攝製作
FSH 391	時尚產品造型
PH 103 或 PRO PH510	藝術生數位攝影 數位攝影：拍攝

### 普通教育要求

#### 書面溝通課程

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英文寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 藝術史認知

LA 120	十五世紀及之前的藝術史
LA 121	十九世紀及之前的藝術史

#### 就業溝通與實踐

LA 291	設計職業
--------	------

## 時裝視覺行銷副文學學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
主修課程	9 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>60 個學分</b>

### AA 時裝視覺行銷學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C-  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作
- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
  - 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 時裝視覺行銷核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 105	時裝與商品推銷
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 145	時裝行銷 1
FSH 161	時裝業中的數位技術
FSH 184	時尚造型
FSH 252	視覺行銷 1
FSH 297	視覺行銷：工具與材料
FSH 323	時裝趨勢分析
FSH 377	視覺行銷 2
FSH 397	視覺行銷：人體模型、人體形狀和裝置

### 普通教育要求

#### 書面溝通課程

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 202 英文寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 藝術史認知

- LA 120 十五世紀及之前的藝術史
- LA 121 十九世紀及之前的藝術史

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 設計職業



## 時尚新聞學文學學士 [BA]

### BA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
主修課程	30 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

### BA 時尚新聞學學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C-，  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思維與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識科課程，以滿足通識課程之學分要求。

### BA 時尚新聞學核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 108	時尚新聞學概論
FSH 111	時裝概論
FSH 118	時裝研究與報導
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 145	時裝行銷 1
FSH 168	時尚媒體用數位工具
FSH 184	時尚造型
FSH 218	部落格：內容構思與推廣
FSH 288	時裝特寫文章與敘事
FSH 488	雜誌和數位媒體發佈
WNM 249	網頁設計 1

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英文寫作：敘事
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英文寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

- LA 120 十五世紀及之前的藝術史
- LA 121 十九世紀及之前的藝術史

擇二：

- LA/LAN 117 景觀建築設計調查
- LA/IND 118 工業設計史
- LA 127 世界藝術主題
- LA 128 人體藝術：紋身與身體裝飾史
- LA 129 汽車設計史
- LA/GAM 131 遊戲製作史
- LA 132/ANM 102 動畫史
- LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
- LA/VIS 137 視覺設計史
- LA/LAN 177 前工業時期都市開放空間
- LA 182 電影類型
- LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫
- LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫
- LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德 (Gothic) 時代
- LA 220 美國藝術史
- LA 221 文化環境中的加州藝術
- LA 222 二十世紀藝術
- LA 224 女性、藝術與社會
- LA 226 /IAD 230 傳統室內建築調查
- LA 229/IAD 231 現代室內建築調查
- LA 236/IAD 232 灣區建築研究
- LA 242/GR 242 平面設計史
- LA 243/ILL 310 美國插圖史
- LA/FSH 244 時尚史
- LA/JEM 245 珠寶與金屬工藝史
- LA/FSH 246 紡織品史
- LA 247 版畫歷史與技巧
- LA/FASCU 248 藝術雕塑歷史及理論
- LA 249 文藝復興藝術與思想史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA/LAN 277 後工業時期都市開放空間
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前
- LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年
- LA 283 黑色電影研究
- LA 284 恐怖電影的演變
- LA 319 建築史：現代性
- LA 327 古典世界藝術

- LA 333 中世紀藝術
- LA 361 現代世界藝術家
- LA 382 電影史 3：現代電影
- LA 383 世界電影
- LA 384 被低估的電影
- LA 385 希區考克詳解
- LA 386 探索科幻電影
- LA 387 女性電影導演
- LA 388 亞洲電影研究
- LA 408 數位前的類比：龐克和浪潮電影與音樂
- LA 420 義大利文藝復興藝術
- LA 421 北方文藝復興藝術
- LA 422 義大利巴羅克藝術
- LA 423 荷蘭藝術的黃金時期
- LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索 (Picasso)
- LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術
- LA 464 達達主義與超現實主義研究
- PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計概論
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與轉換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術主題
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 建築規劃與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學
- LA 462 神話和符號的力量

## 戲服設計藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
主修課程	42 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 戲服設計學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C-，  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思維與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識科課程，以滿足通識課程之學分要求。

### BFA 戲服裝設計核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 102	時裝繪畫 1
FSH 112	時裝繪畫 2
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 140	戲服設計概論
FSH 161	時裝業中的數位技術
FSH 164	時裝縫紉技術
FSH 181	電影戲服設計
FSH 182	舞臺服裝設計
FSH 220	結構 / 立體剪裁 / 平面樣式 1
FSH 274	應用紡織品 1
FSH 440	戲服設計作品集

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英文寫作：敘事
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英文寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

- LA 120 十五世紀及之前的藝術史
- LA 121 十九世紀及之前的藝術史

擇二：

- LA/LAN 117 景觀建築設計研究
- LA/IND 118 工業設計史
- LA 127 世界藝術主題
- LA 128 人體藝術：紋身與身體裝飾史
- LA 129 汽車設計史
- LA/GAM 131 遊戲製作史
- LA 132/ANM 102 動畫史
- LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
- LA/VIS 137 視覺設計史
- LA/LAN 177 前工業時期都市開放空間
- LA 182 電影類型
- LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫
- LA/ILL 197 漫畫史：國際與其他漫畫
- LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代
- LA 220 美洲藝術史
- LA 221 文化背景下的加州藝術
- LA 222 二十世紀藝術
- LA 224 女性、藝術與社會
- LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究
- LA 229/IAD 231 現代室內建築研究
- LA 236/IAD 232 灣區建築研究
- LA 242/GR 242 平面設計史
- LA 243/ILL 310 美國插圖史
- LA/FSH 244 時裝史
- LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史
- LA/FSH 246 紡織品史
- LA 247 版畫歷史與技巧
- LA/FASCU 248 藝術雕塑歷史及理論
- LA 249 文藝復興的藝術和思想史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA/LAN 277 後工業時期都市開放空間
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前
- LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年
- LA 283 黑色電影研究
- LA 284 恐怖電影的演變
- LA 319 建築史：現代性
- LA 327 古典世界藝術

- LA 333 中世紀藝術
- LA 361 現代世界藝術家
- LA 382 電影史 3：現代電影
- LA 383 世界電影
- LA 384 被低估的電影
- LA 385 希區考克詳解
- LA 386 探索科幻電影
- LA 387 女性電影導演
- LA 388 亞洲電影研究
- LA 408 數位前的類比：龐克和浪潮電影與音樂
- LA 420 義大利文藝復興藝術
- LA 421 北方文藝復興藝術
- LA 422 義大利巴羅克藝術
- LA 423 荷蘭藝術的黃金時期
- LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索 (Picasso)
- LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術
- LA 464 達達主義與超現實主義研究
- PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計概論
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與轉換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術主題
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 建築規劃與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學
- LA 462 神話和符號的力量

## 時裝藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
主修課程	42 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 時裝學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C-，  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思維與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識科課程，以滿足通識課程之學分要求。

### BFA 時裝核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 101	時裝設計 1
或 FSH 101M	時裝設計 1，男裝
FSH 102	時裝繪畫 1
FSH 111	時裝概論
FSH 112	時裝繪畫 2
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 164	時裝縫紉技術
FSH 220	結構 / 立體剪裁 / 平面樣式 1
或 FSH 220M	男裝的結構 / 立體剪裁 / 平面樣式
FSH 224	針織品的設計和結構 1
或 FSH 124	針織品設計
FSH 266	電腦在時裝中的應用 1
FSH 276	應用紡織品 2
FSH 274	應用紡織品 1
FSH 337	結構 / 立體剪裁 / 平面樣式 5
或 FSH 418	男裝結構 5
或 FSH 456	時裝作品集和電腦輔助設計
或 FSH 473	紡織品作品集

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英文寫作：敘事
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英文寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

- LA 120 十五世紀及之前的藝術史
- LA 121 十九世紀及之前的藝術史

擇二：

- LA/LAN 117 景觀建築設計調查
- LA/IND 118 工業設計史
- LA 127 世界藝術主題
- LA 128 人體藝術：紋身與身體裝飾史
- LA 129 汽車設計史
- LA/GAM 131 遊戲製作史
- LA 132/ANM 102 動畫史
- LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
- LA/VIS 137 視覺設計史
- LA/LAN 177 前工業時期都市開放空間
- LA 182 電影類型
- LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫
- LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫
- LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代
- LA 220 美國藝術史
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 222 二十世紀藝術
- LA 224 女性、藝術與社會
- LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究
- LA 229/IAD 231 現代室內建築研究
- LA 236/IAD 232 灣區建築研究
- LA 242/GR 242 平面設計史
- LA 243/ILL 310 美國插圖史
- LA/FSH 244 時裝史
- LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史
- LA/FSH 246 紡織品史
- LA 247 版畫歷史與技巧
- LA/FASCU 248 藝術雕塑歷史及理論
- LA 249 文藝復興的藝術和思想史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA/LAN 277 後工業時期都市開放空間
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前
- LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年
- LA 283 黑色電影研究
- LA 284 恐怖電影的演變
- LA 319 建築史：現代性
- LA 327 古典世界藝術

- LA 333 中世紀藝術
- LA 361 現代世界藝術家
- LA 382 電影史 3：現代電影
- LA 383 世界電影
- LA 384 被低估的電影
- LA 385 希區考克詳解
- LA 386 探索科幻電影
- LA 387 女性電影導演
- LA 388 亞洲電影研究
- LA 408 數位前的類比：龐克和浪潮電影與音樂
- LA 420 義大利文藝復興藝術
- LA 421 北方文藝復興藝術
- LA 422 義大利巴羅克藝術
- LA 423 荷蘭藝術的黃金時期
- LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索 (Picasso)
- LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術
- LA 464 達達主義與超現實主義研究
- PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計概論
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與轉換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術主題
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 建築規劃與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學
- LA 462 神話和符號的力量

## 時裝行銷藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
主修課程	30 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

### BFA 時裝行銷學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C-，  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思維與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識科課程，以滿足通識課程之學分要求。

### BFA 時裝行銷核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 105	時裝與商品推銷
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 145	時裝行銷 1
FSH 161	時裝業中的數位技術
FSH 213	時裝行銷 2
FSH 215	零售與管理
FSH 323	時裝趨勢分析
FSH 345	品牌行銷
FSH 350	自主品牌產品開發
FSH 385	行銷促銷策略
FSH 390	時裝推銷專業實踐

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英文寫作：敘事
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英文寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

- LA 120 十五世紀及之前的藝術史
- LA 121 十九世紀及之前的藝術史

擇二：

- LA/LAN 117 景觀建築設計調查
- LA/IND 118 工業設計史
- LA 127 世界藝術主題
- LA 128 人體藝術：紋身與身體裝飾史
- LA 129 汽車設計史
- LA/GAM 131 遊戲製作史
- LA 132/ANM 102 動畫史
- LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
- LA/VIS 137 視覺設計史
- LA/LAN 177 前工業時期都市開放空間
- LA 182 電影類型
- LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫
- LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫
- LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代
- LA 220 美國藝術史
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 222 二十世紀藝術
- LA 224 女性、藝術與社會
- LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究
- LA 229/IAD 231 現代室內建築研究
- LA 236/IAD 232 灣區建築研究
- LA 242/GR 242 平面設計史
- LA 243/ILL 310 美國插圖史
- LA/FSH 244 時裝史
- LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史
- LA/FSH 246 紡織品史
- LA 247 版畫歷史與技巧
- LA/FASCU 248 藝術雕塑歷史及理論
- LA 249 文藝復興的藝術和思想史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA/LAN 277 後工業時期都市開放空間
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前
- LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年
- LA 283 黑色電影研究
- LA 284 恐怖電影的演變
- LA 319 建築史：現代性
- LA 327 古典世界藝術

- LA 333 中世紀藝術
- LA 361 現代世界藝術家
- LA 382 電影史 3：現代電影
- LA 383 世界電影
- LA 384 被低估的電影
- LA 385 希區考克詳解
- LA 386 探索科幻電影
- LA 387 女性電影導演
- LA 388 亞洲電影研究
- LA 408 數位前的類比：龐克和浪潮電影與音樂
- LA 420 義大利文藝復興藝術
- LA 421 北方文藝復興藝術
- LA 422 義大利巴羅克藝術
- LA 423 荷蘭藝術的黃金時期
- LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索 (Picasso)
- LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術
- LA 464 達達主義與超現實主義研究
- PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計概論
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與轉換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術主題
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 建築規劃與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學
- LA 462 神話和符號的力量

## 時裝推銷藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
主修課程	30 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

### BFA 時裝推銷學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C-，  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思維與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識科課程，以滿足通識課程之學分要求。

### BFA 時裝推銷核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 105	時裝與商品推銷
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 145	時裝行銷 1
FSH 161	時裝業中的數位技術
FSH 210	時裝生產
FSH 215	零售與管理
FSH 250	採購基礎知識
FSH 252	視覺行銷 I
FSH 323	時裝趨勢分析
FSH 350	自主品牌產品開發
FSH 390	時裝推銷專業實踐

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英文寫作：敘事
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英文寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

- LA 120 十五世紀及之前的藝術史
- LA 121 十九世紀及之前的藝術史

擇二：

- LA/LAN 117 景觀建築設計調查
- LA/IND 118 工業設計史
- LA 127 世界藝術主題
- LA 128 人體藝術：紋身與身體裝飾史
- LA 129 汽車設計史
- LA/GAM 131 遊戲製作史
- LA 132/ANM 102 動畫史
- LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
- LA/VIS 137 視覺設計史
- LA/LAN 177 前工業時期都市開放空間
- LA 182 電影類型
- LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫
- LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫
- LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代
- LA 220 美國藝術史
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 222 二十世紀藝術
- LA 224 女性、藝術與社會
- LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究
- LA 229/IAD 231 現代室內建築研究
- LA 236/IAD 232 灣區建築研究
- LA 242/GR 242 平面設計史
- LA 243/ILL 310 美國插圖史
- LA/FSH 244 時裝史
- LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史
- LA/FSH 246 紡織品史
- LA 247 版畫歷史與技巧
- LA/FASCU 248 藝術雕塑歷史及理論
- LA 249 文藝復興的藝術和思想史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA/LAN 277 後工業時期都市開放空間
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前
- LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年
- LA 283 黑色電影研究
- LA 284 恐怖電影的演變
- LA 319 建築史：現代性
- LA 327 古典世界藝術

- LA 333 中世紀藝術
- LA 361 現代世界藝術家
- LA 382 電影史 3：現代電影
- LA 383 世界電影
- LA 384 被低估的電影
- LA 385 希區考克詳解
- LA 386 探索科幻電影
- LA 387 女性電影導演
- LA 388 亞洲電影研究
- LA 408 數位前的類比：龐克和浪潮電影與音樂
- LA 420 義大利文藝復興藝術
- LA 421 北方文藝復興藝術
- LA 422 義大利巴羅克藝術
- LA 423 荷蘭藝術的黃金時期
- LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索 (Picasso)
- LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術
- LA 464 達達主義與超現實主義研究
- PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計概論
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與轉換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術主題
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 建築規劃與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學
- LA 462 神話和符號的力量

## 時裝產品開發藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
主修課程	30 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

### BFA 時裝產品開發學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C-，  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思維與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識科課程，以滿足通識課程之學分要求。

### BFA 時裝產品開發核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 105	時裝與商品推銷
FSH 109	產品開發概論
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 145	時裝行銷 1
FSH 161	時裝業中的數位技術
FSH 164	時裝縫紉技術
FSH 209	產品開發 2：高級草圖繪製和產品線開發
FSH 210	時裝生產
FSH 259	產品開發 3：PDM – 生產前
FSH 323	時裝趨勢分析
FSH 390	時裝推銷專業實踐

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英文寫作：敘事
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英文寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

- LA 120 十五世紀及之前的藝術史
- LA 121 十九世紀及之前的藝術史

擇二：

- LA/LAN 117 景觀建築設計調查
- LA/IND 118 工業設計史
- LA 127 世界藝術主題
- LA 128 人體藝術：紋身與身體裝飾史
- LA 129 汽車設計史
- LA/GAM 131 遊戲製作史
- LA 132/ANM 102 動畫史
- LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
- LA/VIS 137 視覺設計史
- LA/LAN 177 前工業時期都市開放空間
- LA 182 電影類型
- LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫
- LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫
- LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代
- LA 220 美國藝術史
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 222 二十世紀藝術
- LA 224 女性、藝術與社會
- LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究
- LA 229/IAD 231 現代室內建築研究
- LA 236/IAD 232 灣區建築研究
- LA 242/GR 242 平面設計史
- LA 243/ILL 310 美國插圖史
- LA/FSH 244 時裝史
- LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史
- LA/FSH 246 紡織品史
- LA 247 版畫歷史與技巧
- LA/FASCU 248 藝術雕塑歷史及理論
- LA 249 文藝復興的藝術和思想史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA/LAN 277 後工業時期都市開放空間
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前
- LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年
- LA 283 黑色電影研究
- LA 284 恐怖電影的演變
- LA 319 建築史：現代性
- LA 327 古典世界藝術

- LA 333 中世紀藝術
- LA 361 現代世界藝術家
- LA 382 電影史 3：現代電影
- LA 383 世界電影
- LA 384 被低估的電影
- LA 385 希區考克詳解
- LA 386 探索科幻電影
- LA 387 女性電影導演
- LA 388 亞洲電影研究
- LA 408 數位前的類比：龐克和浪潮電影與音樂
- LA 420 義大利文藝復興藝術
- LA 421 北方文藝復興藝術
- LA 422 義大利巴羅克藝術
- LA 423 荷蘭藝術的黃金時期
- LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索 (Picasso)
- LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術
- LA 464 達達主義與超現實主義研究
- PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計概論
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與轉換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術主題
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 建築規劃與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學
- LA 462 神話和符號的力量

## 時裝造型藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
主修課程	30 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

### BFA 時裝造型學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C-，  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思維與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識科課程，以滿足通識課程之學分要求。

### BFA 時裝造型核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 108	時尚新聞學概論
FSH 111	時裝概論
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 164	時裝縫紉技術
FSH 168	時尚媒體數位工具
FSH 184	時尚造型
FSH 188	報刊用化妝品和髮型
FSH 284	造型師拍照創作
FSH 391	時裝產品時尚造型
FSH 478	報刊用造型
PH 103	藝術家數位攝影
或 PRO PH510	數位攝影：拍攝

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英文寫作：敘事
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英文寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

- LA 120 十五世紀及之前的藝術史
- LA 121 十九世紀及之前的藝術史

擇二：

- LA/LAN 117 景觀建築設計調查
- LA/IND 118 工業設計史
- LA 127 世界藝術主題
- LA 128 人體藝術：紋身與身體裝飾史
- LA 129 汽車設計史
- LA/GAM 131 遊戲製作史
- LA 132/ANM 102 動畫史
- LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
- LA/VIS 137 視覺設計史
- LA/LAN 177 前工業時期都市開放空間
- LA 182 電影類型
- LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫
- LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫
- LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代
- LA 220 美國藝術史
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 222 二十世紀藝術
- LA 224 女性、藝術與社會
- LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究
- LA 229/IAD 231 現代室內建築研究
- LA 236/IAD 232 灣區建築研究
- LA 242/GR 242 平面設計史
- LA 243/ILL 310 美國插圖史
- LA/FSH 244 時裝史
- LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史
- LA/FSH 246 紡織品史
- LA 247 版畫歷史與技巧
- LA/FASCU 248 藝術雕塑歷史及理論
- LA 249 文藝復興的藝術和思想史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA/LAN 277 後工業時期都市開放空間
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前
- LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年
- LA 283 黑色電影研究
- LA 284 恐怖電影的演變
- LA 319 建築史：現代性
- LA 327 古典世界藝術

- LA 333 中世紀藝術
- LA 361 現代世界藝術家
- LA 382 電影史 3：現代電影
- LA 383 世界電影
- LA 384 被低估的電影
- LA 385 希區考克詳解
- LA 386 探索科幻電影
- LA 387 女性電影導演
- LA 388 亞洲電影研究
- LA 408 數位前的類比：龐克和浪潮電影與音樂
- LA 420 義大利文藝復興藝術
- LA 421 北方文藝復興藝術
- LA 422 義大利巴羅克藝術
- LA 423 荷蘭藝術的黃金時期
- LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索 (Picasso)
- LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術
- LA 464 達達主義與超現實主義研究
- PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計概論
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與轉換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術主題
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 建築規劃與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學
- LA 462 神話和符號的力量

## 時裝視覺行銷藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
主修課程	30 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

### BFA 時裝視覺行銷學位要求

- 所有核心課程、主修課程最低 C-，  
LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思維與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識科課程，以滿足通識課程之學分要求。

### BFA 時裝視覺行銷核心課程

FSH 100	時裝繪畫
FSH 105	時裝與商品推銷
FSH 120	時裝的色彩概念
FSH 145	時裝行銷 1
FSH 161	時裝業中的數位技術
FSH 184	時尚造型
FSH 252	視覺行銷 1
FSH 297	視覺行銷：工具與材料
FSH 323	時裝趨勢分析
FSH 377	視覺行銷 2
FSH 390	時裝推銷專業實踐
FSH 397	視覺行銷：人體模型、結構和裝置

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英文寫作：敘事
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英文寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

- LA 120 十五世紀及之前的藝術史
- LA 121 十九世紀及之前的藝術史

擇二：

- LA/LAN 117 景觀建築設計調查
- LA/IND 118 工業設計史
- LA 127 世界藝術主題
- LA 128 人體藝術：紋身與身體裝飾史
- LA 129 汽車設計史
- LA/GAM 131 遊戲製作史
- LA 132/ANM 102 動畫史
- LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
- LA/VIS 137 視覺設計史
- LA/LAN 177 前工業時期都市開放空間
- LA 182 電影類型
- LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫
- LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫
- LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代
- LA 220 美國藝術史
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 222 二十世紀藝術
- LA 224 女性、藝術與社會
- LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究
- LA 229/IAD 231 現代室內建築研究
- LA 236/IAD 232 灣區建築研究
- LA 242/GR 242 平面設計史
- LA 243/ILL 310 美國插圖史
- LA/FSH 244 時裝史
- LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史
- LA/FSH 246 紡織品史
- LA 247 版畫歷史與技巧
- LA/FASCU 248 藝術雕塑歷史及理論
- LA 249 文藝復興的藝術和思想史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯的藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA/LAN 277 後工業時期都市開放空間
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前
- LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年
- LA 283 黑色電影研究
- LA 284 恐怖電影的演變
- LA 319 建築史：現代性
- LA 327 古典世界藝術

- LA 333 中世紀藝術
- LA 361 現代世界藝術家
- LA 382 電影史 3：現代電影
- LA 383 世界電影
- LA 384 被低估的電影
- LA 385 希區考克詳解
- LA 386 探索科幻電影
- LA 387 女性電影導演
- LA 388 亞洲電影研究
- LA 408 數位前的類比：龐克和浪潮電影與音樂
- LA 420 義大利文藝復興藝術
- LA 421 北方文藝復興藝術
- LA 422 義大利巴羅克藝術
- LA 423 荷蘭藝術的黃金時期
- LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索 (Picasso)
- LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術
- LA 464 達達主義與超現實主義研究
- PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計概論
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與轉換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術主題
- LA 221 文化環境下的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 建築規劃與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學
- LA 462 神話和符號的力量

## 時裝專業證書

### 專業證書要求

主修核心課程 (按照 BFA 核心課程)	36 個學分
主修課程	42 個學分
+ 廣告	24 個學分
+ 選修課程	12 個學分
+ 藝術史	6 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

- 最低 2.0 GPA
- 全部核心課程以及主修課程最低 C-



**戲服設計文學碩士 [MA]****MA 學分要求**

主修課程	30 個學分
+ 研究生通識課程	6 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

**MA 戲服設計學位要求**

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 36 個必修學分的最低分數為 C

**時裝設計文學碩士 [MA]  
(時裝設計方向)****MA 學分要求**

專業課程	30 個學分
+ 研究生通識課程	6 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

**MA 時裝學位要求 (時裝設計方向)**

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 36 個必修學分的最低分數為 C

**MA 戲服設計必修專業課程**

FSH 601	三維設計 1
FSH 640	時裝繪畫
FSH 643	時裝中的數位技術
FSH 661	戲服設計 1
FSH 662	戲服設計 2
FSH 651	時裝結構
或 JEM 610	設計與布料
FSH 663	戲服設計 3
FSH 664	戲服設計 4
FSH 671	戲服結構 1
FSH 676	戲服草圖

**MA 戲服設計研究生通識課程要求**

GLA 613	二十世紀時裝藝術史
GLA 671	時裝專業實踐與溝通

**MA 時裝必修專業課程 (時裝設計方向)**

FSH 600	時裝設計 1
FSH 601	三維設計 1
FSH 602	時裝設計 2
FSH 603	三維設計 2
FSH 610	應用紡織品 1
FSH 620	針織品的設計和結構 1
FSH 640	時裝繪畫
FSH 643	時裝中的數位技術
或 JEM 610	設計與布料
FSH 650	時裝設計概論
FSH 651	時裝結構

**MA 時裝研究生通識課程要求 (時裝設計方向)**

GLA 613	二十世紀時裝藝術史
GLA 671	時裝專業實踐與溝通

## 時尚新聞學文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

主修課程	27 個學分
+ 指導研究	6 個學分
+ 選修課程*	6 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>總計</b>	<b>42 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MA 時尚新聞學學位要求

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 42 個必修學分的最低分數為 C

### MA 時尚新聞學必修核心課程

COM 602	多媒體溝通編輯概論
FSH 617	時尚新聞學基礎知識
FSH 619	時尚新聞學的發展與當前爭議
FSH 626	數位與平面雜誌的出版
FSH 627	寫作、研究與報導特寫
FSH 628	社交與行動報導
FSH 629	時裝造型
FSH 630	時裝行銷策略

### MA 時裝研究生通識課程要求

#### 跨文化理解

GLA 619	現代美國戲劇的文化與認同
---------	--------------

## 時裝推銷文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

主修課程	33 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 時裝推銷必修專業課程

FSH 630	時裝行銷策略
FSH 631	商品推銷原則
FSH 632	趨勢分析和產品開發
FSH 633	零售管理與經營
FSH 634	紡織品及其他原材料
FSH 635	制定具有競爭力的策略
FSH 637	產品採購和分類計畫
FSH 643	時裝中的數位技術
FSH 649	時裝創業：策略品牌管理
FSH 657	線上零售
FSH 675	視覺行銷：形象與品牌

### MA 時裝推銷學位要求

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 36 個必修學分的最低分數為 C

### MA 時裝陳列研究生通識課程要求

GLA 613	二十世紀時裝藝術史
---------	-----------

## 戲服設計藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

主修課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修課程*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 戲服設計學位要求

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 63 個必修學分的最低分數為 C

### MFA 戲服設計研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 613 二十世紀時裝藝術史

#### 跨文化理解

擇一：

- GLA 603 人類學：體驗文化  
 GLA 606 跨越界限：全球社會的藝術與文化  
 GLA 611 文化敘事  
 GLA 617 現代世界的神話  
 GLA 619 現代美國戲劇的文化與認同  
 GLA 627 全球化世界的工業設計  
 GLA 903 研究生歐洲研討班

#### 專業實踐與溝通

GLA 671 時裝專業實踐與溝通

### MFA 戲服設計必修專業課程

FSH 601	三維設計 1
FSH 629	造型概論
FSH 640	時裝繪畫
FSH 661	戲服設計 1
FSH 662	戲服設計 2
FSH 663	戲服設計 3
FSH 664	戲服設計 4
FSH 671	戲服結構 1
FSH 676	戲服草圖

## 時裝藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

主修課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修課程*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 時裝必修專業課程

FSH 600A	時裝設計
FSH 601A	三維設計 1
FSH 602	時裝設計 2
FSH 603	三維設計 2
FSH 604	時裝設計 3
FSH 605	三維設計 3
FSH 609	時裝中的數位設計
FSH 606	時裝設計 4
FSH 607	4D 設計 3

### MFA 時裝藝術碩士必修專業課程 – 時裝設計

FSH 600	時裝設計 1
FSH 601	三維設計 1
FSH 602	時裝設計 2
FSH 603	三維設計 2
FSH 604	時裝設計 3
FSH 605	三維設計 3
FSH 606	時裝設計 4
FSH 607	三維設計 4
FSH 609	時裝中的數位設計

### MFA 時裝必修專業課程 – 時裝針織品

FSH 600	時裝設計 1
FSH 602	時裝設計 2
FSH 604	時裝設計 3
FSH 606	時裝設計 4
FSH 609	時裝中的數位設計
FSH 620	針織品的設計和結構 1
FSH 621	針織品的設計和結構 2
FSH 622	針織品的設計和結構 3
FSH 623	針織品的設計和結構 4

### MFA 時裝學位要求

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 63 個必修學分的最低分數為 C

### MFA 時裝必修專業課程 – 時裝紡織品

FSH 600	時裝設計 1
FSH 602	時裝設計 2
FSH 604	時裝設計 3
FSH 606	時裝設計 4
FSH 609	時裝中的數位設計
FSH 610	應用紡織品 1
FSH 611	應用紡織品 2
FSH 612	應用紡織品 3
FSH 613	應用紡織品 4

### MFA 時裝必修專業課程 – 時裝推銷

FSH 630	時裝行銷策略
FSH 631	商品推銷原則
FSH 632	趨勢分析和產品開發
或 FSH 638	產品線開發 – 合作流程
FSH 634	紡織品及其他原材料
FSH 635	制定具有競爭力的策略
FSH 637	產品採購和分類計畫
FSH 643	時裝中的數位技術
FSH 649	時裝創業：策略品牌管理
FSH 633	零售管理與經營
FSH 675	視覺行銷：形象與品牌

**MFA 時裝研究生通識課程要求****藝術史認知和美學感性**

GLA 613 二十世紀時裝藝術史

**跨文化理解**

擇一：

GLA 603 人類學：體驗文化

GLA 606 跨越界限：全球社會中的藝術與文化

GLA 611 文化敘事

GLA 617 現代世界的神話

GLA 619 現代美國戲劇的文化與認同

GLA 627 全球化世界的工業設計

GLA 903 研究生歐洲研討班

**專業實踐與溝通**

GLA 671 時裝專業實踐與溝通

**時裝行銷與品牌管理  
藝術碩士 [MFA]****MFA 學分要求**

主修課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修課程*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分

<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>
-----------	---------------

\*必須經系主任核准

**MFA 時裝行銷與品牌管理學位要求**

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 63 個必修學分的最低分數為 C

**MFA 時裝行銷與品牌管理必修專業課程**

FSH 630	時裝行銷策略
FSH 635	制定具有競爭力的策略
FSH 643	時裝中的數位技術
FSH 649	時裝創業：策略品牌管理
FSH 652	全球時裝消費者趨勢
FSH 653	產品管理與供應鏈
FSH 654	整合時裝行銷傳播策略
FSH 655	數位行銷和社交媒體
FSH 658	全球行銷和新興市場

**MFA 時裝行銷與品牌管理研究生通識課程要求****藝術史認知和美學感性**

GLA 613 二十世紀時裝藝術史

**跨文化理解**

擇一：

GLA 603 人類學：體驗文化

GLA 606 跨越界限：全球社會的藝術與文化

GLA 611 文化敘事

GLA 617 現代世界的神話

GLA 619 現代美國戲劇的文化與認同

GLA 627 全球化世界的工業設計

GLA 903 研究生歐洲研討班

**專業實踐與溝通**

GLA 671 時裝專業實踐與溝通

## 時裝推銷與管理藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

主修課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修課程*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 時裝推銷與管理學位要求

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 63 個必修學分的最低分數為 C

### MFA 時裝推銷與管理研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 613 二十世紀時裝藝術史

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603 人類學：體驗文化  
 GLA 606 跨越界限：全球社會的藝術與文化  
 GLA 611 文化敘事  
 GLA 617 現代世界的神話  
 GLA 619 現代美國戲劇的文化與認同  
 GLA 627 全球化世界的工業設計  
 GLA 903 研究生歐洲研討班

#### 專業實踐與溝通

GLA 671 時裝專業實踐與溝通

## 時裝產品開發藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

主修課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修課程*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 時裝產品開發必修專業課程

FSH 616 時裝動態  
 FSH 632 趨勢分析和產品開發  
 FSH 634 紡織品及其他原材料  
 FSH 638 產品線開發  
 FSH 643 時裝中的數位技術  
 或 WNM 600 數位應用  
 FSH 650 時裝設計概論  
 FSH 651 時裝結構  
 FSH 683 電腦化產品開發  
 FSH 685 產品生產與採購  
 或 FSH 637 產品採購

### MFA 時裝產品開發學位要求

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 63 個必修學分的最低分數為 C

### MFA 時裝產品開發研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 613 二十世紀時裝藝術史

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603 人類學：體驗文化  
 GLA 606 跨越界限：全球社會的藝術與文化  
 GLA 611 文化敘事  
 GLA 617 現代世界的神話  
 GLA 619 現代美國戲劇的文化與認同  
 GLA 627 全球化世界的工業設計  
 GLA 903 研究生歐洲研討班

#### 專業實踐與溝通

GLA 671 時裝專業實踐與溝通

## 大學部課程

### FSH 100 時裝繪畫

本課程向學生介紹繪畫的基本原則，包括材料的使用、準備和技巧。學生將採用輪廓線條繪製各種對象，包括物體、內景、外景和裸體。將涵蓋形狀與輪廓、正負空間以及透視。強調比例精準。本課程的現場班作業要求必須參加三小時的繪畫工作室。

### FSH 101 時裝設計 1

本課程闡述時裝設計過程的基礎知識，從發展構思到編輯和平衡一個設計系列。學生需認真學習精選主題，以培養開發視覺研究的技能、確定設計要素、詮釋並表達自己的理念。

### FSH 101 時裝設計 1，男裝

本課程講授男裝設計過程的基礎知識，涉及從開發到編輯和平衡一個設計系列的整個過程。學生需認真學習精選主題，以培養開發視覺研究的技能、確定設計要素、詮釋並表達自己的理念。

### FSH 102 時裝繪畫 1

本課程進一步加深學生對裸體的認識，並闡述繪製著裝人體的基礎知識。學生將繪製各種人物，探索使用不同的材料，包括粉彩筆、彩色鉛筆、墨水筆和水彩。強調前縮透視、形狀、節奏結構和比例精準。本課程的現場班作業要求必須參加三小時的繪畫工作室。

### FSH 105 時裝與商品推銷

本課程介紹時裝業概況，向學生闡述時裝零售與批發推銷、時裝材質、時裝生產商和時裝市場的概念。

### FSH 108 時尚新聞學簡介

本課程向學生闡述如何為雜誌、報紙、電視和時裝業公關媒體撰寫時裝評論。學生將掌握採訪與報導技巧，並學習如何撰寫評論文章和介紹。課程將側重於新聞看點的重要性和新聞稿的處理方法。

### FSH 109 產品開發簡介

本課程將向學生介紹產品開發。學生將在研究現有品牌的基礎上提出新產品創意，從事趨勢研究，建立故事板，繪製平面圖，建議新產品。課題將包括消費者市場、制裝、供應鏈內的角色與職責、產品開發以及時尚產品分類。

### FSH 111 時尚簡介

本課程將向學生介紹時尚行業的各個方面。課題將包括時裝、紡織品和針織品設計。同時還將討論商品推銷各個方面。學生將透過親自參與時裝設計專案，瞭解整個時裝運轉週期。

### FSH 112 時裝繪畫 2

本課程進一步加深學生對著裝人體和構圖的認識。學生將透過運用多種常規和非常規材料，掌握著裝人體的構圖與設計。還將強調燈箱的使用、構圖原理和設計。本課程的現場班作業要求必須參加三小時的繪畫工作室。

### FSH 114 時裝人體和呈現技巧

本課程教授時裝人體的開發與利用，以輔助進行時裝設計溝通。學生將探索各種繪畫材料，強化視覺表現力。本課程十分強調時裝的視覺語言。

### FSH 114M 男裝的時裝人體和呈現技巧

本課程將專門探討男裝的布料、立體剪裁、質地、顏色、情態和姿態，並將進一步提升學生的繪畫技巧。本課程側重繪製作速寫及建立時裝比例，學生將遵循行業標準。

### FSH 118 時尚研究與報導

本課程是實踐性新聞工作室，向學生傳授有效時尚新聞的基本報導與文字技巧。學生將學習、實際運用各種報導類型的研究策略、事實核查、擬稿和審稿技巧。學生將完成作業，以鍛煉自己的新聞工作者素養。

### FSH 119 布料和纖維技術

將向學生闡述紡織品的基本特性，以及紡織品與性能和最終用途之間的關聯。課程包括對紡織品樣本進行實際分析。

### FSH 120 時裝的色彩概念

本課程重點闡述色彩理論及其在時裝業的應用。透過觀察產品集、布料和我們身邊的日常世界，對色彩主題、比例和色彩對身體與心理的影響進行分析。

### FSH 124 針織品設計

學生將對什麼是針織品以及針織品設計師在時裝業運作獲得基本認識。將傳授手工編織基本技法。學生將運用這些技法製作樣品，繪製時裝設計草圖。學生還會研究當前的針織品趨勢。

### FSH 125 紡織品設計

闡述工業用與家用紡織品設計的各種方法與技巧。學生將掌握如何構思設計和運用紡織品技法。

### FSH 135 時裝中的平面設計

本課程幫助學生理解製圖和平面設計以及它們與時裝之間的關係。學生將能更好地掌控自己的服裝，在設計中更加靈活自如，使自己適應更多的職業機會。將向學生傳授攝影和數位成像等不同媒介。

### FSH 140 戲服設計概論

學生將在本課程中學習戲服設計師所需的基本結構體系、術語和工具。學生還將學習如何對特定角色組進行研究與設計。學生將練習為舞臺改裝和操縱服裝的各種竅門與技巧。

### FSH 145 時裝行銷 1

本課程闡述行銷理論與實踐，因為它們與時裝界有關聯。課題將包括確定消費者所想、為消費者構思、生產、促銷和運送新時裝產品與服務的現行做法。學生將針對行業具體的作業與項目，甄別時裝行銷策略，運用基本的時裝行銷研究技巧。

### FSH 161 用於時裝業的數位技術

本課程向學生介紹用於透過視覺手段傳播資訊的行業標準軟體。將採用作業形式介紹時裝產生線佈局、概念板和詳細的再製作規範。課程將強調計畫之間的流暢進行。

### FSH 164 時裝縫紉技術

學生將在本課程中對剪裁與縫紉技能有基本瞭解，以便為進軍服裝業做好準備。學生將學習織物中的手工完成技術和機器縫紉技術，並運用這些技術。學生將建立筆記本，記錄自己新學到的技能。

### FSH 168 用於時尚媒體的數位工具

學生將在本課程中學習如何在作時尚新聞時圖文並茂。將採用討論與作業形式，讓學生掌握優秀設計的基本要素以及如何為時裝編匯介紹和時裝畫冊打造成功設計。

### FSH 181 電影戲服設計

學生在本課程中將學習如何透過創造情緒板、色彩故事和插圖，給腳本分鏡，並透過服裝塑造人物身份。學生還將學習如何為演員製作「形象冊」，並掌握戲服設計的基本技能。

### FSH 182 舞臺服裝的設計

本課程將向學生介紹服裝設計流程，包括研究、劇本分析、服裝的時代與風格、解決設計問題和進行製作。學生將更深入地瞭解舞臺服裝設計，並完成自己的作品集。

### FSH 184 時尚造型

時尚造型是創作時尚意象，以傳遞設計師或品牌的資訊。本課程提供了造型作品集的基礎知識，學生可以親自實踐，發展理念，並為攝影整合出引人入勝的外裝。課程內容將涵蓋時裝文化，與模特兒、攝影師和化妝師合作等。

### FSH 188 用於報導的化妝和髮型

學生將在本課程中掌握報導攝影中的化妝藝術和髮型的基本知識。透過親身實踐專案，學生將能夠掌握多項化妝與髮型技法，並在期末透過設計美妝攝影綜合運用這些技能。

### FSH 190 繡繡串珠 1

本課程向學生介紹串珠應用於時裝設計的歷史。學生將透過實踐學習繡繡串珠的技能。學生將使用不同種類的珠子和亮片以及各種技法完成樣品和專案，並將串珠圖案縫綴到服裝上。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### FSH 192 繡繡串珠 2

學生將從繡繡串珠的基本知識學習新針法，既可用於緞面又縫牢珠子。另一種針法將用於織物貼花布料，最後的縫綴針法將營造立體效果，增加圖案的縱深和質地。

### FSH 194 表面刺繡 1

這一基礎課程從歷史角度闡述刺繡藝術，同時傳授運用於當代時裝所需的工具與技巧。將向學生介紹棉線、人造絲線、繩絨線和羊毛線的傳統手工刺繡針法，以及運用於各種時裝布料的方法。

### FSH 196 表面刺繡 2

學生將在本課程中進一步掌握表面刺繡技能，包括立體緞帶和繩絨線、日本平針和擰繞絲線針法、凸起金色金屬線刺繡以及玫瑰蒙特石、寶石和水鑽的其他縫綴方法。

### FSH 201 回收物品

本課程涵蓋仿大理石紋、金銀箔以及鏤花範本的設計、生產與應用。學生將重點學習在門、桌子、座椅、箱子、框架、珠子或任何其他木品表面等回收物品上進行二次表面處理。學生將充分運用自己的創造力，創造一次性重新上漆、改變用途、重新設計的物品。

### FSH 209 產品開發 2：高級草圖繪製和產品線開發

本課程重點闡述產品線開發平面草圖、生產線表單和技術規範單。學生將掌握繪製服裝與配飾行業標準草圖所需的技能。

### FSH 210 時裝生產

學生探索服裝生產領域，包括製造、採購、控制、計畫、成本、資源配置和可行性。專案包括追蹤產品從設計概念到將產品交付給零售商的整個過程。

### FSH 213 時裝行銷 2

本課程透過實際案例學習和重點研究時裝消費者偏好的項目，闡述在時裝行銷過程中的應用。本課程將概述將時裝品牌推向市場的完整行銷方案的所有要素。

### FSH 215 零售與管理

本課程向學生介紹商業管理的基本要素。課題包括組織、控制、計畫、決策、領導力、培訓、溝通和職業道德。學生透過實際案例學習，學會將這些概念應用到實際的商業場景中。

### FSH 218 部落格：內容構思與推廣

部落格與 Facebook 和 Twitter 等社交媒體工具一起構成了現代媒體與行銷領域的組成部分。本課程旨在定義術語，分析成功經營部落格的各要素，提供實際經驗，以使您作為藝術專業人員構思、製作、行銷自己的網路部落格。

### FSH 220 結構 / 立體剪裁 / 平面樣式 1

本課程對設計工作室進行概述。將闡述進行平面樣式草圖和在人體模型上立體剪裁的基本原則。向學生介紹如何對服裝進行紙樣剪裁以及如何使服裝達到當今時尚界的商業標準。

### FSH 220 男裝的結構 / 立體剪裁 / 平面樣式

這是以男裝為主的製作和樣板的入門課程。它將強化學生在樣板和製作技巧方面的行業知識。學生將掌握如何剪裁和製作男士的基本紙樣，並運用棉布和專業縫紉技術，從這些紙樣中創造更多的輪廓。

### FSH 221 時裝設計 2

學生將繼續發展設計技能。課程重點在於學生要將創意設計想法透過規格圖紙（紙樣）以及全彩色插圖表現出來的能力。側重製作布料、體現顏色以及分析當今設計趨勢。

### FSH 224 針織品的設計和結構 1

本課程將向學生介紹針織品設計的基礎知識。學生將利用單針床織機獲得實際操作的技術經驗。他們將體驗實際專案，重點是利用具有創意的彩色圖案、不同品質的紗線和基本造型技術，進行布料設計和基本製作。

### FSH 229 電腦化產品設計

學生將進行電腦化設計，並利用行業標準軟體製作平面樣式。學生將結合運用軟體的多種功能，運用圖片和顏色創造、修改、儲存和表達設計作品。

### FSH 230 結構 / 立體剪裁 / 平面樣式 2

在這門中級課程中，學生將提升自己的樣式剪裁技能，進一步培養自己的構造能力。學生將構造一系列服裝，包括洋裝、長褲和襯衫。將重點強調樣式製作行業標準和適用於工業縫紉設備的構造技術。

### FSH 240 古典芭蕾舞短裙：簡介

本課程將向學生概述古典和浪漫芭蕾舞短裙。學生將學習芭蕾舞短裙的歷史，並由頭至尾構造一款古典芭蕾舞短裙，包括腰帶、短褲、荷葉邊、布金屬線、裙摺、裙身和上身。

### FSH 241 電影戲服的製作

本課程將透過與電影系和時裝系的合作，設計並製作一部影片。學生將與導演合作設計戲服，並且用在電影中。學生將為每個角色設計戲服，為演員試穿，並在拍攝時著裝。

### FSH 242 戲服的製作

在本課程中，學生將為電影劇本或劇院製作原創戲服。學生將在紙上進行設計，再將設計運用到三維中，並提供適當的設計圖。學生還將學習製作過程，體驗戲服設計師與演員、導演及其他設計師之間的合作。

### FSH 244 時裝史

本課程追溯從古代到二十世紀作為時裝與設計起源的西方服裝傳統。學生將從探究西方美學理念開始，繼續專門針對時裝復興主要領域的學習：古典、異域、鄉村和浪漫風格。

### FSH 245 行銷：美容產品

本課程將向學生講授如何運用時尚行銷知識制定美容產品行銷策略。學生將能夠制定行銷方案，包括產品開發、公關和情緒品牌經行銷。學生將結合運用美容推銷課程知識制定行銷方案。

### FSH 246 紡織史

本研究性課程對紡織進行從史前到當代的考察，介紹亞洲、非洲和美國的傳統紡織品以及西方紡織品的設計與製造，重點闡述十九世紀末和二十世紀初的設計運動。課程也探討紡織品在室內裝潢、服裝、汽車和工業中的應用。

### FSH 250 採購基礎知識

學生將學習不同類型商品推銷機構內零售採購流程的基礎知識。課程將向學生介紹商品推銷方案、開放購買和獲利要素。要求具備基本數學能力。

### FSH 252 視覺行銷 1

本課程向學生闡述視覺行銷的諸多因素及零售機構目前所用的展示。向學生介紹多種視覺工具，包括裝置、人體模型、標識、燈光和道具。

### FSH 257 配飾設計：珠寶

在本課程中，學生將透過對配飾與物品的觀察，著重學習配飾對身體的裝飾。學生將掌握配飾形狀與結構方面的知識，並學習如何整理想法與靈感。

### FSH 258 配飾設計：手提袋和小型皮具

本課程對整個時裝史中的配飾進行概述，並向學生介紹手提袋和小型皮具行業中的主要產品。課程還將探討配飾的動態與原則。學生將學習如何透過初始視覺研究和工作原型，開發手提袋及其他相關配飾系列。

### FSH 259 產品開發 3：PDM – 生產前

在本課程中，學生將著重學習服裝原型的開發流程和生產前的審批流程。課程將闡述先進生產線的開發，包括成本與製作。將介紹基於網路的 PDM 系統，以追蹤產品規格、生產包裝和材料清單。

### FSH 262 時裝設計 3

本課程將重點闡述設計理念。學生將培養自己的繪畫風格、設計和表現技能，以展示自己的個人觀點。學生將掌握時裝業的知識，學習定價點原則，瞭解國內和國際市場。

### FSH 266 電腦在時裝中的應用 1

本課程探討利用電腦繪製時裝插圖的技術，以繪製時裝繪畫、平面草圖、速寫、迷你形體、規格圖、簡報和故事板。

### FSH 267 男裝時裝設計 2

學生將參與精選專案，旨在進行研究、提出概念和開發男裝市場創新設計。學生將在紙上創作二維男裝系列，同時學習表達技巧，在工作中樹立自信。

### FSH 268 男裝結構 2

在本課程中，學生將製作男裝基本塊，用於各種設計好的成衣中，為今後的所有男裝課程奠定基礎。課程將講授繪圖和製作的原則，以使生產出的服裝達到行業標準。

### FSH 269 產品線開發

本課程讓學生參與產品線開發合作流程。學生將參與為時一學期的案例研究，以親自體驗開發時裝系列的所有必要部分。

### FSH 274 應用紡織品 1

本課程概述用於傢俱和時裝的紡織品業。學生將學習絲網印染和熱轉印技術。學生還將瞭解在紡織品業成功發展事業的機會。

### FSH 276 應用紡織品 2

在本課程中，學生將進一步加深對布料和印染技術的理解。課程將講授各種先進的布料表面處理技術，包括爛花印染和拔染印染。

### FSH 278 時尚新聞：部落格

學生將學習創作、維護自己部落格的技術、研究和寫作技能，同時考察幾個業界領先的部落格，尋找靈感。鼓勵學生撰寫具有新聞價值的文章，表述獨特觀點，並有效利用這項技術展示自己的作品。

### FSH 280 個人時尚造型

在本中級課程中，學生將重點學習個人時尚造型的內容。實踐專案有助於學生分析、體驗實際情形，培養為個人客戶和名人塑造形象所需的創新與組織能力。

### FSH 282 針織品的設計和構造 2

本課程將介紹布料基本的紋理針法和雙針床布料，學生將利用這些技能創作自己的第一件服裝。透過開發、分析不同針織結構、顏色、圖案與構造的技法，學生將瞭解布料對針織品設計的影響。

### FSH 284 為造型師進行攝影製作

在本高級課程中，學生將學習成為自由造型師的物流和商業知識。課題包括製作照片、管理任務和自我宣傳。演講嘉賓、課堂模擬和小組專案將進一步詳解這項工作的各種規則。

### FSH 287 針織品的設計和構造 3

在本課程中，學生將集中學習細部設計和使針織品設計別具一格所需的構造實踐技能。學生將學會識別商業不可或缺的技能，並採用、結合運用機器與手工技術，創作獨特的服裝設計。

### FSH 288 時裝特寫文章與記事

在本課程中，學生將提高說明文撰寫技能，採用直白的新聞導語，並結合運用小說技巧撰寫專題文章。學生將配分派自己的片區，並在模擬編輯會議上集思廣益。

### FSH 289 緊身衣和內衣

學生將學習緊身衣，並將緊身衣用作外衣與內衣。學生將剪裁、製作不同款式與造型的緊身衣，這些款式與造型將作為嘗試各種立體剪裁設計想法的基礎。選出的立體剪裁和範本設計將用於製作成品。

### FSH 294 用於產品的紡織品印染

本課程將傳授紡織品印染的實踐、創新與智慧方法。從靈感源到自己想要的最終印染產品，學生將有機會發展自己的想法，主要運用絲網印染技術以及手工繪畫、繪圖和鏤花範本印染。

### FSH 295 可持續設計

本課程將探討時裝設計中的環保問題。鼓勵學生找出創新解決方案和替代方法。課程將重點闡述既符合所有常規行業標準又能解決生態問題的設計。

### FSH 297 視覺行銷：工具與材料

本課程向學生介紹視覺行銷展示的裝置與作品常用的各種工具與材料。學生將掌握各種門市工具正確、安全的用法，練習完成視覺行銷作業和課堂專案的最佳方法。

### FSH 299 技術設計作品集

本課程重點闡述如何製作適合商品推銷的作品集，展示技術繪圖技能、與數位技能相關的時裝設計熟練度和一條產品線的專業簡報。學生將從事技術設計方面的研究、編制自我宣傳資料以及使用行業標準軟體和基於網路的 PDM。

### FSH 300 鞋履設計 1

學生在設計鞋履系列的同時，還將加深上一門課的認識、設計與繪製鞋子草圖、量尺碼、試穿否以及鞋子的材質與構件。學生將研究製鞋行業的各個環節，包括手工製鞋、產品開發與測試、技術規格與技術表單以及展銷會。

### FSH 301 牛仔布設計

在本課程中，學生將探索牛仔布的設計與開發，以時裝、布料和版型為主。課題涵蓋牛仔布史、水洗與表面處理、花紋、樣品製作、生產流程、品牌標識、商品推銷和行銷。課程結業時，學生將設計一個牛仔布系列。

### FSH 305 時尚公關

在本課程中，學生將學習應用於時尚公關的原則與實踐。學生將瞭解公關是時裝行銷的重要工具。學生將探索公關行業史、有遠見的行業領袖的影響，以及技術推動變革對當今時尚公關的影響。

### FSH 307 視覺行銷：陳列窗概念

本課程審視開發動態櫥窗展示的創新策略。學生將研究文學、音樂、時事、流行文化、藝術、時尚和電影史，從中尋找靈感。重點是設計有效視覺敘述。

### FSH 309 產品開發 4：PDM – 布料、採購與生產

學生將利用基於網路的 PDM 軟體提升其產品線開發的技能。本課程重點是提煉技術包和生產線表單、時裝產品採購的流程與程序、成本預估技術、產品構制評估方法和時裝生產的高級知識。

### FSH 311 女帽

女帽是極為專業的一科，學生既可以充分發揮創造力，也可以嚴格遵循傳統。課程重點是帽類設計與構造中各種布料的製作技術。

### FSH 313 時尚偶像與時尚對象

本課程重點闡述時尚影像、時尚代言人和媒體對偶像的詮釋與演繹。將深入討論歷史時代、青年運動、時尚之都和報刊作品中的偶像時尚意象等課題。學生將查考傳奇形象，追蹤他們對流行文化的影響。

### FSH 316 跨國零售 / 全球行銷

學生將透過對從事全球營運的零售商研究，學習全球經濟的重要性。本課程闡述一個概念性框架，使學生瞭解不同的法律、社會和經濟環境對全球範圍消費品經銷的影響。

### FSH 317 男裝時裝設計 3

本課程重點僅在於學生要有能力將創意設計概念透過規格圖紙（紙樣）以及全彩色圖形表現出來。特別側重布料和顏色的製作，同時由學生對當前男裝設計趨勢進行分析。

### FSH 318 男裝構造 3

這是構造和平面樣式的中級課程。本課程旨在加強學生掌握紙樣製作與構建行業規程方面的知識。

### FSH 323 時裝趨勢分析

本課程將概述時裝趨勢預測與分析的基礎知識。本課程讓學生瞭解產品的演變特性，詮釋影響產品的文化背景，搜集、分析、梳理資料，以便預測、掌握時裝趨勢的含義。

### FSH 330 構造 / 立體剪裁 / 平面樣式 3

本課程中，學生將學習更高級的紙樣剪裁與構建技術。學生利用當今行業應用的技術，剪裁、製作定製服裝。學生還將進行立體剪裁專案，掌握如何正確處理時裝布料。

### FSH 331 構造 / 立體剪裁 / 平面樣式 4

本課程旨在使學生在之前課程的基礎上，提升在紙樣製作與構建方面的技能。學生將評估、詮釋現有設計師秀場造型的要素，從自己的二維設計製作定製樣式，再根據行業標準構建、適配、更改服裝。同時將介紹構造與整飾的新技術。

### FSH 333 技術設計與分級

學生將學習在時裝領域成為成功技術設計師所需的技能。這些技能包括繪製技術平面圖、製作分級技術規格單、瞭解體型與發育、撰寫製作備註以及適用童裝的安全問題。學生將使用 excel 建立整個技術規格包。

### FSH 335 電腦化樣板

利用 Gerber Accumark 軟體，學生將學習如何使用先進技術，運用數位化方式將模型輸入電腦，進行修改，並把模型製成各種輪廓。學生還將把模型分級成各種尺寸。

### FSH 337 構造 / 立體剪裁 / 平面樣式 5

本課程旨在使學生將自己的設計作品提高到系列前程度。將向學生講授手動分級和模特兒試穿的原則，並學習製作行業模型。學生還將學習新的構建與整飾技能。

### FSH 340 時裝設計 4

鼓勵學生分析、發展個人設計實力與理念。進一步提升學生的技術技能，提高表達、展現設計師觀點的能力。

### FSH 342 戲服製作 2

在本課程中，學生將為現場演出專案設計和製作戲服。學生將參與一系列構建與製作項目，製作品戲服，滿足以動作為主、由設計驅動的表演專案的需求。

### FSH 343 行銷：短視訊

在本課程中，學生將學習利用和創造短視訊理論的價值，作為有力的行銷工具，刺激消費者。學生將學習時裝業特有的基本視訊技術，利用故事敘述與視訊溝通技巧，解決關鍵的行銷問題。

### FSH 344 布料與形狀

在本課程中，學生將學習相鄰的二維幾何平面如何在布料上建立三維形狀。學生還將學習實驗布料處理及這些三維形狀與人體的關係。學生將用布料建立三維形狀，並把這些形狀運用於服裝模型上，以便進行服裝設計。

### FSH 345 品牌行銷

本課程考察品牌價值和品牌樹立、管理與行銷的所有方面。學生將研究新興和現有品牌，並運用相關知識打造一個品牌。課程重點是制定反映品牌特性、目標消費者和產品 / 服務的品牌行銷方案。

### FSH 347 庫存管理與規劃

本課程將透過分析庫存管理、獲利與競爭優勢，對 FSH 250 中闡述的概念進行拓展。學生將熟知庫存、周轉、採購和規劃。

### FSH 348 互動行銷

在本課程中，學生將學習時裝數位行銷及其與傳統行銷整合的基本知識。課程組成包括線上促銷、使用者生成內容、企業部落格和行動行銷。學生將制定行銷方案，並對社交網路各網點的結果進行分析。

### FSH 350 自主品牌產品開發

本課程將向學生介紹產品開發的各種概念與技術。專案包括研究確定適當產品、該產品的開發、採購、成本測算以及樣本製作。

### FSH 352 視覺行銷：空間規劃與指令

本課程重點介紹零售與批發空間內的最佳行業實踐。學生將制定策略，以書面和視覺兩種方式表達自己的概念。課程重點是創意空間的利用，以及對多專案類別、整個季節週期和相鄰產品的相應展示。

### FSH 357 零售店管理

本課程深入探討零售店的多種營運。課題包括地點與目標市場、商品陳列擺放與分類、客戶服務、商品推銷技巧、員工調遣計畫、員工積極性、視覺展示、利潤分析、物流及更多經營所需要的領域。

### FSH 363 特別活動與促銷

在本課程中，學生將學習一些要求與慣例，用於為支持時尚行銷方案的產品發佈或產品展示而開發、舉辦有效的特別活動與時裝秀。學生將籌畫、組織、開發並執行特別活動與促銷的所有環節。

### FSH 368 配飾推銷

課程將向學生介紹配飾中的諸多有趣類別，包括皮具、珠寶、圍巾、帽類、眼鏡等等。學生將探討配飾在各種零售環境中的重要作用。課程將研究各大品牌與設計師以及自主品牌產品。

### FSH 369 商品推銷：美容產品

本課程向學生介紹推銷美容產品的最佳實踐，為學生深入剖析該行業的不同類別，包括彩妝、香水和護膚。課題包括國內國際各大品牌、行業史以及產品類別的開發與選擇。

### FSH 374 應用紡織品 3

在本課程中，學生將繼續拓寬、拓展印染技術方面的知識，包括帶熱轉印的絲網印染。學生們將設計布料樣品和布料設計的成品系列。

### FSH 375 時裝推銷策略

本課程將透過分組項目、案例研究和實地考察，針對時裝類別構建和產品選擇，探討批發與零售的成功策略。重點是制定策略觀點和適合目標市場的品位層次。

### FSH 376 應用紡織品 4

在本課程中，學生將進一步提升為時裝與傢俱設計紡織品印染的技能。學生還將繼續製作布料設計系列。

### FSH 377 視覺行銷 2

本課程將視覺行銷概念應用於實踐專案。課題包括視覺行銷理論、執行標準、門市設計與公司形象。

### FSH 378 男裝時尚設計 4

學生將一步發展男裝設計師的技能，鼓勵學生對國內國際市場形成全面認識。重點是插圖技巧與專業簡報。

### FSH 379 男裝構造 4

本課程旨在教授學生當今男裝行業所使用的成衣剪裁技法。將向學生展示如何製作定製服裝以及製作技術所用的各種變化方式。學生將學習成衣與定製服裝技法的區別。

### FSH 382 針織品的設計和構造 4

學生將在本課程中親自體驗設計、開發針織品系列所需的全部內容，以便為高年級的快節奏學習作好準備。課程特別側重設計概念開發、平面圖和作品集展示以及實物模型和三維構建。

### FSH 384 男裝時尚造型

本課程探討男裝時尚造型這一科。學生將透過各種活動與攝影，學習成功打造精裁與休閒男士造型的技巧。

### FSH 385 行銷促銷策略

本課程使學生深入學習時尚環境的特別促銷策略。學生將學習制定整合行銷方案。核心內容包括廣告、直郵、宣傳、公關、個人推銷、特別活動和社交網路。

### FSH 387 針織品的設計和構造 5

在本課程中，學生將確定、培養自己作為針織品設計師的實力，為邁入時尚界職場做好準備。課程將側重專案構建，以打造專業的個人作品集並開發個人系列。

### FSH 390 時裝推銷專業實踐

本課程為學生提供在零售與服裝推銷行業中就職的實際資訊。學生將探索自己的職業選擇、撰寫簡歷、準備求職面試、完成實習，重點是從學生順過渡到專業人士。

### FSH 391 時尚產品造型

本課程中將向學生介紹如何在雜誌、產品目錄、報紙和網路等各種媒體為一系列時尚產品進行造型。學生將進行製作、藝術指導和造型攝影。課程重點是產品時尚造型的技巧與概念。

### FSH 392 時尚的社交媒體策略

在本課程中，學生將能在時尚界社交媒體的紛亂世界中暢遊。學生將學習著手制定有效、負責的社交媒體策略，即對時裝品牌行銷工作有價值的策略。學生將能夠解讀社交媒體可為品牌提供的各種平台。

### FSH 394 時尚廣告與品牌

在本課程中，學生將瞭解時尚廣告和一些關鍵因素所發揮的適當作用，這些因素可以幫助消費者確定、識別時裝產品，例如名稱、術語、設計和標識。學生將瞭解單一品牌資訊對於有效時尚廣告的重要性。

### FSH 397 視覺行銷：人體模型、形狀和裝置

學生將透過實踐體驗，適當使用、維護人體模型、形狀和替代品，瞭解產品展示中用人體模型作造型的流程。學生將練習造型法技能：為男女定製服裝落實形狀；協調上下裝單品、單件服裝、時尚配飾與家居品。

### FSH 398 電腦在紡織品中的應用

本課程將探討將電腦作為設計工具的技巧。學生創作紡織品設計、色彩，使用 Photoshop 和 Illustrator 作重複。

### FSH 399 電腦在針織品中的應用

本課程使學生在 Stoll 工業織機上體驗中級程式設計與針織技法。學生將學習使用 M1 軟體中的工具，編寫針織程式，操作 7G 和 12G Stoll 工業織機，織出樣本和服裝片幅。

### FSH 400 構造 / 立體剪裁 / 平面樣式 6：高年級系列

學生研究、設計、製作從運動服到晚禮服的設計師服裝系列。課程將側重設計師工作室技法。

### FSH 409 產品開發 5：高級生產線開發

學生將透過開發兩個系列，為特定品牌 / 公司制定產品開發策略。本課程重點簡報先進的數位與手工技巧，利用行業標準軟體和基於網路的 PDM 展示與品牌形象一致的完整產品包。課程強調專業簡報。

### FSH 410 電子商務

本課程將向學生傳授線上推銷時尚產品的基礎知識。課程將講述電子商務技術的新策略、基於網路的新興商務模式、行銷創新和增強客戶介面的最新技術。

### FSH 417 男裝時尚設計 5

學生繼續加深對國際時裝業中特定男裝市場的認識，將根據學生的個人風格，定位特定市場。課程重點是紐約、倫敦、米蘭和巴黎系列的男裝趨勢分析。

### FSH 418 男裝構造 5

學生將建立自己的細棉布和成衣設計。課程重點是運動服。課程強化了 1、2、3 所涵蓋的所有領域的知識，加深學生對剪裁和構造的認識。

### FSH 427 視覺行銷：簡報用圖形

本課程深入探討各種應用於視覺行銷行業的圖形表達工具。學生將學習為零售、批發、展銷會、門市展示、促銷以及櫥窗展示中所用的動態圖形進行確定、制定標識專案的各種技能。

### FSH 430 時裝設計 5

在本課程中，學生會提升在特定市場定位個人風格的能力。課程重點是在設計、簡報和趨勢分析中放入延續一致的風格。學生將致力於培養設計能力，力圖確立鮮明、強烈的個人設計理念。學生將從事高年級系列開發。

### FSH 434 構造 / 立體剪裁 / 平面樣式 6：三維設計

本技術設計課程將重點介紹再次製作複雜服裝。學生將分析設計師創作的服裝，製作紙樣以及布樣和詳細的布料樣品。課程重點是利用複雜的剪裁方法創作精確的紙樣並運用高級手工縫製技術。

### FSH 436 時裝作品集的制樣和三維設計

在本課程中，學生將採用傳統與數位方式，製作技術和三維設計的時裝作品集。將選用之前的技術專案，提煉並納入作品中。學生將創作網路作品集、技術設計專門的簡歷和自我宣傳材料。課程將強調專業水準和行業標準。

### FSH 438 解讀時尚

在本課程中，學生將透過時尚批評眼光和語言，考察服裝秀、展銷會及其他活動考察全球時裝業體系。課程將包括名人、品牌、機構和媒體的影響力，是他們使時尚成為全球的一種經濟與文化現象。

### FSH 440 戲服設計作品集

在本課程中，學生將為自己的作品集編輯及挑選最佳戲服作品。內容將涵蓋攝影作品、作品集排版以及向潛在雇主表達想法等方面的技巧。學生每週展示自己的作品，接受深入的批評，並撰寫自己的求職信和簡歷。

### FSH 441 戲服構造 1

本課程中，學生將透過創作緊身衣、帶膠骨緊身內衣和襯裙，學習製作戲服的基礎知識。此外，學生還將學習如何為緊身胸衣製作專用胸墊。最後，學生將學習針對現代體形調整週期樣式，以及如何製作可針對各種體形改動的服裝。

### FSH 442 紡織品的電腦輔助設計

學生將學習如何透過使用紡織品友好環境媒體工具，運用這一紡織品業專用軟體輔助自己的設計概念，創作重複樣式、草圖和標記。學生將學習利用設計中的顏色資料、色彩系、各種數值和百分比，創作詳細的簡報。

### FSH 445 當代零售策略

本課程重點闡述快速變化的零售環境中的創新零售概念。學生將針對消費者趨勢、市場變化、經銷管道進行研究，並利用這些資訊制定一份完整的零售方案，包括商品推銷計畫、地點分析和零售營運的各個層面。

### FSH 450 時裝創業

本課程著重闡述確定市場機會的創業方法。本課程將強調零售環境中的產品差異化和新產品與新品牌的行銷。學生將制定商業方案，包括如何開發、行銷、出售獨立品牌下產品線的過程。

### FSH 456 時裝作品集和電腦輔助設計

本課程旨在為學生進入時裝業做好準備。將進一步完善學生的電腦輔助設計能力，使簡報提升至專業水準。學生將創作網頁作品集並製作附屬材料。此外，學生還將學習如何為自己的作品集製作工作單和技術包。

### FSH 460 商品推銷：行業合作

本課程向學生介紹零售與批發時裝品牌最新的時裝業最佳實踐。學生將與業內專業人員進行項目合作，以使學生掌握在 21 世紀成功商品推銷所需的經驗與領導技巧。

### FSH 464 時裝零售管理與經營

本課程為學生提供即時的機會參與、瞭解經營、管理時裝零售企業的所有環節。學生將學習運作 POS 系統，管理、控制庫存和收貨流程，給推銷廳陳列商品，管理客戶需求，以及培養、培訓、調配門市員工。

### FSH 465 時裝設計 6：高年級系列

在本課程中，學生將製作一套畢業專案，以便完成作品集，達到業界要求的優質標準。

### FSH 467 男裝時尚設計 6

在本課程中，學生將製作一套畢業專案，以便完成作品集，達到業界要求的優質標準。

### FSH 468 男裝構造 6

學生將在高年級系列中製作細棉布品、試穿和創造設計樣式。學生將採用時裝布料製作至少六件男裝，可能包括在畢業時裝秀中。

### FSH 472 視覺行銷 3

本課程為高年級學生提供畢業實踐專案。學生將針對商業環境構思並實施一次環境或視覺展示。

### FSH 473 紡織品作品集

本課程旨在為學生進入紡織品業做好準備。學生將確立目標，分析技能，在紙上製作一個二維人體作品，建立自己的作品集。本課程還將探討就業機會和自由職業的物流方面。

### FSH 474 應用紡織品 5

在本課程中，學生將進一步拓展技術能力，拓寬印染和布料處理方面的知識。學生將繼續探索不同類型布料的品質與性能。學生還將繼續創作紡織品設計系列。

### FSH 476 應用紡織品 6：高年級系列

本課程要求學生為高年級作品集創作印染布料系列。學生將有機會探索已經掌握的多種印花方法。

### FSH 477 視覺行銷：專案工作室

學生將針對特定的商品類別展示來開發、實施全面整合視覺行銷概念。學生將針對一個品牌類別開發視覺專案，運用多種商品擺佈法：櫥窗設計與安裝、店內重點展示、牆壁商品陳列、樓層平面佈局、裝置設計和圖形標識系統。

### FSH 478 用於報導的時尚造型

在本高級課程中，學生將瞭解過去 50 年中重要的編輯時尚造型師、時尚攝影師、雜誌和時尚故事。學生將利用這些豐富的資源設計造型，並製作兩張突出創新理念的照片。

### FSH 479 電腦在高年級系列中的應用：針織品

學生將從先前的作品中選取適當設計想法，製成樣本，並編製在 Stoll 工業織機上的程式，織出服裝，納入高年級作品系列。學生將製作達到行業標準品質的作品集樣本。將向學生介紹先進的完全成形和花式針技術。

### FSH 482 針織品的設計和構造 6

在本課程中，學生將開發高年級針織品設計系列，用於秀場和/或專業人員作品中。要求學生在專業水準進行練習，並遵守行業標準。課程重點是完成為其個人職業目標量身定製的完備作品集。

### FSH 484 時裝秀時尚造型

在本高級課程中，學生將學習如何為時裝秀造型，從視覺上彰顯設計師或品牌標識。個人和課堂專案將向學生展示造型師在時裝秀之前與期間的責任，包括：造型過程、挑選模特兒、試穿、彩排、音樂和後台協調。

### FSH 488 雜誌和數位媒體發佈

在本實踐課程中，學生將參與現代平面與網路雜誌製作的每個環節，包括研究和編寫故事、報導、撰稿、藝術指導、標題、裝飾、圖說、社交媒體和攝影。強調達到行業標準和按時完成。

### FSH 490 作品集加強

學生將深入磨練系主任確定的具體技能。將側重過程、技巧和執行的專業標準。結果視具體科目而定。必須經系主任核准。各個科目的課程費用和資格要求有所不同。

### FSH 498 合作專案

符合既定標準的學生由系裡選出進行跨學科合作專案。

### FSH 499 專題

每個學期提供的專題課有所不同，由相關領域的專家教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### FSH 500 時裝實習

實習課程僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在時裝領域的工作機會。

## 研究所課程

### FSH 600 時裝設計 1

本課程將各學科學生集合在一起，旨在向學生介紹各種設計與插圖方法。

### FSH 600A 時裝設計

本課程將各學科學生集合在一起，旨在向學生介紹各種設計與插圖方法。

### FSH 601 三維設計 1

本課程要求學生進行三維設計和服裝開發製作。學生將學習模式製圖和服裝製作的核心原則。還將向學生介紹樣式形狀的處理。本課程將涵蓋行業設備的使用、工作室實踐並根據商業時裝標準開發服裝。

### FSH 601A 三維設計 1

本課程要求學生進行三維設計和服裝開發。學生將學習草擬模式和服裝製作的核心原則。還將向學生介紹樣式形狀的處理。本課程將涵蓋行業設備的使用、工作室實踐並根據商業時裝標準開發服裝。

### FSH 602 時裝設計 2

本課程由設計專案組成，輔助培養學生的創造力，加強他們對核心設計原則的瞭解。側重對市場相關性的認知。進一步提升技術能力。

### FSH 603 三維設計 2

本課程透過專業教學、高級樣式製作、構造和縫紉技巧，重點使學生掌握裁縫藝術。將挑戰學生草擬、製作符合行業標準的定製服裝。將著重強調時裝布料的正確處理和工業縫紉設備的適當使用。

### FSH 604 時裝設計 3

在本課程中，學生將在為目標市場設計、開發一組專案的過程中，實際體驗合作及與專業團隊工作的規範。學生還將開發個人系列，展示獨特理念和設計實力。將側重技術熟練程度和專業化展示。

### FSH 605 三維設計 3

在本課程中，學生將剪裁樣式，為兩個專案製作服裝。

### FSH 606 時裝設計 4

本課程是由學生個人確定的專案組。學生和導師之間互相磋商，選擇要從事的專案，拓展為畢業專案所選領域的知識。

### FSH 607 三維設計 4

本課程由學生與導師商議確定的專案構成。這些專案將為畢業專案準備模型。

### FSH 609 時裝中的數位設計

本課程將探討以電腦為設計工具的技術，包括插圖、平面草圖繪製、規格圖紙、展示和故事板。

### FSH 610 應用紡織品 1

本課程將向學生介紹應用紡織品業中的各種布料印花方法。包括絲網印花和熱轉印。

### FSH 611 應用紡織品 2

本課程將繼續向學生傳授布料知識，進一步加深學生在布料構成與性能方面的知識。

### FSH 612 應用紡織品 3

在本課程中，學習印花紡織品的學生將為特定專案設計布料。

### FSH 613 應用紡織品 4

本課程由學生與導師商議確定的專案組成。一個或多個此類專案將參加行業比賽。本課程將特別強調市場設計所針對及最終應用的領域。

### FSH 615 紡織品設計

本畢業課程將向學生闡述紡織品的各種設計方法和行業中所用的生產技術。鼓勵學生在設計專案中創作紡織品設計系列。將簡要概述紡織史。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### FSH 616 時裝動態

本課程將向學生全面概述時裝業，包括產品開發、採購、購買、行銷和零售。將考察所有時裝類別，重點講述時裝業不同部分之間的關聯。

### FSH 617 時尚新聞學基礎知識

本課程概述時裝出版和時尚專欄中的敘事模式。學生將透過拆解時裝故事來檢視自己的聲音、結構、觀點和對時裝術語的運用，進而培養閱讀、寫作和研究技巧。

### FSH 618 針織品設計

在本課程中，學生將學習入門和中級手工針織技巧。他們將運用每種技巧織成樣品，並設計兩個針織品系列。此外，學生還將獲得對時裝業中的針織品和針織品設計師作品的基本瞭解。

### FSH 619 時尚新聞學的發展與當前爭議

這個討論班將探討時尚新聞學在文化中的作用及責任。學生將探究媒體的最近發展動態，考察時裝業的社會問題、醜聞和爭議。課堂上將舉辦由學生主持的圓桌討論。

### FSH 620 針織品的設計和構造 1

本課程將介紹時裝針織品設計中的技術、多元化和創意方面。學生將透過布料設計和插圖，研究紗線、顏色、圖案、質地和形狀的運用，進而發展設計技能。課程將介紹國內織機和手工針織技法。

### FSH 621 針織品的設計和構造 2

學生將根據自己的原創概念，設計並創作成衣。課程將介紹平面樣式和三維設計的使用方法。學生將結合運用顏色與圖案，研究基本輪廓的多種變化。學生還將計算完全塑形和編寫模型。

### FSH 622 針織品的設計和構造 3

在本課程中，學生將獲取工業針織機的使用經驗。學生將設計、製作兩件服裝，主要利用雙針床布料和三維設計。學生將首先在合身輪廓範圍內進行設計，隨後瞭解雙針床布料的功能，以探索輪廓。

### FSH 623 針織品的設計和構造 4

在本課程中，學生將從事自我激勵專案，進一步培養個人風格，籌備作品集，在準備畢業作品系列中提升自己的技巧。

### FSH 624 時裝語言

本課程提供學生掌握時裝業術語的技能。本課程包括時裝推銷語言以及針對推銷計畫的概述。本課程側重與時裝行銷、商品推銷、產品開發、採購、紡織品和視覺行銷相關的核心術語。

### FSH 626 數位與平面雜誌的出版

在本工作坊式課程中，學生將學習如何圖文並茂地敘述一個有影響力的故事，還有機會在平面與數位平台上構思、設計、編輯自己的雜誌。

### FSH 627 寫作、研究與專題報導

在本課程中，學生將被分派自己的片區，並被要求在模擬編輯會議上陳述觀點。重點是鍛煉寫作與研究技能，撰寫專題長度的文章，並把時裝置於更大的文化背景中。

### FSH 628 社交與行動報導

從電報到應用程式，本課程將全面概述社交與行動報導的發展史。重點是當代故事講述與數位工具，讓記者能夠撰寫互動式新聞稿，課程結業時將舉辦一次現場報導簡報，學生將共用透過流行應用程式製作的長篇專題報導。

### FSH 629 時尚造型

學生將學習為時裝雜誌的各種拍攝進行造型。重點是進行視覺故事講述和從頭腦風暴、組合服裝、彩排、預約藝術家和搭景中找到可供拍攝的實用要素。

### FSH 630 時裝行銷策略

本課程將向學生概述行銷，重點是促銷和行銷溝通的作用。課程主要包括市場開發、促銷、直接回應、社交網路和口頭行銷。

### FSH 631 商品推銷原則

學生將從買家的角度瞭解商品推銷部門在零售公司中的作用。課題包括季節性財務計畫、分類計畫、廠商磋商和庫存管理。學生將學習打造一家成功零售商家所需掌握的概念和基本零售數學計算。備註：要求具備基本數學能力。

### FSH 632 趨勢分析與產品開發

學生將學習如何以及在何處搜集趨勢資訊，並將這些市場趨勢運用到為市場開發新時尚產品的概念中。他們將完成一件從概念到成型的原創產品，包括研究、採購、成本測算、商品推銷和行銷。

### FSH 633 零售管理與經營

本課程審視對所有時裝推銷商務有影響的當代管理課題。透過案例學習、教科書閱讀和視訊訪談，學生將瞭解企業的社會責任、職業道德、創業精神、領導力和全球化等方面的知識。

### FSH 634 紡織品及其他原材料

學生將學習紡織品及其他原材料的基礎知識，重點是與特定目標市場相適應的產品品質。課程包括對紡織品樣本親自進行分析。

### FSH 635 制定具有競爭力的策略

本課程向學生闡述制定業務方案所涉及的策略思維。課程包括打造競爭優勢、制定業務策略、作出假設及獲利的各個方面。

### FSH 637 產品採購和分類計畫

本課程將探索各類商品的全球範圍採購機會。進出口限制的影響被視為成本比較的組成部分。

### FSH 638 產品線開發 – 合作流程

在本課程中，學生將學習產品線開發的基礎知識。本課程回顧設計師、供應商、商品推銷商和業務合作夥伴在創作時裝系列過程中的合作流程。課程以分析和創新兩種方式講述這一流程。

### FSH 640 時裝繪畫

本課程重點闡述為時裝和一般插圖繪製著裝人體的方法。重點是瞭解人體。本課程的現場班作業要求必須參加三小時的繪畫工作室。

### FSH 641 新聞和及時報導訓練營

這門強化寫作課程採用模擬新聞工作室的方式，旨在訓練學生適應快節奏的日常工作環境。學生將被分派自己的片區，並被要求在短時間內挖掘、撰寫爆炸性新聞。課程還包括閱讀新聞和事件報導。

### FSH 643 時裝中的數位技術

本課程的重點是利用行業標準繪圖軟體，高效開發專業簡報並溝通資訊。學生將製作並採用專業手段簡報概念板、品牌、商品推銷與生產檔和行銷宣傳資料。課程將強調軟體之間的嫻熟切換。

### FSH 645 奢侈品牌：產品開發與行銷

奢侈品牌領域一直是一門引人入勝的科目；奢侈品牌產品開發與行銷是最複雜而有趣的課程之一。本課程將奢侈品牌產品開發與行銷中所用原則的要素和相互影響結合在一起。

### FSH 648 永續性與社會

本課程涵蓋永續性中當代最重要的課題。學生將真正瞭解當前永續性所面臨的挑戰和影響藝術與設計行業的政策，同時探討可用來影響、促進社會永續性的教育、生活方式與技術策略。

### FSH 649 時尚界創業：策略品牌管理

本課程的重點是建立當代時裝品牌，將創意轉變成滿足消費者需求的商業。學生將在深入研究、行業最佳實踐、趨勢市場分析及在當代商業環境中致勝所需的創業思維的基礎上，制定品牌策略。

### FSH 650 時裝設計簡介

本課程講授時裝設計過程的基礎知識。學生將透過所選專案培養視覺研究技能和想法，並確定設計要素。學生將學習設計開發的基本步驟，編輯和平衡一個 RTW 系列。學生將培養自己的技術、視覺和語言表達能力。

### FSH 651 時裝構造

在本課程中，學生將透過對設計工作室概況的瞭解，學習服裝構造和起草平面樣式的基本原則。本課程將向學生介紹如何對服裝進行樣式剪裁，以使服裝達到當今時尚界的商業標準。

### FSH 652 時尚業全球消費者趨勢

本課程將介紹全球時尚市場的動態、最新趨勢和消費者。學生將研究、應用時裝理論、研究多樣化的市場特點與消費者行為以及全球時裝業存在的問題，以識別特定目標市場的市場機會。

### FSH 653 產品管理與供應鏈

本課程將重點講述從產品開發到經銷的全球時尚供應鏈結構。學生將評估產品生命週期、開發流程、管理工具和時裝業的全球化問題，以制定與公司目標、目標市場、產品類型、法規及經銷管道相應的產品管理策略。

### FSH 654 整合時尚行銷溝通策略

本課程重點講述傳統和非傳統行銷溝通管道和行業最佳實踐。學生將為特定時裝業務制定整合行銷溝通策略，策略應反映當前趨勢和不斷變化的時裝行銷環境中的新技術。

### FSH 655 數位行銷和社交媒體

本課程重點闡述不斷發展的數位與社交媒體平台。學生將針對時尚業評估數位與社交媒體平台，制定與傳統行銷管道整合的數位行銷策略。課程將側重定量分析與評估標準。

### FSH 656 時尚與永續性

本課程重點講述時尚針對全球生態問題和推動一個更可持續的未來所扮演的角色。重點是鼓勵時裝專業人員，使他們能夠主動將環保策略整合到業務、行銷、產品開發目標的制定與實施中。

### FSH 657 線上零售

本課程為瞭解線上銷售產品打下完備基礎。透過對應用於線上銷售的行銷、商品推銷和消費者體驗策略的研究，學生將深入瞭解消費者和產品如何在電子商務世界中相互關聯。

### FSH 658 全球行銷和新興市場

學生將透過案例研究和全球和地區零售商的最佳實踐，把全球經濟與商業環境的概念框架運用於時裝企業中。學生將為時裝企業制定瞄準全球和 / 或新興市場的行銷策略。

### FSH 659 時尚公關

本課程重點講述時尚公關的原則、作用與作法。學生將根據客戶需求和公關目標制定公關策略，並為各類利益相關方提出建議。

### FSH 661 戲服設計 1

在本課程中，學生將為經典劇碼設計戲服，透過戲服設計師的觀點，探究現代故事結構、人物和情節發展的來龍去脈。將透過三個選出的劇碼，探究經典劇碼、劇院史和設計史的基礎知識。

### FSH 662 戲服設計 2

在本課程中，學生將為音樂劇、舞蹈和實驗劇場設計戲服。透過探索這三種不同的風格，學生將能夠把設計與動作和聲音結合起來，觀察能否拆解演出和破除觀眾與演員之間的屏障。最後，學生將擴展作品集，展示一系列設計能力，這些能力可以演譯成許多戲劇媒介。

### FSH 663 戲服設計 3

在本課程中，學生將為當代電影設計戲服，重點是喜劇片、驚悚片和情節片。學生將考察顏色和輪廓如何影響觀眾對人物與原型的觀感。每個項目都將闡釋電影設計的特定需求，重點是連續性、作額外計畫和布料選擇。

### FSH 664 戲服設計 4

在本課程中，學生將為三個電影類型設計戲服：奇幻類、歷史類和科幻類。透過探索這三個類型的電影，學生將學習如何操縱傳統研究，考察非常規戲服材質，研究具體細節，進而提高精確度。最後，學生將有機會創作紙面專案，將具體細節從這些項目製作成三維樣品和設計成品。

### FSH 671 戲服構造 1

在本課程中，學生將學習戲服構造的基礎知識，重點是古代服裝構造、特定劇院的模型製作與操縱技術以及緊身衣構造。學生將著重為具體人物而不是服裝模型試裝，因此接觸到真正的身體。

### FSH 675 視覺行銷：形象與品牌

本課程將探討商業環境中視覺行銷的複雜性。課題包括視覺形象和時裝品牌的深度學習。學生將創作、實施視覺行銷設計與展示。

### FSH 676 戲服工藝品

在本課程中，學生將透過創作面具、盔甲和布料作舊效果，學習製作戲服戲劇工藝品的基礎知識。然後將從這些專案中學會的技巧運用於名種非常規項目中，進而掌握全面的工藝技術。

### FSH 683 電腦化產品開發

本課程將重點介紹數位化產品原型開發和生產學前課流程。將介紹電腦化生產線的開發，包括成本與製作。將介紹基於網路的 PDM 系統，以追蹤產品規格、生產包裝和產品線的材料清單。

### FSH 685 產品生產與採購

本課程重點介紹開發時裝產品中的全球生產和產品採購結構。學生將根據公司目標、目標市場、產品類型、採購、進出口法規、成本比較、廠商評估和經銷管道，開發產品線、生產工藝和採購策略。

### FSH 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案，滿足他們部分工作室作品的要求。

### ADV 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程會有課程費用與修課資格限制，可能需要系主任的同意。

### FSH 800 指導研究

指導研究重點主要是幫助碩士學位候選人完成畢業作品集和 / 或畢業設計。在系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### FSH 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### FSH 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師會面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### FSH 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### FSH 811 論文 / 作品集：設計

在這門自學課程中，學生將評估目標，制定時間表，完成畢業設計專案和 / 或紡織品作品集。重點是運用從整個課程和持續的開發工作中學到的技能，反映學生獨特的設計理念與特徵。如果出於完成畢業作品集和 / 或畢業設計要素之需，可重修本課程。

### FSH 815 畢業設計 / 作品集：三維設計

在這門自學課程中，學生將評估目標，制定時間表，完成畢業設計專案和 / 或紡織品作品集。重點是運用從整個課程和持續的開發工作中學到的技能，反映學生獨特的設計理念與特徵。如果出於完成畢業作品集和 / 或畢業設計要素之需，可重修本課程。

### FSH 821 論文 / 作品集：紡織品

在這門自學課程中，學生將評估目標，制定時間表，完成畢業設計專案和 / 或紡織品作品集。重點是運用從整個課程中學到的技能，拓展印染知識，深入探究布料品質與性能。為了完成畢業設計或作品集，可重修本課程。

### **FSH 831 論文作品集：針織品**

在這門自學課程中，學生將評估目標，制定時間表，完成論文專案和 / 或針織品作品集。重點是運用從整個課程（專業針織品設計技能、整飾和構造）和持續的開發工作中學到的技能，反映學生獨特的設計理念與特徵。如果出於完成畢業作品集和 / 或畢業設計要素之需，可重修本課程。

### **FSH 850 GDS：市場研究**

在本課程中，學生將學習學術和專業研究方法，運用各種研究方法來進行知情研究。學生將從事、分析研究，為畢業設計確定、細化行業、目標市場和客戶資料。課程包括評估商業環境，量化、分析研究、學術與專業研究寫作與溝通，以展示學生的研究，制定業務計畫框架。

### **FSH 851 GDS：產品採購與類別**

研究生將進行個人畢業設計專案，重點是採購產品與服務。學生將根據特定的時裝業務計畫，找到最佳供應商。將側重於全球位置、品質、最小量、交貨時間、定價、分類品種和類別規模。

### **FSH 852 GDS：產品開發**

研究生將進行個人畢業設計專案，重點是產品開發。學生將分析目標市場、研究及趨勢，制定自己的產品線。將重點強調布料生產、輪廓、顏色、樣本、採購和成本。

### **FSH 853 GDS：視覺行銷：品牌與形象**

對於個人畢業專案，研究生將接受與視覺品牌打造所有方面相關的指導與批評。課題包括：商品展示、佈局與流動、材料、燈光、陳設和佈置事宜，所有品牌附隨品：徽標、標識、包裝及其他詳細的品牌氛圍。課程包括導師對個人項目的批評和與同學進行討論，以對每位同學的論文進行修改潤色。

### **FSH 855 GDS：行銷策略與方案**

在本課程中，學生將運用對市場的研究，制定自己的行銷策略、預算和方案。

### **FSH 858 GDS：財務策劃**

本課程重點講述畢業設計專案的財務方面。學生獲准的商業計畫的所有要素都要審核，並加以改進。重點是利潤和現金流。

### **FSH 859 GDS：畢業設計總結**

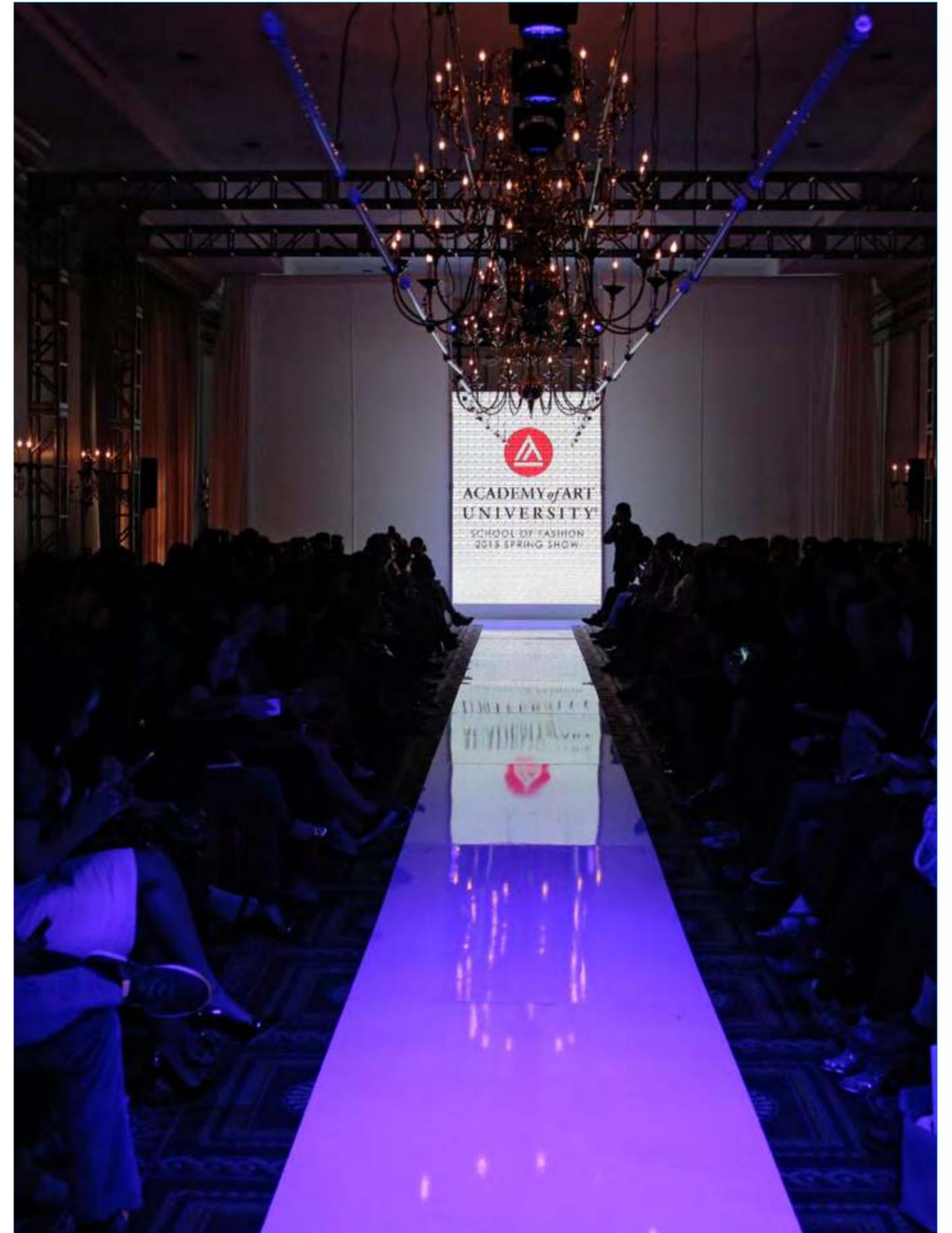
本課程中，學習將提煉自己的論文項目。側重撰寫、編輯和準備畢業簡報報告。

### **FSH 881 GDS：新聞**

學生將把先前學到的平面與網路新聞經驗運用到指導研究時選擇的領域中。

### **FSH 900 實習**

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提交該公司的工作說明並獲得核准。



# 美術





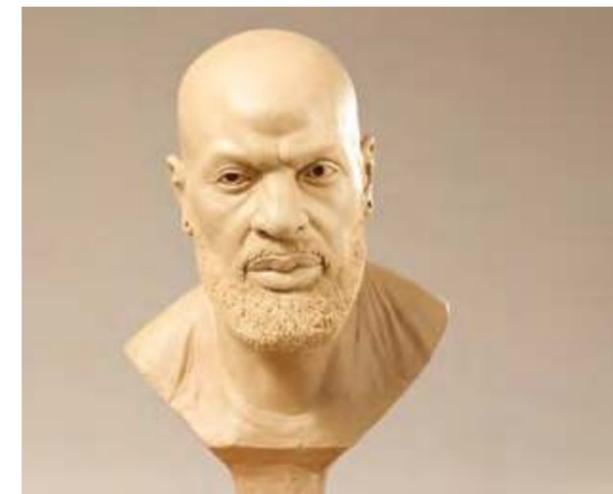
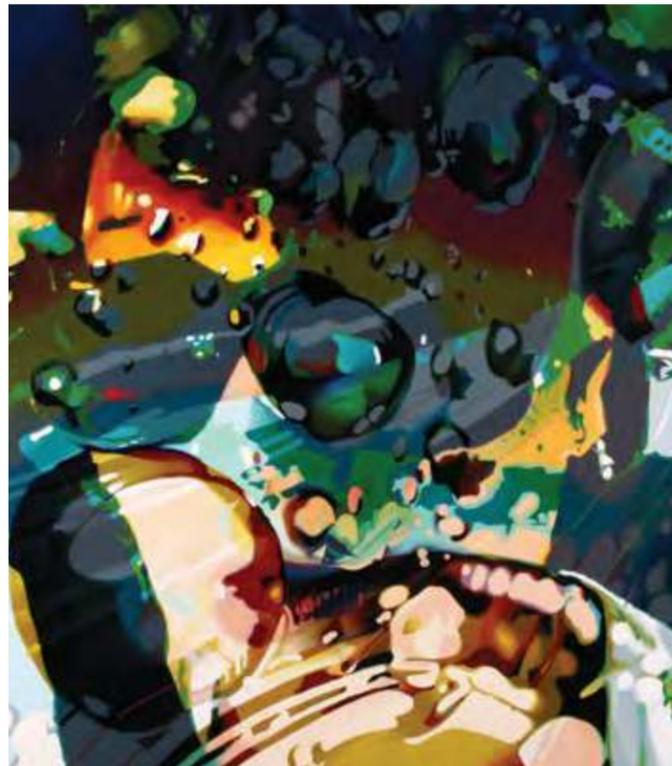
# 我們提供

## 關於繪畫

繪畫課程以經時間驗證的基本知識和技法為基礎。包括對繪畫、設計、明暗、色彩概念的敏感和準確性，進而形成自己的想法和個人方向。

### 繪畫設施

- 我們的設施包括 25,000 平方英尺的教室區，其中有兩個教室是專用解剖工作室，還有一個配劇場座位的專用多媒體教室。
- 所有教室 / 工作室都配有畫架、台桌、模特台、聚光燈、清潔區、儲畫架。
- 我們的設施中有一個學生藝術商店，供所有學生以優惠價購買所需用品。
- 道具室存有 100 多種織物和 3,500 多件不同道具，供上課及學生使用。所有人體課都聘用各種模特兒。



## 關於雕塑

本校提供傳統和現代雕塑課程。我們教授美感和概念的形成，以及各種針對具體媒介的技能，例如：陶瓷、青銅鑄件、焊接和鑄造。

### 雕塑設施

本校的雕塑中心是一個 50,000 平方英尺的先進設施，位於三藩市博物館和畫廊區中心。

- 陶瓷設施包括前揭式電腦程式設計電窯和液化氣窯、泥板機、泥條機和練泥機。
- 本校有自己的鑄造廠，為製作藝術配有 150 磅金屬熔爐（矽銅及鋁）、窯爐、切割站、Burr-King 磨砂機和噴砂機。
- 在我們的焊接區，我們有一流的 TIG 焊機、電動工具、新噴砂機和用於完成青銅鑄件的綠鏽化區。我們的設備包括一台用於切割金屬的氣流粉碎機、一台 McEnglevan MIFCO 鍛造機、一台等離子切割機，以及 MIG 和 TIG 焊機。
- 我們的製模工作室可讓學生製作一件式、兩件式和三件式模具，並用石膏和橡膠等材料澆鑄。
- 我們提供設備齊全的先進木工房。
- 其他資源還包括氣動雕刻設備和小件金屬真空澆鑄設備。
- 本系擁有加州唯一的全套藝術 / 雕塑霓虹工作室。



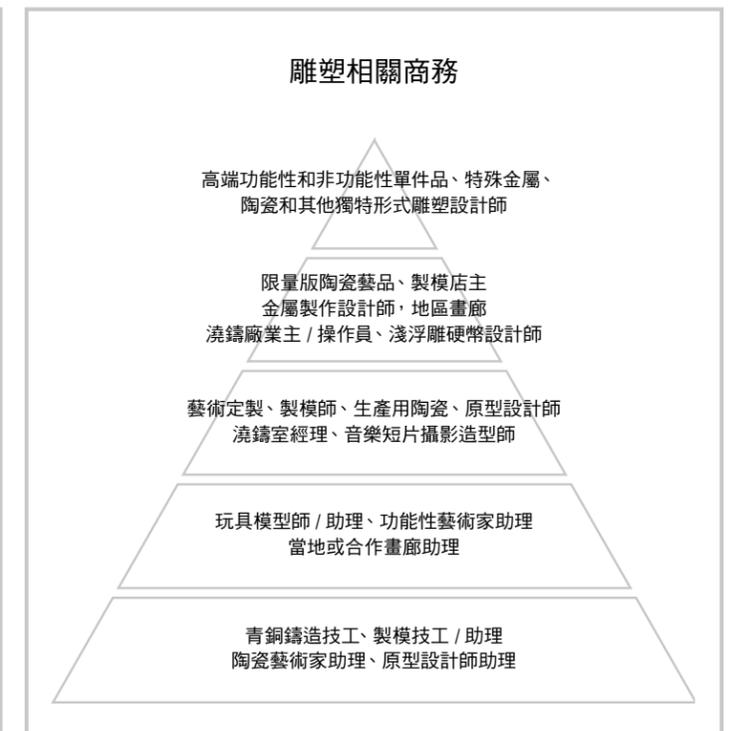
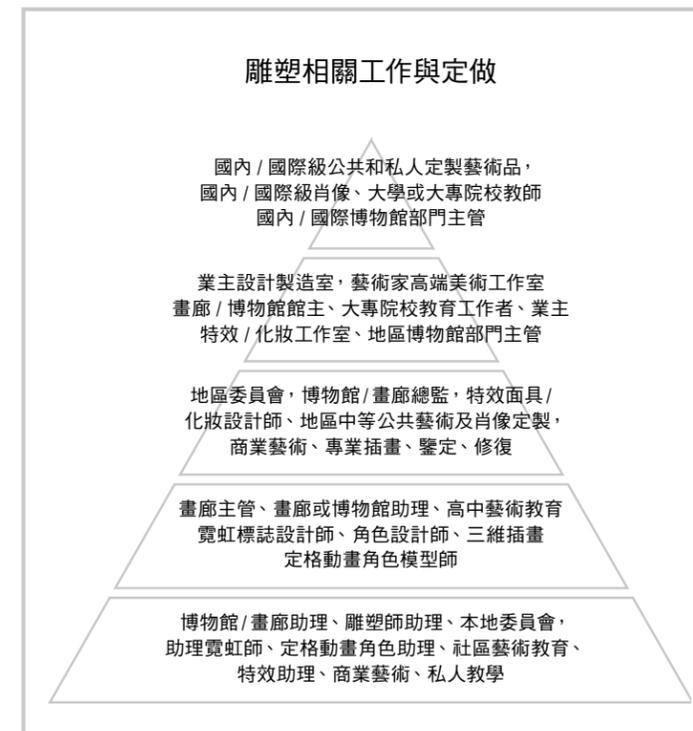
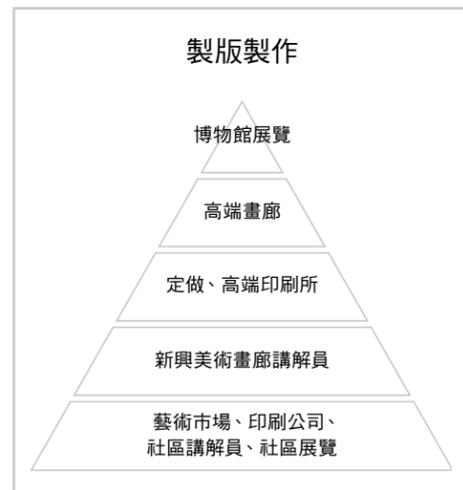
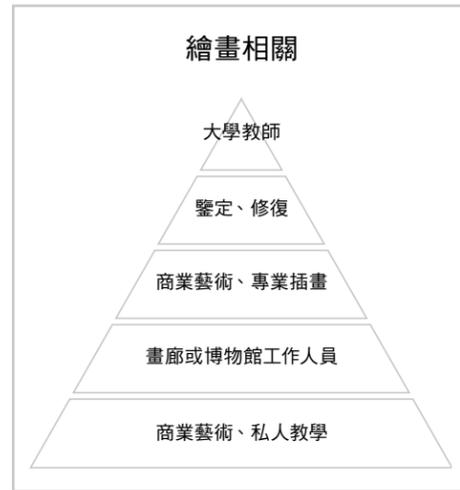
### 關於製版

本校的這個課程使學生能夠掌握製版所需的重要技能，並且發展藝術家的觀念。我們很自豪能營造一種提倡嫺熟技能和強烈美感齊頭並進的氛圍。

- 我們的主要製版設施包括：一個通用工作區，配有電腦系統和數位輸出工作站；分別供高級和初級學生使用的 2 間單獨工作室，共配有 6 台印刷機以進行凹版、凸版和獨幅印刷。
- 凹版工作室採用傳統和可持續方法，支持鋅銅蝕刻。
- 絲印工作室著重感光膠工藝，包括一間寬敞的暗室。
- 平版印刷工作室配備良好，有 4 台印刷機和 100 個各種尺寸的石版。該工作室鼓勵學生掌握過去的石版素描和繪畫技術。
- 書籍裝幀/凸版印刷設施是一個綜合工作室，配備各種設備，包括鑽床和切紙機、層壓機和壓書機。凸版印刷課學生學習在老式手工印刷機上印製闊幅單頁，在平壓印刷機上印製名片，以及使用曝光室從正片創作樹脂版。
- 研究生有一個專用的 800 平方英尺公共工作室，包括一台桌面印刷機。該公共工作室位於主製版工作室旁，方便進出。



# 職業方向



# 學位要求

## 美術副文學學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
主修課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>66 個學分</b>

### AA 美術學位要求

- 所有核心課程、主修課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

2 書面溝通

2 藝術史認知課程

1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修課程通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 美術核心課程

FA 110	靜物畫
或 FASCU 130	雕塑 1
FA 143	絲印 1
或 FA 144	蝕刻 1/ 凹版
或 FASCU 233	製模和注模藝術
FA 145	製版
或 FASCU 234	頭部或人體雕塑
FA 211	繪畫入門：人體
或 FASCU 270	肌肉骨骼部位
FA 213	解剖簡介
或 FASCU 231	陶瓷雕塑 1
FA 224	構圖與繪畫
或 FASCU 330	雕塑 3
FND 110	形狀分析
FND 112	人物素描
FND 125	色彩與設計
FND 131	人體模型
或 FASCU 230	雕塑 2
ILL 133	數位媒體 1：攝影與成像

### 普通教育要求

擇一：

LA 107 多元語言藝術家寫作

LA 108 藝術家寫作

擇一：

LA 202 英文寫作：創造性說服與論證

LA 280 觀點新聞學

### 就業溝通與實踐課程

LA 291 設計職業

### 藝術史認知

LA 120 15 世紀及之前的藝術史

LA 121 19 世紀及之前的藝術史

## 美術藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
主修課程	42 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 美術核心課程

FA 110	靜物畫
或 FASCU 130	雕塑 1
FA 143	絲印 1
或 FA 144	蝕刻 1/ 凹版
或 FASCU 233	製模和注模藝術
FA 145	製版
或 FASCU 234	頭部或人體雕塑
FA 211	繪畫入門：人體
或 FASCU 270	肌肉骨骼部位
FA 213	解剖簡介
或 FASCU 231	陶瓷雕塑 1
FA 224	構圖與繪畫
或 FASCU 330	雕塑 3
FA 420	高年級作品集研討班 / 專業實踐
FND 110	形狀分析
FND 112	人體素描
FND 125	色彩與設計
FND 131	人體模型
或 FASCU 230	雕塑 2
ILL 133	數位媒體 1：攝影與成像

### BFA 美術學位要求

- 所有核心課程、主修課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-

- GPA 最低 2.0 且達到以下通識教育要求：

3 書面溝通

4 藝術史認知課程

1 歷史認知課程

1 數量能力課程

1 文化思想與影響課程

1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修課程通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107 多元語言藝術家寫作

LA 108 藝術家寫作

擇一：

LA 110 英文寫作：故事敘述

LA 133 短文寫作

擇一：

LA 202 英文寫作：創造性說服與論證

LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

LA 171 西方文明

LA 270 美國史

LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

LA 276 英國研討班

LA 278 法國研討班

LA 279 義大利研討班

LA 359 都市社會學

**藝術史認知**

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史
<b>擇二：</b>	
LA/LAN 117	景觀建築研究
LA/IND 118	工業設計史
LA 127	世界藝術專題
LA 128	身體藝術：紋身與身體裝飾史
LA 129	汽車設計史
LA/GAM 131	電玩史
LA 132/ANM 102	動畫史
LA 134/ANM 104	視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
LA/MIS 137	視覺設計史
LA/LAN 177	前工業時期城市開放空間
LA 182	電影類型
LA/ILL 195	漫畫史：美國漫畫
LA/ILL 197	漫畫史：國際與另類漫畫
LA/ARH 219	建築史：從古代到哥德時代
LA 220	美國藝術史
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 222	二十世紀藝術
LA 224	女性、藝術與社會
LA 226 /IAD 230	傳統室內建築研究
LA 229 /IAD 231	現代室內建築研究
LA 236 /IAD 232	灣區建築研究
LA 242/GR 242	平面設計史
LA 243/ILL 310	美國插畫史
LA/FSH 244	時尚史
LA/JEM 245	珠寶及金屬工藝史
LA/FSH 246	紡織品史
LA 247	製版史與技術
LA/FASCU 248	美術雕塑歷史及理論
LA 249	文藝復興藝術與思想史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	英國研討班
LA/LAN 277	後工業時期城市開放空間
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 281/MPT 255	電影史 1：1940 年之前
LA 282/MPT 256	電影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色電影研究
LA 284	恐怖電影的演變
LA 319	建築史：現代性
LA 327	古典世界藝術

LA 333	中世紀藝術
LA 361	現代世界藝術家
LA 382	電影史 3：現代電影
LA 383	世界電影
LA 384	被低估的電影
LA 385	希區考克詳解
LA 386	探索科幻電影
LA 387	女性電影導演
LA 388	亞洲電影研究
LA 408	數位前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂
LA 420	義大利文藝復興藝術
LA 421	北方文藝復興藝術
LA 422	義大利巴洛克藝術
LA 423	荷蘭藝術的黃金時期
LA 432	西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索 (Picasso)
LA 433	十八與十九世紀歐洲藝術
LA 464	達達主義與超現實主義研究
PH 101	照片歷史與概念

**數量能力**

擇一：

LA 124	藝術家物理學
LA 146	汽車拆解
LA 200	電腦程式設計概論
LA 233	健康、營養及生理學流行主題
LA 254	人本設計
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 286	離散數學
LA 288	向量、矩陣與轉換
LA 293	微積分學前課
LA 296	應用物理

**文化思維與影響**

擇一：

LA 127	世界藝術專題
LA 221	文化環境下的加州藝術
LA 238	世界文學
LA 292	建築規劃與文化
LA 343	宗教比較
LA 368	體驗文化：當代藝術家的人類學
LA 462	神話與符號的力量

**美術證書課程****證書課程要求**

專業核心課程（按照 BFA 核心課程）	36 個學分
主修課程	42 個學分
+ 建議	24 個學分
+ 選修課程	12 個學分
+ 藝術史	6 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

- GPA 最低 2.0
- 所有核心課程以及主修課程最低分數為 C-

## 美術 (側重素描與繪畫) 文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

主修課程	33 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 美術 (素描與繪畫方向)學位要求

- 完成畢業論文專題
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 36 個必修學分的最低分數為 C

## 美術 (側重製版)文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

主修課程	33 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 美術 (側重製版)學位要求

- 完成畢業論文專題
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 36 個必修學分的最低分數為 C

### MA 美術必修主修課程 – 素描與繪畫

FA 600	人體工作室
FA 601	素描
FA 602	頭部素描
或 FA 608	抽象與解讀
FA 604	人體繪畫
或 FA 607	城市景觀繪畫
FA 644	快速學習 2
FA 605	風景繪畫
或 FA 607	城市景觀繪畫
FA 606	靜物畫
FA 609	繪畫
FA 618	抽象畫構圖
或 FA 616	肖像畫
FA 644	快速學習 2
FA 626	明暗法
FA 630	色彩學
	+1 門主修課程

### MA 美術研究生通識課程要求 – 素描與繪畫

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
---------	----------------

### MA 美術必修主修課程 – 製版

FA 601	素描
FA 603	混合媒介 / 製版
FA 609	繪畫
FA 610	蝕刻
FA 611	平版印刷
FA 612	絲印
FA 613	獨幅和凸版印刷
FA 626	明暗學
FA 629	凸版
FA 630	色彩學
FA 631	書籍裝幀
或 FA 624	混合媒介 / 製版 – 高級技法 +1 門主修課程

### MA 美術研究生通識課程要求 – 製版

GLA 602	二十世紀藝術及思想意識
---------	-------------

## 美術 (側重雕塑方向) 文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

主修課程	33 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 美術 (側重雕塑) 學位要求

- 完成畢業論文專題
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 36 個必修學分的最低分數為 C

### MA 美術必修主修課程 – 雕塑

FASCU 620	人體模型
FASCU 622	製模和注模
FASCU 623	金屬鍛造與焊接
FASCU 624	粘土表現
FASCU 637	青銅和金屬鑄件
JEM 660	三維列印與建模介紹
FA 601	素描
或 FA 600	人體工作室
	+4 門主修課程

### MA 美術研究生通識課程要求 – 雕塑

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
---------	----------------



## 美術藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

主修課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修課程*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 美術學位要求

- 完成畢業論文專題
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 63 個必修學分的最低分數為 C

### MFA 美術必修主修課程 – 繪畫

FA 600	人體工作室
或 FA 639	表現性素描
FA 601	素描
FA 602	頭部素描
或 FA 618	抽象畫構圖
FA 604	人體繪畫
或 FA 608	抽象與解讀
FA 606	靜物畫
FA 609	繪畫
FA 626	明暗法
FA 630	色彩學
FA 655	中期和畢業論文準備

### MFA 美術必修主修課程 – 製版

FA 601	素描
或 FA 626	明暗法
FA 609	繪畫
或 FA 630	色彩學
FA 610	蝕刻
FA 611	平版印刷 2
FA 612	絲印
FA 613	獨幅和凸版印刷
FA 631	書籍裝幀
FA 655	中期和畢業設計準備 +1 門主修課程

### MFA 美術必修主修課程 – 雕塑

FA 601	素描
FASCU 620	人體模型
FASCU 622	製模和注模
FASCU 624	粘土表現
FASCU 630	高級人體模型
FASCU 644	畢業設計學期 +3 門主修課程

### MFA 美術研究生通識課程要求

#### 藝術的歷史認知和美學感性

擇一：

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
GLA 602	二十世紀藝術及思想意識
GLA 607	啟蒙藝術與思想
GLA 609	革新傳統：十九世紀藝術與思想
GLA 903	研究生歐洲研討班

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	跨越界限：全球社會的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界的神話
GLA 619	現代美國戲劇的文化與個性
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	研究生歐洲研討班

#### 專業實踐與溝通

GLA 674	藝術家專業實踐
---------	---------

#### 指定專業的畢業生通識課程

GLA 612	碩士生寫作與研究 (FA 雕塑學生必修)
---------	-------------------------

## 大學部課程

### FA 110 靜物畫 1

這門課主要介紹靜物畫。學生學習繪製單光源簡單形狀，然後學習繪畫形狀的光線、各種形狀及投影。學生還會瞭解冷熱色調。側重點是構圖、取景、重疊和圖面安排。

### FA 121 中級人體素描 (原 ILL 221)

本課程以研究裸體模特兒為基礎，開始基本人體素描。側重於姿勢、結構、形狀和比例。將審視光影，特別是用於確定形狀以及解剖。

### FA 142 平版印刷 1

本課程涵蓋石版和平版繪畫的創意元素和技術層面，探索整個平版印刷工藝並討論製版的美學問題。製圖術、表現性素描和美術標記製作均適合平版印刷工藝。

### FA 143 絲印 1

本課程探索性地介紹採用直接感光膠製版法用水性油墨印製的藝術。學生獲得使用各種紙墨創作美術和當代通訊作品的專門知識。

### FA 144 蝕刻 1/ 凹版

在本課程中，學生將學習蝕刻 / 凹版印刷工藝。在逐步探索過程中，培養學生掌握經時間驗證以銅鋅印版創作藝術作品的技術。將介紹全面的方法和材料，以供發展獨特的技藝和風格。

### FA 145 製版

本課程將介紹蝕刻、絲印、獨幅、書籍裝幀、平版印刷和凸版印刷。在課程結束後，學生將對所有印刷媒介有良好的基本瞭解。學生將製作一個作品集和印製本。將教授傳統製版工藝。

### FA 153 書法與字體 (原 ILL 206)

本課程將探索用毛筆和各種書寫工具手工書寫的悠久技能。學生將學習如何將這些技能運用到各個設計領域，包括印刷品、特性和排版。將教授從古典到現代的各種字體風格。

### FA 156 雷射切割、機械和電子學

向學生介紹現代原型製作技術和工具，以便為美術專案增加運動、光線和互動性。學生利用雷射切割機、基本電子設備和紙結構模型，把現代技術帶入藝術工作室。這些技術將惠及製版師、書籍裝幀師、藝術家、雕刻師、包裝設計師和插畫師。

### FA 210 靜物畫 2

本課程練習靜物畫的各種方向和形狀。採用各種風格、技法和構圖內容來進一步探索靜物。鼓勵採用個人技法。重點是更具挑戰性、更大幅的繪畫。

### FA 211 繪畫入門：人體 (原 ILL 140)

這是一門側重人體的油畫入門課。涵蓋從傳統到現代畫法。探討明暗、色彩、形式、形狀、結構和構圖。

### FA 213 解剖簡介

本課程初步介紹人體骨骼與肌肉。側重解剖形狀的動態以及與人體藝術的關聯。

### FA 214 中級解剖

本課程講解初級課程中未涉及的深層和淺表肌肉。本課程是全面的解剖研究，主要側重頭部和手足。強調更廣泛的幾何視角。

### FA 220 水彩畫 1

本課程是對水彩的技術、歷史和實踐研究，向學生提供必要的背景，以根據所介紹的技法和材料做出知情繪畫選擇。重點是透明運用，打底方法、平塗、乾筆和濕蓋濕技法。

### FA 222 表現性頭部和手部

#### (原 ILL 222 頭部和手部)

本課程著重考察整個頭部的基本形狀和結構，並對頭部的各個部分進行研究。對手的研究從簡單結構起，再到細部形狀。

### FA 224 構圖與繪畫

本課程全面、深入地研究構圖、明暗、圖樣、色調、佈景、基調的原理以及色彩理論。側重從概念到藝術成品的創作過程。透過繪畫練習，學生的想像構圖能力得以提高。

### FA 225 水性媒介：丙烯和水粉

#### (原 ILL 339 插畫師水彩)

本課程強調個人培養每個學生的水彩技能。學生更深入地探索此媒介的各種性質和技法。主題包括根據照片和具體繪畫題材，瞭解特定畫師和插畫師的方法。

### FA 226 高級人物素描 / 美術

本課程側重透過準確的明暗和形狀原理表現素描的力度。學生使用炭筆和彩筆以色調和線條表現形狀和感覺特性。側重於色彩與素描的結合。大幅素描成品是本課程的一個重要部分。

### FA 227 頭部和手部美術

本課程旨在強化高水準學生的能力。將分析人體頭部和手部的結構，注重各個部分。強調生動的色調素描，並探索彩筆、粉彩筆和炭筆的綜合運用。課程最後將介紹繪畫。

### FA 228 風景畫 1

本課程探索傳統和現代風景繪畫技法。注重透過自然光和構圖效果喚發情感。整個課程側重外光派畫法。

### FA 241 書籍裝幀 1

本課程向學生全面介紹手工裝訂書籍與製盒的所有藝術。將指導學生正確使用工具和設備，並教授適於在書籍中納入文字和圖片的各種低科技創意複製技術。

### FA 242 平版印刷 2：色彩

本課程涵蓋石版和平版繪畫的創意元素和技術層面。學生將參與彩印高級研究，進一步探索平版印刷的黑白圖像製作。

### FA 243 絲印 2

本課程拓展絲印技能並提高技法。學生設計一個大幅作品或作品集系列。注重個人方向和個人發展實驗。在校學生需要在 AAU 絲印實驗室的課外專案上每個單元 6 小時。

### FA 244 蝕刻 2

本課程介紹高級凹版印刷。學生學習複雜的技法，以充分利用凹版和相關介質的可能表現力。鼓勵進行試驗。

### FA 247 製版歷史與技法

本課程考察製版藝術，從古代起源到當代的風格和技術創新。在學生探索歷史上印刷圖的表現力和不斷變化的文化作用時，著重瞭解凸版、凹版、平版和絲印技術的特徵。

### FA 249 專案發展的啟發性畫作

在本課程中，學生會將創意變成適合產生或規劃成專案的繪畫。學生將學習平衡、形狀、節奏和空間關係，並將這些概念運用到構圖中。學生將運用想像、地點和工作室環境作畫，建立繪畫作品集。

### FA 253 高級書法 (原 ILL 236)

本課程教授書法藝術，以及如何作為一種有力的工具而運用於平面設計。本課程將探究實驗性字體和非傳統字體。學生將學習完整的字母表、字體作為圖案及前衛風格。

### FA 255 凸版

本課程介紹凸版及在藝術書籍、闊幅單頁和排版中的應用。主題包括如何手工排字、配墨、刷墨和印製的程序。將展示鉛字印刷、樹脂版設計和印刷、壓印、凸版印刷法和版式印刷。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### FA 310 超現實派、風格化與表現 1

本課程採用扎實的繪畫技術探索所選的超現實派繪畫方向，涉及夢想、出乎意料和幻想等概念。教授學生透過圖樣風格、立體形狀、扭曲、簡化、有力的筆觸和大膽的色彩來轉變現實。

### FA 311 著衣人物繪畫 1

本課程幫助學生學習將衣服下的身體概念化。學生將比例、姿勢、光線、明暗、色彩關係與結構、質及形狀相聯繫。注重繪畫處理、筆觸運用、瞭解衣服的各種特性和下垂感以及人物與環境的關係。

### FA 313 野生動物繪畫 1

在本課程中，學生將參觀動物園和野生動物保護區，觀察動物、畫速寫、研究色彩、拍照，學生可選擇壓克力、油畫、水粉、粉彩或水彩作動物繪畫。學生將運用扎實的繪畫技巧和透視，根據動物的形狀、質感和特性創作合理構圖的畫作。

### FA 320 水彩畫 2

本課程對幾種水彩材料和技法進行精進探索。學生可自由完成更具挑戰性的作品。

### FA 321 頭部繪畫 1

本課程分析將頭部結構和傳統技法相結合，向學生提供準確繪製人物頭部所需的技能。透過品質、明暗、形狀、質感和色彩探索如何繪製頭形。

### FA 322 快速學習 1

在本課程中，學生將掌握高精力、快速學習的藝術。繪畫強調色彩、構圖、繪畫處理和題材含義。學生透過色彩學習瞭解修飾的重要性，以及直接繪畫的興奮感。鼓勵學生培養對題材實質的直覺。

### FA 325 混合媒介素描和繪畫 1

在本課程中，學生透過混合各種媒介並採用不同的作畫表面，發現新的可能性。線條本身或與色調和色彩結合的描繪和表現特質，將賦予學生畫作立體維度、質感和生命力。

### FA 326 頭部繪畫 2：肖像畫法

在本課程中，學生將繪製肖像，透過品質、明暗、形狀、質感和色彩來發展結構和風格。學生學習肖像畫法如何與具體個人的相像、以及與對象的實質相關。將探討擺姿勢的方法。

### FA 327 高級人體繪畫 1

學生掌握現實性繪畫技藝，以培養的人體繪畫的經典方法。鼓勵創作大幅成品，讓學生捕捉表情、構圖、身體表現和個性。

### FA 330 靜物畫 3

本課程進一步探索靜物畫類，拓展 FA 210 的概念。透過掌握色調明暗和描繪肌理面，學生將能畫出有三維感的形狀以及深度。

### FA 340 畫師的絲印

學生將學習創作不同版本的絲印美術作品所需的基本絲印方法，學習對圖形進行多重改動，並以畫師的方法印製不同版本的個人作品。本課程最終將現有作品集製成印刷版。

### FA 341 書籍裝幀 2

本課程是書籍裝幀 1 的延續，將引導學生更深入地瞭解書籍形式的技術和概念層面。除了高級裝訂外，學生還將探索版式、藝術書籍和複雜製盒，側重更全面發展的個人作品。

### FA 343 絲印 3

在本作品集製作課程中，學生將製作一系列適合展覽的連貫絲印作品。將注重掌握技法、概念化和製作。

### FA 344 獨幅印品 1

本課程介紹獨幅印刷的基本方法、技術程序和概念。重點是教授製作技術並對學生的原創印品進行美學提升。

### FA 345 製版高級專案 1

在本課程中，學生將開始透過獨立確定的專案，磨練自己的風格和技藝。學生將研究當代藝術家，並學習製作主題一致的作品。將注重突破傳統媒介的界限，把各種印刷技術結合起來。

### FA 347 凸版印刷 1

本課程深入探索凸版印刷的固有特質，包括木刻、麻膠版、獨版和膠體版。本課程強調技術和創造性以拓展學生的想像力。將側重學生的個人觀點及視覺體現。

### FA 348 紙雕

在本課程中，學生將運用各種形像創作三維、淺浮凸紙雕。將教授草繪、設計、切割、彎曲及插裝紙結構，製作三維形象的基本方法。每門課都將包括技術活動和作業，讓學生製作優秀成品。

### FA 350 壁畫 1

本課程將在住宅、商業和公共應用方面，探索現代藝術家需要瞭解的壁畫和壁畫製作各個層面。本課程將考慮壁畫概念、客戶、提案、設計、場地、形式、表面、媒體、材料、方法、工藝 / 應用、製作和成品。

### FA 355 凸版 2

在本課程中，學生會將自己的技藝提到更高層次，創作一輯凸版印製作品和一本美術簿。學生將使用感光樹脂版手工排字、設計和印刷，用平壓印刷機印刷，以及用筒式印刷機印刷。

### FA 368 城市景觀

本課程將鞏固城市景觀繪畫形象的概念。利用各種光線效果，從平光（陰天）到強烈日光下的不同光影特性，全面瞭解城市繪畫的各種可能性。將需要現場和工作室作畫。

### FA 373 繪畫概念

本課程特別注重各種傳統繪畫技法的界限以啟發新畫法。學生將在更高層次上實驗嘗試各種畫法，畫傳統對象題材，如肖像、戶外和靜物。將側重以更現代的不同脈絡進行處理。

### FA 385 高級製版專案 2

在本課程中，製版學生將提升自己的美學表現力，製作一幅成熟的作品及藝術家的宣言。學生將進一步提高自己製作主題作品的能力，根據提出的中心概念來制作品集。將注重清晰表達意圖和自我評估。

### FA 410 超現實派、風格化與表現 2

本課程將繼續培養學生的個人方向。將透過大幅作品來討論並例證對概念和動機的理解。完成作品前，將以研究形式展示對各種可能性的探討。

### FA 411 著衣人物繪畫 2

本課程透過更具挑戰性的作業，繼續研究著衣人物。學生提高有效繪製著衣人物的能力，並將人物融入環境。

### FA 413 野生動物繪畫 2

本課程要求重點提出個人方向，製作一系列大幅作品。學生將參觀動物園和野生動物保護區，以觀察、寫生並進一步培養概念和風格。學生將根據小型研究，創作適合展覽的連貫作品。

### FA 420 高年級作品集研討班 / 專業實踐

本課程探討藝術家商務的各個方面。注重準備簡歷和自傳，以及將作品組裝成冊。將深入瞭解畫廊和博物館、經費申請、公共關係、評論和文章。將討論與藝術家相關的商務，包括所得稅、合約及保險。

### FA 421 風景畫 2

本課程講授更深入的傳統和現代風景繪畫方法。學生將進一步發展自己的外光派畫法能力，將完成更大幅的工作室畫作。鼓勵發展個人方向。

### FA 422 快速學習 2

本課程側重進一步培養有力的筆觸。大幅作品研究可喚起信念，減少對於有意義使用顏料的恐懼。功課題材可由藝術家選擇。鼓勵藉助扎實的繪畫功底，按照直覺進行繪畫處理。

### FA 423 抽象畫 1

在本課程中，將以具象和非具象事物為來源進行抽象創作。主要側重構圖、排列、色彩、質地、形狀關係和顏料應用。本課程強調抽象繪畫相對於所有繪畫形式的重要性，以及抽象繪畫這種藝術形式的重要性。

### FA 424 大師技法 1

本課程探索各種大師技法。學生將獲得親身指導，並對在畫法變化上有重大影響的畫家進行歷史研究。本課程旨在讓學生以各種大師級繪畫過程作畫。

### FA 425 混合媒介素描與繪畫 2

本課程的主要目的是進一步探索各種媒介和作畫表面。鼓勵在本課程中儘早實驗。要求確定個人方向。學生可以選擇具象或非具象主題。設計、各媒介的運用和品質控制將是批評的主要標準。

### FA 426 頭部繪畫 3：高級肖像畫法

學生將建立自己對肖像畫法的獨特眼光。將要求繪製大幅四分之三到全身像。將強調置景、背景、個性培養、有意義的構圖和光效。在課程結束時，學生將繪製四到五幅有個人風格的肖像。

### FA 427 高級人體繪畫 2

本課程要求每位學生在自己的人體畫法中找出一種獨特的特質。期望創作大幅作品。強調設計、構圖、光線和強烈的內容。

### FA 433 抽象畫 2

學生將在前面的抽象繪畫課基礎上，構思大幅抽象作品。將鼓勵採用混合媒介。將根據幾項研究考慮畫幅的相關性。最終的批評和評論將培養每個學生的藝術詞彙和方法。

### FA 438 工作室景觀 1

學生將根據研究和照片創作更有挑戰性的景觀繪畫。課程強調透過不同階段，完成製作大型景觀繪畫。將鼓勵製作強烈的構圖、設計、光效及個人風格。

### FA 439 工作室景觀 2

每個學生將正式確定將要製作的作品方向、概念、題材和主題。將鼓勵同比和伸縮比例。強調保持專注，以及堅守主要目標、貫徹和一致性。

### FA 441 書籍裝幀 3

這一高級課程主要是製作專業級作品集作品。將注重運用各種複雜的書籍裝訂法和書盒結構。學生將制定一個專案提案，並採用最適合的裝訂與內容來執行概念。

### FA 444 獨幅印品 2

本高級課程進一步研究工藝、材料、獨幅理念和當代藝術家。將強調對技法的精進研究，並探討使用數位媒體。學生將提高他們在獨幅工藝方面的繪畫技藝，並創作連貫的印刷作品集。

### FA 445 高級製版專案 3

在本畢業作品集專案課程中，學生將構思概念、編寫專案提案並根據這些目標，創作一個印刷作品集和一份藝術家宣言。學生將採納不同的印刷方法，以反映多種技能，並對自己的作品進行專業級自我評估。

### FA 447 凸版印刷 2

學生將透過提升雕刻和分析當代藝術家的作品，對凸版工藝產生全面和更深入的瞭解。在創作反映各種技法（包括數位媒體）的連貫作品集中，將強調創意構思。

### FA 450 高年級繪畫工作室

此高深繪畫工作室課程將幫助高年級學生為自己的畢業作品集創作並發展個人方向。學生將透過單獨展示現有作品，結合個人目標，集中精力製作一組連貫作品。當地畫廊代表可能會在學期末評鑒最終展品。

### FA 453 繪畫概念 2

在本課程中，學生將藉助數位研究、投影、光柵、照相與技術，創作照片現實主義繪畫。學生將把自己的想法轉為連貫的視覺陳述，並製作一個優質合成圖像繪畫作品集。將側重平衡邏輯與直覺，以創作連貫的概念。

### FA 471 著衣人物繪畫 3

學生將集中創作一個用於專業展覽的著衣人物類系列，反映個人概念和風格。將注重把著衣人物有效地融入環境。

### FA 473 抽象畫 3

在本作品集製作課程中，學生將發展提煉適合展覽、獨特而連貫的作品集。將注重概念、技法和手藝。將考察當代藝術史和相關風格，學生將在當代藝術市場脈絡中清晰表達創意。

### FA 475 混合媒介素描和繪畫 3

本課程側重使用各種媒介和作畫表面傳達個人表現力。學生將發展概念並創作支持意圖的連貫作品集。將側重設計、平衡、重量、質地、恰當運用各種媒介、品質控制和創作適於展覽的作品。

### FA 480 水彩畫 3

在本課程中，學生將製作適於展覽的水彩畫連貫系列。將展示廣泛的混合媒介以補充水彩。學生將實踐高級方法和技藝，以達到專業級作品的水準。將注重技巧和表現水準。

### FA 484 大師技法 2

學生將以大師級繪畫過程創作適於展覽的連貫作品集。學生將選擇技法、制定專案提案，並根據目標創作一系列畫作。將注重作品的概念、個人風格和專業表現。

### FA 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

### FA 493 海外學習

在本課程中，學生將去一個激發靈感的地方在當地作畫。重點是表現和反映當地風貌。課程費用和資格要求可能會根據主題而不同。

### FA 493A 義大利當地作畫

本外光派畫法繪畫課程提供一個獨特的機會，在美麗的義大利文藝復興城市佛羅倫斯作畫。將針對初級、中級和高級學生介紹從構圖到技法的當地作畫基礎知識。

### FA 493B 義大利當地作畫

本外光派畫法繪畫課程提供一個獨特的機會，在美麗的義大利文藝復興城市佛羅倫斯作畫。將針對初級、中級和高級學生介紹從構圖到技法的當地作畫基礎知識。

### FA 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### FA 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### FA 500 美術實習

實習僅開放給符合條件的資賦優異學生，提供他們在美術相關領域工作的機會。

## 研究所課程

### FA 600 人體工作室

本課程培養藝術家在繪畫空間表現人體的能力。透過對真人的觀察和對過去大師繪畫的揣摩來作畫。注重比例準確、前縮透視，以及形狀和投影的使用，畫出使人信服的三維形體。

### FA 601 素描

本素描課程涉及理解和運用透視、比例、姿態和前縮透視。學生將學習運用線條、色調和造型來描繪物體和人體。

### FA 602 頭部素描

深入研究針對藝術家和插畫師的基本素描原理。以人體頭部為對象，培養構圖、透視、比例、焦點、明暗和光影利用。

### FA 603 混合媒介 / 製版

本工作室課程針對有意開發混合媒介手段，同時實驗各種表面作畫技術的學生。學生探索製版製作、繪畫和素描的實踐、技法和概念運用。本課程涉及水性和油性媒介以及現代轉印技法。

### FA 604 人體繪畫

在本課程中，學生將處理美術人體繪畫的構圖、色彩學、形狀和結構。學生將透過批評和個人探索而磨練技藝。

### FA 605 風景繪畫

針對風景畫類學生的工作室課程。學生可能會在當地作畫和參考圖片作畫。重點是透過繪畫這種媒介提煉對自然和人造環境題材的個人處理手法和回應。

### FA 606 靜物畫 3

本工作室課程探索各種組織構圖法。將利用靜物、人物和風景為對象，培養繪畫處理技藝。

### FA 607 城市景觀繪畫

學生將解決城市景觀特有的問題，包括交通工具和結構。學生將學習把人作為客體和形狀繪入圖中，而不是主體。將學習強烈的光影、空間透視、焦點和透視原理。

### FA 608 抽象與詮釋

本課程概括介紹以形體和顏色的扭曲來表達情感效果。作業會探索現代藝術誕生至今的主要運動。

### FA 609 繪畫

本繪畫課程將從明暗的重要性和明暗關係入手，介紹繪畫過程。還將探索單色和有限顏色方案，並展示使用各種筆刷、繪畫媒介和表面。簡單構圖將導向各種繪畫手法，包括現實派和印象派。

### FA 610 蝕刻

在本課程中，學生將探索蝕刻這一媒介，作為一種製作自創印品系列的可能形式。

### FA 611 平版印刷

在本課程中，學生將製作一系列自創的平版印品，供進一步批評和討論。將使用石版和平版。

### FA 612 絲印

本課程探索性地介紹採用直接感光膠製版法用水性油墨印製的藝術。學生獲得使用各種紙墨創作美術和當代通訊作品的專門知識。

### FA 613 獨幅和凸版印刷

本課程介紹獨幅和凸版印刷的基本技法、技術工藝和概念，包括探索獨幅、木刻、麻膠製版、獨版和膠版。學生將選擇自己在本課程中的方向，採用單一或綜合媒介。重點是培養並細化個人方向。

### FA 614 現代繪畫

在此獨特的現代繪畫課程中，學生將側重風格與主題之間的關係。將挑戰學生走出舒適區，在更高的層次實驗各種技法。將深入研究當代現實主義畫家的作品和技法。

### FA 616 肖像繪畫

本課程根據自然派以古典畫法繪製正式肖像。將探索兩種方法：e'bauche（中間層）和 demi-teinte（中間色調）（以林布蘭為代表的濕蓋濕畫法和以薩金特為代表的明暗逆向法）。

### FA 618 抽象藝術的構圖

在本課程中，學生將運用形狀、色彩和線條視覺語言創作抽象畫構圖。側重有效地運用設計原則、重點色區、表現和清晰表達概念。將從成功的視覺交流方面討論現代藝術和學生的構圖。

### FA 620 表現繪畫

本繪畫課程探索以感性和概念畫法繪畫具象人物與抽象人物。學生將提高駕馭動態構圖、色彩和表現繪畫法的能力。

### FA 622 藝術家的解剖學

本課程將向學生提供人體骨骼肌肉系統的全面學習。學生將有機會研究複雜的人體形狀，進而加強人物繪畫能力和技法。

### FA 623 獨幅凸版 / 高級技法

本課程將向學生介紹獨幅和凸版印刷領域所用的現代技術和材料的最新進展。課程重點是利用這些技術和材料，結合先前所學內容，製作表達個人風格和概念的作品和系列。

### FA 624 混合媒介 / 製版 – 高級技法

本課程側重於 當今製版師可用的多種現代材料。鼓勵創新、製作個人化作品和表現高深內容。

### FA 626 明暗法

本課程透過呈現三維形體深入研究古典素描原理。將深入探討色調渲染的明暗五調系統、構圖、明暗模式、形體變化和明暗交界線等概念。側重細緻分析光影關係。

### FA 627 人體工作室 2

本課程在工作室環境下教授，培養藝術家在繪畫空間表現人體的能力。透過 2-3 週對真人姿勢的觀察來作畫。注重比例準確、前縮透視，以及形狀和投影的使用，畫出使人信服的三維體形狀。

### FA 629 凸版印刷

在本課程中，學生將學習凸版印刷基礎，包括如何手工排鉛字，使用皮卡尺、配墨、刷墨並在凸版上印製。將展示鉛字印刷、樹脂版、壓印、凸版印刷法和版面。

### FA 630 色彩學

這一實踐課程教授學生色彩的視覺、理論和實踐。將介紹科學資訊，並結合一系列旨在將此課程和內容個人化的專案，最終目的是加強學生在作品中知情選擇色彩的能力。

### FA 631 書籍裝幀

在本課程中，學生將探索書籍製作藝術，以及如何與學生自己的作品和方向相聯繫。將批判性地考察書籍裝訂概念，並探討各種裝訂方式。將鼓勵學生培養自己的概念和解讀。

### FA 632 抽象與詮釋 2

在這一主修課程中，學生將對抽象作深入研究。首先研究抽象特有的繪畫技法，包括非傳統和現代媒介。本課程的後半部分會介紹概念，將此作為意圖的重要基礎。學生將進行研究，初步探討更大的畫作，包括多拼版繪畫。在課程結束時，學生將以扎實的概念基礎創作一集作品。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### FA 633 平版印刷 / 高級技法

在本課程中，學生將學習彩印技法，以建立概念，再製作圖形。將使用石版和平版。

### FA 634 蝕刻 / 高級技法

本課程介紹高級凹版印刷技法，包括彩印。將側重實驗和個人表現。

### FA 635 書籍裝幀 / 高級技法

本課程繼續介紹書籍裝訂高級技法。涵蓋複雜裝訂、非傳統材質和替代工藝。

### FA 636 絲印 / 高級技法

介紹高級絲印工藝和暗室技法。注重在廣泛專業應用領域延展和提升個人表現。

### FA 639 表現性素描

在本課程中，學生將學習拓展對人體形狀的具象和抽象表現。學生將注重明暗、比例、構圖、空間、形狀、平衡和動作。將介紹快速姿態素描和長時間保持的姿勢。

### FA 642 抽象與詮釋 3

在本課程中，學生將為新方向或運動構思一個基礎或概念。將創作一集支持或體現這一概念的作品。

### FA 644 快速學習

這是一門高精力課程，學生學習快速繪畫。壓克力或油畫將注重色彩、構圖、顏料處理和題材含義。鼓勵學生培養對繪畫處理的直覺。將繪畫各種題材。

### FA 655 中期和畢業設計準備

本課程將幫助學生準備中期評審。學生將確定並細化畢業設計概念，並準備作品以探索方法、內容和風格方面的概念。在最終確定設計概念時，學生將撰寫內容並在課上繪畫或準備一幅印品，以供個人指導和批評。

### FA 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案，以完成工作室作品要求。

### FA 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定且/或可能需要系主任核准。

### FA 800 指導研究

做自己的畢業作品集和 / 或論文的研究生就作品獲得指導和批評。在系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### FA 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### FA 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### FA 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### FA 810 製版 1

本課程使學生能夠追求獲准的畢業製版作品，同時與導師和其他學生互動交流。教師的意見和指導將為每個學生的個人方向提供指引。

### FA 811 過程與畢業作品準備

本 GDS 將向學生提供相關資訊，瞭解完成一個成功的畢業項目所需的各種可能性過程。該小組將針對專案連貫性、作品的品質、概念和過程提出批評和回饋。建議沒有參加過指導研究課程的同學參加本小組。

### FA 820 形象繪畫 1

本 GDS 課程使學生能夠追求獲准的畢業形象作品，同時與導師和其他學生互動交流。教師的意見和指導將為每個學生的個人方向提供指引。

### FA 822 形象繪畫 2

本 GDS 課程將鼓勵學生連貫的形象藝術概念，根據是個人畢業提案和委員會建議。將根據商定的時限製作繪畫。將鼓勵學生產生並不斷改善概念、構圖和技法能力。

### FA 830 製版 2

本課程將鼓勵學生的連貫作品集概念，根據是個人畢業提案和委員會建議。將根據商定的時限製作繪畫。將鼓勵學生發展並不斷改善其概念、構圖和技法能力。

### FA 831 非形象繪畫 1

本課程督促學生根據畢業提案和建議，創作連貫的作品集。藝術作品可以是完全非客觀抽象或根據題材抽象。本課程中的品質控制很重要。

### FA 832 非形象繪畫 2

在本課程中，學生將側重抽象概念。學生可以將抽象概念運用到客觀題材、非客觀題材或更具概念性的題材上。製作專業品質的作品時，將強調作品集的連貫性。

### FA 840 風景 / 城市景觀 / 靜物畫 1

本 GDS 課程鼓勵學生針對個人目標尋找畢業作品的概念。將對製成的作品進行建設性評估和批評，使每個學生在概念、技法和構圖上取得進步。

### FA 842 風景 / 城市景觀 / 靜物畫 2

本 GDS 課程涉及根據學生獲准的畢業提案，包括委員會的建議，製作高級畢業作品。鼓勵遵循希望達成的目標，並在此基礎上發展個人風格。

### FA 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

### FA 903 海外學習

在本研究生課程中，學生將去一個激發靈感的地方在當地作畫。重點表現和反映當地風貌。課程費用和資格要求可能會根據主題而不同。

### FA 903A 義大利當地繪畫

在本課程中，學生將到義大利佛羅倫斯的幾個地方室外作畫。在義大利的文化中心作畫時，將學習從構圖到素描、明暗、色彩和技法等所有內容。

### FA 903B 義大利當地繪畫

在本課程中，學生將到義大利佛羅倫斯的幾個地方室外作畫。在義大利的文化中心作畫時，將學習從構圖到素描、明暗、色彩和技法等所有內容。



## 大學部課程

### FASCU 130 雕塑 1

本課程探索三維形體的性質，並對雕塑材料和技法進行介紹。學生將透過創作自己的雕塑，獲得親身實踐體驗。

### FASCU 150 動物雕塑

本課程將側重四足動物、哺乳動物和其他動物的雕塑。學生將有機會從速寫、素描、三維小模型和石膏粘土擴比雕塑成品來探索動物雕塑構造。將探索解剖現實主義和抽象姿態運動。將深入考察作品集的設計、完成和個人風格等專業層面。

### FASCU 180 古典人體模型製作與雕塑

形狀、平衡和人體比例表現是古典人體雕塑的基本要素。根據在人體雕塑基礎課中學到的技巧，學生將進一步提高雕塑真人的能力。重點將放在幾何形狀和解剖上。學生還將製作石膏模型給雕塑成品注模。

### FASCU 230 雕塑 2

本作品集製作和技能培養課程繼續研究三維形體和表現。深度作品將包括身體鑄件、陶塑和製模、木纖維、銅和樹脂鑄件。此外，本課程還包括每週展示、批評和討論。

### FASCU 231 陶瓷雕塑 1

本課程介紹用粘土手工製作的技術，還包括重要的相關主題，例如陶胚、窯焙燒以及現代制瓷場概覽。特別適合雕塑形體的乾表面和紋理表面的美術應用是本課的特別重點。

### FASCU 233 製模和鑄件藝術

本課程介紹製模和鑄件所用的技法和基本技巧。將探索單件臉模、簡單兩件到複雜三件或更多件的硬模、灌漿法和橡膠製模法，以及空心 and 實心鑄件法。

### FASCU 234 頭部和人體雕塑

本入門課程針對初級和中級學生，深入展示如何使用水 / 油性粘土製作人體模型，並提供工作室實踐。學生將學習製模技法，以完成雕塑成品，包括側臥和站立人體、淺浮雕、頭部肖像和軀幹。

### FASCU 235 金屬製作與焊接

本課程介紹氧乙炔焊接、電弧焊和 MIG 焊的基本步驟。包括黑色金屬的切割、彎曲、鍛造和拋光技術。學生將創意轉為簡單的三維模型，再製成焊接雕塑成品。

### FASCU 236 木結構和構造

本課程旨在讓學生認識木雕和構造藝術，開啟掌握這一藝術形式之路。親身實踐的工作室作品包括學生自己設計的淺浮雕和獨立雕塑。將討論歷史、哲學、原理和實踐方面的資訊。

### FASCU 237 霓虹 / 燈光雕塑

本課程介紹霓虹製作技術。講解在美術中使用輻射光燈的基本原理。學生創作自己的作品，在採用從金屬到照片等其他各種媒介時，鼓勵將霓虹燈作為其中一部分。

### FASCU 240 人體姿態雕塑

此真人模特兒課程透過姿態探索視覺陳述和表現性身體語言，從解剖、姿勢、組成流動和表現性方面考察動態動作的基本性質。將包括講座和課堂展示，涉及快速學習的藝術和使用衣物來講述動作和戲劇性行動。

### LA/FASCU 248 美術雕塑歷史及理論

本課程考察雕塑史，從米開朗基羅的突破性雕塑方法，他的經典性影響以及 20 世紀的藝術創新者。主題包括雕塑如何成為城市景觀的中心部分、雕塑對建築學的影響，以及雕塑、政治和社會之間的複雜關係。

### FASCU 270 除去皮膚

學生將學習雕塑人體全身或部分除去皮膚的解剖表現，進而側重並顯示骨骼構造和肌肉組織。本課程對所有學科希望拓展人體知識的學生都有幫助。

### FASCU 330 雕塑 3

本課程側重專業作品集雕塑，探索概念和工藝，同時研究表現性雕塑語言。將介紹和運用背景環境議題，包括地點、比例、表面、形狀、功能、材料、意圖和觀眾。

### FASCU 331 陶瓷雕塑 2

本課程進一步探索將粘土作為雕塑表現媒介。側重提高手工製作的技術水準，以及上釉和最終處理法。鼓勵開發個人專案。

### FASCU 334 高級頭部和人體雕塑

這是一門真人模特兒課程，學生將具象及表現性地創作藝術品，表現對人體體形的獨特個人解讀。將進一步培養形方面的技法，還將討論雕塑史。

### FASCU 335 高級金屬製作與焊接

本課程探索高級、深入的金屬工藝和技術，包括氣焊、電弧焊和氬弧焊，以及製作、鍛造和金屬拋光。學生將運用這些成熟的技能製作幾件作品集成品。

### FASCU 337 鑄銅

本課程探索脫蠟鑄造基本技術，教授學生直接或用模具製作蠟樣。將培養學生的各種技能，包括澆口、陶瓷型殼精密鑄造、金屬澆鑄、焊接、金屬拋光、綠鏽化以及青銅雕塑成品展示。

### FASCU 338 輪制雕塑

本課程主要是一門技能培養課程，學生將學習在陶輪上製作簡單的形狀，如柱體、碗、盤。然後，學生將使用這些形狀作為雕塑作品的基礎。表面應用包括樂陶和多種低溫焙燒。

### FASCU 339 石雕

本課程側重用石料、雪花石或大理石雕塑形體的藝術和技巧。學生將獲得淺浮雕和獨立傳統型雕塑的實踐經驗。

### FASCU 341 裝置和具體地點的雕塑

在此基於專案的課程中，學生將創作一系列融入概念、工藝、材料、空間環境和燈光的裝置。學生將編寫提案，包括平面圖、預算、技術評估，並將照相記錄安裝過程。將深入探討論當代藝術家的工藝問題解決能力和安裝藝術。

### FASCU 345 肖像雕塑

在本課程中，學生將學習如何用粘土雕塑肖像，並處理得如銅像一樣。他們將瞭解個人肖像畫法和定製肖像的區別，以及如何將兩者表達呈現，以及面貌相象和心理肖像之間的差別。

### FASCU 360 真人尺寸的人體模型

本課程將引導有真人模特兒體驗的學生以水性粘土創作真人尺寸的人體。將側重人物雕塑的古典寫實主義價值，以及將微妙作為個人表現的手段。

### FASCU 361 上釉法

縱貫歷史，上釉一直用於保護粘土製品並加強美感。學生將使用各種溫度下的各種基本上釉制法，側重低溫焙燒，學生還將學習如何混釉、試驗和施釉以創造令人興奮的新效果。

### FASCU 431 陶瓷雕塑 3

在本課程中，學生將側重作品集作品。學生將掌握陶瓷的基本技術。側重優異技術品質、溫度探索以及清晰的概念。學生將準確進行自我評估，並在設定時間內完成既定目標。

### FASCU 437 高級青銅和金屬鑄件

學生將探索金屬鑄造的先進技術，包括但不限於：空心、複雜澆口、砂型工藝、多件、高級拋光和綠鏽化。就讀本課程的學生應熟悉澆口和陶瓷型殼法。

### FASCU 461 陶瓷雕塑 4

本課程旨在向學生提供真正的專業工作體驗。學生需針對他們想要完成的作品集進行提議，提議必須獲准才能就讀本課程。該提議在以下方面設適當的技能水準：設定並達到目標的能力、清晰表達並理解概念架構的能力，對陶瓷材料的高超技藝和深入理解。學生將創作適合展覽的作品。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

**FASCU 490 作品集改善**

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

**FASCU 498 合作專案**

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

**FASCU 499 專題討論**

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

**FASCU 500 雕塑實習**

實習僅開放給符合條件的資賦優異學生，提供他們在美術相關領域工作的機會。

**研究生課程****FASCU 620 人體模型**

此工作室真人模特兒環境可培養學生對人體形狀的個人詮釋。

**FASCU 622 製模和鑄件**

在本課程中，學生將培養並實驗各種製模技術。還會探索三維形狀和美學。

**FASCU 623 金屬鍛造與焊接**

本課程為學生提供環境，以針對問題進行試驗，完成製作和構造。學生將完成獨立專案並進行批評和討論。

**FASCU 624 粘土表現**

本課程介紹將粘土作為有表現力的雕塑媒介。學生將學習各種雕塑方法，更重要的是，豐富的美術和現代低溫焙燒表面法。

**FASCU 625 公共藝術**

學生將處理具體地點 / 公共雕塑問題。本課程將涵蓋藝術家在安裝前遇到的各個階段和步驟。學生將對具體地點的作品提出建議。

**FASCU 626 霓虹**

本課程旨在介紹和探索將照明燈作為雕塑媒介。涵蓋製作技巧、基本理論和美學考慮。

**FASCU 627 木雕工作室**

在本課程中，學生透過木材培養個人表現。學生透過探索傳統和現代木雕的各種特性和技法來拓展技能。將討論歷史、哲學、原理和實踐方面的資訊。

**FASCU 630 高級人體模型**

學生側重深入研究人體和半身像，這是貫穿古今的一種藝術形式。將對站立人物、肖像和斜倚人體作實際研究。

**FASCU 632 除去皮膚：從內到外雕塑人體**

在本課程中，學生將學習解剖性雕塑表現除去皮膚的人體全身或部分，從而側重並顯示骨骼構造和肌肉組織。本課程將使用石膏像探討形態學、結構概念和節奏比例。

**FASCU 636 霓虹 / 高級技法**

學生將繼續探索霓虹燈和玻璃鑄造的先進技術。將側重個人作品和概念構思。

**FASCU 637 青銅和金屬鑄件**

使用形殼作各種金屬鑄件是本課的重點。學生將學習正確製備澆鑄蠟、對完成的鑄件進行拋光和綠鏽化。鼓勵發展個人方向。

**FASCU 638 高級焙燒和上釉法**

在本課程中，將探索樂陶和穴窯焙燒、高級上釉和表面技術。側重培養個人概念並結合技術進步。

**FASCU 640 人物雕塑：實體尺寸**

本課程針對中級和高級學生，繼續探索人體形狀與結構。學生將在一個學期內，以水性粘土創作一個實體尺寸的人體。培養並側重準確呈現和個人表達。

**FASCU 642 人物雕塑：肖像**

本課程將側重於半身像。本課程將注重培養表現性製模技法，同時加強理解頭骨、面部和頸肩肌肉的形狀特性。

**FASCU 644 畢業論文研討**

在本課程中，學生將找出感興趣的領域，並開始朝著製作成功的畢業作品而努力。學生將透過一系列專案和作業來考察、提煉和辯護畢業論文方向，這些專案和作業將幫他們為中期和終期評審做好準備。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### **FASCU 645 淺浮雕：表現和詮釋**

本課程涵蓋與淺浮雕相關的廣泛技藝和風格。畢業設計採用深、淺浮雕組合，以及草圖和設計模型。還將詳細介紹人物和衣料淺浮雕。

### **FASCU 647 高級金屬鍛造與焊接**

本課程向高級學生提供一個小組環境，解決在製作和建造金屬雕塑時發現的技術問題。

### **FASCU 648 青銅澆鑄**

本課程將向學生介紹基本的青銅鑄件法，讓更高水準的學生有機會繼續完成正在進行的作品。全面介紹蠟處理、製模、鑄件、拋光和綠鏽化。

### **FASCU 695 合作專案**

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案，以完成工作室作品要求。

### **FASCU 699 專題討論**

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### **FASCU 800 指導研究**

做自己的畢業作品集和 / 或論文的研究生就作品獲得指導和批評。在系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### **FASCU 801 小組指導研究**

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### **FASCU 802 導師輔導論壇**

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### **FASCU 805 持續小組指導研究**

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### **FASCU 900 實習**

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

### **FASCU 990 作品集改善**

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。



# 遊戲開發





# 我們提供

**世界一流的課程：**學習「遊戲開發」的學生將接受藝術和科學方面的全面教育，重點是遊戲設計、程式設計、概念藝術、三維建模和動畫的應用技法。

**專業知識：**在奠定了基礎之後，學生將開發創新的遊戲機制並學習挑戰性的三維技術。學生可以進一步接受遊戲設計、概念藝術、建模、動畫和程式設計方面的專業訓練。

**大師級遊戲設計與製作原理：**學生將學習和練習二維和三維遊戲設計基本知識，例如風險和獎勵、層級佈局和流動、平衡引人入勝的遊戲設置、撰寫技術腳本以及透過故事建立懸念。隨著程度提高，學生將開始學習專門的設計方向，例如貨幣化、獨特的控制類型、在團隊中透過反覆運算和製作方法的快速開發。

**大師級二維和三維藝術原理：**此教學計畫是在傳統素描、繪畫和視覺說故事的基礎上發展概念化的技能。學生將扎實掌握基本遊戲藝術原理，包括先進的概念建立、三維建模和質地製作、陰影製作、動畫和骨架設定技法以及對藝術製作軟體、遊戲引擎技術和製作環境的透徹瞭解。

**親身體驗：**在學生參與合作專案時，溝通和組織技能扮演了關鍵的角色。我們將使用先進的遊戲引擎來生成遊戲，從原型到可發佈的遊戲，讓畢業生親身體驗行業技術和標準。

**先進的設施：**我們提供行業標準的資源和設備，包括配備最新技術且擁有業界所有最新開發應用程式的遊戲實驗室、數百台教室用電腦以及 Cintiq。

**專業教員：**我們的教員都是行業頂尖的專業人士。每學期我們都會邀請行業巨頭進行客座講課和演講。

**作品集開發：**學生將開發一個特殊的作品集，用來展示傳統的素描和繪畫技能以及三維建模、遊戲設計、程式設計、層級設計、動畫、骨架設定和時間管理。

# 職業方向



# 學位要求

## 遊戲開發副文學士 [AA]

### 副文學士學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>66 個學分</b>

### AA 遊戲開發學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 遊戲開發核心課程

FND 110	形狀分析
或 FND 113	用於表達的草圖
FND 122	色彩基本知識
GAM 105	遊戲三維製作
GAM 107	遊戲引擎
GAM 110	遊戲開發簡介
GAM 115	腳本編寫元素
或 GAM 233	數位繪畫元素
GAM 150	遊戲設計、理論與分析
GAM 201	遊戲的三維建模 1
GAM 202	遊戲的三維動畫
GAM 310	原型遊戲製作工作室
GAM 401	硬表面建模：高解析度遊戲資產
或 GAM 170	電玩遊戲的層級設計 1

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 202 英文寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

- LA 291 職業生涯設計

#### 藝術史認知

- LA 120 15 世紀及之前的藝術史
- LA 121 19 世紀及之前的藝術史



## 遊戲開發藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 遊戲開發核心課程

FND 110	形狀分析
或 FND 113	用於表達的草圖
FND 122	色彩基本知識
GAM 105	遊戲三維製作
GAM 107	遊戲引擎
或 FA 213	解剖簡介
GAM 110	遊戲開發簡介
GAM 115	腳本編寫元素
或 GAM 233	數位繪畫元素
GAM 150	遊戲設計、理論與分析
或 FND 112	人體素描
GAM 201	遊戲的三維建模 1
GAM 202	遊戲的三維動畫
或 FND 116	透視
GAM 310	原型遊戲製作工作室
GAM 401	硬表面建模：高解析度遊戲資產
或 GAM 170	電玩遊戲層級設計 1
或 GAM 266	數位人體繪畫
GAM 405	遊戲作品集準備

### BFA 遊戲開發學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

3 書面溝通課程

4 藝術史認知課程

1 歷史認知課程

1 數量能力課程

1 文化思維與影響課程

1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107 多元語言藝術家寫作

LA 108 藝術家寫作

擇一：

LA 110 英文寫作：故事敘述

LA 133 短篇寫作

擇一：

LA 202 英文寫作：創造性說服與論證

LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291 職業生涯設計

#### 歷史認知

擇一：

LA 171 西方文明

LA 270 美國史

LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

LA 276 英國研討班

LA 278 法國研討班

LA 279 義大利研討班

LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

LA 120 15 世紀及之前的藝術史

LA 121 19 世紀及之前的藝術史

擇二：

LA/LAN 117 景觀建築設計概觀

LA/IND 118 工業設計史

LA 127 世界藝術專題

LA 128 人體藝術：紋身史與身體繪畫

LA 129 汽車設計史

LA/GAM 131 電玩史

LA 132/ANM 102 動畫史

LA 134/ANM 104 視覺效果與電腦動畫的歷史與技術

LA/VIS 137 視覺發展史

LA/LAN 177 前工業社會城市開放空間

LA 182 電影類型

LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫

LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫

LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代

LA 220 美國藝術史

LA 221 文化環境中的加州藝術

LA 222 二十世紀藝術

LA 224 女性、藝術與社會

LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究

LA 229/IAD 231 現代室內建築研究

LA 236/IAD 232 灣區建築研究

LA 242/GR 242 平面設計史

LA 243/ILL 310 美國插圖史

LA/FSH 244 時尚史

LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史

LA/FSH 246 紡織品史

LA 247 製版史與技法

LA/FASCU 248 美術雕塑歷史及理論

LA 249 文藝復興的藝術與思想史

LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

LA 276 英國研討班

LA/LAN 277 後工業社會城市開放空間

LA 278 法國研討班

LA 279 義大利研討班

LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前

LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年

LA 283 黑色電影研究

LA 284 恐怖電影的演變

LA 319 建築史：現代性

LA 327 古典世界藝術

LA 333 中世紀藝術

LA 361 現代世界藝術家

LA 382 電影史 3：現代電影

LA 383 世界電影

LA 384 被低估的電影

LA 385 希區考克詳解

LA 386 探索科幻電影

LA 387 女性電影導演

LA 388 亞洲電影研究

LA 408 數位前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂

LA 420 義大利文藝復興藝術

LA 421 北方文藝復興藝術

LA 422 義大利巴洛克藝術

LA 423 荷蘭藝術的黃金時期

LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢加索

LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術

LA 464 達達主義與超現實主義研究

PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

LA 124 藝術家物理學

LA 146 汽車拆解

LA 200 電腦程式設計概論

LA 233 健康、營養及生理學流行主題

LA 254 人本設計

LA 255 大學數學

LA 271 大學代數幾何

LA 286 離散數學

LA 288 向量、矩陣與轉換

LA 293 微積分學前課

LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

LA 127 世界藝術專題

LA 221 文化環境中的加州藝術

LA 238 世界文學

LA 292 建築規劃與文化

LA 343 宗教比較

LA 368 體驗文化：當今藝術家的人類學

LA 462 神化和符號的力量

## 遊戲程式設計理學士 [BS]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	30 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

### BS 遊戲程式設計核心課程

GAM 110	遊戲開發簡介
GAM 405	遊戲作品集準備
GAP 120	電腦科學原理
GAP 125	遊戲程式設計 1
GAP 225	遊戲程式設計 2
GAP 235	資料結構與演算法
GAP 255	物件導向的程式設計和設計
GAP 275	遊戲程式設計 3
GAP 285	AAA 遊戲引擎架構
GAP 295	低階程式設計和最佳化
GAP 301	程式設計遊戲引擎
GAP 321	人工智慧

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 110	英文寫作：故事敘述
LA 133	短篇寫作

擇一：

LA 202	英文寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

### BS 遊戲程式設計學位要求

- 所有專業課程及 LA 107 多元語言藝術家寫作或以下一門最低分數為 C-

或 LA 108	藝術家寫作
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 286	離散數學
LA 288	向量、矩陣與轉換

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

3	書面溝通課程
1	三維數學
1	基礎數學課程
1	應用數學課程
1	離散數學課程
1	就業溝通與實踐課程
1	歷史認知課程
1	文化思維與影響課程
1	藝術史認知課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

#### 基礎數學

LA 255	大學數學
--------	------

#### 應用數學

LA 271	大學代數幾何
--------	--------

#### 三維數學

LA 288	向量、矩陣與轉換
--------	----------

#### 離散數學

LA 286	離散數學
--------	------

#### 藝術史認知

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史

擇二：

LA/LAN 117	景觀建築設計概觀
LA/IND 118	工業設計史
LA 127	世界藝術專題
LA 128	人體藝術：紋身史與身體繪畫
LA 129	汽車設計史
LA/GAM 131	電玩史
LA 132/ANM 102	動畫史
LA 134/ANM 104	視覺效果與電腦動畫的歷史與技術
LA/VIS 137	視覺發展史
LA/LAN 177	前工業社會城市開放空間
LA 182	電影類型
LA/ILL 195	漫畫史：美國漫畫
LA/ILL 197	漫畫史：國際與另類漫畫
LA/ARH 219	建築史：從古代到哥德時代
LA 220	美國藝術史
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 222	二十世紀藝術
LA 224	女性、藝術與社會
LA 226 /IAD 230	傳統室內建築研究
LA 229/IAD 231	現代室內建築研究
LA 236/IAD 232	灣區建築研究
LA 242/GR 242	平面設計史
LA 243/ILL 310	美國插圖史
LA/FSH 244	時尚史
LA/JEM 245	珠寶及金屬工藝史
LA/FSH 246	紡織品史
LA 247	製版史與技法
LA/FASCU 248	美術雕塑歷史及理論
LA 249	文藝復興的藝術與思想史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	英國研討班
LA/LAN 277	後工業社會城市開放空間
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 281/MPT 255	電影史 1：1940 年之前
LA 282/MPT 256	電影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色電影研究
LA 284	恐怖電影的演變
LA 319	建築史：現代性
LA 327	古典世界藝術

LA 333	中世紀藝術
LA 361	現代世界藝術家
LA 382	電影史 3：現代電影
LA 383	世界電影
LA 384	被低估的電影
LA 385	希區考克詳解
LA 386	探索科幻電影
LA 387	女性電影導演
LA 388	亞洲電影研究
LA 408	數位前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂
LA 420	義大利文藝復興藝術
LA 421	北方文藝復興藝術
LA 422	義大利巴洛克藝術
LA 423	荷蘭藝術的黃金時期
LA 432	西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索
LA 433	十八與十九世紀歐洲藝術
LA 464	達達主義與超現實主義研究
PH 101	照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

LA 124	藝術家物理學
LA 146	汽車拆解
LA 200	電腦程式設計概論
LA 233	健康、營養及生理學流行主題
LA 254	人本設計
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 286	離散數學
LA 288	向量、矩陣與轉換
LA 293	微積分學前課
LA 296	應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

LA 127	世界藝術專題
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 238	世界文學
LA 292	建築規劃與文化
LA 343	宗教比較
LA 368	體驗文化：當今藝術家的人類學
LA 462	神化和符號的力量

## 遊戲開發文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	33 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 遊戲開發學位要求

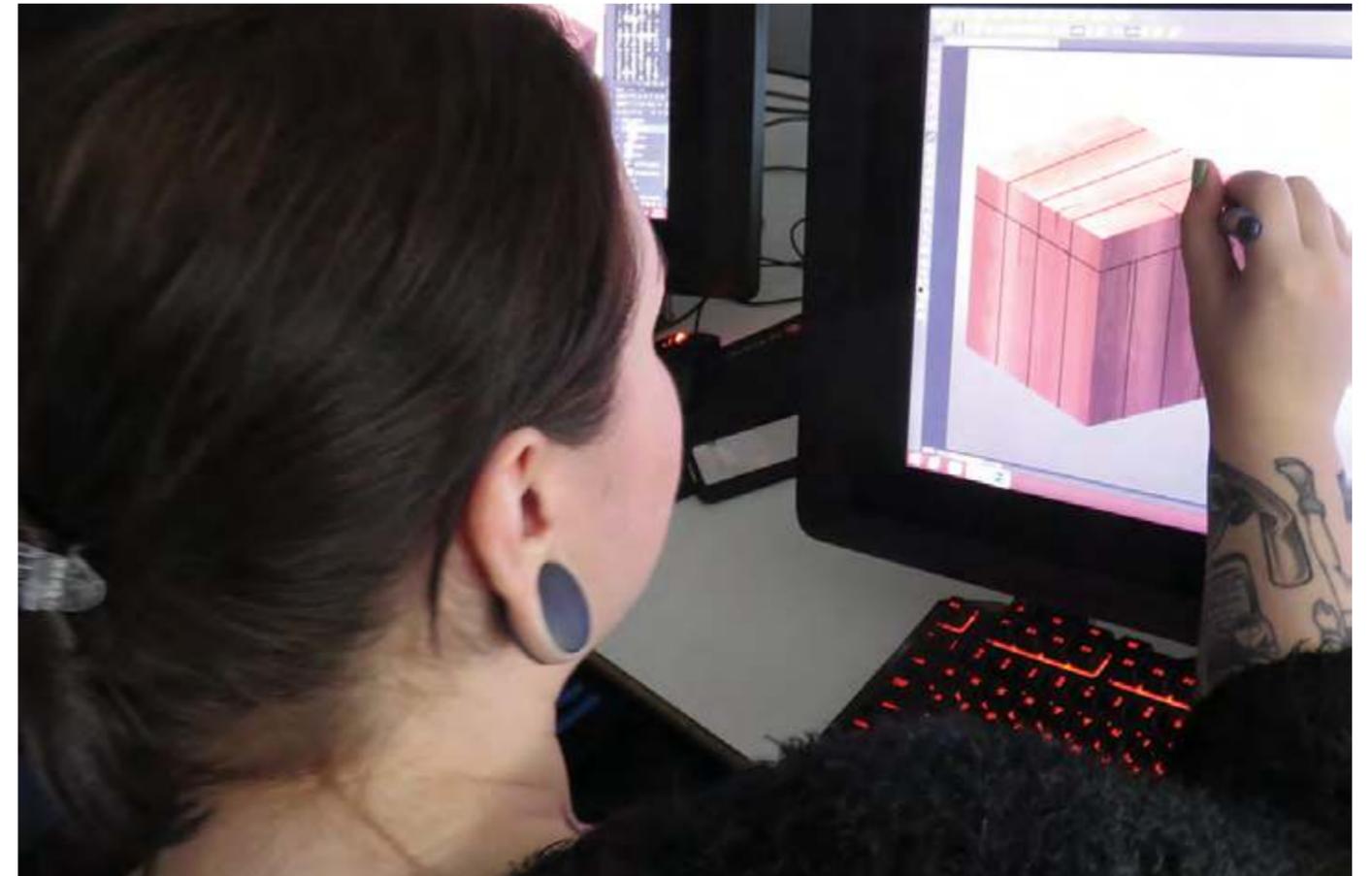
- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 63 個必修學分的最低分數為 \ C

### MA 遊戲開發必修專業課程

ANM 623	三維模型與動畫 1 (Maya)
FASCU 632	肌肉骨骼部位：從內到外雕塑人體
或 GAM 626	遊戲的環境建模：技法
或 GAM 632	高級質地技術
GAM 601	電玩遊戲元素
GAM 602	遊戲理論和層級設計
或 GAM 603	三維角色建模 1
或 GAM 604	遊戲的環境建模：原理
GAM 604	遊戲的環境建模：原理
或 GAM 623	遊戲數位雕刻 1
IAD 603	室內環境草圖和透視
GAM 606	快速遊戲開發
或 GAM 621	質地與光
GAM 608	遊戲素描訓練中心：人體
或 GAM 605	電玩遊戲腳本編寫 1
GAM 623	遊戲數位雕刻 1
或 FA 622	藝術家的解剖
GAM 624	角色和英雄道具建模
或 GAM 643	遊戲的環境建模：製作
GAM 626	遊戲的環境建模：技術
或 GAM 615	向量圖形遊戲 1
或 FASCU 620	人體模型製作
GAM 651	原型遊戲開發

### MA 遊戲開發研究生通識課程要求

GLA 623	遊戲歷史與技術
---------	---------



## 遊戲開發藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 遊戲開發學位要求

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 63 個必修學分的最低分數為 C

#### 原畫師：

GAM 602	遊戲理論和層級設計
GAM 604	遊戲的環境建模：原理
GAM 608	遊戲素描訓練中心：人體
GAM 612	遊戲原畫
ILL 610	著衣人物素描

#### 環境模型師：

GAM 604	遊戲的環境建模：原理
GAM 608	遊戲素描訓練中心：人體
GAM 621	質地與光
GAM 623	遊戲數位雕刻 1
GAM 626	遊戲的環境建模：技法
或 FA 601	素描

#### 模型師：

GAM 602	遊戲理論和層級設計
GAM 604	遊戲的環境建模：原理
GAM 605	電玩遊戲腳本編寫 1
	+ 2 門建模課程

### MFA 遊戲開發必修專業課程

ANM 623	三維模型製作與動畫 1 (Maya)
GAM 601	電玩遊戲元素
GAM 631	作品集和論文準備
GAM 651	原型遊戲開發
	+ 5 門專業課程

### MFA 遊戲開發必修專業課程 – 選擇一個主攻方向：

#### 遊戲設計師：

GAM 602	遊戲理論和層級設計
GAM 605	電玩遊戲腳本編寫 1
GAM 606	快速遊戲開發
FA 601	素描
或 GAM 608	遊戲素描訓練中心：人體
	+ 1 門遊戲設計課程

#### 動畫師 / 骨架設定師：

ANM 610	形象概念
ANM 652	骨架設定簡介
ANM 686	三維角色動畫 1
ANM 688	傳統動畫
GAM 603	三維角色建模 1

#### 角色模型師：

FA 622	藝術家的解剖
FASCU 620	人體模型製作
GAM 603	三維角色建模 1
GAM 608	遊戲素描訓練中心：人體
GAM 623	遊戲數位雕刻 1
或 FA 601	素描

### MA 遊戲開發研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 623	遊戲歷史與技法
---------	---------

#### 指定專業的研究生通識課程

GLA 612	碩士生寫作與研究 (針對遊戲設計師)
---------	-----------------------

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	超越國界：全球性社會中的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界的神話
GLA 619	現代美國戲劇的文化與認同
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 專業實踐與溝通

GLA 678	遊戲開發人員專業實踐
或 GLA 670	動畫與視覺效果專業實踐

## 大學部課程

### GAM 105 遊戲三維製作

本課程將向學生介紹建立遊戲三維資產的基礎知識。學生將管理資產文件、在 Photoshop 中建立質地圖、建立 UV 展開地圖、骨架設定、動畫及落實模型。將討論概念和設計過程的流程。

### GAM 107 遊戲引擎

本課程旨在讓學生全面瞭解不同遊戲引擎的工作方式及其共性與差異。他們將使用 3 種不同的流行引擎創作簡單的遊戲。

### GAM 110 遊戲開發簡介

學生將學習遊戲設計和開發的基礎知識，重點介紹便於專業電玩遊戲製作的各種角色。學生將對 Maya、Photoshop 和 Unity 等開發工具有個基本體驗，同時瞭解推動工作室走向成功的概念和最佳實踐。

### GAM 115 腳本編寫元素

學生將學習用於二維電玩遊戲開發腳本編寫的基本要素。學生將學習識別和瞭解腳本編寫系統中的可用工具，透過偽代碼分析遊戲機制以及應用偽代碼編寫可視介面和代碼腳本。

### GAM 130 向量圖形遊戲 1

本課程向學生介紹用於遊戲製作的向量圖形互動，這是當今新興技術和行動設備遊戲所必需的。將涵蓋適用於側滾動、塊斷裂或社交網路遊戲等資產。還會著重介紹創作一款直觀易學但越玩越難的互動式遊戲。

### GAM 131 電玩史

此課程涵蓋的遊戲從古老的棋盤遊戲到現代的遊戲機，將對人與遊戲互動的體驗賦予相關性和意義。將介紹遊戲設計和理論、非線性說故事理論、電玩遊戲產業公司概述、技術和術語等。

### GAM 136 行動平台遊戲的藝術

此課程專注於行動平台的層級遊戲藝術。學生將利用數位成像軟體，基於風格指南和真實世界的約束來建立獨特的插圖藝術、環境和資產。將強調適於按需編輯和更改的檔案結構和層組織。

### GAM 150 遊戲設計、理論與分析

本課程研究電玩遊戲的組成部分，包括遊戲引擎技法、三維工具、世界和地域編輯以及資產生產流程。學生將透過對遊戲進行逆向工程來瞭解各個組成部分。還將解釋行業術語，探索職業途徑。

### GAM 170 電玩遊戲層級設計 1

本課程將使學生對第一和第三人稱電玩遊戲層級的層級設計有扎實的理解。學生需要使用 Unreal 遊戲引擎，從初始概念階段直到塊網格和腳本編寫多次透過來建立層級和遊戲體驗。

### GAM 190 行動平台 UI 和 UX

本課程重點介紹行動平台的層級 UI (使用者介面) 和 UX (使用者體驗)。將涵蓋用於按需更改的數位成像、檔案結構和層組織。學生將在有尺寸限制的情況下來建立 UI、UX 和資產。將強調遵守風格指南和製作時限。

### GAM 195 使用者介面腳本編寫

在本課程中，需要親身經驗的使用者介面藝師和使用者體驗設計師將在引擎中執行功能遊戲。學生將為一些廣受歡迎的遊戲引擎建立使用者介面。

### GAM 201 遊戲三維建模 1

在本課程中，學生將首次深入體驗三維建模軟體。將介紹的概念包括即時落實規範、多邊形、頂點、UV 映射、簡單的質地技法、數位攝影和繪畫以及展開等。

### GAM 202 遊戲三維動畫

本課程介紹三維動畫基礎知識。將研究一些傳統的概念，例如時間設定、重量、建立簡單的骨架和骨架設定、反向和正向運動學、運動分解、插值和基本的動畫腳本編寫。學生將使用提供的模型，根據幾個練習來建立具體的動畫。

### GAM 209 遊戲骨架設定 1

在本課程中，學生將學習和應用骨架設定的基本原理。學生需要對動畫過程了然於心，在 Maya 中對兩足角色進行骨架設定。學生將解決骨架設定時遇到的困難，並修復專案中出現的任何錯誤。

### GAM 215 三維遊戲腳本編寫 1

學習製作三維遊戲，同時提高腳本品質。學生將學習應用標準和實踐、自動化、中間腳本編寫功能以及腳本編寫中的常見設計模式。他們還將學習規劃團隊專案、引入第三方外掛程式以及預覽高級主題。

### GAM 225 二維視覺效果

在本課程中，學生將為遊戲、電視和流媒體製作基本的二維視覺效果集。主題包括精靈狀態分組和層次結構、資產庫組織以及匯出資產供客戶而非遊戲使用。重點強調為遊戲引擎準備的效果資產的行業標準。

### GAM 230 向量圖形遊戲 2

本課程涵蓋遊戲用 Flash 動畫的概念。學生將學習使用 Flash 軟體的基本原理，以及建立針對遊戲行業的向量圖形圖像和互動式動畫的技術。學生學習將 Maya 3D 融入 Flash 動畫中以提高藝術品質。

### GAM 233 數位繪畫元素

數位繪畫元素側重在數位繪畫中熟練繪製所有各種常見元素的重要性。在本課程中，學生將重點學習繪製一些個別元素，例如皮膚、頭髮、面部特徵、木材、金屬、石頭和環境元素。

### GAM 238 構圖的力量

本課程將研究概念藝術創作中使用的構圖原則。透過分析以前的繪畫大師、著名插圖畫家和當代概念藝術家的藝術作品，學生將學習如何利用這些原則創作有力的構圖和強大的設計。

### GAM 241 數位雕刻

本課程將為創造高解析度的三維遊戲資產的數位雕刻打下基礎。學生將學習有關 UI、工具、基本雕刻技法和重新佈局的基本知識。學生將建立高解析度的雕刻和遊戲版本來展示三維製作流程。

### GAM 244 數位環境草圖

本課程重點是對景觀和建築結構、元素以及功能的解剖。學生將對古典和現代風格進行研究，並模仿各種文化和不同時期的建築語言和風格。將強調製圖術、情緒、故事、象徵主義、比例、空間關係和設計原則的應用。

### GAM 245 行動平台遊戲的腳本編寫

在本課程中，學生將使用先進的遊戲開發軟體為行動設備（例如 Android 或 iOS 觸控式螢幕設備）程式設計和部署遊戲。學生將建立多種螢幕尺寸的介面、除錯、配置以及最佳化行動應用程式。

### GAM 260 遊戲的道具設計與繪畫

在本課程中，學生將根據預定標準建立車輛和易碎物品的三維模型。主題將包括：數位繪畫技法、工作流程的行業標準以及按照片參考來製作。

### GAM 265 娛樂行業的交通工具和機器人 / 機械設計

本課程重點介紹用於電影、電視和遊戲的交通工具概念藝術。學生將繪製和設計從個人車輛和船隻到飛行器等多個類別的各種交通工具。重點強調準確性、可信性和開發各種構想。

### GAM 266 數位繪畫

學生將進一步提高數位繪畫技巧、提煉表情，寫實地渲染形狀和陰影。學生將先使用灰階，然後利用色彩理論創造情緒和色彩調和。本課程是為將來的角色課程打基礎，該課程需要準確繪製人體、頭髮和解剖結構。

### GAM 269 概念藝術的色彩和光線

本課程將深入探討色彩和光線的基本原理。本課程涵蓋各種光源以及它們如何與物件和環境進行互動。學生將學習在創作適合概念藝術和設計的圖形中應用這些色彩和光線原理。

### GAM 270 電玩遊戲層級設計 2

本課程學期中，學生將以第一人稱射擊手和動作 RPG 類型，建立兩個作品集品質的互動層級。學生將學習承擔基本任務的必備技能，將它變成一種迷人的體驗。

### GAM 275 遊戲的概念藝術 1

良好的設計始於傳統的藝術標準，例如比例、黑白值、色彩和諧與設計形狀。在技能學習的基礎上，學生將遵照嚴格的遊戲行業標準來設計角色。學生將研究角色類型及其相關道具，並使用傳統和數位媒體來建立自己的角色。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### GAM 288 遊戲的概念藝術 1: 設計角色

本課程將深入探討電玩遊戲的藝術情境中側重的方法、設計原則、速度、色彩以及故事等構思過程。學生將使用在 GAM 266 中學到的數位繪畫技能草繪角色並繪製細節，包括紡織品、頭髮、皮膚和面部特徵等。

### GAM 303 生物骨架設定和動畫

學生將針對不尋常的生物和具有獨特性狀的角色製作骨架設定和動畫。這可能包括具有四條腿、觸角和翅膀的生物。還將討論閃電和汽車等物件的骨架設定。重點將放在快速有效地解決骨架設定的挑戰和創造別人可容易使用的骨架設定上。

### GAM 309 在 Python 中的工具程式設計

學生將學習在 Python 中程式設計，並建立可以在遊戲角色製作流程中使用的應用程式。重點將放在建立用於專業電玩遊戲製作流程的工具上，例如骨架設定工具和自動化的動畫匯出程式。

### GAM 310 原型遊戲製作工作室

在技能學習的基礎上，學生將設計並建立一款遊戲原型來深入瞭解製作過程。學生將在團隊環境中佈置組織、時間管理和溝通技巧。將使用分步過程建立可玩的原型。

### GAM 315 三維遊戲腳本編寫 2

本課程建立在以前課程的基礎上，將介紹腳本結構、複雜的 Vector3 操控以及使用 C# 和 Unity 進行屬性計算。學生將建立一款動作冒險遊戲，同時學習程式設計技能和資料結構。

### GAM 318 虛擬實境與新技術

本課程重點介紹有關使用新興技術的知識，這些技術可藉助各種尖端的互動媒體來創造身歷其境的新體驗。對於這些互動技術，學生將學習過去、體驗現在、討論未來。

### GAM 320 遊戲動畫 1

在打下基礎之後，學生將使用更先進的模型集來建立複雜多變的運動。重點強調時間設定和重量的概念，並透過實踐來提高技能。將練習高級骨架構造、平滑設定和骨架設定等技法。

### GAM 322 遊戲的風格化角色設計和繪畫

本課程教授為電玩遊戲建立簡化的風格化人物技能。本課程將教授與傳統繪圖和技術之間的差異，以良好的設計原則來簡化設計。本課程中建立的角色適合在社交遊戲中使用。

### GAM 325 遊戲視覺效果

本課程教授學生在製作環境中為遊戲建立顆粒和特殊效果。學生將製造火焰、煙霧、爆炸和其他遊戲效果。學生將針對可能出現的其他挑戰編寫腳本和進行定製，課程還將涵蓋 Maya 顆粒的基本概述，用以熟悉非遊戲引擎效果。

### GAM 328 遊戲的生物設計

本課程重點設計遊戲中常見的生物，包括突變體、捕食者、外星人和威脅性怪物。學生將參與完整的設計過程，從初步草圖、數位陰影緊線繪圖，直到呈現完成的設計。課程將強調分析對遊戲環境中可信運動所需的解剖性元素。

### GAM 332 遊戲質地貼圖與光

本課程結合核心技能與先進的實踐及新技術。硬體預算、檔案格式以及交叉應用技術均用於建立符合行業標準的遊戲模型。學生將使用最佳化的 UV 地圖、高解析度和低解析度質地貼圖、頂點光照和真實光來組構項目。

### GAM 335 低階引擎的腳本編寫

#### [先前為 GAM 145 向量遊戲腳本編寫]

學生將學習如何使用最佳化的低階引擎從頭開始創作遊戲。他們將學習高級的物件導向腳本編寫技術來管理物件和創作遊戲。

### GAM 340 三維角色建模 1

學生將學習骨架設定、骨架設定和蒙皮，並將這些知識應用於動畫三維角色模型。模型將以多種解析度建立，並針對多邊形預算和分割最佳化。還將使用高級技術建立面部和特殊動作的動畫。

### GAM 342 遊戲環境建模 1

這是一門為藝師和遊戲設計師介紹基本環境建模的課程。本課程將指導學生掌握為遊戲建立即時環境所需的所有必備技能。將指導學生建立一個外部環境和一個內部環境。

### GAM 344 數位環境繪畫

本課程側重為遊戲環境建立適於製作的概念藝術。學生將收集三維和照片參考資料、生成數值速度研究、開發風格指南，利用數位筆觸建立岩石和樹木等組成元素，以及建立繪畫成品。課程將強調透視、構圖、照明、情緒、說故事和敘述。

### GAM 350 快速遊戲開發 1

本課程的重點是教授學生如何成為有效的遊戲設計師和製作人。優秀製作人最終要負責交付好的遊戲，同時還要有遊戲製作和發行週期經驗。在這個密集課程中，學生將在一、兩個星期的時間內製作遊戲。

### GAM 353 遊戲免費增值和貨幣化

本課程講授免費增值遊戲設計背後的原理，以及如何貨幣化來創造營收。它涵蓋一些關鍵領域的度量指標和績效指標，用於評估社交和行動平台免費遊戲的獲利率。

### GAM 360 遊戲的環境建模 2

學生將學習創造電玩遊戲環境的理論和技法。將對真實世界、電影場景和遊戲層級環境進行研究，瞭解獲得成功的原因。藉助設計師摘要，學生將使用參考圖形、塊外幾何和質地改動來規劃和生成遊戲資產。

### GAM 380 角色動畫 2

高級學生透過使用人和物互動、面部動畫和表達性身體語言來提高技術，使基礎技能更上一層樓。學生將用精緻的作品集作品來展示線性影像說故事。透過複查和嚴格遵守行業標準強化技術知識。

### GAM 401 硬表面建模: 高解析度遊戲資產

透過使用多邊形建立電影品質級的資產，學生可將遊戲建模技能更上一層樓。使用核心形狀，學生將學習快速建立重複的物件。將介紹在兩個表平面之間保持表面過渡並同時處理多個硬表面形式。

### GAM 403 有機建模: 高解析度遊戲資產

本課程重點介紹使用多邊形建立有機電影解析度模型。學生將使用基於細分的幾何建立角色、生物和植物等物件。他們將學習如何微調邊緣流和輪廓的比例。課程將強調在整個形式中保持平面改動並控制拓撲。

### GAM 405 遊戲作品集準備

在本課程中，高年級學生將審核他們累積的作品，整理並加強作品集。會根據個案提出幾項作業，設計一個能夠展示每位學生最佳成績的簡報。

### GAM 409 高級骨架設定

本課程將對技術動畫進行深入研究。學生將利用工具來控制複雜三維角色和物件的動作。課程將概述約束工具和控制器。學生將使用先進技術來建立定製動畫介面。

### GAM 410 快速遊戲開發 2

快速反覆運算是迅速衡量哪些遊戲有趣、迷人而且最適合生產的關鍵。在本課程中，學生將制定一個時間表來管理快速生產過程，在兩週和四週的時間架構內創作遊戲並組織一個遊戲開發團隊。

### GAM 412 系統設計

本課程將研究遊戲的正式系統結構。學生將基於高級遊戲概念來模建複雜的遊戲系統，並使用試算表和數學應用來平衡系統的變數。課程將探索系統理論、MDA 模型、核心和強制循環、戰鬥系統、敘述架構、社會系統和遊戲經濟。

### GAM 432 高級質地貼圖和材料

學生將分析行業示例，瞭解光、質地貼圖和渲染如何影響遊戲和故事。學生將在即時環境中整合鏡面、分層、常規的和其他高級的質地與真實光和頂點光照。

### GAM 440 三維角色建模 2

在此高級課程中，學生需展示高級角色中要用到的核心建模和質地技法的能力。學生將使用課程中展示的高級方法，將準備好的模型匯出到遊戲引擎，並在實際的時間和預算要求下練習解決問題。

### GAM 442 數位啞光繪畫

在本課程中，三維建模師將使用啞光繪畫來整合可擴張的二維景觀以擴展三維環境。學生需要概略畫出概念草圖並建立啞光繪畫成品，其中包含透過數值和光照而無縫混合的帶質地三維元素。課程將強調數位繪畫、照片參考、光照和透視。

### GAM 450 快速遊戲開發 3

本課程重點教授學生如何在以前的遊戲製作課程基礎上繼續學習。遊戲製作人最終要負責按時創作出成熟的遊戲，同時還要擁有遊戲製作和發行週期經驗。學生透過交付發行週期更長的遊戲來學習成為有效的製作人。

### GAM 464 高解析度資產工作室

本課程重點介紹建立完全實現的遊戲資產，包括質地貼圖、著色器和材料。學生將基於概念藝術和研究來建立模型。學生將開發、生產和交付符合行業標準和時限的資產。

### GAM 483 互動媒體生產和創業

本課程將探討在遊戲和互動娛樂行業中專案經理和工作室老闆的角色。學生將學習組織團隊和建立成功工作室所需的技能。主題包括管理資源和遵守日程和預算。也將涵蓋包括商業設立和工作室營運在內的獨立工作室商務問題。

### GAM 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

### GAM 494 企業贊助專案

在本課程中，學生將與業內專業人士進行跨學科合作專案。主題包括概念開發、文件、專業實踐、行業關係和敏捷開發。重點將放在問題解決、妥協、與行業專業人士合作、承擔領導角色以及與同仁有效溝通上。

### GAM 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### GAM 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### GAM 500 遊戲設計實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在遊戲設計相關領域工作的機會。

## 大學部課程

### GAP 120 電腦科學原理

本課程教授學生如何像程式設計員一樣進行思考。主題包括布林代數編號系統、電腦內的資料表示、微處理器、記憶體架構等。學生還將瞭解和欣賞電腦程式設計的演變。

### GAP 125 遊戲程式設計 1

本課程向學生介紹物件導向的程式設計，重點是發展對核心 C++ 語言的熟練程度。主題包括程式結構、函數、控制台輸入、變數、分支、循環和程式設計語句。學生將繪製程式流程圖、分解技術任務、解決問題、練習找出及去除錯誤。

### GAP 225 遊戲程式設計 2

本課程繼續學習 C++，介紹 Windows 程式設計和基本圖形程式設計。主題包括高級 C++、如何設定視窗、Windows 訊息系統以及使用 DirectX 實用工具包在螢幕上繪製原始形狀。

### GAP 235 資料結構與演算法

在本課程中，學生將使用基本的資料結構製作簡單遊戲。學生將建立資料結構和演算法，並使用這些結構來建立清單、排序和重新平衡樹。主題包括雜湊表、佇列、堆疊、字串、樹結構、排序以及選擇適當的結構或演算法來解決問題。

### GAP 255 物件導向的程式設計和設計

本課程向學生介紹用於解決典型程式設計問題的常用模式工具箱。學生將親身體驗孵化物件，建立全球獨特的管理器來管理遊戲中的各種系統，以及建立能夠將新物件輕鬆添加到清單中的通用庫存系統。

### GAP 275 遊戲程式設計 3

在本課程中，學生將進一步瞭解 C++ 的原理知識，同時學習利用適當的樣板檔代碼為簡單的遊戲建立框架。重點將放在建立粘性結構和使用適合平台的代碼。

### GAP 285 AAA 遊戲引擎架構

在本課程中，學生將建立一個簡單的遊戲引擎。在最終專案中，學生將使用他們以前在課程中設計的遊戲引擎來建立簡單的遊戲。課程重點是編寫代碼，透過數學方式為完整和不完整的行動分配獎勵。

### GAP 295 低階程式設計和最佳化

本課程中將為學生提供一些運行緩慢的程式，然後要求學生確定性能緩慢的原因並基於分析結果提高性能。學生將解析和編寫基於元件的簡單程式。

### GAP 301 程式設計遊戲引擎

在本課程中，學生將把他們在課程中學到的知識應用到程式中，並使用程式來設計和實施自己的遊戲引擎。學生將被逐步引導建立一個穩定、可擴展、可重複使用的引擎，成為未來課程的基礎。

### GAP 311 遊戲圖形的程式設計

在本課程中，學生將使用高級線性代數來建立有效的三維渲染器。主題包括著色器技術、高級照相機、三維圖形和圖形管道。重點將放在應用數學技能、編寫代碼來渲染三維質地物品以及實施高級相機功能上。

### GAP 321 人工智慧

人工智慧用於生成非玩家角色的行為，可為模擬世界帶來生命。在本課程中，學生將為各種遊戲類型建立人工智慧。課程將會向學生提出挑戰，要求建立一個結合人工智慧分層、行為樹、規劃和通訊的模擬遊戲，而且允許多個人工智慧代理相互之間進行通訊並且合謀反對玩家。

### GAP 331 網路程式設計

本課程重點介紹用於多人遊戲的網路。學生將建立一個可以聯網對戰的簡單雙人遊戲。主題包括網路通訊協定、伺服器用戶端體系結構和對等互動。重點在於網路之間的最佳化程式設計。

### GAP 341 行動平台程式設計

在本課程中，學生將建立行動平台的遊戲。重點在於最佳化程式設計。將對各種行動平台進行比較，並分析平台特定的程式設計的利弊。還將深入討論行動設備架構和行動平台開發所面臨的挑戰。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### GAP 351 指令碼語言

本課程將概述在遊戲開發中常見的指令碼語言，例如 LUA、Python 和 List。學生將選擇一種語言並將該指令碼語言整合到現有遊戲中。重點在於能夠建立和快速添加新的遊戲功能的有效腳本程式設計。

### GAP 361 遊戲 UI 和工具的程式設計

在本課程中，學生將為幕後遊戲設計師以及前台遊戲玩家建立使用者介面。學生將建立包括按鈕、清單方塊和文本欄位在內的功能小部件。重點在於使用 C# 語言的有效程式設計。

### GAP 371 控制台程式設計

在本課程中，學生將選擇一個控制台並針對特定平台建立一個遊戲。學生要接受挑戰，在遊戲控制台上完成遊戲。重點在於有效利用平台特定的開發工具。

### GAP 391 遊戲聲音程式設計

在本課程中，學生將為他們以前創造的遊戲建立一個有效的聲音流引擎。主題包括聲音系統程式設計、音訊流、有效音效儲存、壓縮格式和音效處理。

### GAP 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

### GAP 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。該專案將反映現實生活中的專案，並以多元、複雜的方法解決問題。

### GAP 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### GAP 500 遊戲程式設計實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在遊戲程式設計相關領域工作的機會。

## 研究所課程

### GAM 601 電玩遊戲元素

本課程將透過講課和示範的方式，提供有關電玩遊戲專業實踐和技法的概述。課程將討論行業發展實踐，並對大小型公司、遊戲風格和類型進行對比。學生將根據講課和作業建立自己的遊戲設計文件。

### GAM 602 遊戲理論和層級設計

本課程涵蓋設計的關鍵領域，包括遊戲速度、玩家路徑、遊戲力學、層級編輯、非線性故事和風格等。學生將進行大量的學習，並結合創作的論文和專案來展示他們的技能和對遊戲原理的理解。

### GAM 603 三維角色建模 1

透過建立三維角色模型，學生將藉助對即時渲染參數的理解來磨練他們的技能。將以高解析度和低解析度建立模型，並進行最佳化和改善。將教授常規映射等一些高級技法。將會審視基本骨架設定、骨架設定和不同的質地映射方法。

### GAM 604 遊戲的環境建模：原理

在此課程中，學生對三維遊戲的藝術製作方法有初始概要瞭解。引入的概念包括即時渲染規格、多邊形、頂點、UV 映射以及質地建立技術。透過作業，學生將體驗按遊戲規格對環境和角色進行設計和建模。

### GAM 605 電玩遊戲的腳本編寫 1

本課程開放給希望側重層級設計或遊戲設計的學生。本課程將介紹使用 C# 和遊戲引擎的電玩遊戲中的玩家互動和活動。學生將學習分解問題並系統地建立個人和團隊解決方案。

### GAM 606 快速遊戲開發

在此針對遊戲設計師的密集課程中，學生將製作遊戲來學習如何成為有效的製作人。它從一週製作日程的簡單題目開始，擴展到兩週製作日程的題目。學生將分段學習遊戲節奏、高概念、一致的藝術方向和及時性。

### GAM 608 遊戲素描訓練中心：人體

本課程是密集人體素描，旨在使概念藝師和遊戲設計學生熟悉人體解剖。繁重工作量的目的是加快學生對人體的理解和掌握。

### GAM 610 素描訓練中心：動態草圖

在本課程中，學生將使用基本的三維形狀和各種材料來草繪各類硬表面和有機體。學生將學習如何研究參考資料並建立自己的參考圖形庫，包括動物、車輛、建築物和人。

### GAM 611 遊戲的視覺傳達

本課程是一門基本繪畫課程，重點介紹針對電玩遊戲藝術品的良好製作技術和設計的基本原理。課程旨在幫助學生快速提高繪畫技能，並訓練他們更好地應對後續遊戲藝術課程。

### GAM 612 遊戲的概念藝術

學生將發展和展示他們對視覺語言、繪畫和數位繪畫技能的理解，以建立用於三維建模製作的設計和資產模型包。此課程是在核心繪畫和顏色技能的基礎上，提供一個將關鍵技能應用到特定遊戲主題的途徑。

### GAM 614 遊戲的道具和武器構思

此高級課程將挑戰學生按行業速度來製作反覆運算藝術模型。學生將根據給定的規格在三維和塗漆道具、車輛和其他資產中進行繪畫、設計和模擬。課程將強調識別製作問題、問題解決、反覆運算設計過程、概念、廓形、三維塊外和數位繪畫。

### GAM 615 向量圖形遊戲 1

本課程向學生介紹在當今新興技術和行動設備遊戲的遊戲製作中使用的向量圖形互動。將覆蓋適用於側滾動、塊斷裂或社交網路遊戲的資產。還會著重介紹創作一款直觀易學但越玩越難的互動式遊戲。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### GAM 618 動作腳本 3

本課程將審視從空白頁開始的流程，並從頭開始在 AS3 中建立一個遊戲。學生將獲得像程式設計員般深入思考的體驗，學習從頭開始建立一些全新的遊戲功能。學生將能夠理解和解釋任何語言的編碼基本知識。學生將使用 AS3 在 Flash 中設計和建立完全的動畫遊戲。

### GAM 621 質地與光

學生將在快節奏的環境中應用高級實踐和新技法。學生將使用 UV 座標和質地貼圖、投影、貼花、看板、展開和數位攝影以及塗料來加強作品集。學生將對自己的作業使用嚴格的行業標準。

### GAM 623 遊戲的數位雕刻 1

本課程介紹 Zbrush 的基本特性。學生的學習重點是在整個學期內雕刻多個物件。

### GAM 624 角色和英雄道具的建模

在本課程中，學生將學習創造實體角色和英雄道具的基礎知識，包括建模、UV 處理以及使用彩色環境光遮蔽來製作質地。在期中和期末，學生將開創概念並建立一個雙足飛行員和車輛基本低 / 中多框建模，以便建立這些資產。

### GAM 626 遊戲的環境建模：技法

本課程向學生介紹為遊戲建立即時環境所需的各種技法和過程。課程將討論建立行業可用的資產和環境所需的語言、工具和審美指南。透過環境支持敘述將是本課程的重點。

### GAM 631 作品集和論文準備

學生的重點是作品集的準備和論文專案提案的開發，以便在中期接受評委會的評審。學生利用在學位課程的第一年所累積的技能和作品，開發一個獨立的論文計畫並在中期時提交評審。

### GAM 632 高級質地技法

本課程將介紹高級質地貼圖在即時環境中的渲染和照明。結合重點照明、常規映射和鏡面映射等技法，學生將建立具體設計的逼真場景，讓遊戲具有鼓舞人心的外觀和感覺。

### GAM 637 三維建模與動畫

本課程介紹三維制模與動畫的基本概念。對三維軟體基本工具，學生將打下堅實的基礎和理解。在製作環境下介紹建模、動畫、布光、質地貼圖和渲染，目標是開發作品集專案。

### GAM 638 角色骨架設定

在本課程訓練學生在專業環境中以專業速度進行角色骨架設定。學生的學習重點是骨架設定一個角色，適用於動畫師，符合角色的腳本特徵，並將角色和動畫帶入遊戲引擎。

### GAM 643 遊戲的環境建模：製作

本課程將介紹高級三維建模技法。學生將練習和開發核心的三維建模技能。還將介紹多邊形預算、細節層次以及照明場景和結構。學生將對支持和增強故事和遊戲力學的整合式層級設計和建築環境進行建模。

### GAM 644 高級骨架設定

本課程將深入介紹技術性動畫技法。學生將掌握工具的知識，以控制複雜三維角色和物件。課程將概要介紹動畫約束工具、運動捕捉控制器和動畫控制器。

### GAM 651 原型遊戲開發

學生團隊將在模型製作環境中工作，建立第一個可玩的作品。學生將獲得遊戲引擎的親身經驗，以此建立他們的原型遊戲。將提高時間管理、組織、匯出和匯出流程、錯誤追蹤和修復。

### GAM 655 遊戲腳本編寫 2

本課程介紹複雜、有效和專門化的實踐。學生將使用遊戲引擎從頭開發三維電玩遊戲和中等複雜度的系統。

### GAM 660 數位繪畫原理

本課程旨在幫助學生熟悉數位繪畫技法。課程重點是基本色彩理論、繪製各種類型的材料以及繪製人體。在此課程中獲得的技能將會藝術更容易建立可信的概念。

### GAM 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案，以完成工作室作品要求。

### GAM 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用、有資格要求，且 / 或可能需要系主任核准。

### GAM 800 指導研究

做自己的畢業作品集和 / 或論文的研究生就作品獲得指導和批評。系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### GAM 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### GAM 802 指導研究導師論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### GAM 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### GAM 810 論文創作流程

在本課程中，研究生將改善他們的論文並開發有效的方法來完成專案。所有學科的學生將與他們的導師會面，並參加每週的同學評審和討論。他們將清晰表達意念並設立個人工作目標。重點強調根據回饋來改進作品。

### GAM 840 建模

論文專案以建模為主題的學生將接受有關三維知識的教學以及小組環境中的批評指教。此外，學生將學習多種技術，為論文製作打下堅實基礎。

### GAM 844 角色建模

本課程為專門學習角色建模的學生授課，並在小組環境中針對學生的論文專案進行批評指教。學生會收到一個用於角色建模的資源庫，並重點瞭解一些高級技法，為專案開發和製作行業品質級的角色。

### GAM 845 環境建模

本課程中將講授中級和高級建模技法，重點是環境建模。學生將接受針對性教學以及小組環境中的批評指教。

### GAM 850 遊戲設計

本課程適於希望在 Unreal 遊戲引擎中建立畢業設計專案的研究生。將教授有關行業標準流程作品的課程，並深入理解在遊戲製作和開發中使用的 Unreal 引擎。

### GAM 860 遊戲的概念藝術

本課程旨在幫助遊戲設計中各層次的學生做好準備，以作為視覺開發藝師或概念藝師而工作。在本課程中學到的技術將在掌握此科目後用於各種不同的領域。

### GAM 870 動畫和骨架設定

本課程旨在幫助學習電玩遊戲的動畫和骨架設定的學生進一步開發畢業設計論文專案。重點在於以導師的批評指教和同學的回饋來改進作品上。主題包括創作策略、作品集開發、設定專業標準以及為最終評審做準備。

### GAM 890 畢業設計論文準備

在本課程中，學生將使用各種軟體工具和開發方法（例如管道），在遊戲設計和 / 或藝術創作中開發個人論文專案。學生將接受導師的指導和批評，並互相探討彼此的工作，以進一步發展批判性分析的技能。

### GAM 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

# 平面设计





# 我們提供

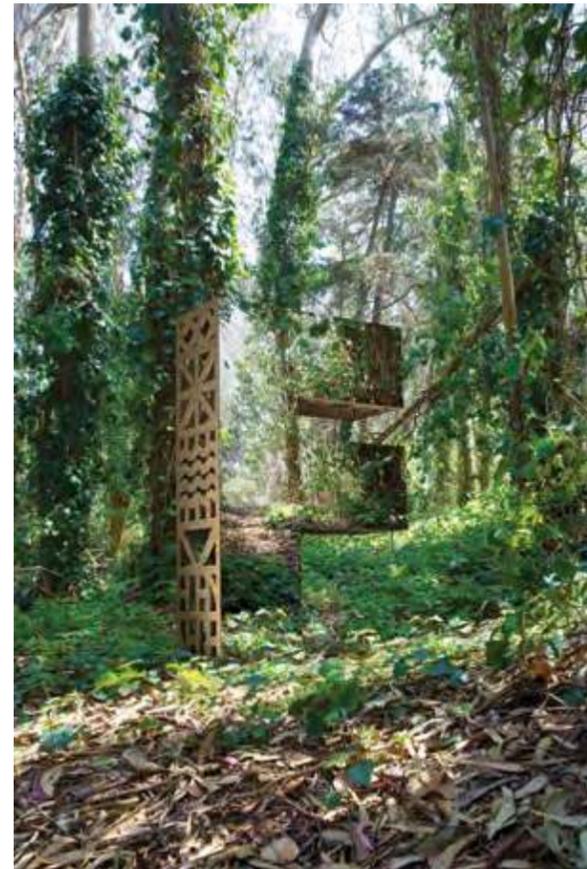
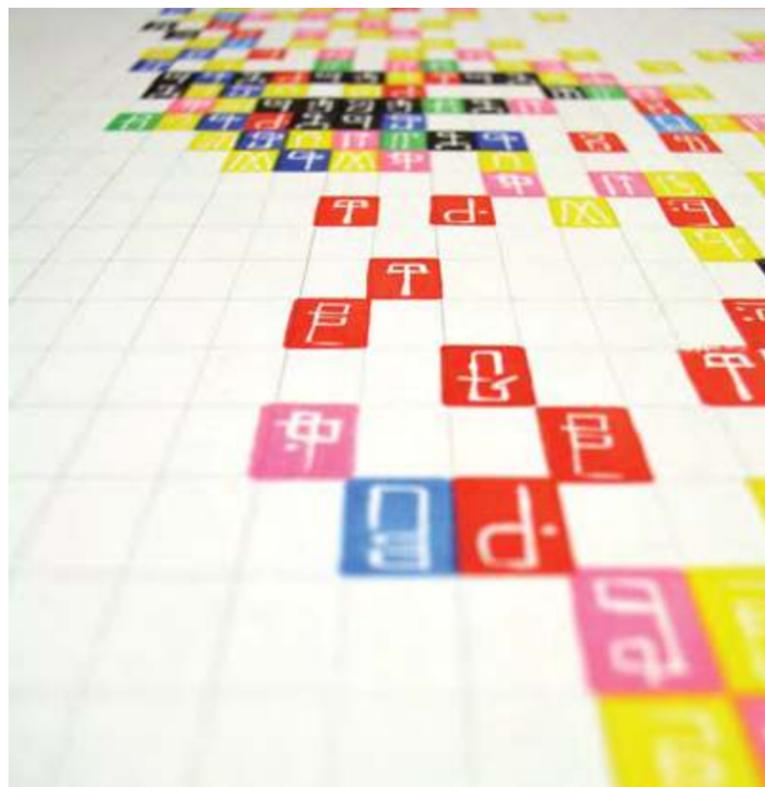
**冬季展：**除了參加大學的春季展以外，平面設計學院還主辦自己的冬季展。參展者主要為即將畢業的高年級學生和 MFA 學生，同時展出包裝和三維作品。邀請行業專家評出最優秀的作品集並頒發獎項。

**實際專案：**每年，平面設計專業的學生都接手許多真實客戶的專案。

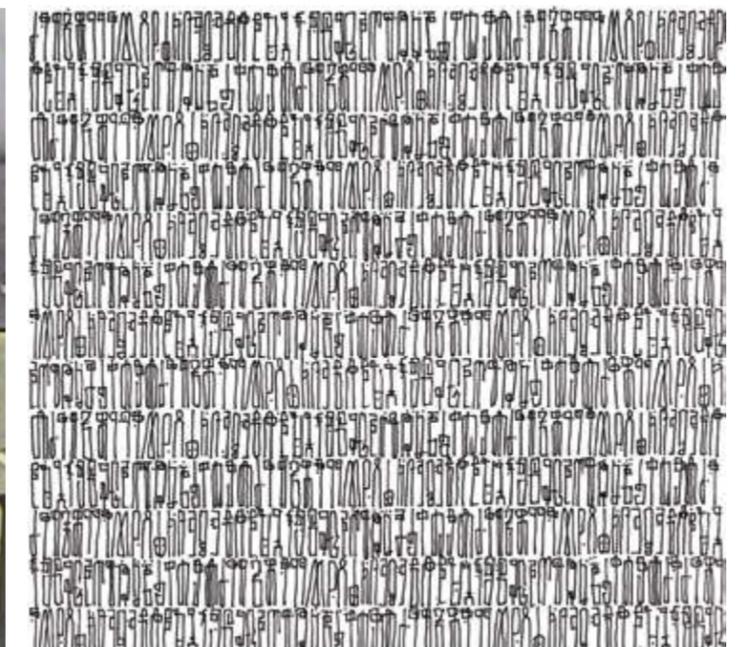
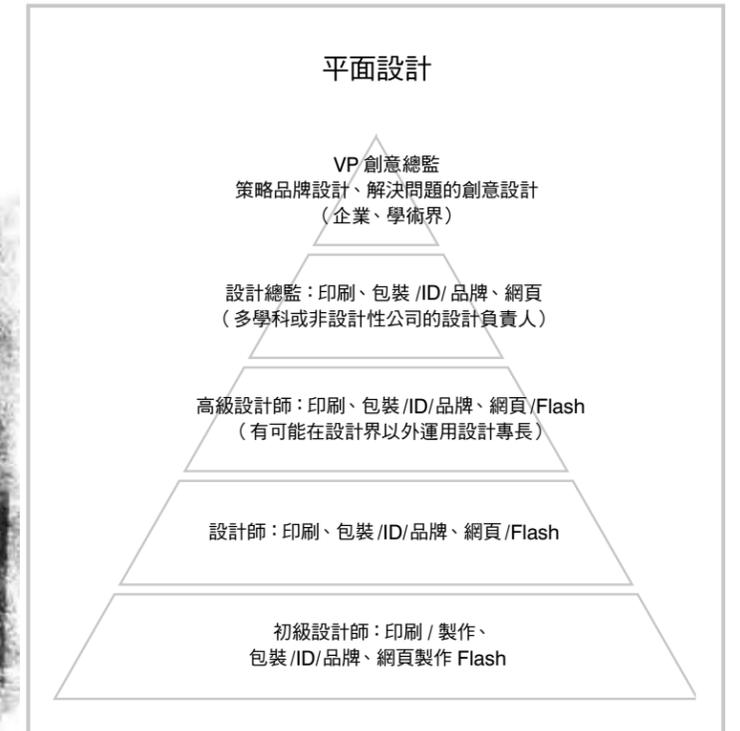
**專業教員：**平面設計專業的教師都是業內頂級獲獎設計師。我們的教員將多年的行業經驗帶入課堂。可以師從業界巨匠：例如設計郵局的「愛之郵票」的三藩市著名設計師 Michael Osborne、Sephora 創意總監 Tom Sieu 和很有影響力的設計界偶像 Roland Young。

**世界一流的課程：**本專業提供全面的初步設計問題解決、創新、批判思考和形式設計課程，以及品牌設計和市場策略。實際設計方法確保所有學生作品兼具美感、功能、價值和內涵。

**綠色設計：**綠色策略是本專業的一大特色。可持續性問題是我們整個課程的重點考慮。



# 職業方向



# 學位要求

## 平面設計副文學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>合計</b>	<b>66 個學分</b>

### AA 平面設計學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 平面設計核心課程

ADV 236	數位攝影
FND 122	色彩基本知識
GR 102	設計技術：數位出版工具
GR 150	視覺溝通簡介
GR 122	文字排版 1：層次和形式
GR 221	平面設計 1：視覺溝通
GR 310	文字排版 2：正式化結構
GR 321	包裝設計 1：三維思維 / 製作
GR 327	平面設計 2：集合各原則
GR 460	高年級作品集
WNM 105	設計技術：視覺設計工具
WNM 249	網頁設計 1

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多語種藝術生寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 202 英語寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

- LA 291 職業設計

#### 藝術史認知

- LA 120 十五世紀及之前的藝術史
- LA 121 十九世紀及之前的藝術史

## 平面設計藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 平面設計核心課程

ADV 236	數位攝影
FND 122	色彩基本知識
GR 102	設計技術：數位出版工具
GR 150	視覺溝通簡介
GR 122	文字排版 1：層次和形式
GR 221	平面設計 1：視覺表達
GR 310	文字排版 2：正式化結構
GR 321	包裝設計 1：三維思維 / 製作
GR 327	平面設計 2：集合各原則
GR 460	高年級作品集
WNM 105	設計技術：視覺設計工具
WNM 249	網頁設計 1

### BFA 平面設計學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 3 書面溝通
  - 4 藝術史認知課程
  - 1 歷史認知課程
  - 1 數量能力課程
  - 1 文化思想與影響課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多語種藝術生寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英語寫作：故事敘述
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英語寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 職業設計

#### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

**藝術史認知**

LA 120	十五世紀及之前的藝術史
LA 121	十九世紀及之前的藝術史
<b>擇二：</b>	
LA/LAN 117	景觀建築設計概觀
LA/IND 118	工業設計史
LA 127	世界藝術專題
LA 128	人體藝術：紋身與人體裝飾史
LA 129	汽車設計史
LA/GAM 131	遊戲製作史
LA 132/ANM 102	動畫史
LA 134/ANM 104	視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
LA/VIS 137	視覺設計史
LA/LAN 177	前工業社會城市開放空間
LA 182	電影類型
LA/ILL 195	漫畫史：美國漫畫
LA/ILL 197	漫畫史：國際與另類漫畫
LA/ARH 219	建築史：從古代到哥德時代
LA 220	美國藝術史
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 222	二十世紀藝術
LA 224	女性、藝術與社會
LA 226 /IAD 230	傳統室內建築研究
LA 229/IAD 231	現代室內建築研究
LA 236/IAD 232	灣區建築研究
LA 242/GR 242	平面設計史
LA 243/ILL 310	美國插圖史
LA/FSH 244	時尚史
LA/JEM 245	珠寶及金屬工藝史
LA/FSH 246	紡織品史
LA 247	製版史與技法
LA/FASCU 248	美術雕塑歷史及理論
LA 249	文藝復興的藝術和知識史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	英國研討班
LA/LAN 277	後工業社會城市開放空間
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 281/MPT 255	電影史 1：1940 年之前
LA 282/MPT 256	電影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色電影研究
LA 284	恐怖電影的演變
LA 319	建築史：當代性
LA 327	古典藝術世界

LA 333	中世紀藝術
LA 361	現代世界藝術家
LA 382	電影史 3：現代電影
LA 383	世界電影
LA 384	被低估的電影
LA 385	希區考克詳解
LA 386	探索科幻電影
LA 387	女性電影導演
LA 388	亞洲電影研究
LA 408	數位技術前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂
LA 420	義大利文藝復興藝術
LA 421	北方文藝復興藝術
LA 422	義大利巴洛克藝術
LA 423	荷蘭藝術的黃金時期
LA 432	西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索
LA 433	十八與十九世紀歐洲藝術
LA 464	達達主義與超現實主義研究
PH 101	照片歷史與概念

**數量能力**

<b>擇一：</b>	
LA 124	藝術家物理學
LA 146	汽車拆解
LA 200	電腦程式設計概論
LA 233	健康、營養及生理學流行主題
LA 254	人本設計
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 286	離散數學
LA 288	向量、矩陣與變換
LA 293	微積分學前課
LA 296	應用物理

**文化思維與影響**

<b>擇一：</b>	
LA 127	世界藝術專題
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 238	世界文學
LA 292	建築規劃與文化
LA 343	宗教比較
LA 368	體驗文化：當代藝術家的人類學

**平面設計專業證書**

**專業證書要求**

專業核心課程（按照 BFA 核心課程）	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 建議	24 個學分
+ 選修	12 個學分
+ 藝術史	6 個學分

<b>合計</b>	<b>120 個學分</b>
-----------	----------------

- 最低 2.0 GPA
- 所有核心課程以及專業課程最低 C-

## 平面設計文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	33 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>合計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 平面設計學位要求

- 成功完成畢業論文
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個必修學分的最低分數為 C

### MA 平面設計必修專業課程

GR 601	字型系統
GR 604	個性的性質
GR 605	數位設計工作室 1
GR 613	字型實驗
GR 616	使想法視覺化
GR 617	字型
GR 618	視覺認知
GR 619	字型構成
GR 620	視覺思維
GR 700	MA 作品集研討班
WNM 606	UX 原則

### MFA 平面設計必修專業課程

GLA 615	平面設計史
---------	-------

## 平面設計藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>合計</b>	<b>63 個學分</b>

\* 必須經系主任核准

### MFA 平面設計必修專業課程

GR 600	視覺溝通實驗室
GR 601	字型系統
GR 605	數位設計工作室 1
GR 613	字型實驗
GR 616	使想法視覺化
GR 617	字型
GR 618	視覺認知
GR 619	字型構成
GR 620	視覺思維

### MFA 平面設計學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 63 個必修學分的最低分數為 C

### MFA 平面設計研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感受力

GLA 615	平面設計史
---------	-------

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	超越國界：全球社會中的藝術與文化
GLA 611	文化敘述
GLA 617	現代世界神話
GLA 619	美國現代戲劇的文化與個性
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	歐洲研究生研討班

#### 專業實踐與溝通

GLA 676	設計師與廣告人專業實踐
---------	-------------

#### 專業指定的研究生通識課程

GLA 612	碩士生寫作與研究
---------	----------

## 大學部課程

### GR 102 設計技術：數位出版工具

這是一門技術課程，探索視覺溝通所用的數字工具。學生將瞭解業界標準電腦硬體和軟體（Photoshop 和 InDesign）的理論、功能和用法，以及視覺溝通製作所用的基本數位設計原則。

### GR 107 互動設計簡介

本課程向學生介紹用戶體驗原則，例如人機互動、使用者個性定位、使用者介面和資訊架構。學生將實行的設計策略必須在用戶體驗方面加強資訊顯示的清晰度、密度和維度。將重點介紹互動設計流程的最佳專業實踐。

### GR 122 文字排版 1：層次和形式

這門介紹性工作室課程涵蓋文字排版基礎內容：理論、實踐、技術和歷史。課程內容包括：字體、比例、層次、辨識度、結構、構成、美學以及文字排版的語法、語義和實用層面。學生將利用基本文字排版原則，採用適當的製作方法，解決文字排版設計問題。

### GR 150 視覺溝通簡介

本課程向學生介紹視覺溝通設計過程，以及廣告、平面設計、網頁設計和新媒體事務所和公司共有的文化。學生將透過強調構思和創造性解決問題的創新專案，獲得跨學科實踐練習。將重點介紹協作的作用和創建吸引受眾的解決方案。

### GR 221 平面設計 1：視覺溝通

本課程將平面設計作為一個學科來研究，有助於增進對各種竅門和技法的理解。本課程利用調查研究，透過實驗和構思方案從多個角度解決問題，用多種載體和形式來表現一個主題。

### GLA 242 平面設計史

本課程全面綜述構成當今「平面設計」藝術形式起源的歷史文化事件、技術創新、藝術和設計運動以及重要的設計師和文字排版師。

### GR 310 文字排版 2：正式化結構

根據在文字排版 1 中所學的原則，學生將側重綜合系統、頁面和段落的美觀以及上下文。課程內容包括：網格、在各種載體的辨識度、文字排版表現和視覺形象整合。將挑戰學生把文字轉化為能突出並增強含義且吸引人的交流。

### GR 321 包裝設計 1：三維思維 / 製作

學生將技能運用於三維包裝，磨練設計方法。關於包裝形式，本課程提供堅實的過程和材料基礎，學生將使用這些資訊來設計和製作包裝及原型範本。將強調根據參數推出適當的處理。

### GR 322 包裝設計 2：實施三維設計

本課程介紹應用於三維設計的品牌概念。學生將利用行銷簡況和自己的研究來開發在視覺上強化品牌的設計。將側重有效使用文字排版、層次、美學和圖形。將挑戰學生考慮使用可持續材料。

### GR 324 品牌設計原則

本課程的目標是使學生能夠從視覺上和概念上理解個性設計和品牌設計原則。學生將研究是什麼從根本層面上定義一個品牌，將製作精美的品牌表達，把核心資訊延伸到新產品、新服務和新環境中。

### GR 327 平面設計 2：集合各原則

在本課程中，工作室作品將反映概念上的專業知識、對文字排版的敏感性、視覺語言的出眾知識，以及製作精良、專業的作品集所需的堅實工藝技能。學生將辨識能對各種受眾和環境產生影響的設計能力。

### GR 330 文字排版 3：複雜層次

根據在文字排版 2 中所學的原則，將在各種充滿挑戰的平面和螢幕設計專案中開發和完善經典及先進的文字排版傳達方法。

### GR 350 視覺系統 1

本課程研究橫跨互動和平面形式的各種媒體平台。學生將進一步發展自身的視覺和概念流暢性，創作綜合交流設計方案。側重使用文字排版 美學與構圖來構建有意義的形象並有效地解決交流問題。

### GR 360 平面設計 3：互動的性質

本課程考察調查和受眾的理解如何能創作成功的、能加強使用者品牌體驗的互動作品。在本課程中，調查和設計策略將品牌與一系列設計表達方案相對應。學生開發能夠吸引受眾的多媒體設計成果。

### GR 365 品牌設計策略

在本課程中，學生為某家公司或組織創作橫跨各種傳統和數位媒體的個性身份系統和應用。學生探索為不同類型的公司創作品牌的異同、挑戰和機遇，這些公司包括產品型公司、服務型公司、非營利機構或民間組織等。

### GR 370 包裝設計 3：高級三維品牌設計

這一高級課程透過包裝來研究產品系列的行銷和品牌設計。課程內容包括：市場調查、產品分析、品牌開發、攝影以及插畫運用。學生將從相關目標受眾和市場的角度評估現有包裝系統。課業作品將納入畢業作品集。

### GR 425 視覺系統 2

這門建立作品集的課程進一步研究互動和平面媒體平台。學生將改善對字型、構圖和有意義的圖形構建方面的知識，並將這些知識運用到綜合表達作品中。將側重為複雜的資訊表達問題構思概念、設計構圖和建立有意義的、吸引人的設計方案。

### GR 426 包裝設計 4

在這一高級包裝和品牌設計課程中，學生醞釀出獨特的品牌和品牌系統，以及現有品牌的可能性系列擴展。本課程的作品將納入學生的畢業作品集。

### GR 429 資訊設計

學生將為複雜資訊的視覺呈現開發設計策略。學生將研究如何設計、編輯和分析資料的圖形展示。本課程將探索增強資訊顯示清晰度、密度和維度的方法。作品將納入畢業作品集。

### GR 430 視覺系統 3

這一高級課程將囊括概念構思的所有方面，運用至今所獲得的所有技能。將探索廣泛的資訊表達載體，包括印刷品、宣傳冊、公司推廣、海報、環境媒體、資訊設計和品牌設計。作品將納入畢業作品集。

### GR 434 文字排版 4：形式改善

本課程研究動態設計學科。動態設計採用平面設計的許多理論、原則和實踐。學生將學習把動態設計作為設計師可以使用的一種強大手段。與平面設計或網頁設計不同，它利用視訊和音訊製造出編排呈現。

### GR 435 動態文字排版

本課程將探索數位運動的流動排版而非靜態排版的各種可能性。在課堂上，電腦藝術 / 新媒體、動畫和平面設計專業的學生將自己的學科內經驗見解帶到主題上。本課程將由這一領域的出色從業者講授。（必須經系主任核准）

### GR 460 高年級作品集

在這一終極課程中，學生將開發一個全面的平面和數位作品品牌設計系統，體現他們在概念化、創新和設計理論方面的精湛技能。將側重製作有影響力、個人化且令人難忘的連貫作品集，向雇主明確展示自己的潛力和價值。

### GR 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

### GR 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。（必須經系主任核准）

### GR 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

## 研究所課程

### GR 500 平面設計實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在平面設計相關領域工作的機會。

### GR 600 視覺溝通實驗室

鼓勵本課程的學生作為設計師形成自己獨特的設計語言。透過引導和調查，學生將為探索中期設計提案甄別合適的主題，以確保升入本專業高年級，有機會進一步構思創意。

### GR 601 字型系統

本課程開始闡述和拓展基本文字排版原則。然後將鼓勵學生根據這些基本原則，挑戰自己的方法並探索新穎的方式進行圖文表達。

### GR 603 設計綜述：過程與原則

本課程綜述西方傳媒設計實踐，使多種語言 / 文化的學生具備適用印刷和數位設計作品的專業詞彙。學生將各種想法運用於實踐作品，同時培養自己的批評能力和討論設計選擇的能力。

### GR 604 個性的本質

本課程的目標是從不同公司及組織結構的角度，在視覺上和語言上理解個性和品牌設計。學生將透過創作和執行品牌和個性專案，研究是什麼界定這些公司的個性、身份和實質。

### GR 605 數位設計工作室 1

平面設計與科技創新常常密切交互。數位化革命加速了這一動態，如今的設計師可以使用手頭的任何工具表達創意。本課程探索諸多用戶體驗的局限性和可能性，包括網路、平板電腦、行動設備等。

### GR 606 MS：設計 – 出版敘述

本課程探索在二維平面媒體中，設計師作為視覺溝通者和故事講述者的作用。批評中穿插相關主題的設計側欄，例如網格系統、文字排版改善、圖片製作，以及字型圖片整合。

### GR 607 數位設計 2

本課程為數位化實現設計解決方案提供進一步的研究、探索和資源。作品包括平面媒體、形式和環境，以及線上和互動媒體。

### GR 612 綜合表達 – 訊息整合

跨學科挑戰在設計師的日常生活中越來越普遍。本高級課程將探索製作適用於任何媒體的全面整合訊息的過程、目的和必要性。學生將運用創造能力確定、管理並交付複雜的多面作品集作品。

### GR 613 字型實驗

本課程將探索現有的現代文字排版創意和技法，嘗試拓展學生的文字排版範圍。學生將研究內容交流和文本的情感性質。

### GR 616 使想法視覺化

本課程向學生介紹設計專業的概念要求。將注重培養構思獨特設計方案所必備的思維技巧。還將從各種歷史、社會和文化景況來探索視覺溝通。

### GR 617 字型

本課程介紹文字排版的歷史和理論，作為開發、改善和理解文字排版的背景。將探索文字作為訊息以及轉為視覺形式之間的關係。

### GR 618 視覺認知

本課程教學生流利地使用視覺語言。將拓展概念能力，包括掌握通用設計原則、交流理論和關鍵技能。將使用這些技能教授學生如何從我們身邊的複雜資訊世界創造內涵和理解。

### GR 619 字型構成

本課程拓展先前學習的原則並納入更高層次的問題，例如組織、層次、佈局和網格系統。學生將開始研究內容和文本意義交流的方式。

### GR 620 視覺思維

本課程引導學生學習設計過程的具體步驟，以創作吸引人的相關解決方案。學生將提出一個主題，確定相關受眾和利益方，然後發現、創作引人注目的視覺元素，並且落實到一個各種媒體相互配合的連貫系統中。

### GR 650 設計研討班 / 作品集

在這一平面設計 MFA 專業的終極課程中，學生使用一個綜合品牌設計系統製作一系列平面和數位作品。這些作品將代表學生的學業成績，包括畢業設計製作及成果，在專業領域內以形式及概念突出學生。

### GR 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用、有資格要求，且/或可能需要系主任批准。

### GR 700 MA 作品集研討班

在這一畢業設計課程上，MA 學生將製作一個最能展現設計技能的綜合平面和數位視覺系統。重點是建立一個穩固的社交媒體，有效地向設計行業宣傳每個人的優勢。所有工作都致力於開發一個能向雇主明確展示潛力和價值的連貫作品集。

### GR 800 指導研究

指導研究重點主要是幫助碩士學位候選人完成畢業作品集和/或畢業論文。系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專案。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### GR 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專案的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專案所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### GR 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### GR 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### GR 810 畢業設計 1 – 初步設計

初步設計是三門小組指導研究中的第一門，這三門小組指導研究構成平面設計畢業作品的執行框架。學生確定設計問題，透過各種方法進行調查，包括問卷、訪問和觀察，以預見所要的最終狀態及實現方式。

### GR 820 畢業設計研討會

畢業設計研討會是畢業設計過程中的一個指定課程，為設計和/或調查建立個人目標和里程碑。學生將與導師和團隊密切合作，以完成指定的設計任務。這是一門小組課程，必須經系主任核准。

### GR 830 畢業設計 2 – 探索

探索是三門小組指導研究中的第二門，這三門小組指導研究構成平面設計畢業作品的執行框架。學生將探索設計方案並製作原型，最終完成一個視覺系統。學生將進行調查並完成一半指定的畢業設計素材。

### GR 850 畢業設計 3 – 改善

改善是三門指導研究課的最後一門，這三指導研究門課構成平面設計畢業作品的執行框架。學生進行用戶測試以完善、注重和驗證方案，然後製作並使用剩餘的畢業設計素材。將提供製作畢業評審展示的資訊和指導。

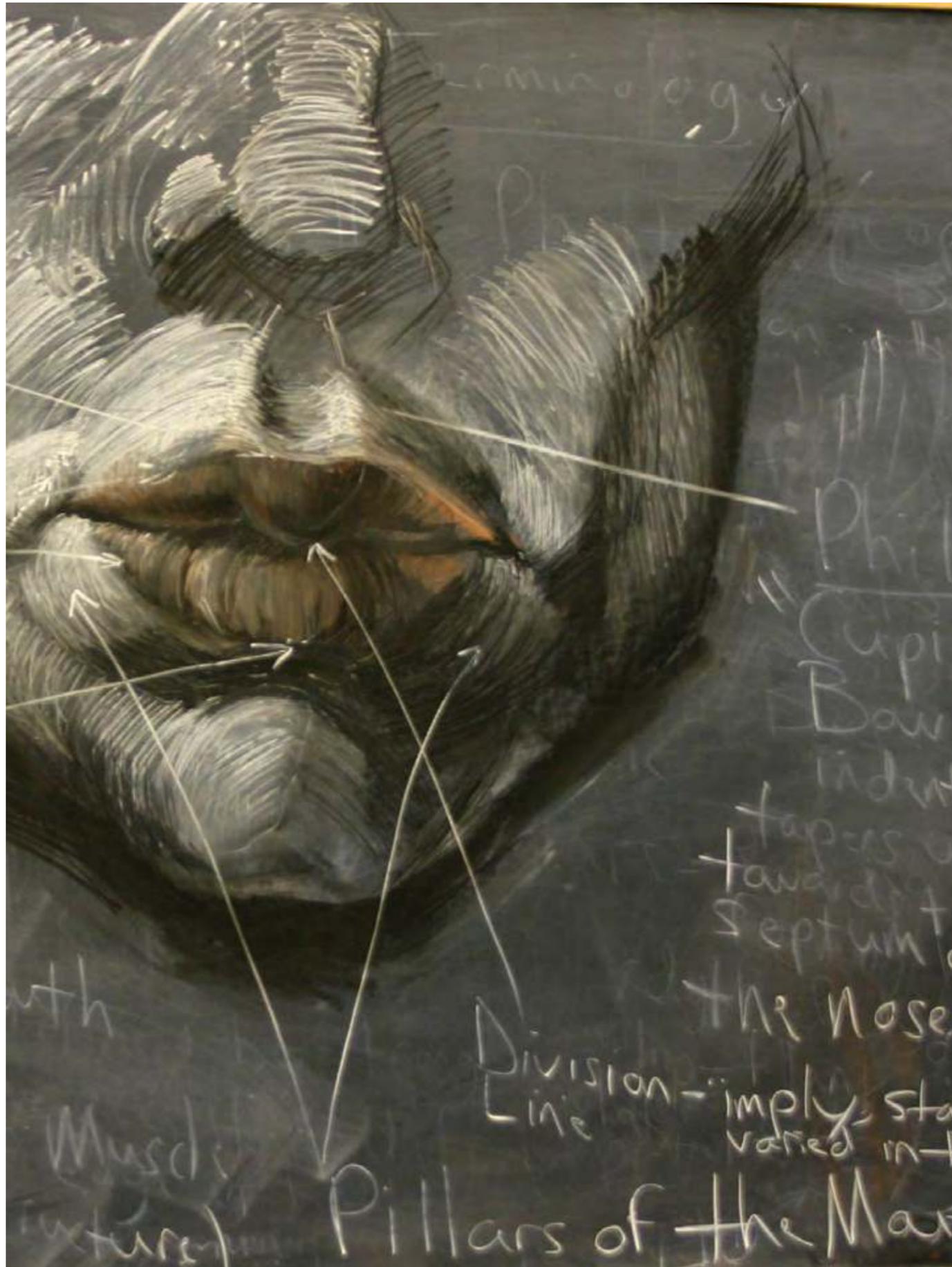
### GR 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>



# 插畫



# 我們提供

**行業活動:** 插畫學院常年主辦行業活動。其中包括：職場之夜、網路之夜活動、24 小時漫畫、服裝嘉年華和漫畫高峰會。

**行業嘉賓發言:** 每個學期，插畫學院都會邀請極富盛名的藝術家來演講，例如 Brom、Iain McCaig、James Gurney、Frank Cho 等等。

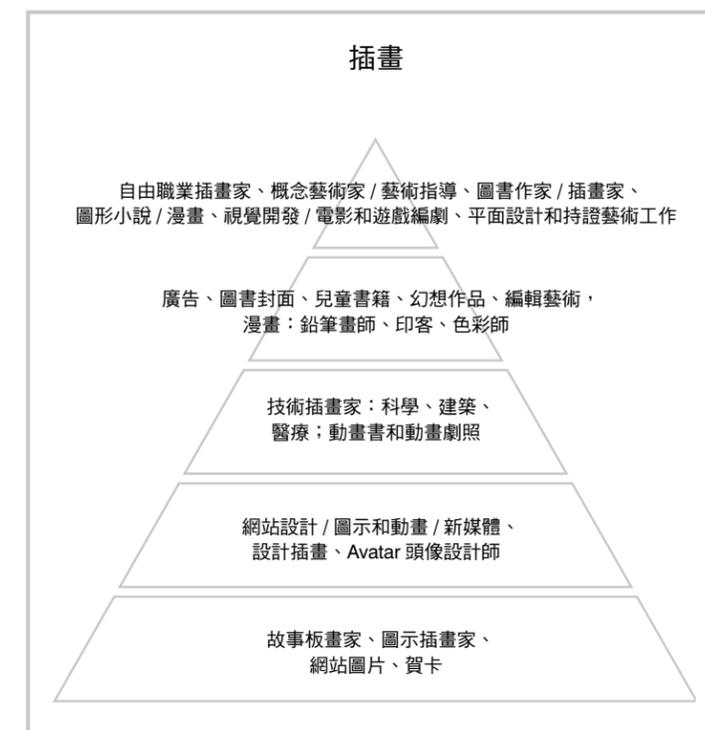
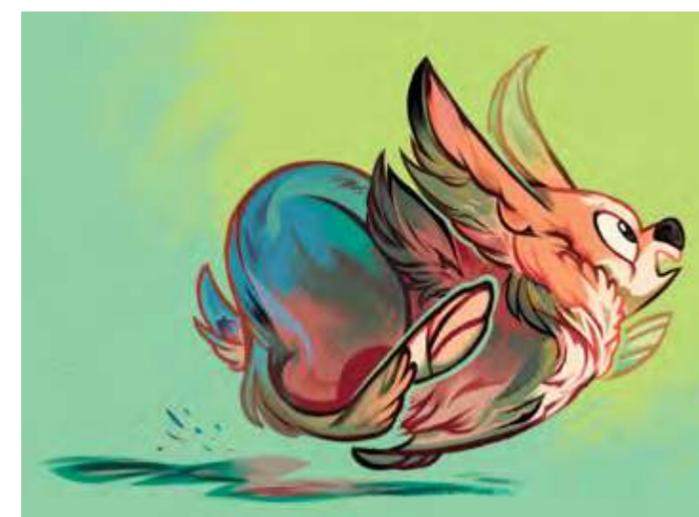
**實際專案:** 每年，插畫、廣告、動畫系及和其他系之間都有許多合作專案。每個合作專案均側重實際目標與期望。

**專業教員:** 插畫學院有高聲望的師資目前包括獲獎編輯插畫家 Roman Muradov；獲獎漫畫家和作家 Dan Cooney；獲獎兒童書插畫家和作家 Julie Downing；Pixar 藝術指導 Tony Christov；和其他眾多頂級插畫家。

**一流的設施:** 我們的設施在插畫學院中首屈一指，包括 Mac 實驗室，Cintiq 實驗室，繪圖和數位藝術所需的所有軟體，演播教室中還有最新的照明和全套服裝 / 道具。



# 職業方向



# 學位要求

## 插畫副文學士 [AA]

### 副文學士學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>合計</b>	<b>66 個學分</b>

### AA 插畫學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 插畫核心課程

FA 110	靜物畫 1
或 ILL 292	漫畫：鉛筆畫和墨水筆劃
FA 213	解剖概論
FA 222	表現性頭部和手部
FND 110	形狀分析
FND 112	人體素描
FND 116	透視法
FND 125	色彩與設計
或 FND 122	色彩基礎
ILL 120	著衣人物素描 1
ILL 133	數位媒體 1：攝影與圖形製作
IAD 232	工作室 1
ILL 233	數位媒體 2：插畫圖形製作

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	設計職業
--------	------

#### 藝術史認知

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史

## 插畫藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>合計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 插畫核心課程

FA 110	靜物畫 1
或 ILL 292	漫畫：鉛筆畫和墨水筆劃
FA 213	解剖概論
FA 222	表現性頭部和手部
FND 110	形狀分析
FND 112	人體素描
FND 116	透視法
FND 125	色彩與設計
或 FND 122	色彩基礎
ILL 120	著衣人物素描 1
ILL 133	數位媒體 1：攝影與圖形製作
IAD 232	工作室 1
ILL 233	數位媒體 2：插畫圖形製作
ILL 491	作品集準備和自我宣傳

### BFA 插畫學位要求

- 所有核心課程、專業課程及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 3 書面溝通課程
  - 4 藝術史認知課程
  - 1 歷史認知課程
  - 1 數量能力課程
  - 1 文化思想與影響課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 110	英語寫作：故事敘述
LA 133	短文寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	職業生涯設計
--------	--------

#### 歷史認知

擇一：

LA 171	西方文明
LA 270	美國史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	英國研討班
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 359	都市社會學

**藝術史認知**

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀世紀及之前的藝術史
<b>擇二：</b>	
LA/LAN 117	景觀建築設計概觀
LA/IND 118	工業設計史
LA 127	世界藝術專題
LA 128	人體藝術：紋身史與身體繪畫
LA 129	汽車設計史
LA/GAM 131	電玩史
LA 132/ANM 102	動畫史
LA 134/ANM 104	視覺效果與電腦動畫的歷史與技術
LA/VIS 137	視覺設計史
LA/LAN 177	前工業社會城市開放空間
LA 182	電影類型
LA/ILL 195	漫畫史：美國漫畫
LA/ILL 197	漫畫史：國際與另類漫畫
LA/ARH 219	建築史：從古代到哥德時代
LA 220	美國藝術史
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 222	二十世紀藝術
LA 224	女性、藝術與社會
LA 226 /IAD 230	傳統室內建築研究
LA 229/IAD 231	現代室內建築研究
LA 236/IAD 232	灣區建築研究
LA 242/GR 242	平面設計史
LA 243/ILL 310	美國插畫史
LA/FSH 244	時尚史
LA/JEM 245	珠寶及金屬工藝史
LA/FSH 246	紡織品史
LA 247	製版史與技法
LA/FASCU 248	美術雕塑歷史及理論
LA 249	文藝復興的藝術與思想史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	英國研討班
LA/LAN 277	後工業社會城市開放空間
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 281/MPT 255	電影史 1：1940 年之前
LA 282/MPT 256	電影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色電影研究
LA 284	恐怖電影的演變
LA 319	建築史：現代性
LA 327	古典世界藝術

LA 333	中世紀藝術
LA 361	現代世界藝術家
LA 382	電影史 3：現代電影
LA 383	世界電影
LA 384	被低估的電影
LA 385	希區考克詳解
LA 386	探索科幻電影
LA 387	女性電影導演
LA 388	亞洲電影研究
LA 408	數位前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂
LA 420	義大利文藝復興藝術
LA 421	北方文藝復興藝術
LA 422	義大利巴洛克藝術
LA 423	荷蘭藝術的黃金時期
LA 432	西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索
LA 433	十八與十九世紀歐洲藝術
LA 464	達達主義與超現實主義研究
PH 101	照片歷史與概念

**數量能力**

擇一：

LA 124	藝術家物理學
LA 146	汽車拆解
LA 200	電腦程式設計概論
LA 233	健康、營養及生理學流行主題
LA 254	人本設計
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 286	離散數學
LA 288	向量、矩陣與轉換
LA 293	微積分學前課
LA 296	應用物理

**文化思維與影響**

擇一：

LA 127	世界藝術專題
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 238	世界文學
LA 292	建築規劃與文化
LA 343	宗教比較
LA 368	體驗文化：當代藝術家的人類學

**插畫專業證書****專業證書要求**

專業核心課程（按照 BFA 核心課程）	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 建議	24 個學分
+ 選修課程	12 個學分
+ 藝術史	6 個學分

**合計** **120 個學分**

- GPA 最低 2.0
- 所有核心課程以及專業課程最低分數為 C-

## 插畫文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	33 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>合計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 插畫學位要求

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 全部 36 個必修學分的最低分數為 C

### MA 插畫研究生通識課程要求

GLA 675 專業實踐

### MA 插畫必修專業課程

FA 606	靜物畫
或 FA 630	色彩學
FA 626	明暗法
ILL 610	著衣人物素描
ILL 615	插畫家頭部素描
ILL 620	圖形小說 1
或 ILL 602	概念、技術和插畫
ILL 625	插畫家透視
ILL 630	圖形小說 2
或 ILL 635	兒童書插畫
ILL 632	改善墨水筆佈局
或 ILL 604	敘述插畫
或 ILL 606	編輯插畫
ILL 645	兒童書角色設計
或 ILL 640	圖形小說角色設計
或 ILL 612	持續形象概念
ILL 660	數位繪畫
ILL 665	互動插畫

## 插畫藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修課程*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>合計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 插畫必修主修課程

#### 傳統

FA 606	靜物畫
或 FA 630	色彩學
FA 626	明暗法
ILL 602	概念、技術和插畫
ILL 606	編輯插畫
或 ILL 635	兒童書插畫
ILL 610	著衣人物素描
ILL 612	持續形象概念
或 ILL 645	兒童書角色設計
ILL 615	插畫家頭部素描
ILL 625	插畫家透視
ILL 660	數位繪畫

#### 漫畫

FA 606	靜物畫
或 FA 630	色彩學
FA 626	明暗法
ILL 610	著衣人物素描
ILL 615	插畫家頭部素描
ILL 620	圖形小說 1
ILL 625	插畫家透視
ILL 630	圖形小說 2
ILL 640	圖形小說角色設計
ILL 660	數位繪畫

### MFA 插畫學位要求

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 所有 63 個學分的必修課最低達到 C

### MFA 插畫研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

擇一：

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
GLA 602	二十世紀藝術及思想意識
GLA 607	啟蒙藝術與思想
GLA 609	革新傳統：十九世紀藝術與思想
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	超越國界：全球性社會中的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界的神話
GLA 619	現代美國戲劇的文化與認同
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 專業實踐與溝通

GLA 675	插畫家的專業實踐
---------	----------

## 大學部課程

### LA 101 第一年插畫家研討會

此研討會指導學生深入瞭解插畫家身份，在藝術大學和三藩市社區之間建立聯繫，同時考慮他們在全球的潛在影響。透過情境化專案、遊覽、討論和活動，學生分享、發展並使用各種達成成功的技能。

### ILL 120 著衣人物素描 1

學生學習相關技能和工具，以便繪製任何動作或姿態的著衣人物。學習主題包括繪圖中的身體靈活性、身體的基本關係、實現三維形狀的方法、比例、前縮透視以及折疊的構造和使用方法。

### ILL 133 數位媒體 1：攝影與圖形製作

成功使用相機來記錄參考資料和靈感，這是藝術家的基本工具，也可用於瞭解 Photoshop 對圖像的處理。本課程將這兩個基本技能融合在一個有趣又挑戰的環境中，讓藝術家獲得技能並創造敘事內容，提高相應專業的技能。這門課需要使用數位相機和電腦。

### ILL 177 紋身繪製和皮膚藝術

紋身藝術作為人體裝飾，既現代又無時間性。在本課程中，學生將學習設計紋身藝術的基本知識，紋身藝術史和紋身藝術開業。科目將包括紋身線和顏色技術，以及向客戶傳達定製作品理念。

### ILL 192 漫畫：鉛筆和故事

本課程將向學生介紹連續形象的廣闊天地。學生將完成一系列小作業，涉及漫畫世界的不同重點領域。在這一過程中，學生將接觸角色開發、故事線、鉛筆畫和墨水筆劃。

### ILL 195 漫畫史：美國漫畫

漫畫通常被描述為一種獨特的美國藝術形式。本課程是對重要的美國連載漫畫、漫畫書以及圖形小說的全面審視。學生將分析漫畫家、插畫家和作者的風格、趨勢和題材，並探索社會狀況與風格之間的關係。

### ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫

超越超級英雄的領域，探索來自世界各地的漫畫和圖形小說。本課程將深入瞭解英國、西班牙、法國、俄羅斯等國的漫畫歷史，其中將包括 manga、manhwa 和 bandedessinée 等。並將對地下和另類漫畫的風格和內容進行分析。

### ILL 220 著衣人物素描 2

本課程延續著衣人物的學習，更側重明暗。學生學習查看形狀，並用它們的明暗來創造模式並產生場景的感覺。學生還將重點學習衣垂以及光線如何影響形狀的樣子。

### ILL 232 工作室 1

這門核心課程探討開發插畫的基本原則，重點是清晰的概念和專業步驟。將練習黑白色、水性和彩色混合媒介這些最新的行業技術。控制所涉媒介和工具是重點。

### ILL 233 數位媒體 2：插畫圖形製作

本課程向學生介紹向數位媒體應用傳統插畫的知識和經驗，主要使用 Adobe Photoshop 和 Corel Painter。重點在於概念開發和個人風格。評判將考慮構圖、照明、內容、含義和其他標準。

### ILL 238 繪製奇幻人物

此工作室繪圖課程的重點是高級人物繪製技術，以標誌性英雄和惡棍角色的古典和現代藝術方法為指導。重點在於解剖、誇張、設計人物形體和角色。學生將結合使用真人模特兒和照片參考來創作一組優質作品集。

### ILL 243 用於插畫、電影和遊戲的高級透視

本課程的重點是讓學生透過參考和自己的想像繪製令人信服的背景和效果。學生將從獨特的相機角度創作真實、奇幻和不尋常的藝術作品。學生將學習如何用任一媒介從任何角度繪製可信的透視關係。

### ILL 253 視覺化科學

科學視覺化是用視覺傳達科學觀點的藝術。在這門課中，學生將學習如何基於研究的想像性插畫使科學概念栩栩如生。學生將學習多門學科的科學藝術示例，並在數位和傳統兩種媒介中繪製插畫。

### ILL 267 動物解剖 1：介紹動物繪畫和解剖

此入門課程深入介紹動物解剖，包括骨骼、肌肉和動物的基本結構。主題包括動物的動作和節奏、毛皮和皮膚質地，及人與動物形體的比較。學生將採用數位媒介和傳統繪畫兩種技法。注意：完成家庭作業需要具備數位技能。

### ILL 270 數位著衣人物

本門課程將向學生傳授如何使用 Cintiq 平台和 Adobe Photoshop 做為繪畫工具來繪製著衣人物。學生將繼續學習著衣人物繪畫的原理，但是更側重明暗和形狀設計。還會介紹簡單衣垂和編輯。

### ILL 277 紋身設計和皮膚藝術

本課程向學生介紹世界各地人體藝術的歷史和多種風格紋身及人體藝術的技法。主題包括創作 Flash 作品集的技能、工具、規章、商務實踐和必要的技巧。

### ILL 292 漫畫：鉛筆畫和墨水筆劃

這門課幫助學生提升作為漫畫書藝術家的說故事技能，使他們能夠與主要或獨立出版商合作，或自我出版。重點是創作故事線、版面配置、相機感和表達心情和時間的各種技法。

### ILL 310 美國插畫史(20世紀)

這是對二十世紀重要美國插畫家作品的全面審視。將對構圖的風格、趨勢和題材進行分析。並將探索社會條件與風格之間的關係。對於現代插畫，將在歷史意識背景下進行討論。

### ILL 315 地點素描與繪畫

本課程的重點是在不同地點建立有趣的現場說明性素描或繪畫。主要研究戲劇化佈置構圖以及與媒介的有效組合。建議對背景和佈局感興趣的動畫學生學習本課程。

### ILL 318 編寫圖畫書

在本課程中，學生將分析一些優秀的圖畫書，它們傳達並驗證了兒童生活中的重要時刻。將對童年時期的一些普遍主題進行探討，包括家庭、友誼、兄弟姐妹之間的對立、解決問題以及自立等。透過課堂寫作練習，學生將設計圖畫書文字以及孩子們可產生共鳴的人物。

### ILL 320 著衣人物素描 3

這是一門高級課程，重點是控制繪圖來表達性格、態度、行動、心情和精神。其他主題包括設計意識、重點選擇性、場景化、切圖、圖案裝飾及更細緻地使用繪圖工具。

### ILL 332 互動藝術和向量藝術

動畫和互動性打破了插畫的邊界。本課程將訓練學生在快速成長的網路插畫領域使用向量性的工具來競爭。學生將使用最新的數位工具建立平面和網路版插畫，並將這些圖像整合到互動式環境中。

### ILL 333 數位媒體 3：數位繪畫

數位繪畫技能已成為製作藝術、印刷插畫和網路圖形的國際標準。本課程將向學生講授如何在數位環境中創作三維形體和深度。學生將使用行業標準的點陣圖 / 柵格繪畫軟體來創作品圖像、靜物和風景數位畫。

### ILL 338 工作室 2

本課講述概念、構圖問題解決和實驗，讓學生使用在 ILL 232 中學到的技能製作獨特的作品集。重點介紹混合媒介、研究和流程，為插畫市場培養專業習慣和個人風格。

### ILL 341 情景素描與繪畫

在本課程中，學生將利用模特兒、場景和研究來創作具備心情和氣氛、令人信服的插畫。重點講授有效使用顏色、明暗、設計、情節、視角、深度、空間幻象和整合研究。學生將在工作室和現場做畫時使用多種媒介。

### ILL 345 插畫家徽標、字體和排版

學生將學習使用、設計和整合字體，將插畫徽標、插畫和藝術作品植入那些要求用獨特字體來銷售故事和產品。學生將瞭解手工和數位化技能，及字體和字母的歷史與用法。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### ILL 367 動物解剖 2：野生動物插畫

本課繼續學習動物解剖結構、其行為和運動。將系統指導學生畫出及構建出逼真的動物。

### ILL 379 怪異插畫

本課側重個人風格、敘事和概念開發。學生將學習與藝術相關的歷史、心理學認知和宣傳手段，並使用這些資訊進一步發展自己的概念和表達技能。學生將在自己選擇的媒介中創作獨特的作品集。

### ILL 380F 幻想插畫

本課程重點在為奇幻類插畫有效運用想像力。將強調設計和描繪出自想像的可信人物、生物、環境和裝置。學生將結合參考資料和發明的元素，創作五個作品集品質的圖像。將著力強調創造性和個人風格。

### ILL 380X 插畫：概念和敘事

在本課中，學生將運用對構圖、設計和視角的深入瞭解，結合扎實的素描和繪畫技能來讓其圖像產生最強的敘事效果。分步流程包括使用研究、攝影、草圖和構圖。

### ILL 385 兒童書插畫 1

本課旨在講授如何作為兒童書插畫家來繪製作品集，並提高插畫技能。學生將學習兒童書插畫並開創個人風格。學生將提高他們的圖片製作技能，同時學習在書籍框架內創造性地工作。

### ILL 388 為消費產品插畫及授權插畫

本課程重點介紹當代插畫以及在消費產品，包括賀卡、紙製品、家居用品、牆壁裝飾、禮品和其他生活方式產品中的應用。將深入介紹藝術授權行業。學生將為其品牌化的藝術集創作藝術，並制訂商業和行銷計畫。

### ILL 391 漫畫：著色和文字造型

本課程涵蓋整個著色和文字造型過程，包括對動作產生有效影響的色彩效果以及數位和傳統工具。重點將是故事講述、焦點、心情、製作風格、調色板和文字造型。學生還將瞭解著色的豐富歷史、網路趨勢並行銷他們的作品。

### ILL 392 漫畫書著墨

本課專門開發著墨技能，以便為鉛筆繪製的連續圖像賦予深度、氣氛和清晰度。學生只使用黑白色，利用線條粗細、力度和質地來畫出毛髮、衣服、背景和戲劇性光線。

### ILL 417 漫畫的高級寫作

本課程教授高級漫畫書的寫作技法。學生將閱讀圖畫小說，概括出一個具有多個問題的原創故事線，並製作一篇完整的單一問題漫畫書腳本。

### ILL 420 著衣人物素描 4：色彩和明暗

這是一門高級素描課程，重點講授彩著色素描和使用明暗給著衣人物素描添加觀點、場景、戲劇、氣氛和故事效果。學生將主要使用粉彩，雖然也會介紹一些混合媒介。課程將探討在繪畫中融入個人風格和非傳統技法。

### ILL 445 互動插畫

這門高級課程重點講授創作作品集品質的互動故事書、漫畫書、故事板或編輯插畫系列。專案將融入動畫、互動性、聲音和有效時間設定。

### ILL 446 平板出版物：動漫和電子書

學生將在這門課中學習如何創作動漫和兒童書。學生將製作順序故事插畫和創作數位出版物，將具有 2D 運動和互動功能。學生可利用學到的技能以數位方式獨立發表作品，或與其他創作人合作。

### ILL 455 為應用軟體和出版的編輯插畫

專門為平板電腦本機和行動設備數位出版物建立插畫和照片。學生將作出專門為行動設備設計的作品集，作品包含動畫、強化版且可互動。課程還會涉及數位發佈軟體和格式。

### ILL 460 數位繪畫和作品集製作

本課程旨在幫助學生用數位繪畫來創作作品集作品。學生將為作品集創作專業水準的高級插畫。

### ILL 475A 漫畫：高級專案 A：建造世界

學生將創作統一的漫畫世界，其中的角色和場景相互補充以展現最大的效果，學生以此來開發和展示他們對連續藝術的瞭解。本課程以漫畫插畫和著色技能為基礎，教授學生製作原創作品集可用的材料。

### ILL 475B 漫畫：高級專案 B：漫畫書提案

這門高級課程引導學生完成自己的原創動畫書提案製作，這是向大部分漫畫出版商提交作品的必備工具。學生上課時攜帶自己原創漫畫腳本成品，以及他們想向出版商表述小漫畫集的想法。

### ILL 485 兒童書插畫 2

本課程涵蓋製作圖片書提交資料集的過程，包括書的排版、角色草圖和成稿。學生將創作其書的詳細縮略版式，以及動態角色和鉛筆繪製的環境。成稿包括一組全色彩的插畫。

### ILL 488 工作室 3

學生將在教師和行業專家的指導下制訂大學論文計畫。可能會引進外部定製款來構建作品集。藝術總監、插畫家和最近畢業的研究生將分享專業知識，學生將在更深的個人層面探索成為插畫家的理由和意義。

### ILL 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

### ILL 491 作品集的準備和自我宣傳

這是對插畫商務方面的高級研究課程。主題包括銷售藝術品、準備用於成功再製作的藝術品、研究採訪技巧的點子、自我行銷技能和作品集展示。討論與插畫家相關的商業事務，側重會計、稅務、法律事務、藝術家代表和自我推銷。

### ILL 493 海外學期：作為視覺報導人的藝術家

在這門課中，學生將從視覺新聞工作者的角度記錄世界，在一個敘事包中融入地點、人物、事件和活動。透過草繪圖，學生將側重故事，並探討以視角、色彩、媒介和文字為基礎來組合報導型內容。鼓勵進行個人表達。

### ILL 493A 海外學期：作為視覺新聞工作者的藝術家

學生將從視覺新聞工作者的角度記錄世界，在一個敘事包中融入地點、人物、事件和活動。透過草繪圖，學生將側重故事，並探討以視角、色彩、媒介和文字為基礎來組合報導型內容。鼓勵進行個人表達。

### ILL 493B 海外學期：作為視覺新聞工作者的藝術家

學生將從視覺新聞工作者的角度記錄世界，在一個敘事包中融入地點、人物、事件和活動。透過草繪圖，學生將側重情節，並探討以視角、色彩、媒介和文字為基礎來組合報導型內容。鼓勵進行個人表達。

### ILL 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### ILL 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

## 研究所課程

### ILL 500 插畫實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在插畫相關領域工作的機會。

### ILL 602 概念、技術和插畫

學生將探索、觀察和練習不同的媒介，促進個人風格的形成。學生將在課程中經歷插畫繪製的整個過程，從概念草繪直到成稿。

### ILL 604 敘事插畫

本課程將介紹藝術中的敘事傳統，以及有效和引人入勝的故事講述方法。學生在概念、視覺研究、習作和草圖中開發技能，使用照片來源和圖版，做出成品。

### ILL 606 編輯插畫

學生將針對本課程中的特定主題或情況制定個人觀點溝通方法，包括探索用於說明文字的視覺設計以及為雜誌市場創作作品集作品。

### ILL 607 情景和環境

學生將繪製不同環境中不同情緒的著衣人物。探討光線、色彩、設計和環境對情景的裝點效果。藝術作品的情感元素是本課的要點。

### ILL 609 水彩插畫

本課程介紹應用于古典水彩插畫的高級水彩技法。課程也會提及水彩繪畫的多種學習機會及商業應用情況。鼓勵學生發展自己的個人風格。

### ILL 610 著衣人物素描

學生練習和學習各種繪畫工具，以便在紙平面上建立三維視效。學習的主題包括開發身體靈活性，理解人體的運動，以及多種褶皺及其構造。

### ILL 612 連續形象概念

學生透過完成三到四幅裸體或著衣人物素描來發展技能。肌肉和骨骼結構、比例、節奏、拉伸和壓縮、前縮和氣氛是本課程的重點。使用明暗對比的原理三維呈現面部相似性、手、腳和褶皺是需要注意的內容。

### ILL 615 插畫家頭部素描

本課程旨在指導學生瞭解人體頭部的比例和結構，重點是用於通常需要表情或姿態的插畫領域。除了頭部，學生還會看到手部的表達行為。

### ILL 620 圖形小說 1

學生透過本課程研究視覺敘事的原理、結構和可能性。學生審視漫畫、故事板、插畫書和電影的正式語言，並建立自己的圖形短篇故事。

### ILL 625 插畫家透視

此課程適合打算在畢業後工作卻沒有推薦人的學生。主題包括：三維思維；想像的光線；設計合理、有吸引力和逼真的人物；使人物逼真、有意志和個性，並將他們置於自然的環境中。

### ILL 630 圖形小說 2

學生透過本課程研究視覺敘事的原理、結構和可能性中的高級元素。我們將審視漫畫、故事板、插畫書和電影的正式語言。學生將建立自己的圖形短篇小說和其他類型的連續性敘述。

### ILL 632 墨水筆劃佈局精煉

本課程專門開發將鉛筆序列圖像轉為更高層成稿所需的墨水筆技能。主要以黑白色為主，學生將用線條變化創造氣氛和清晰度，同時促進設立維度的感覺。

### ILL 635 兒童書插畫

學生將發展兒童書插畫的個人風格。將討論鉛筆畫和墨水筆劃、水彩和壓克力的媒介與技巧。學生將看不同類型的兒童書和故事，及不同年齡組的兒童插畫。

### ILL 639 生物設計

本課的主旨是構建 3 到 5 件作品集品質的生物。作為創作假想生物的基礎，必須瞭解對實際生物的骨骼，肌肉組織和表面解剖的解剖分解，這是重點內容。

### ILL 640 圖形小說角色設計

在這門角色繪畫課中，學生將重點針對漫畫書和圖形小說的需求發展動態繪畫和故事講述風格。學生將探索頁面設計與角色設計，並用各種風格、著墨方法和著色技法製造效果。將持續使用角色開發草繪圖本。

### ILL 645 兒童書角色設計

這門角色繪畫課程的重點是針對兒童書市場創作令人難忘的動態角色。學生將完成家庭作業，並利用樣本手稿為作品集創作角色。

### ILL 660 數位繪畫

本課程旨在讓研究生能運用電腦這一工具，並使用數位繪畫創作專業水準的高級繪圖。

### ILL 663 數位繪畫

學習此課程的學生將使用點陣圖軟體來創作數位繪畫並開發詞彙。學生將繼續利用他們在 ILL 660 中學到的技能，並增添各種新技能：照片構圖、處理、特效和數位畫筆。重點是用 Adobe Photoshop 和 Corel Painter 的構圖和光線來創作作品集品質的圖形。

### ILL 665 互動插畫

技術正在為當前的插畫家打開新的市場。在此課程中，學生將使用基於向量的工具創作用於網路的作品。學生將創作繪圖，把數位圖像融入互動實踐中。

### ILL 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案，以完成工作室作品要求。

### ILL 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用、有資格要求，且 / 或可能需要系主任核准。

### ILL 800 指導研究

做自己的畢業作品集和 / 或論文的研究生就作品獲得指導和批評。系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ILL 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### ILL 802 指導研究導師論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### ILL 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### ILL 810 論文步驟

本課程旨在幫助學生理解在審核中期評審委員會提出的評估。每位學生均會收到對個人技能的單獨指導，擬定成功完成專案所需的步驟。

### ILL 820 廣告和編輯插畫

本課程中，學生將精煉自己的論文概念。課程側重建立專案深度、設定目標和遵守生產週期。

### ILL 821 兒童書插畫

本課程中，學生將建立專業技能，這是在令人興奮的兒童書市場中獲得成功所必需的。學生將透過研究、草圖和樣書來創作一本 32 頁的圖片書。重點將是兒童文學的歷史、自我推銷和行銷。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### ILL 822 圖形小說 / 漫畫書插畫

本課程中，學生將從漫畫（圖形小說）精煉自己的論文概念。課程側重建立專案深度、設定目標和遵守生產週期。

### ILL 823 概念藝術插畫

本課程中，學生將從前期製作藝術（概念藝術）精煉自己的論文概念。課程側重建立專案深度、設定目標和遵守生產週期。

### ILL 824 消費產品和授權

本課程重點講授將插畫應用於居家裝飾、禮品及賀卡行業的消費產品和其他生活方式用品。課程將介紹 Adobe Illustrator 並使用傳統媒介創作作品，並深入介紹藝術授權行業。

### ILL 830 數位繪畫

本課程中，學生將從數位繪畫精煉自己的論文概念。課程側重建立專案深度、設定目標和遵守生產週期。

### ILL 831 水彩

本課程中，學生將從水彩畫精煉自己的論文概念。課程側重建立專案深度、設定目標和遵守生產週期。

### ILL 850 最終評審準備

本課程旨在於評審之前為學生的最終論文專案提供全面意見。分別評估每名學生，側重各自想要解決的特定領域，提高他們整個簡報的效果。

### ILL 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

### ILL 903 海外學習

在本研究生課程中，學生將去一個激發靈感的地方進行現場作畫。重點是表現和反映當地風貌。課程費用和資格要求可能會根據主題而不同。

### ILL 903A 海外學習

在本研究生課程中，學生將去一個激發靈感的地方進行現場作畫。重點是表現和反映當地風貌。課程費用和資格要求可能會根據主題而不同。

### ILL 903B 海外學習

在本研究生課程中，學生將去一個激發靈感的地方進行現場作畫。重點是表現和反映當地風貌。課程費用和資格要求可能會根據主題而不同。



# 工業設計





# 我們提供



**整體課程：**在工業設計中，學生將花大量的時間學習造出他們的設計，這有助於他們更好地理解形成批量產品的過程。他們還可利用這個機會發展自身技能，為設計打下扎實的基礎。

**技能培訓：**除了工作室繪圖、透視和電腦繪圖以及渲染課程，學生還將上四節 3D（模型製作）工作室課程，學習並開發他們的模型製作技能。

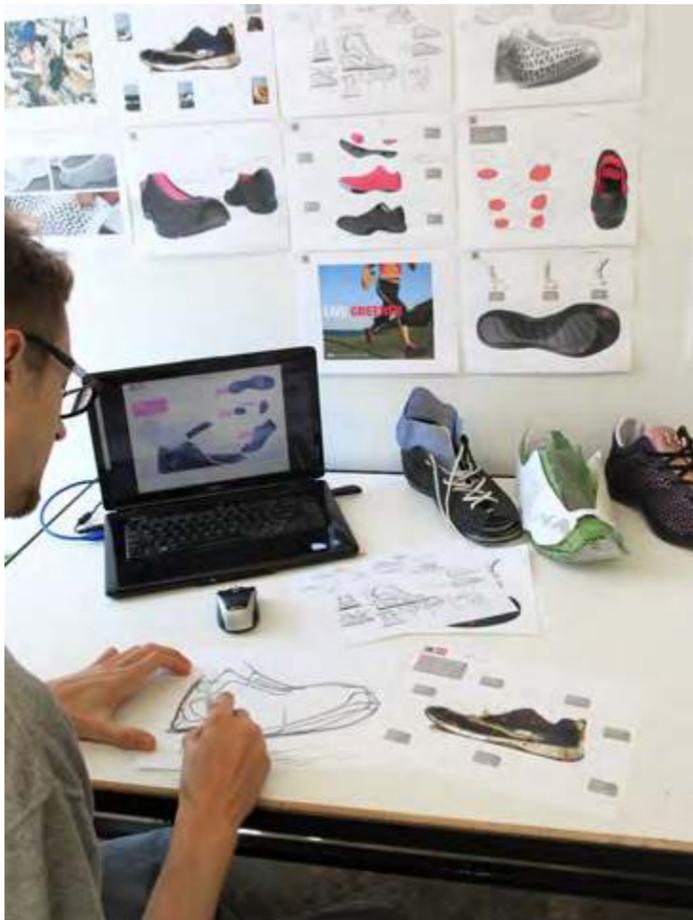


**先進的設施：**藝術大學的工業設計學院有先進的工作室，產品、交通運輸、玩具和家具設計課的學生在此學習技能，並為自己設計的產品造出樣品和原型。

**實體專案：**學生可以在工業設計學校參與 Nike 和 Nissan 等客戶的真實專案。

**專業教員：**工業設計學院的優秀教員均是行業翹楚和從業專業人員。如 Ray Ng（Kia 設計師）；Elliott Schneider（Black and Decker 高級設計師）；John Mun（Speedo 設計經理）；和 Jim Shook（Shook Designs 業主）。

**我們的工業設計工作室：**IND 3D 工作室分為五個單獨的區域，各對應一門學科：木工、塑膠、金屬、噴塗和 3D 電腦實驗室。



## 木工室

IND 木工室是四個之中最大、最常用的工作區。這裡用於製造天然和人造木製品和夾具。此工作區有五把帶鋸、四台鑽床、長刨、短刨、兩把斜切鋸、一把板鋸、四個木品成型器和刨刨機。有兩台木品車床和兩間獨立打磨室，打磨室有軸式和盤式打磨機及另一台塑膠發泡車床。木工室有四台先進的 SawStop 台鋸。這些台鋸為學院最近購置，有可靠的安全保障。

## 噴塗室

學院的 IND 噴塗室是國內設計學院中裝備最好、管理最完善的噴塗設施，有一個足以容納一輛車的定製負壓噴房。該系最近又新增了兩間噴房，其中包含 18 個學生工作站。兩台高輸出空壓機向噴房和其他 IND 區供氣，最近還新增了兩台先進的自動噴槍沖洗站。噴塗室使用品質最好的汽車塗漆，電腦資料庫中儲存了 15 萬種顏色，顏色庫可根據需要對任何顏色進行混合。學生查閱色版手冊，填寫訂單，然後為自己的專案混合顏色。藝術大學工業設計系的所有學生在第一學年使用噴槍塗漆；然後在整個學習期間繼續學習使用和這些技能。



## 金屬室

IND 金屬室為學生準備了所有必備的工具，為他們的模型專案製作精密金屬零件。這裡的大部分作品都是用鋁材，這些工具還可製作塑膠品。我們有四台精密機床（三台帶數位顯示）、四台立式銑床（兩台帶數位顯示）、一台噴砂機、兩台磨床和大型鈹金剪切和折彎制動器。

## 塑膠室

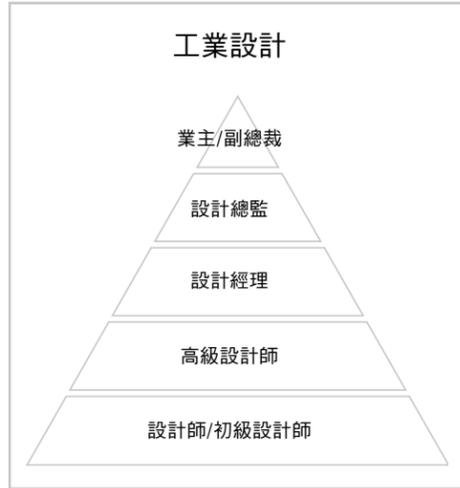
學院塑膠室供學生學習板材塑膠製造（切割、膠合、熱成型）的基礎知識，並學習製造模具和使用各種塑膠給自己的零件制型。我們還講授合成材料鋪設、發泡塑膠和黏土雕刻，以及使用本系自己定製的真空成型機而作的真空成型。



## 3D 電腦實驗室

3D 電腦實驗室是一個量身定製且專門佈線的無塵空間，用於放置我們所有的電腦控制制模機。這裡的設備包括一部雷射板材切割機、一部採用塑膠絲沉積原理工作的 3D 複製機、一部小型 CNC 三軸銑床和兩個 3D 數位化探測儀。工作間配備一台標準尺寸的三軸銑床、一台房間大小的 5 軸銑床及更多的雷射切割機。

# 職業方向



# 學位要求

## 工業設計副文學士 [AA]

### 副文學士學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
通識課程	18 個學分
<b>合計</b>	<b>66 個學分</b>

### AA 工業設計核心課程

FND 122	色彩基本知識
IND 111	工業設計透視
IND 123	電腦製圖
FND 132	草圖建模
或 IND 138	模型製作 1
IND 147	設計問題解決
IND 151	設計繪圖 1
IND 163	數位成像 1
IND 180	形狀開發
或 IND 182	數位形狀開發
IND 211	設計繪圖 2
IND 223	數位 3D 建模 1
IND 270	模型製作 2
或 IND 271	產品建模
或 IND 279	傳統交通建模 1

### MA 工業設計學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	設計職業
--------	------

#### 藝術史認知課程

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史

## 汽車修復副文學士 [AA]

### 副文學士學分要求

主修作業	
核心課程	24 個學分
專業課程	18 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>合計</b>	<b>60 個學分</b>

### AA 汽車修復核心課程

AUT 120	老爺車木工修復
AUT 140	機器加工技術和視覺文件
AUT 159	老爺車拆解工藝
AUT 160	老爺車電氣系統
AUT 170	汽車鈹金修復
AUT 177	老爺車車身修復
AUT 207	老爺車噴漆修復
AUT 280	老爺車修復組裝

### AA 汽車修復學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 1 汽車設計史課程
  - 1 量化力學課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 汽車設計史

LA 129	汽車設計史
--------	-------

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	設計職業
--------	------

#### 量化力學

LA 146	汽車解構
--------	------

## 工業設計藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>合計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 工業設計學位要求

• 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低 分數為 C-

• GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

3 書面溝通課程

4 藝術史認知課程

1 歷史認知課程

1 數量能力課程

1 文化思維與影響課程

1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### BFA 工業設計核心課程

FND 122	色彩基本知識
IND 111	工業設計透視
IND 123	電腦製圖
FND 132	草圖建模
或 IND 138	模型製作 1
IND 147	設計問題解決
IND 151	設計繪圖 1
IND 163	數位成像 1
IND 180	形狀開發
或 IND 182	數位形狀開發
IND 211	設計繪圖 2
IND 223	數位 3D 建模 1
IND 251	設計繪圖 3
IND 381	圖形和作品集

### MA 藝術教育研究生通識課程要求

擇一：

#### 藝術史認知和美學感受力

GLA 601 文藝復興藝術世界及其古典起源

#### 跨文化理解

GLA 606 超越國界：全球化社會中的藝術與文化

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107 多元語言藝術家寫作

LA 108 藝術家寫作

擇一：

LA 110 英語寫作：故事敘述

LA 133 短文寫作

擇一：

LA 202 英語寫作：創意性說服與論證

LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

LA 171 西方文明

LA 270 美國史

LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

LA 276 英國研討班

LA 278 法國研討班

LA 279 義大利研討班

LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

LA 120 15 世紀及之前的藝術史

LA 121 19 世紀及之前的藝術史

擇二：

LA/LAN 117 景觀建築設計概觀

LA/IND 118 工業設計史

LA 127 世界藝術中的主題

LA 128 人體藝術：紋身與人體裝飾史

LA 129 汽車設計史

LA/GAM 131 遊戲製作史

LA 132/ANM 102 動畫史

LA 134/ANM 104 視覺效果與電腦動畫的歷史與技術

LA/VIS 137 視覺設計史

LA/LAN 177 前工業社會城市開放空間

LA 182 電影類型

LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫

LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫

LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代

LA 220 美國藝術史

LA 221 文化環境中的加州藝術

LA 222 二十世紀藝術

LA 224 女性、藝術與社會

LA 226/IAD 230 傳統室內建築研究

LA 229/IAD 231 現代室內建築研究

LA 236/IAD 232 灣區建築研究

LA 242/GR 242 平面設計史

LA 243/ILL 310 美國插圖史

LA/FSH 244 時尚史

LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史

LA/FSH 246 紡織品史

LA 247 製版史與技法

LA/FASCU 248 美術雕塑歷史及理論

LA 249 文藝復興的藝術和知識史

LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

LA 276 英國研討班

LA/LAN 277 後工業社會城市開放空間

LA 278 法國研討班

LA 279 義大利研討班

LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年前

LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年

LA 283 黑色電影研究

LA 284 恐怖電影的演變

LA 319 建築史：當代性

LA 327 古典世界藝術

LA 333 中世紀藝術

LA 361 現代世界藝術家

LA 382 電影史 3：現代電影

LA 383 世界電影

LA 384 被低估的電影

LA 385 希區考克詳解

LA 386 探索科幻電影

LA 387 女性電影導演

LA 388 亞洲電影研究

LA 408 數位技術前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂

LA 420 義大利文藝復興藝術

LA 421 北方文藝復興藝術

LA 422 義大利巴洛克藝術

LA 423 荷蘭藝術的黃金時期

LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索

LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術

LA 464 達達主義與超現實主義研究

PH 101 照片的歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

LA 124 藝術家物理學

LA 146 汽車拆解

LA 200 電腦程式設計概論

LA 233 健康、營養及生理學流行主題

LA 254 人本設計

LA 255 大學數學

LA 271 大學代數幾何

LA 286 離散數學

LA 288 向量、矩陣與變換

LA 293 微積分學前課

LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

LA 127 世界藝術專題

LA 221 文化環境中的加州藝術

LA 238 世界文學

LA 292 建築規劃與文化

LA 343 宗教比較

LA 368 體驗文化：當今藝術家的人類學

## 工業設計專業證書

### 專業證書要求

專業核心課程 (按照 BFA 核心課程)	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 建議	24 個學分
+ 選修	12 個學分
+ 藝術史	6 個學分
<b>合計</b>	<b>120 個學分</b>

- GPA 最低 2.0
- 所有核心課程以及專業課程最低分數為 C-

ACADEMY of ART UNIVERSITY



THE MOST EXCITING ATTRACTIONS ARE BETWEEN TWO OPPOSITES THAT NEVER MEET ANDY WARHOL


+


PEUGEOT

FASHION

TECHNICAL





**HIGH END DRIVING SNEAKERS**  
\$350.00  
30 YEARS OLD  
FURNITURE DESIGNER  
LOS ANGELES  
LONG DISTANCE COMMUTER  
LEATHER HOLIC

LOS ANGELES

NEEDED PLASTIC





**MID END LIFESTYLE SNEAKERS**  
\$350.00  
29 YEARS OLD  
ASSOCIATE TRADER  
RIO DE JANEIRO  
PUBLIC COMMUTER  
EARLY ADOPTER

RIO DE JANEIRO

NEEDED PLASTIC





**LOW END SLIP-ON SNEAKERS**  
\$75.00  
27 YEARS OLD  
STUDENT  
MILANO  
HIPSTER  
NIGHT OWL

MILANO

Style is a combination of...



Daewoong Park, IDS449 Footwear Design, daewoongpark89@gmail.com

## 工業設計文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	30 個學分
+ 研究生通識課程	6 個學分
<b>合計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 工業設計學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個必修學分的最低分數為 C

### MA 工業設計必修專業課程

IND 612	工業設計繪圖 1：透視
IND 621	模型製作
IND 630	設計專案 1
IND 651	材料與工藝
IND 662	工業設計繪圖 2
IND 680	設計專案 2
IND 712	工業設計繪圖 3
IND 725	數位 3D 建模
IND 730	設計專案 3
IND 773	數位固體建模 或任何專業課程

### MA 工業設計研究生通識課程要求

GLA 627	全球化世界的工業設計（過去和現在）
GLA 631	工業設計過程

## 工業設計藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	57 學分
+ 選修課程*	6 學分
<b>總計</b>	<b>63 學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 工業設計必修專業課程

IND 612	工業設計繪圖 1：透視
IND 630	設計專案 1
IND 651	材料與工藝
IND 662	工業設計繪圖 2
IND 680	設計專案 2
IND 712	工業設計繪圖 3
IND 762	工業設計繪圖 4
IND 773	數位固體建模
或 IND 775	中級數位 3D 建模
ILL 780	論文準備

### MA 工業設計學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 63 個必修學分的最低分數為 C

### MFA 工業設計研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 631	工業設計過程
---------	--------

#### 跨文化理解

GLA 627	全球化世界的工業設計
---------	------------

#### 專業實踐與溝通

GLA 672	工業設計師專業實踐與溝通
---------	--------------

#### 專業指定的畢業生通識課程

GLA 632	設計科學 – 人種學方法
---------	--------------

## 大學部課程

### AUT 120 老爺車木工修復

學生將在本課程中學習基本木工製作和安全的概念與實踐操作。主題包括規劃、製作、雷射切割和表面處理。課業包括用各類接頭製作基本木製框架，複製老爺車的內部木製件。

### AUT 140 機器加工技術和視覺文件

本課程向學生介紹精密測量、視覺建檔記錄和金屬機床及銑床等機床的操作。學生使用這些技能仿製汽車元件。主題包括機器加工工藝和機床維護中常用工業金屬的特點和使用。

### AUT 159 老爺車拆解工藝

本課程向學生講授實際歷史研究、拆解、目視檢查、書面和照片建檔記錄及與老爺車修復有關的計畫。學生研究修復計畫所必需的相關資訊，並在拆解車輛時作拍照記錄。

### AUT 160 老爺車電氣系統

本課程介紹經典汽車中電氣系統的基本特點和操作情況。主題包括歐姆定律、電路、電池電源、電路元件的修復和保存。學生診斷電氣系統，擬定適當的維修步驟，維修並更換電氣元件。

### AUT 170 汽車鈹金修復

本課程向學生介紹切割、折彎、成型和焊接車身面板所用的基本概念、技法和實踐操作。學生加工金屬板，製造新的鈹金元件，並使用鉚釘和螺紋緊固件組裝元件。

### AUT 177 老爺車車身修復

本課程介紹金屬車身維修和面板噴塗的基本實際操作。學生學習如何評估車身元件的狀況和如何擬出合適的維修步驟。學生刮下原有的塗漆並維修車身元件。

### AUT 207 老爺車塗漆修復

本課程側重老爺車塗漆修復的基本實踐操作。主題包括面板準備、塗漆系統、設備的操作和維護、塗漆應用、建檔記錄和車身塗漆表面缺陷的評估。還會介紹歸納糾正塗漆表面缺陷的步驟。達到完美的塗漆是本課的重點。

### AUT 217 老爺車光亮件修復

學生將透過本課程練習修復和拋光硬裝飾件和元件。學生要評估狀況、規劃合適的步驟，並修復硬裝飾件和元件。還將介紹如何制訂外包規格。

### AUT 230 老爺車內裝潢修復

本課程向學生介紹老爺車的內飾維修和修復。學生要學習拆解和組裝座椅、內飾件和儀錶板。主題包括縫紉機的操作和維護、縫合圖案、圖案製作、串珠、填充、材料規格和縫紉。

### AUT 250 老爺車元件修復

本課程的重點是老爺車元件的拆解、維修、重建、重新塗漆和組裝。學生要繪製和創作技術圖、診斷元件狀況、拆解、重建或修理，及重新組裝汽車元件。還將介紹外包元件修復的準備。

### AUT 280 老爺車修復組裝

組裝和測試元件是本課程的重點。學生對分派的車提出一個要修復的元件，分析所需的工作，進行必要的歷史研究，並繪製要完成的工作和步驟的圖表。重點是修復和裝配的品質。

### AUT 290 老爺車細節完成

本課程側重對汽車的細節完成，它是汽車修復流程的最終階段之一。主題包括產品和設備的細節完成、技術和步驟，為演示和車展最終調理內外元件。重點是達到目視正確完美的最終處理。

### AUT 299 學徒期

學徒期僅開放給符合條件的二年級學生，提供在汽車修復相關行業工作的機會。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>



## 研究所課程

### IND 111 工業設計透視

本課程介紹根據平面圖和標高製作準確的物體透視圖。學生將學習一點、兩點和三點透視的原理，並討論和練習繪製光線、陰影和反射。

### IND 118 工業設計史

本課程從早期的機械化和工業革命開始講起，然後討論各個歷史時期對社會及對當代設計的影響。特別強調 30 年代和 40 年代作為與工業設計的誕生而相關聯的輝煌期。

### IND 123 電腦製圖

學生將在本課程中學習草圖和機械製圖技法來表達三維物體。課程針對產品和機械製圖，同時介紹草圖原理和尺度慣例。

### IND 129 汽車設計史

本課程向學生介紹在歷史和文化背景下汽車和車身設計的演變。學生將研究技術進步與安全要求變化之間的關聯，以及它們在汽車設計中的影響。重點將介紹與裝配線進步相關的時代以及 30 和 40 年代輝煌期。

### IND 132 草圖建模

在這門課中，學生將透過幾個快速設計和建模專案來製作用於工業設計的草圖模型。重點將是速度以及在形狀方面準確傳達設計意圖。安全和組織作品集也是這門課的內容。

### IND 138 模型製作 1

學生將在車間練習使用木材、丙烯酸、硬質泡沫、苯乙烯和鑄塑樹脂。學生將依照草擬的方案準確製作出模型，並使用噴槍技術做出高品質的表面。主題包括電動工具、熱折彎、真空成型和鑄造的使用，以及高品質的表面處理

### IND 147 設計問題解決

學生學習運用和最佳化創意設計流程來集思廣益以及運用批判性思維。將給學生一些產品問題和概念性問題。探討設計師如何使用研究、問題定義、參數挑戰、分析、集思廣益、評估矩陣和筆記來成功完成一個專案。

### IND 151 設計繪圖 1

學生將使用彩色鉛筆、粉彩筆和原子筆練習基本的工業設計繪圖技能。本強化課程側重渲染、工藝、準確的透視、對比和構圖，旨在加強草圖品質和增強透視知識。

### IND 163 數位成像 1

本課程介紹在工業設計領域常用的基本數位工具。在利用 2D 向量和光柵繪畫軟體的同時，也會加強繪畫和溝通技能。學生將獲得圖形美化、快速數位化草圖、向量藝術技術和 2D 數位展示技能。

### IND 171 形狀繪製

本課程研究按產品比例進行三維設計、詞彙以及幾何形狀對應自由形狀。學生將學習如何用固體、殼體或多截面的形式表達和創作表面與體積。主題包括正交佈局；十進位、小數和公制測量；及基本正交尺寸標註。

### IND 180 形狀開發

本課程講授使用形狀語言並透過繪圖和草圖模型來使概念成型，並將其中一個製作成專業品質的實體模型。主題將包括雷射切割和蝕刻、黏土建模、模具製造、表面處理、汽車噴漆和表面評估。

### IND 182 數位形狀開發

本課程講授使用形狀語言並通過繪圖和數位草圖模型來使概念成型。

### IND 211 設計繪圖 2

這是一門產品設計手繪草圖技能的實用課程。線條、光線、陰面、陰影、明暗和對比度的繪畫原則被應用到常用於製造產品的形狀中。課程後期介紹色彩的使用。

### IND 223 數位 3D 建模 1

本課程講授使用 NURBS 固體 3D 建模軟體進行數位化 3D 建模。學生將探索基本的制模工具和技法，包括將 2D 設計草圖轉為 3D 數位化模型所用的工具和技法。

### IND 239 材料與工藝

本課程的內容是設計主要由塑膠和金屬構成的零件時所涉及的各種產品製造工藝和參數。將討論塑膠的主要類型和金屬類別及各自的特性、針對適當工藝細節的實際設計問題，以及產品零件的檢查等。

### IND 240 產品設計 1

本課程側重手持產品。學生深入討論人機工程，並透過研究、創意和解決問題來開發自己的概念。草圖製作和演示作品製作是這門課的重點。學生將所有學到的技能運用到最終展示作品中，包括開發草圖、正交繪圖、草圖模型和草圖渲染。

### IND 249 交通工具設計 1

本課程講述汽車造型趨勢的歷史和演變、設計理念和影響。學生繼續提高草圖和渲染技能。課程側重基於占用品和元件的包裝達到準確的比例。

### IND 251 設計繪圖 3

這是一門工業設計快速手繪課，講授快速繪製自由和幾何形狀的技法。批量生產草圖、質地和材料描述是本課的重中之重。

### IND 263 數位 3D 建模 2

學生將探索使用具備渲染功能的高級 NURBS 表面建模軟體來進行 3D 設計和建模。課程還介紹用於創製展示作品的製作技法。在最終專案中，學生將製作自己設計的數位化模型。

### IND 270 模型製作 2

本課程講授各種材料、手動和電動工具用法、機械安全和各種方法，用來製作真實全尺寸外觀處理完成的模型。學生還將學習各種常見產品裝飾細節和表面處理方法、直線形狀對應自由形狀，以及設計專案所用的製造和表面處理技術。

### IND 271 產品建模

在這門課中，學生將為在 IND 210 產品設計 2 中所設計的一件產品製作專業品質的模型。學生將親手操作機床和垂直銑床、製作 RTV 模具並鑄造複製零件。模型的準確尺寸和目測品質是本課的重點。

### IND 279 傳統交通工具建模 1

這門課與 IND 218 搭配，為在 IND 218 中設計的車輛製作一個黏土模型。會給學生具體說明，用來製作在黏土建模中使用的工具、準備並建造 1/5 比例的汽車黏土模型，並製作輪胎和車輪。

### IND 280 產品設計 2

本課程側重專案管理、合作、行業商務實踐及根據製造和組裝流程進行設計。學生將進行深入的市場研究並開發自己的概念。學生將所有學到的技能運用到最終作品中，包括開發草圖、正交繪圖、草圖模型、草圖渲染和硬模型。

### IND 282 數位化交通工具設計 2

學生將在這門課中學習汽車造型趨勢的歷史、演變和影響，並利用傳統繪圖工具和數位媒介將這些資訊融入設計過程中。學生將根據占地品和元件的包裝製作一台 4 門小汽車。準確的比例是課程的重點。

### IND 289 交通工具設計 2

本課程講述汽車造型趨勢歷史和演變、設計理念和影響。學生繼續提高草圖和渲染技能。課程側重基於占地品和元件包裝的準確比例。設計出三視圖繪圖，在 1/5 比例的黏土模型中準確表達。

### IND 311 產品繪圖

在這門高級繪畫課中，學生將透過快速視覺化、透視和渲染來提高技能，並學習在高度專業化的流程中將這些技能運用到數位化渲染中。

### IND 319 交通工具繪圖

這門課程重點講授在交通工具設計行業中使用的繪畫技法：尤其是汽車的內部和外部渲染。將使用真實示例展示光線和反射在不同顏色和形狀的車子表面的樣子。課程將探討不同的內部質地和材料，以及如何使用鋼筆、鉛筆、標記筆和粉筆來表示。

### IND 323 數位固體建模

學生將在這門課中學習固體建模的基礎知識、高級零件裝配以及為 CNC 匯出輸出資料。還會使用在課上創建的 3D 資料來繪製正交圖。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### IND 325 數位 3D 建模 3

本課繼續在數位 3D 建模 2 中所開發的技法，向學生傳授高級建模技法，這是開發產品、汽車、飛機和船舶這類複雜 3D 模型所需要的。

### IND 330 模型製作 3

在這門課中，學生將進一步進行當前的專案以建立高品質的成品模型。

### IND 339 傳統交通工具建模 2

這門課要與交通工具設計 3 一起修。這樣學生能夠齊頭並進完成高品質的成品模型。每節課都會安排 12 小時的課後作業。重點是黏土建模、表面處理和噴塗技法。

### IND 340 產品設計 3

本課程側重發明、創新、可持續性和深入研究。要求學生設計一種目前不存在的產品。學生將所有學到的技能運用到最終作品中，包括開發草圖、正交繪圖、草圖模型、草圖渲染和數位 3D 模型或硬模型。

### IND 342 數位化交通工具設計 3

這是一節小型汽車設計課。學生將在設計中運用全套概念。說明包括草圖製作、渲染和用 2D 形式描繪 3D 表面的放樣圖。最終成果包括草圖、渲染圖、全套繪圖和比例模型（泡沫）。

### IND 349 交通工具設計 3

學生將在這門課中設計一台無品牌的小型汽車。學生將依據給定規格的限制（包括機械和占地佈局）來開發自己的概念。學生將展示塗漆黏土模型成品以及一本作品集樣式的專案書。

### IND 363 數位成像 2

本課程將探討相關要求，以及學生作品集中多種可能格式的作品。將對過去和當前的作品進行審視，來確定可準備並收納哪些專案。

### IND 369 數位化交通工具建模 1

學生將在這門課中學習創造汽車外表面的基本至中級方法。從概念草圖到建模均採用數位化方式完成。一旦完成線框後，將研討高級渲染。

### IND 380 產品設計 4

這門課的重點是非消費產品，例如醫療或工業設備。要求對商業和草圖模型和（或）學習模型作深入研究。學生將運用所有學到的技能來作一個作品集品質的展示，要包括硬模型（全尺寸或縮放）和（或）數位模型。

### IND 381 圖形和作品集

本課程向學生介紹圖形設計的原理和專業水準作品集的基本元素，還包括討論和分析面試技巧。

### IND 382 數位化交通工具設計 4

本課的內容是根據對目標市場組和品牌的研究與分析來開發汽車內部設計。學生將針對人的因素和配套佈局來開發全套技能。將設計出正交圖和數位 3D 模型，用於最終展示的完備作品集。

### IND 383 家具設計

學生將制定座椅概念，並分析用法和方法，以創造多個原始家具設計概念。學生將評估人機工程標準、法規 / 安全要求和構造技術（包括沙發座椅軟覆蓋），及對材料和細節的適當使用。

### IND 384 作品集開發

學生在這門課中的工作專案必須在學期開始前提議並得到核准。根據註冊學生的喜好，可提議個人或小組專案，課程將迎合學生的需求和興趣。

### IND 386 玩具設計

本課程重點研究和創作有新意的學齡前玩具，成果是概念開發和三維原型的創建。學生可以使用 2D 和 3D 設計工具在最終演示作品中描述他們的設計。

### IND 389 交通工具設計 4

本課程介紹汽車內部設計。學生將針對人的因素和配套佈局開發全套技能。學生要製作出 1/5 比例或全比例的膠帶圖或 1/5 比例或全比例的示意圖或空間模擬圖，用於最終的完備作品集簡報。

### IND 423 數位 3D 高級專案

學生將把他們學到的高級 NURBS 表面建模軟體知識運用到主專案中。渲染和動畫技法也是本課的內容。使用軟體的光照、陰影和動畫功能作工業設計簡報是本課的重點內容。

### IND 440 產品設計 5

學生將在這門建立作品集課程中根據指定的製造約束條件來設計一件產品。學生要運用學到的所有技能來製作工作室水準的展示，必須帶渲染圖和一件全尺寸的外觀模型成品。可能會有公司提供贊助。

### IND 443 中級家具設計

學生將在這門課程中實際運用多種表面處理技法，包括上色、上釉和酸洗。學生將瞭解這些技法如何加強整體外觀或單件的設計。課程還涵蓋一些專門技法，針對當前市場的家具細節製作。

### IND 446 中級玩具設計

這門課將擴展玩具設計的基礎概念，要求創作出有新意的玩具設計，成果是設計的成品工作模型。運用草圖模型、模具和模型製作來展示與生產真實成品模型有關的流程。

### IND 449 交通工具設計 5

學生在這門課中繼續涉獵汽車設計流程的所有內容，以品牌化、定位和主題開發為重點。學生將用 2D 藝術作品和 3D 模型創造專業品質的展示。課堂專案可能有公司贊助。

### IND 480 產品設計 6

學生將在這門作品集創造課程中根據自己感興趣的領域提議自己的專案。學生將運用產品設計流程的所有內容，從品牌化、定位到主題開發。學生將交付帶完整設計思路的作品集品質的簡報。可能會有公司提供贊助。

### IND 483 高級家具設計

這門課體現成功家具設計師所必備的全部技能。學生選擇一個具體專攻領域後，將被要求進行研究、分析、定義問題和實行。要求一件帶合適製作細節的全尺寸原型、文件記錄、材料規格和計算成本。

### IND 485 交通工具設計 6

在這門高級課程中，學生將涉獵汽車設計流程的所有方面，並根據品牌化、定位和主題開發提議一個行銷策略。課程的側重點是製作工作室水準級的簡報，必須帶草圖專業品質的渲染草圖、配套佈局和數位化 3D 模型。可能會有公司提供贊助。

### IND 486 高級玩具設計

本課程講解如何為選定的年齡層開發玩具概念。先對選定市場作廣泛研究，再提交新概念的建議，進一步探索品牌延伸含義，最終作出分解圖，討論可製造性。

### IND 489 交通工具設計 7

對某領域感興趣的學生可透過這門課程準備額外的作品集作品，並探討先前未涉及的主題。學生將評估他們到目前為止的工作進展，並提議能加強作品集的專案。本課程的重點是創造反映用戶想法的配套佈局和設計。

### IND 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

### IND 494 企業贊助專案

在這個由公司贊助的專案中，贊助方將直接向學生分派專案。學生將根據贊助方的專案簡介來製作專案提案，並根據贊助方的回饋進行調整。課程的重點是概念、研究、細緻化、交付、演示報告和實現專案目標。

### IND 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### IND 500 工業設計實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在工業設計相關領域工作的機會。

## 研究所課程

### IND 612 工業設計繪圖 1：透視

本課程介紹如何創作準確的物體透視圖。學生將學習一點、兩點和三點透視的原理，並討論和練習繪製光、陰影和反射。快速視覺化也是本課程的內容，學生可利用手動繪圖技法來創作基本形狀的準確繪圖。

### IND 615 數位化設計工具 1

本課程介紹工業設計簡報所用的基本設計工具。學生將在利用 2D 向量和光柵繪畫軟體的同時，進一步提高視覺溝通技能。課程還將介紹電腦輔助製圖、圖形美化、快速數位草圖和向量藝術技法。

### IND 621 模型製作

在這門課中，學生將學習如何傳達和改善他們的設計，並製作產品模型。學生將得到技法和材料方面的指導，以便將概念與二維草圖及繪圖快速轉為三維模型表達。溝通的速度、準確性和能力是本課的重點。安全和工作場所禮儀也是本課內容。

### IND 630 設計專案 1

本課程詳盡介紹工業設計的完整流程。透過重新設計一個簡單的產品，學生將應用他們以前和當前課程講授的技能和方法。

### IND 651 材料與工藝

本課程涵蓋各種產品製造工藝和參數，涉及設計主要由塑膠和金屬構成的零件。本課的重點是批判性思維，涉及材料選擇如何影響決策和物品的設計。

### IND 662 工業設計繪圖 2

本課程深入介紹光和陰影（黑白）、色彩和快速視覺化。提高小組和個人批評的認知度是本課程的重點。

### IND 680 設計專案 2

在本課中，學生開始探索他們在工業設計行業的個人興趣。學生將針對自己選擇的特定品牌、公司或設計諮詢機構來設計一個解決方案。

### IND 694 企業贊助專案

在這個由公司贊助的專案中，贊助方將直接向學生分派專案。學生將根據贊助方的專案簡介來製作專案提案，並根據贊助方的回饋進行調整。課程的重點是概念、研究、細緻化、交付、作品表述和實現專案目標。

### IND 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### IND 699 專題討論

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。請注意，某些專題課需要收取課程費、有資格要求，且（或）可能需要系主任核准。

### IND 712 工業設計繪圖 3

這是一門工業設計繪圖實際課程。學生將應用那些提高快速視覺化所需的工具和技能，以便迅速準確地進行視覺交流。

### IND 725 數位 3D 建模簡介

本課程介紹使用 NURBS 固體 3D 建模軟體作數位 3D 建模。學生將探索基本制模工具和技法，包括將 2D 設計草圖轉為 3D 數位化模型的工具和技法。

### IND 730 設計專案 3

學生在這門課尚可重點關注自己特別感興趣的工業設計方向。圖形、機械工程、電氣工程、商務、包裝、使用者介面、架構、內部和網站等第二學科將支持產品解決方案的逐步改善。

### IND 762 工業設計繪圖 4

在這門高級繪圖課中，學習將提高快速視覺化、透視和渲染的技能，並學習在高度專業化的流程中將這些技能運用到數位化製作中。

### IND 773 數位固體建模

這門高級課程講授固體建模、高級零件裝配，以及為高級 CNC 輸出而匯出資料。還會使用在課上創造的 3D 資料來繪製正交圖。

### IND 775 中級數位 3D 建模

這門課講授高級 NURBS 表面建模軟體。學生將探索 Alias Studio Tools，並學習如何將自己的設計轉為 3D 數位模型。落實的技法也是本課的內容。

### IND 780 論文準備

學生透過實際觀察和研究來支持中期論文提案。課程講授人口統計研究的設計工具、時間管理、溝通技能和演示報告的中期評審原則。他們的工作成果將接受中期評審，在進入指導研究前必須得到評審委員會的核准。

### IND 800 指導研究

做自己的畢業作品集和 / 或論文的研究生就作品獲得指導和批評。系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### IND 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### IND 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### IND 805 行業專家側重點

在這門課程中，學生在行業專家的指導下推進論文專案。學生將得到針對性的建議、設定目標、努力實現這些目標，並給同伴回饋。深入研究、設計和（或）實施階段是本課程的重點。

### IND 807 行業專家側重點

在這門課程中，學生在行業專家的指導下繼續推進論文專案。學生將得到針對性的建議、設定目標、努力實現這些目標，並給同伴回饋。深入研究、設計和（或）實施階段是本課程的重點。

### IND 810 研究

任何工業設計專案均以設計研究為起點。透過與同學和教師合作，學生將練習傳統和創新研究方法，包括製作原型和測試。根據對創意測試的結果，學生將準備一份全面的產品要求文件。

### IND 820 論文進展：用戶體驗

在這門小組獨立研究課將鼓勵學生與主任核准的導師合作。學生將透過改進設計研究、設計和（或）實施階段來完善論文專案。本課必須具備必要的 GDS，否則必須經主任核准。本課的重點是開發技能，來改進論文產品設計的完整使用者體驗、設計的使用以及對人的影響。

### IND 822 論文進展：使用者介面

這門小組獨立研究課將鼓勵學生與主任核准的導師合作。學生將透過改進設計研究、設計和（或）實施階段來完善論文專案。本課必須具備必要的 GDS，否則必須經主任核准。本課的重點是開發技能，來改進新產品設計的人機互動、設計的使用以及對人的影響。根據測試回饋，學生將完善論文設計來改進新工業設計的直觀控制和調整。

### IND 830 設計

學生將在本課開始論文專案最重要的設計階段。根據教師和同學的回饋，學生將使用多種工具和方法，包括草圖模型、草圖、渲染和 3D 建模來創作設計解決方案。學生將創作設計解決方案的正式投影片簡報。

### IND 850 實施

學生將在本課開始對論文專案進行完善和實施。根據來自設計階段的回饋，學生將修改、提高和完成解決方案。學生將設計和製作展示級的簡報，包括平面作品、最終模型、簡歷、名片和文件記錄。

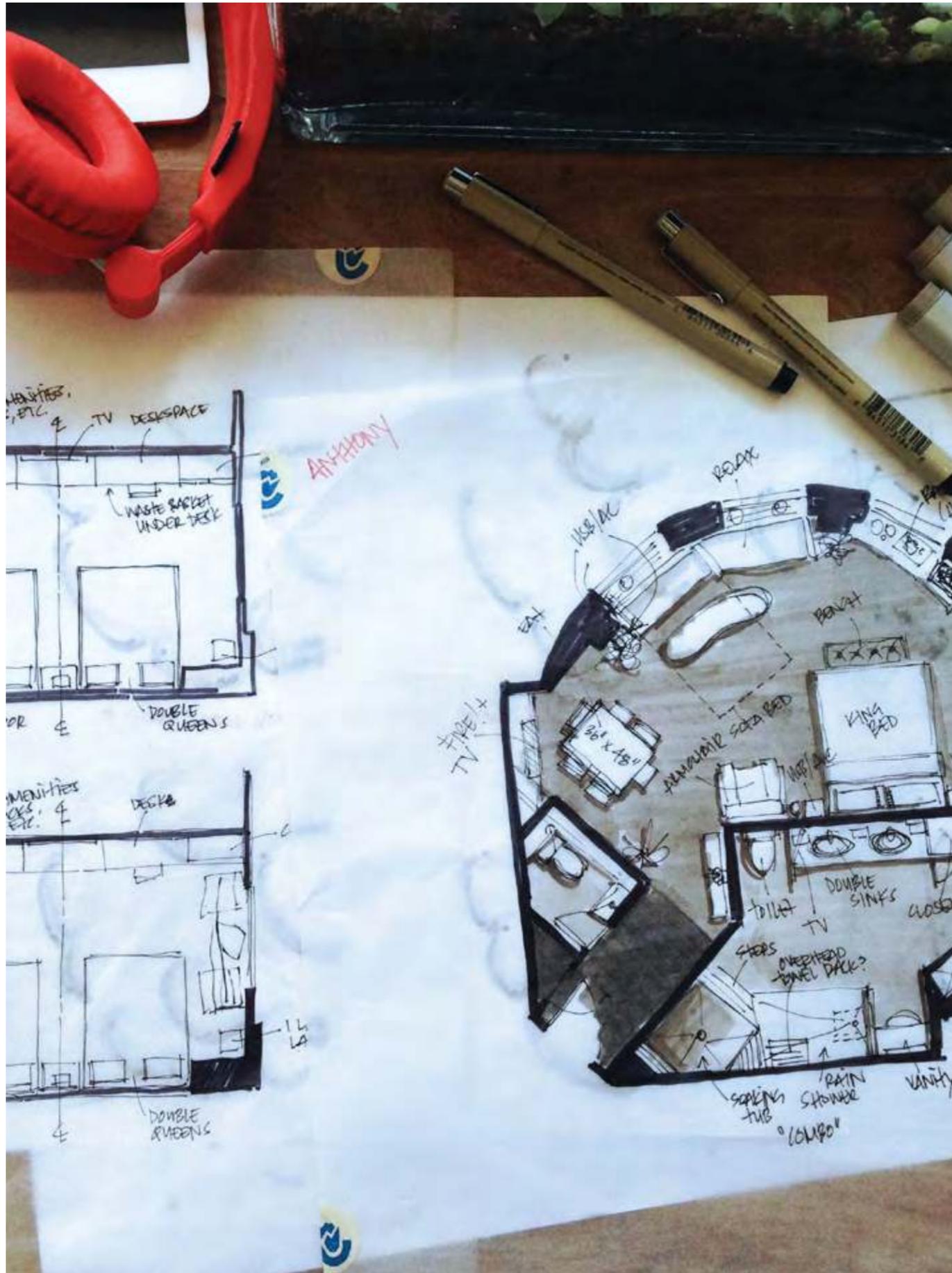
### IND 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

# 室內建築 與設計





# 學習設計能夠 喚起情感的空間

## 專業課程：

室內建築與設計  
室內建築  
數位成像  
住宅設計  
住宅室內設計  
商業建築設計  
零售店設計  
酒店設計  
色彩和採光  
家具設計  
紡織品設計  
室內設計史  
... 等等！

## 聘請本院畢業生的室內建築 與設計事務所包括：

Andre Rothblatt Architecture  
Antonio Martins Interior Design  
Applegate Tran  
AvroKo  
Banks Ramos  
Brayton Hughes Design Studios  
D-Scheme Studio  
Gensler  
Hart Howerton  
Hirsch Bedner Associates  
Inspired Spaces Design  
Kendall Wilkinson Design  
Marsh & Clark Design  
Neiman Group  
Nicole Hollis Interior Design  
O + A  
Organic Architect  
Primo Hospitality Group  
Puccini Group  
星巴克



## 我們提供



**CIDA:** 室內建築與設計學院經過室內設計認證委員會 (Interior Design Accreditation) 認證，這是美國室內設計專業最負盛名的認證。

**專業課程:** 這是為有志成為專業設計師的人開設的嚴肅專業課程。它與大多數建築和設計課程不同，不僅僅只是教授概念和理論。我們的課程是實用課程，不僅教授美學，而且還教授應用和商業。



**專業教員:** 學生得益於專業、經過認證和持證教師的專業知識和經驗，他們目前都在設計領域工作。

**一流設備:** 我們提供配備全面支援人員的一流電腦實驗室。我們在校園和線上開設電腦課程，從 REVIT 和 3D Max 到 Adobe Creative Suite。

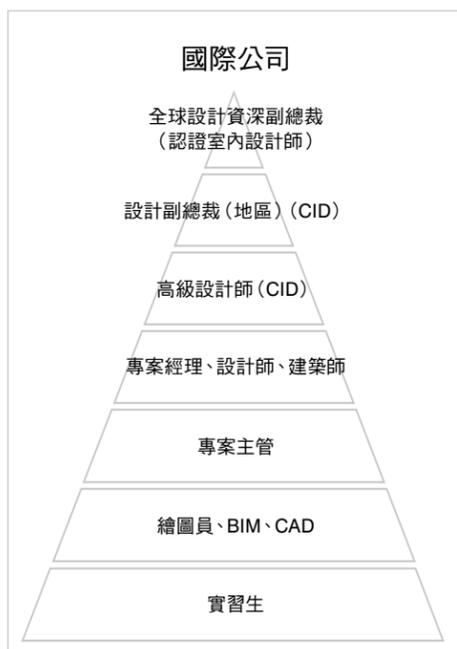
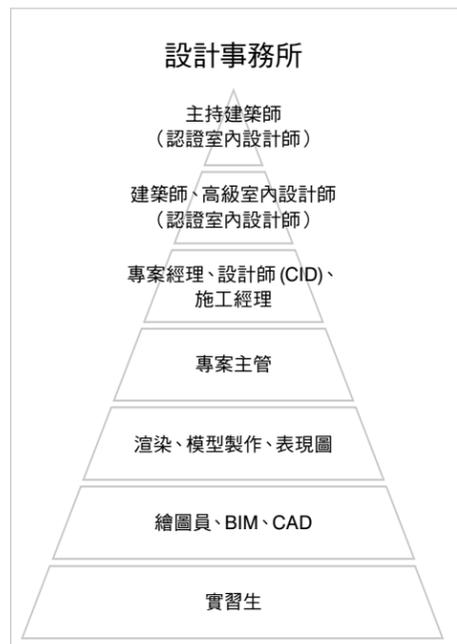
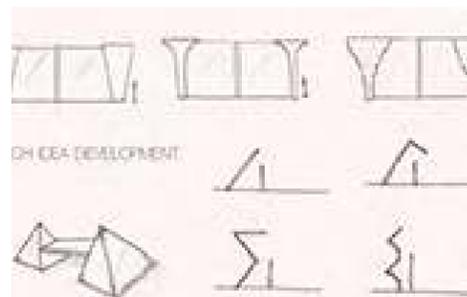


**位於行業首都:** 因為學校設在三藩市，我們比其他學校更具優勢，而且能夠接觸業界最優秀的事務所。在三藩市生活和工作的著名設計師比美國任何一個其他地方都要多。我們處於三藩市，可讓學生直接訪問三藩市設計中心 (SFDC)，這是美國最佳和最便於訪問的設計展廳。

**跨學科方法:** 我們的課程讓學生學習並受益於美工設計和其他類似的藝術和設計課程。



# 職業生涯規劃



## 你知道嗎?

三藩市擁有國際室內設計師協會 (IIDA)、美國室內設計師協會 (ASID)、酒店業協會 (HIA) 等專業協會的分會，以及與本校學生分會合作的其他組織。學院與這些團體一起在專業公務室由專業人員進行作品集評估。

室內建築與設計學院為學生提供優異的線上和芝加哥 NeoCon 現場的機會，參加星巴克設計競賽專案和 DIFFA (設計產業抗愛滋病基金) 年度設計活動，為對抗愛滋病募集資金。



室內建築與設計學院和美國許多最著名的設計師和事務所相連接。我們透過教職員工、參觀、實習、講座和許多活動與這個社區進行互動。

本校學生經常在零售設計學院年度國際學生商店設計競賽獲獎，Anthony Nguyen 由於在 Ete Cosmetics 零售空間設計競賽中獲得第二名而聲名大噪。我們的學生還參加兩個年度設計競賽：NEXT 學生設計競賽以及由 Leftovers Consignment Store 商店贊助的 ReVamp a Chair 競賽，最後一項是慈善活動，學生對一個椅子進行重新設計，以便為當地動物收容所募集資金。

最近，酒店設計雜誌出版了一期 9 月教育問題特刊，重點是「專案、人和學校的影響」。文中介紹了 AAU 和康乃爾大學、哈佛大學及喬治城大學等。



# 學位要求

## 室內建築與設計副文學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 學分
專業課程	15 學分
+ 通識課程	18 學分
<b>總計</b>	<b>66 學分</b>

### AA 室內建築設計學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面交流
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 室內建築與設計核心課程

FND 113	草圖表達
FND 122	色彩基礎
IAD 100	設計原則和元素
IAD 140	施工圖簡介
IAD 200	工作室 1：室內建築設計概論
IAD 240	建築規範和各種系統
IAD 241	透視圖技法
IAD 245	材料
IAD 280	建築資訊模型和設計圖形
IAD 330	照明設計概論
LAN 375	用於構思的草圖

### 普通教育要求

#### 書面交流

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	職業生涯設計
--------	--------

#### 藝術史認知

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史

## 室內建築與設計藝術學士 [BFA]

### 藝術學士學分要求

主修作業	
核心課程	36 學分
專業課程	42 學分
+ 選修課程	9 學分
+ 通識課程	45 學分
<b>總計</b>	<b>132 學分</b>

### BFA 室內建築與設計核心課程

FND 113	草圖表達
FND 122	色彩基礎
IAD 100	設計原則和元素
IAD 140	施工圖簡介
IAD 200	工作室 1：室內建築設計概論
IAD 240	建築規範和各種系統
IAD 241	透視圖技法
IAD 245	材料
IAD 280	建築資訊模型和設計圖形
IAD 330	照明設計概論
IAD 450	室內設計作品集的準備
LAN 375	用於構思的草圖

### BFA 室內建築與設計學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 或 LA 108、LA 226/IAD 230 和 LA 229/IAD 231 最低分數為 C-。
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 3 書面交流
  - 2 藝術史認知課程
  - 2 室內建築史課程
  - 2 就業溝通與實踐課程
  - 1 歷史認知課程
  - 1 量化與人文因素課程
  - 1 文化思想與影響課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面交流

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 110	英語寫作：故事敘述
LA 133	短文寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

IAD 430	室內設計的專業實踐
LA 291	設計職業

**歷史認知**

擇一：

LA 171	西方文明
LA 270	美國史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	英國研討班
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 359	都市社會學

**藝術史認知**

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史

**室內建築史**

LA 226/IAD 230	傳統室內建築概觀
LA 229 /IAD 231	現代室內建築概觀

**量化與人文因素**

LA 254	以人為本的設計文化思想與影響
--------	----------------

擇一：

LA 127	世界藝術專題
LA 221	文化環境下的加州藝術
LA 238	世界文學
LA 292	建築規劃與文化
LA 343	宗教比較
LA 368	體驗文化：當代藝術家的人類學
LA 462	神話與符號的力量

**室內建築與設計專業證書****專業證書要求**

專業核心課程 (按照 BFA 核心課程)	36 學分
專業課程	42 學分
+ 建議	24 學分
+ 選修	12 學分
+ 藝術史	6 學分
<b>總計</b>	<b>120 學分</b>

- GPA 最低 2.0
- 所有核心課程以及專業課程最低分數為 C-

## 室內建築與設計文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

主修作業	33 學分
+ 研究生通識課程	3 學分
<b>總計</b>	<b>36 學分</b>

## 室內建築與設計文學碩士學位要求

- 成功完成畢業設計
- 累計 GPA 最低 2.0
- 所有 36 個必修學分的最低分數為 C

## MA 室內建築與設計研究生通識課程要求

GLA 602	二十世紀藝術及思潮
GLA 634	室內設計的专业實踐

## MA 室內建築與設計專業課程要求

IAD 600	初步設計、理論和設計過程
IAD 601	設計圖的基本知識
IAD 602	室內設計的建築系統
IAD 603	室內環境草圖和透視
IAD 604	照明設計
IAD 608	數位成像
IAD 610	空間設計
IAD 611	BIM – 建築資訊模型
IAD 612	材料使用
IAD 613	室內設計工作室

## 室內建築與設計藝術碩士 [BFA]

### MFA 學分要求

主修作業	27 學分
+ 指導研究	18 學分
+ 選修課程 *	6 學分
+ 研究生通識課程	12 學分
<b>總計</b>	<b>63 學分</b>

\* 必須經系主任核准

## MFA 室內建築與設計要求的專業課程

FA 630	色彩理論
IAD 600	初步設計、理論和設計過程
IAD 602	室內設計的建築系統
IAD 604	照明設計
IAD 609	草圖設計
IAD 610	空間設計
IAD 611	BIM – 建築資訊模型
IAD 612	材料使用
IAD 613	室內設計工作室

## MFA 室內建築與設計學位要求

- 成功完成畢業設計專案
- 累計 GPA 最低 2.0
- 所有 63 個必修學分的最低分數為 C
- 必須至少完成三十個學期學分的大學通識課程（普通教育）課程（註：這將包括該學生學士學位獲得的學分）

## MFA 室內建築與設計研究生通識課程要求

### 藝術史認知和美學感性

擇一：

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
GLA 602	二十世紀藝術及思潮
GLA 607	啟蒙藝術與思想
GLA 609	改造傳統：十九世紀藝術與思想
GLA 903	歐洲研究生研討會

### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	超越國界：全球社會中的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界的神話
GLA 619	現代美國戲劇的文化與認同
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	歐洲研究生研討會

### 專業實踐與溝通

GLA 634	室內設計師的專業實踐
---------	------------

### 指定專業的研究生通識課程

GLA 630	可持續設計概觀
---------	---------

## 大學部課程

### IAD 100 設計原則和元素

本課程介紹設計基礎知識，重點介紹二維和三維空間和構圖問題的解決方法。學生將針對問題提出各種解決方案，並使用草圖和模型將初步設計按比例表達出來。將強調利用設計專案來表達抽象的初步設計想法。

### IAD 125 廚浴設計

本課程重點介紹廚房和浴室設計中獨特的功能、人體工學和空間要求。主題將包括建築規範合規、基本給排水管道、電氣和照明解決方案、燈具、家具、家用電器、設備、材料和表面處理。學生將建立符合建築規範的設計、立面、截面和透視圖來表達他們的設計意圖。

### IAD 140 施工圖簡介

在本課程中，學生獲得建立施工圖所需的實用技術技能。學生將用手畫建築施工圖，包括地板、照明、電氣、家具和材料平面、材料截面、材料立面、材料細部和材料做法表。課程還將包括文字說明、線條寬度、尺寸和圖形符號方面的內容。

### IAD 161 黃金分割和神聖幾何

研究構成宇宙結構的獨特幾何構造和比例。將探索藝術、數學、哲學和美學的各個方面。學生研究象徵性和實用性理論，並從古典和當代的資源中研究這些神聖原則的應用。對所有主修開放。

### IAD 200 工作室 1：室內建築與設計概論

在本課程中，學生將初次體驗採用設計過程並應用設計原則和元素來設計室內建築環境。學生將在初級確定要求，根據功能要求設計多個方案，進行改進並創作表現圖。

### IAD 210 數位成像

本課程向學生介紹數位成像軟體。學生將學習增強彩色表現，建立平面圖，並將各種類型的媒體整合到完整圖像的技能。

### IAD 215 設計過程中的模型製作

學生將學習室內環境的三維視覺化過程；學生將用模型來表達設計過程的所有階段。將探討初步設計模型、草圖 / 工作模型、結構模型和詳細的最終表現模型。

### IAD 230 傳統室內建築概觀

本課程將重點介紹從史前到 19 世紀初期的建築、設計、家具和材料的主要運動、創新和進步。學生在一系列作業和討論中應用設計語言並進一步審視社會、政治、歷史和經濟影響。

### AD 231 現代室內建築概觀

學生將學習從工業革命到目前建築和室內設計的現代概念演變。將探索社會哲學，特別注意歷史、政治和地理影響。

### IAD 232 灣區建築概觀

學生在灣區的歷史背景下研究三藩市的建築和室內設計。學生將學習一般結構術語，以及如何將各種材料和陳設置於歷史背景中。將順序探索建築、屋頂類型、窗戶、門廊、塔樓和室內細部。

### IAD 240 建築規範和各種系統

本課程提供了各種建築系統的技術背景。學生將獲得重要的知識，以便與設計團隊進行全面協調。內容包括結構、機械、電氣、給排水管道和聲學系統、細部、建築規範、防火等級、音響和分區。學生將針對商業建築翻修設計一系列方案，進行兩次考試，以此磨練知識和技能。

### IAD 241 透視圖技法

學生將學習一點和兩點透視圖來表達設計意圖。將用陰面和陰影進一步表達線條圖，使人和景觀元素融為一體。將學習機械透視圖以加強手繪透視圖的能力。

### IAD 245 材料

將從人體工學、環境屬性、使用壽命週期成本、室內空氣品質、火焰蔓延等級、法規、顏色相互作用和目的的角度學習室內材料的性質和性能標準。將討論材料的製造、安裝和維護。將設計一個材料板和技術規範的最終專案。

### IAD 260 電腦輔助製圖

學生將學習 CAD 的整套技術技能，同時將他們現有的畫圖和設計技能應用於一個設計專案，最終形成一個小設計圖集。

### IAD 270 三維數位模型製作

學生將瞭解使用電腦實現空間視覺化表達所需的步驟。學生建立和製作自己的設計並提高技能，以便使用幾何、材料、光線和陰影來增強他們的虛擬環境。將探索簡單的動畫設計。

### IAD 280 建築資訊模型和設計圖形

本課程將介紹建築資訊模型 (BIM) 技術。學生將建立虛擬三維模型和圖集，包括平面、立面、截面及細部。

### IAD 310 工作室 2：住宅設計 (先前為 IAD 350 設計 4：設計開發)

學生將練習中級的設計過程—從功能設計到設計圖。專案將根據學生執行和表達設計過程的能力進行評估，設計過程包括分析、功能設計、初步設計、空間規劃、設計發展和設計圖。將強調技術規格和建築細部。

### IAD 330 照明設計簡介

在本課程中，學生將為住宅和商業環境設計基本的照明、製圖和技術規範。將根據設計過程、燈光構成、光線和顏色對設計進行評估，並包括規範、計算、燈光和控制器的技術資訊。將強調節能標準和自然採光。

### IAD 340 工作室 3：商業建築設計 (先前為 IAD 300 設計 3：設計過程)

學生將應用所有學到的技能和理論，綜合設計一個商業專案的功能和環境。學生將展示對設計過程的詳細瞭解，包括研究、初步設計和設計發展、設計圖及表現圖。將強調應用於真實世界的設計。

### IAD 345 顏色渲染技法

本課程重點介紹專業渲染技法，以補充其他圖形表達方法。學生將使用各種媒介來創制他們設計的真实版本。將針對色彩理論的應用和在建築環境中展現顏色、光線、材料、紋理效果的能力對作品進行評估。

### IAD 363 家具和陳列品設計

在此家具設計入門課程中，學生將學習家具的歷史，以及用於打造定製家具的材料和技術。本課程旨在為學生提供一個讓設計變成實物的機會。

### IAD 380 永續性設計

在本課程中，學生將獲得對環保意識設計領域的實際理解。學生學習設計對環境的影響，以及如何保全和保護環境。重點放在設計行業中的自然和諧原則、無毒材料和對地球友好的舉措。

### IAD 410 工作室 4：社會化設計

本課程的重點是永續性的概念、原則和理論與建築方法、材料、系統和居住者的關係。學生將面臨挑戰，建立設計解決方案，增強建築使用者的健康、安全、福祉和功能。將重點介紹採納熱設計、聲學、室內空氣品質的原則和行業特定法規。

### IAD 430 室內設計的專業實踐

本課程的重點是室內設計事務所開張營業所需的商務技能。將強調職業道德、責任、技術規範、採購文件和程序。將教授學生建立費用結構、談判服務，並管理和加速專案進程。

### IAD 440 工作室 5：高級工作室綜合設計

本課程重點介紹一個複雜的商業專案，學生將在這個專案中發揮他們的所有技能。學生將確定此專案獨特的設計問題，分析案例研究以得到創新解決方案，用於類似的難題，並基於對先例的分析，將成功的設計元素與他們自己的創意想法相結合，以制定最佳解決方案。將側重一個全面的方法、促進正面永續性的解決方案，以及包括各種適當媒體製圖的完整表達。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### IAD 450 室內設計作品集的準備

作品集是用圖形來表現設計師做過的各種專案以及在專案中採用的總體方法。在本課程中，學生將在教師的指導下設計形象包裝和作品集，作為他們能力和個人風格的展示。重點將放在展現優勢和做好專業準備。

### IAD 490 作品集改善

獨立學習是一個老師與一到三個學生之間的高級指導教學。它涵蓋針對具體學生的過程、專案、技法、初步設計和風格。結果將依個人而定。必須經系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

### IAD 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生將與其他專業的學生一起從事跨領域合作專案。

### IAD 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，係由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程會有課程費用，修課資格會依據主題而定。

### IAD 500 室內設計實習

實習開放給資質優異學生，提供他們在室內建築與設計相關領域的工作機會。

## 研究所課程

### IAD 600 初步設計、理論和設計過程

本課程將透過解決問題來探索設計過程。將強調用多種草圖、應用研究和相應的媒體進行設計表達。

### IAD 601 設計圖的基本知識

本課程教授室內建築和設計施工圖的基礎知識。設計圖將包括平面、立面和截面。

### IAD 602 室內設計的建築系統

本課程提供了各種建築系統的技術背景。學生將學習重要的知識，以與設計團隊進行全面協調。內容包括結構、機械、電氣、給排水管道和聲學系統、細部、建築規範和分區。學生透過制定施工計畫來展示他們的理解。以前需要修過初步設計課程或具備初步設計經驗。

### IAD 603 室內環境草圖和透視

本課程培養創製草圖並使用透視和構圖來表達設計的能力。

### IAD 604 照明設計

學生透過一系列專案探索照明設計。將強調技術和美學原則，並討論成本和預算。

### IAD 605 住宅設計

將用一個住宅翻修來指導學生的設計過程—從初步設計到設計發展，並包括建築施工圖。學生將製作適合作品集的綜合表現圖。

### IAD 606 商業建築設計

將分派一個商業專案來指導學生的設計過程—從初步設計到設計發展，並包括建築施工圖。學生將製作適合作品集的綜合表現圖。

### IAD 607 酒店設計

將分派一個酒店專案來指導學生的設計過程—從初步設計到設計發展，並包括建築施工圖。學生將製作適合作品集的綜合表現圖。

### IAD 608 數位成像

學生將進一步發展他們使用成像軟體的能力，學習改進他們顏色表達的數位技術以及更好地整合成各種媒體。將強調平面設計原則。

### IAD 609 用於設計的草圖

將在工作室上課，學習設計視覺化的草圖和顏色渲染技術。

### IAD 610 空間設計

這項基於專案的課程將強調空間設計的設計發展，特別是涉及形式、功能和擴展空間設計概念。還將強調手繪草圖、透視繪圖和渲染。

### IAD 611 BIM – 建築資訊模型製作

這項基於專案的課程介紹建築資訊模型製作 (BIM) 作為表達幾何、空間關係、地理資訊及建築元件的數量和屬性的手段。學生將學習在單一檔案中保持專案資料，能夠無縫產生平面、截面和立面。

### IAD 612 材料使用

這項基於專案的課程將強調對專業中所用的建築材料和飾面材料的適當選擇、技術規範和安裝。

### IAD 613 室內設計工作室

學生將設計一個中等規模的混合使用專案，包括從現場分析到設計圖檔。強調適用於室內環境的設計過程、研究和可持續設計原則，包括飾面材料、採光和室內空氣品質。

### IAD 620 零售店設計

將透過實地研究和直接觀察消費者行為為學生分派一個商專案。講授專業展現技法、規範、符號、節能和解決問題的技能，強調設計創意。該專案將涉及在一個現有建築中興建工程。學生將製作適合作品集的綜合表現圖。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### IAD 621 三維模型製作

學生將進一步瞭解使用電腦生成視覺化建築所需的步驟。學生將使用 AutoDesk Viz 進行自己的設計。

### IAD 625 可持續設計概觀

本課程將重點介紹可持續設計概念以及影響 21 世紀設計的環境問題。學生將研究事實並建立關於永續性的觀點，進而形成個人理念。

### IAD 636 現代設計工作室

本課程將審視現代主義如何與現代和傳統建築方法密切相關。學生將完成三個 MFA 程度的設計專案，重點放在空間品質、抽象構圖和材料選擇。將探討 20 世紀的開拓性概念、創意和發明。

### IAD 640 光線和顏色感知

在本課程中，學生將學習顏色和光線的原理，以及它們如何影響感知和室內環境。學生將利用各種色彩理論和當代研究來解釋和預測綜合解決方案，並在整個設計中考慮人的情緒反應、導向和行為影響。學生將使用顏色構圖進行空間分析，以強調、補充並建立焦點。

### IAD 650 作品集準備

對於設計師，必須能夠以圖形表現形式（作品集）來表達他們的想法和設計決定。本課程將幫助學生建立個性，展示他們的設計能力和個人風格，創造一個展示自己優勢和合格專業能力的形象包裝和作品集。

### IAD 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程會有課程費用與修課資格限制，可能需要系主任的同意。

### IAD 800 指導研究

指導研究的主要重心協助攻讀碩士學位的學生能完成畢業作品集和 / 或論文專題。在系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### IAD 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### IAD 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師會面，並參加每週的線上同學評審和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意圖並設立個人目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### IAD 805 繼續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### IAD 810 構想

在本課程中，學生將繼續為他們的畢業設計專案用文字表達構想及抽象設計解釋。學生將在每週的指導研究期刊條目中、口頭報告和最終簡報中記錄他們的過程。

### IAD 812 功能設計和空間規劃

指導研究注重透過歷史、觀察和互動研究來進行空間規劃和功能設計。學生將評估建築和場地，探究人的因素、無障礙通行和建築規範。根據客戶和使用者需求分析，學生將製作鄰接關係圖、流程圖和氣泡圖。

### IAD 830 設計發展

學生將在本課程中制定並完成設計決定。學生將完成家具、固定設施與設備 (FF&E)、平面圖、家具圖、工作圖，並確定用於畢業論文答辯的圖表。該過程將記錄在每週的指導研究期刊條目中、每週報告和畢業論文答辯中。

### IAD 834 材料

在本課程中，學生將重點關注室內材料的使用。將審視維護、耐久性、環境影響和美觀因素並付諸實踐。學生將為他們的畢業設計專案制定技術規範，並在每週的指導研究期刊條目中記錄該過程。

### IAD 838 三維建模

在本課程中，學生將專注於數位式建立五個主要室內區域。學生將學習和應用三維建模技術。學生將為他們的畢業設計專案改善製作真實的室內表現，並在每週的指導研究期刊條目中和最後的簡報中記錄該過程。

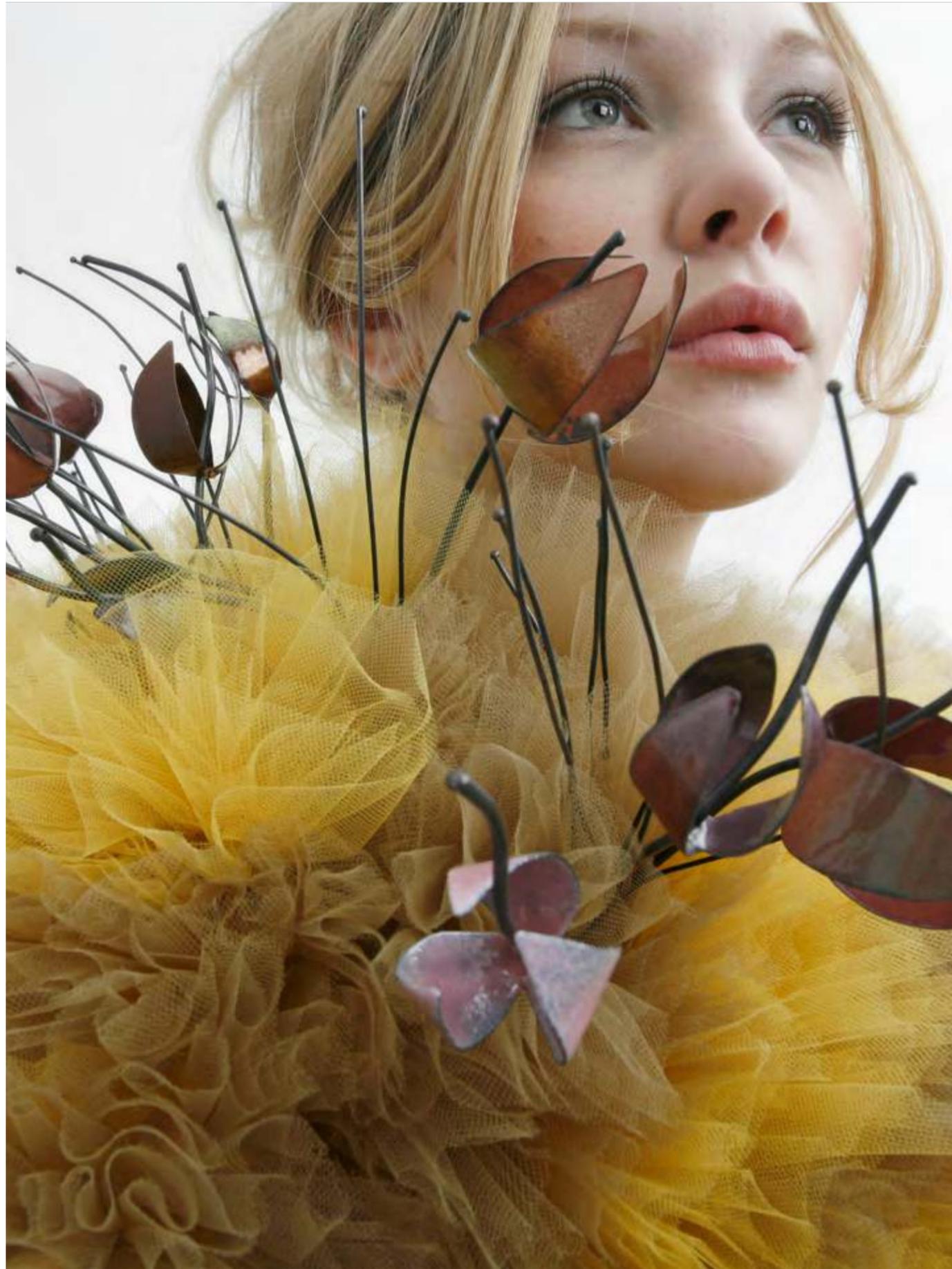
### IAD 850 畢業設計的準備

在本課程中，學生將獲得針對個人畢業設計專案的指導和批評。此外，學生將討論畢業設計專案的文字和圖形部分的方法。

### IAD 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

# 珠寶及 金屬工藝





## 我們提供

三藩市藝術大學為熱愛形狀、質地、色彩、可配帶形狀且喜歡在三維環境下工作的藝術人士提供一套創新課程。珠寶及金屬工藝學位課程的根基是不懈努力追求個人願景，鼓勵在構思時自我探索和發展批判思維，以及實現這些構思的技能和自律。本專業還提供跨學科合作，注重在這間一流的珠寶及金屬工藝學院進行研究和對話。



## 職業方向

學生獲得珠寶及金屬工藝學位的過程中，將製作一套作品集並掌握一套全面的技能，以便準備好迎接以下職業機會：

- 藝術師助理
- 企業主
- 鑄造廠經理
- 受雇畫家
- 高端功能性和非功能性單品設計師
- 時尚配飾設計師
- 美術館助理
- 美術館館長
- 畫廊主
- 珠寶設計助理
- 單品、高端時尚配飾珠寶設計師
- 珠寶制模廠經理
- 珠寶製作助理
- 珠寶修復專家
- 限量版鑄造師

- 限量版珠寶設計師
- 批量製作廠經理
- 金屬加工製作師
- 製模師
- 產品開發師
- 產品開發
- 產品經理
- 製作專家
- 小物件製模師
- 造型師助理
- 玩具模型師/助理
- 單品金屬原型設計師
- 還有更多！



# 學位要求

## 珠寶及金屬工藝副文學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
合計	66 個學分

### AA 珠寶及金屬工藝學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
  - 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 珠寶及金屬工藝核心課程

FASCU 130	雕塑 1
FND 113	用於交流的草圖
FND 122	色彩基本知識
或 FND 125	色彩與設計
或 FSH 120	時尚的色彩概念
FSH 168	時尚媒體用數位工具
或 ILL 133	數位媒體 1：攝影與圖形制作
JEM 110	珠寶及金屬工藝 1
JEM 155	珠寶與時尚
JEM 165	離心鑄造與真空鑄造 1
JEM 210	珠寶及金屬工藝 2
JEM 233	用於珠寶及金屬工藝的數位設計、雷射切割和銑削
JEM 240	上釉 1
JEM 344	加工金屬 1

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 202 英語寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

- LA 291 設計職業

#### 藝術史認知

- LA 120 15 世紀及之前的藝術史
- LA 121 19 世紀及之前的藝術史



## 珠寶及金屬工藝藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 珠寶及金屬工藝核心課程

FA 420	高年級作品集研討會 / 專業實踐
FASCU 130	雕塑 1
FND 113	用於交流的草圖
FSH 120	時尚的色彩概念
FSH 161	時尚行業中的數位技術
JEM 110	珠寶及金屬工藝 1
JEM 155	珠寶與時尚
JEM 165	離心鑄造與真空鑄造 1
JEM 210	珠寶及金屬工藝 2
JEM 233	用於珠寶及金屬工藝的數位設計、雷射切割和銑削
JEM 240	上釉 1
JEM 344	加工金屬 1

### BFA 珠寶及金屬工藝學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思想與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通課程

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英語寫作：故事敘述
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英語寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

- LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

- LA 120 15 世紀及之前的藝術史
- LA 121 19 世紀及之前的藝術史

擇二：

- LA/LAN 117 景觀建築設計概觀
- LA/IND 118 工業設計史
- LA 127 世界藝術主題
- LA 128 人體藝術：紋身與人體裝飾史
- LA 129 汽車設計史
- LA/GAM 131 遊戲製作史
- LA 132/ANM 102 動畫史
- LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
- LA/VIS 137 視覺設計史
- LA/LAN 177 前工業社會城市開放空間
- LA 182 電影類型
- LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫
- LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫
- LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代
- LA 220 美國藝術史
- LA 221 文化環境中的加州藝術
- LA 222 二十世紀藝術
- LA 224 女性、藝術與社會
- LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究
- LA 229/IAD 231 現代室內建築研究
- LA 236/IAD 232 灣區建築研究
- LA 242/GR 242 平面設計史
- LA 243/ILL 310 美國插圖史
- LA/FSH 244 時尚史
- LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史
- LA/FSH 246 紡織品史
- LA 247 製版史與技法
- LA/FASCU 248 美術雕塑歷史及理論
- LA 249 文藝復興的藝術和思想史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA/LAN 277 後工業社會城市開放空間
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前
- LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年
- LA 283 黑色電影研究
- LA 284 恐怖電影的演變
- LA 319 建築史：當代性
- LA 327 古典世界藝術

- LA 333 中世紀藝術
- LA 361 現代世界藝術家
- LA 382 電影史 3：現代電影
- LA 383 世界電影
- LA 384 被低估的電影
- LA 385 希區考克詳解
- LA 386 探索科幻電影
- LA 387 女性電影導演
- LA 388 亞洲電影研究
- LA 408 數位技術前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂
- LA 420 義大利文藝復興藝術
- LA 421 北方文藝復興藝術
- LA 422 義大利巴洛克藝術
- LA 423 荷蘭藝術的黃金時期
- LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索
- LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術
- LA 464 達達主義與超現實主義研究
- PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計概論
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與變換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術專題
- LA 221 文化環境中的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 建築規劃與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學
- LA 462 神話和符號的力量

## 珠寶及金屬工藝文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	30 個學分
+ 研究生通識課程	6 個學分
<b>合計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 珠寶及金屬工藝學位要求

- 成功完成畢業論文
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個學分的必修課最低達到 C

### MA 珠寶及金屬工藝研究生通識課程要求

GLA 606	超越國界：全球社會中的藝術與文化
GLA 674	美術師專業實踐

### MA 珠寶及金屬工藝必修專業課程

FA 601	素描
JEM 605	鍛造與成型
JEM 608	蠟模製作和鑄造入門
JEM 610	珠寶及金屬工藝：設計與製作
JEM 620	珠寶及金屬工藝：高級設計與製作
JEM 630	材料和工藝創新
JEM 649	雕刻及珠寶組件式鑄造
JEM 660	三維列印與建模簡介
JEM 668	數位設計：雷射切割
	+1 門專業課程

## 珠寶及金屬工藝藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>合計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 珠寶及金屬工藝必修專業課程

JEM 605	鍛造與成型
JEM 610	珠寶及金屬工藝：設計與製作
JEM 620	珠寶及金屬工藝：高級設計與製作
JEM 630	材料和工藝創新
JEM 644	中期和畢業作品設計
JEM 649	雕刻及珠寶組件式鑄造
JEM 668	數位設計：雷射切割與銑削
	+2 門專業課程

### MFA 珠寶及金屬工藝學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 63 個學分的必修課最低達到 C

### MFA 珠寶及金屬工藝研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

擇一：

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
GLA 602	二十世紀藝術及思想意識
GLA 607	啟蒙藝術與思想
GLA 609	革新傳統：十九世紀藝術與思想
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	超越國界：全球社會中的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界神話
GLA 619	現代美國戲劇文化與認同
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 專業實踐與溝通

GLA 674	美術師專業實踐
---------	---------

#### 專業指定的研究生通識課程

GLA 612	碩士生寫作與研究
---------	----------

## 大學部課程

### JEM 108 蠟雕與鑄造入門

學生將學習蠟加工的增減法，包括成形、質地、加工、鋸蠟和熔蠟。學生還將透過佈局雕刻、變換和堆砌來製成比例。作品包括用蠟模鑄造金屬和鑄寶石就位。

### JEM 110 珠寶及金屬工藝 1

在本課程中，學生將使用非鐵類及貴金屬製作精美的金屬工藝品和珠寶。本課程教授技術和基礎製作。還介紹寶石鑲嵌、金屬鍛造、鑿刻、簡單沉降和模鍛。

### JEM 143 三維模型製作及列印 1

本課程介紹三維模型製作、掃描、準備三維列印檔案和操作三維印表機。此外，學生將瞭解可用於列印的材料、各種列印過程和後期處理技術。學生還將瞭解有助於珠寶設計師、雕刻師和工業設計師的快速原型製作技術。

### JEM 155 珠寶與時尚

本課程涵蓋中級製作、鑄造和寶石鑲嵌技術。將側重製鏈、蝕刻、鑿刻和凸紋雕花，以及多件製作。學生將使用這些技法製作珠寶和配飾。學生將準備一個用於記錄調查和想法的靈感筆記本。

### JEM 165 離心鑄造與真空鑄造 1

本課程向學生介紹基本的離心鑄造和真空鑄造法。學生將使用銅、銀和金，培養注模製作、澆流、熔模、金屬澆注、鑄造和修整技能。學生還將使用古代和現代技法直接以蠟製作模型。

### JEM 210 珠寶及金屬工藝 2

本課程涵蓋高級製作、寶石鑲嵌技法、工具製作、液壓模鍛和電鑄。學生將製作包含非鐵類及貴金屬、塑膠和其他混合材質的珠寶、功能性和非功能性的形狀，以及小型雕刻品。

### JEM 224 紡織品技法

在本課程中，珠寶師、紡織品工藝師和雕刻師學習將紡織品技法運用於金屬。將採用細金屬絲 / 條，運用編織、織、鉤、編帶和編籃技法創作獨特的可配帶和雕刻形狀。

### JEM 233 用於珠寶及金屬工藝的數位設計、雷射切割和銑削

學生將使用業界標準軟體進行設計，並將業內技法轉用到珠寶設計和雕刻。學生將創建向量和光柵，然後使用雷射切割機將各種材料切割出精準、複雜的設計。將介紹 CNC 機床和更多向量設計技法。

### JEM 235 動力學和機械學

本課程向學生介紹簡單和複雜的機械裝置，例如齒輪、凸輪滑輪和聯動裝置，這些裝置可用於在製作機械雕刻品和自動裝置時實現、轉換和控制運動。建議想在作品中加入運動和互動的學生修學本課程。

### JEM 238 造紙 / 混合材質

本課程探索如何為書籍裝幀、雕刻、製版、素描、繪畫和實驗性攝影製作手工紙製品。紙張可以單獨使用，也可與其他材質一起使用。學生學習如何將合成材料、天然材料和植物原料製成紙漿並用於造紙。

### JEM 239 珠寶：設計與渲染

本課程側重開發原創、新穎的珠寶設計的渲染技法。課程內容包括使用水彩、彩色鉛筆、數位媒體和歷史參考插畫渲染寶石和金屬。畢業設計將是專業設計和呈現的獨特珠寶系列，可用手工繪圖或數位技法（由學生選擇）。

### JEM 240 上釉 1

在本課程中，學生將學習上釉，將玻璃熔融在金屬上，以創作五彩繽紛的設計和表面強化效果。學生將先學習基礎知識，然後應用到各種技法中。

### JEM 245 珠寶及金屬工藝史

本課程從古代原始材料開始到二十一世紀的數位創新為止，全面研究珠寶和金屬工藝的設計和工藝發展。將重點學習材料、符號象徵、技法和重要的工藝師及其特色風格和貢獻。

### JEM 255 電子品和可配帶形狀

本課程介紹用於可配帶物件、珠寶和雕刻品的類比和數位輸入 / 輸出基礎、電子元件和微處理晶片編碼基礎。建議有意在作品中加入光、運動和互動元素的雕刻師、美術師、時尚設計師、珠寶設計師等修讀本課程。

### JEM 265 離心鑄造與真空鑄造 2

在本課程中，學生將製作複雜的模具並進行機械修整，提高離心鑄造和真空鑄造技藝。將介紹注模製作、鑄造技藝和修整技藝。學生將使用這些技藝製作多件雕刻或珠寶作品。

### JEM 275 焊接與鍛造

在本課程中，學生將學習鍛造技法和以下焊接法：氣焊、電弧焊、金屬 - 惰性氣體焊和氬弧焊。根據設計模型，將這些方法用於以下畢業設計：可配帶形狀、獨立雕刻品或掛飾（成組或單品）。

### JEM 310 珠寶及金屬工藝 3

本課程側重材料和工藝方法創新。學生將有機會深入探索各種材料，包括塑膠、木材、陶瓷、石料、紡織品、繪畫、橡膠、水泥、樹脂或鑄件。重點將是製作主題相關的藝術品系列。

### JEM 320 珠寶加工車床：技術和應用

本高級課程側重要求高精度的金屬車削製作和加工應用。學生將學習製出完美的圓柱、操作活頂尖，並使用低溫連接組合各種材質。側重使用複雜工藝技術的安全性和作品。

### JEM 333 三維模型製作及列印 2

將使用一流的印表機來研究和測試高級三維模型製作技法。學生將繼續構思個人概念，同時深入探索更複雜的形態。將側重珠寶設計應用、寶石鑲嵌、扣環設計和專業級的成品模型呈現。

### JEM 340 上釉 2

本課程向學生提供機會，根據上釉 1 中所學的技法進行實驗。學生將學習創新技法和修整，以及如何巧妙熟練地將上釉技能和金屬加工技能互相結合。

### JEM 344 加工金屬 1

在本課程中，學生將學習使用錘和椿移動和改變金屬形狀的基本原理。涉及的基本金屬成型方法將包括：鍛升、整平、延鍛、沉降、接合以及折疊成型。這些技術將用於珠寶以及所有尺寸的功能性和非功能性鑲空件。

### JEM 422 高級寶石鑲嵌

在本課程中，學生將進一步提升寶石鑲嵌技能。將側重於包括爪鑲、夾鑲、珠鑲和密鑲在內的寶石鑲嵌技術。還將介紹如何準備和使用雕刻刀、磨頭、沖頭和串珠工具。學生選擇這些技術運用於畢業設計專案。

### JEM 450 珠寶及金屬工藝作品集

在本作品集課程中，學生將製作並改善用於展覽的獨特作品組。將注重概念、技能、手藝和展現。

### JEM 490 作品集改善

本課程中的作品需要一個有重點的作品提案以製作具體的作品集作品。將由學生在導師的指導下構思概念和制定時間表。將側重過程、技法和製作的專業標準。結果對於個人專案將是獨特的。資格要求可能會因主題不同而異。

### JEM 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### JEM 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### JEM 500 珠寶及金屬工藝實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在珠寶及金屬工藝相關領域工作的機會。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

## 研究所課程

### JEM 605 鍛造與成型

本課程透過鍛造和折疊成形解決非鐵金屬的造型問題。學生將學習針對專案需求製作工具；這些專案包括珠寶以及功能性和非功能性物件。本課程增進學生對金屬延展性的理解。

### JEM 608 蠟模製作和鑄造入門

本課程介紹的基本資訊是為珠寶和雕塑形狀進行有創意和成功的金屬鑄造。學生學習選擇並使用蠟、工具和修整技術，為鑄造過程而創作蠟模。成品金屬鑄件與課堂上創作的蠟膜形象完全一致。

### JEM 610 珠寶及金屬工藝：設計與製作

本課程讓學生在學習基本金屬製作和鑄造技術的同時，有機會發展形成個人表現方式。介紹的工藝方法包括焊接、製作、寶石鑲嵌、紋理、綠鏽化和脫蠟鑄造。鼓勵學生僅用珠寶或配合其他功能性或非功能性物件製作主題相關的藝術品系列。本課程需要學生準備詳細的素描簿 / 記錄本。

### JEM 620 珠寶及金屬工藝：高級設計與製作

在本課程中，學生將繼續探索和改善單獨定製的珠寶和物件製作作品。側重繼續提升概念構思和技術，以及建立潮流、風格和趨勢意識。本課程延續 JEM 610 中所學技法，教授製鏈、蝕刻、中級寶石鑲嵌和脫蠟鑄造。本課程需要學生準備詳細的素描簿 / 筆記本。

### JEM 624 珠寶製作：金屬針織、鉤織及編織

學生將採用金屬，運用紡織品的針織、編織、鉤織和編籃技術來創作珠寶和雕塑形狀。

### JEM 630 材料和工藝創新

在先前學過的金屬工藝 / 珠寶課程基礎上，學生將探索新穎的概念、材料和技法，以完成複雜且有意義的作品集。學生將使用橡膠、木材、纖維、水泥和塑膠等材料，以及進行調查、對話和批評來研究專業成果。

### JEM 643 造紙探索

本課程廣泛探索將用於製作紙張和鑄型的表面技術和材質。將介紹亞洲技法和歐洲技法。

### JEM 644 中期和畢業作品設計

本課程向學生提供機會，以集中準備成功的中期評審和畢業設計。學生面對嚴格的初步設計構思和技術開發問題，將考察、探索和界定作品製作和展示。

### JEM 649 雕刻及珠寶組件式鑄造

學生首先從原始的墨魚骨和陶土 / 砂鑄造開始，探索並使用歷史鑄造技法。然後，他們將在離心和真空輔助鑄造中採用脫蠟步驟。學生將運用這些技能 / 技法製作多件組合畢業設計。重點製作珠寶和雕塑品。

### JEM 659 高級雕刻及珠寶組件式鑄造

將研究從複雜模具到機械修整的高級離心和真空鑄造技法。學生將增加注模製作和鑄造技法方面的技能，包括多件組合模具和金屬合金。學生將學習製作修整技藝，以完成多件組合雕刻或珠寶作品。

### JEM 660 三維列印與建模簡介

本入門課程重點介紹三維模型製作、掃描、準備三維列印檔案和操作三維印表機的概念思維和設計。此外，學生將瞭解可用於列印的材料、各種列印過程和後期處理技術。學生還將瞭解有助於珠寶設計師、雕刻師和工業設計師的快速原型製作技術。

### JEM 668 數位設計：雷射切割與銑削

學生將透過主要突出概念的個人化作品，使用業界標準軟體進行設計，並將行業技術轉用到珠寶設計和雕刻上。學生將創建向量和光柵，然後使用雷射切割機將各種材料切割並蝕刻出精準、複雜的設計。將介紹 CNC 機床和更多向量設計方法。

### JEM 670 高級三維模型製作及列印

在本課程中，學生將高級三維模型製作和快速原型製作技術運用到更具挑戰性的形態上，採用各種製作和修整方法獲得更多實踐經驗。側重精密、準確，同時需構思個人概念。課程最終會製作一個連貫的系列和專業級展示作品，以納入學生的作品集。

### JEM 699 專題討論

每個每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用、有資格要求，且 / 或可能需要系主任批准。

### JEM 800 指導研究

指導研究重點主要是幫助碩士學位候選人完成畢業作品集和 / 或畢業論文。系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專案。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### JEM 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專案的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專案所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### JEM 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### JEM 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### JEM 810 小組指導研究 1

準備珠寶和金屬工藝畢業設計的研究生將就其作品獲得指導和批評。除了常規的導師批評和技術指導以外，學生將在相互之間討論畢業設計方法。

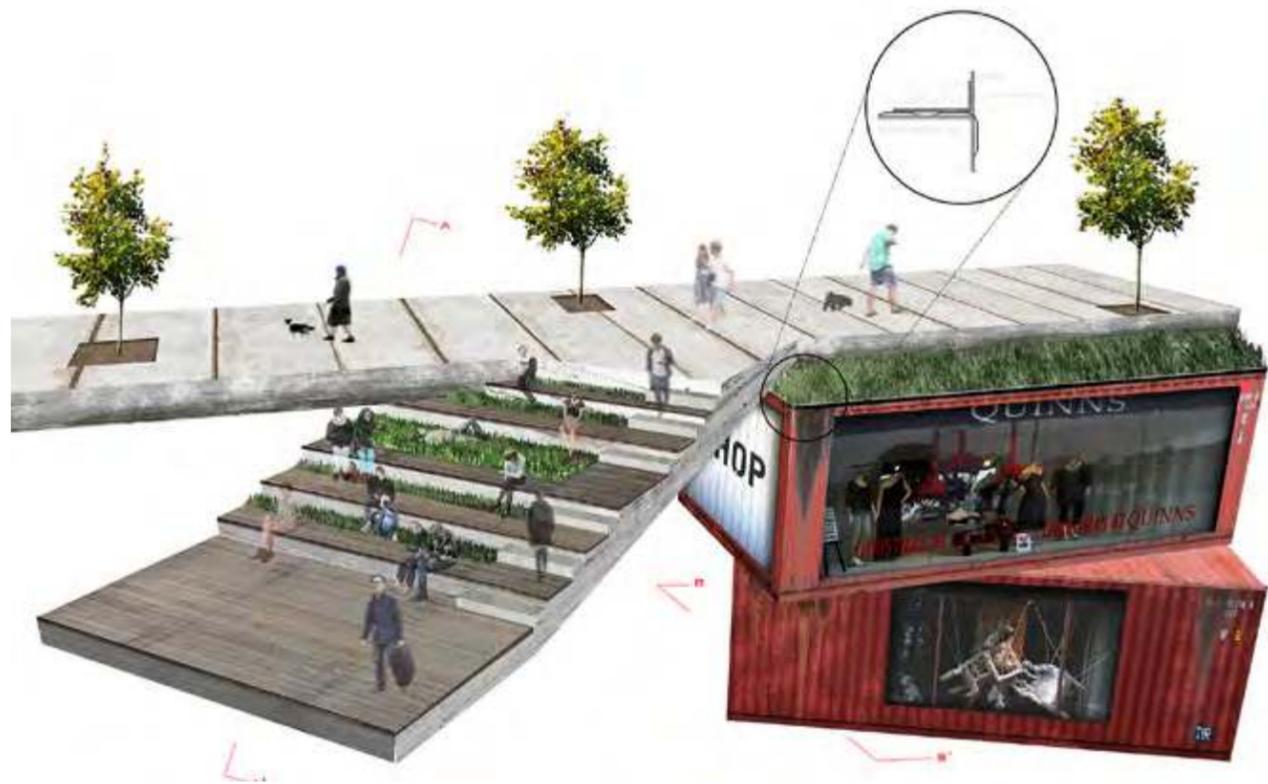
### JEM 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

# 景觀建築





# 我們提供

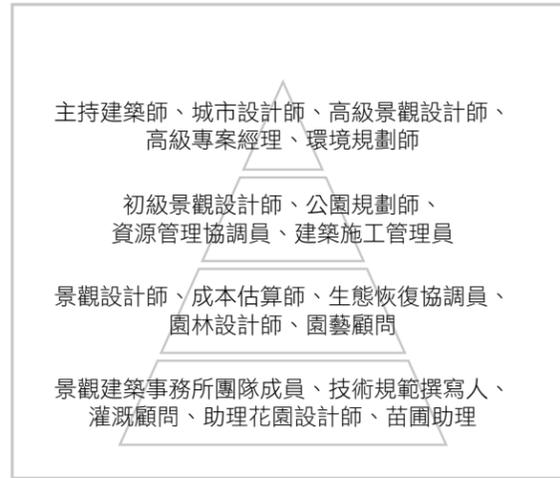
**專業教員：**三藩市是景觀設計師最集中的城市之一。來這裡向他們學習。

**跨學科課程：**與三藩市藝術大學的建築學院、室內建築與設計學院、電影與電視學院、美術與雕塑及平面設計學院合作，為 21 世紀創造動態景觀。學習以新方式看世界，創造人們喜愛的景觀，創造可復原地球各種過程和系統的景觀。

**現實世界體驗：**用景觀建築中的最新工具獲得第一手實踐經驗，學習掌握每一種資源，打造一個與眾不同的動態作品集。



# 職業生涯規劃



景觀建築是藝術與科學、城市與鄉村、生活系統與雕塑形式、歷史先例和創新願景的完美結合。它是未來的職業。 Architecture、Bionic、Tom Leader Studio、SWA Group、Hargreaves Associates、Surface Design, Inc. 等。

來這裡與我們一起學習！我們的 25 名教師都是執業景觀建築師、景觀設計師、藝術家或建築師，把專業知識和職業經驗直接帶入我們的工作室和課堂。我們的教師代表著名的景觀建築事務所，他們傑出有遠見的設計在世界各地得到認可：其中包括 PWP Landscape



# 學位要求

## 景觀建築副文學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 學分
專業課程	15 學分
+ 通識課程	18 學分
<b>總計</b>	<b>66 學分</b>

### AA 景觀建築核心課程

ARH 110	工作室 1：初步設計工作室
FND 113	草圖表達
IAD 210	數位成像
LAN 135	自然世界 2：氣候與植物種群
LAN 180	景觀中的植物 1
LAN 193	景觀畫圖和製圖
LAN 213	數位表現圖
LAN 235	自然世界 3：場址規劃
LAN 240	植栽設計
LAN 250	景觀設計工作室
LAN 260	技術世界 1：整地與排水

### 普通教育要求

#### 書面交流

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

## AA 景觀建築學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及以下課程最低分數為 C-

LA 107	多元語言藝術家寫作
或 LA 108	藝術家寫作
LA/LAN 115	自然世界 1：基本層
LA/LAN 117	景觀建築設計概觀
LA/LAN 177	前工業社會城市開放空間
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA/LAN 277	後工業社會城市開放空間

- GPA 最低 2.0  
且達到以下普通教育要求：

- 書面交流課程
- 景觀建築史課程
- 環境設計數學課程
- 應用數學課程
- 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

#### 就業溝通與實踐

LA 291	設計職業
--------	------

#### 環境設計數學

LA 255	大學數學
--------	------

#### 應用數學

LA 271	大學代數幾何
--------	--------

#### 景觀建築史

LA/LAN 177	前工業社會城市開放空間
LA/LAN 277	後工業社會城市開放空間

## 景觀建築藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 學分
專業課程	42 學分
+ 選修課程	9 學分
+ 通識課程	45 學分
<b>總計</b>	<b>132 學分</b>

### BFA 景觀建築核心課程

ARH 110	工作室 1：初步設計工作室
FND 113	草圖表達
IAD 210	數位成像
LAN 135	自然世界 2：氣候與植物種群
LAN 180	景觀中的植物 1
LAN 193	景觀畫圖和製圖
LAN 213	數位表現圖
LAN 235	自然世界 3：場址規劃
LAN 240	植栽設計
LAN 250	景觀設計工作室
LAN 260	技術世界 1：整地與排水
LAN 450	高級設計工作室

## BFA 景觀建築學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及以下課程最低分數為 C-

LA 107	多元語言藝術家寫作
或 LA 108	藝術家寫作
LA/LAN 115	自然世界 1：基本層
LA/LAN 117	景觀建築設計調查
LA/LAN 177	前工業社會城市開放空間
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA/LAN 277	後工業社會城市開放空間
LA/LAN 297	景觀設計的社會因素

- GPA 最低 2.0  
且達到以下普通教育要求：

- 書面交流課程
- 景觀建築史課程
- 環境設計數學課程
- 應用數學課程
- 景觀設計的社會因素
- 歷史認知課程
- 文化思想與影響課程
- 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面交流

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 110	英語寫作：故事敘述
LA 133	短篇寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

**就業溝通與實踐**

LA 291 職業生涯設計

**歷史認知**

擇一：

LA 171 西方文明  
 LA 270 美國史  
 LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築  
 LA 276 英國研討班  
 LA 278 法國研討班  
 LA 279 義大利研討班  
 LA 359 都市社會學

**景觀建築史**

LA/LAN 177 前工業社會城市開放空間

LA/LAN 277 後工業社會城市開放空間

**景觀設計的社會因素**

LA/LAN 297 景觀設計的社會因素

**文化思想與影響**

擇一：

LA 127 世界藝術主題  
 LA 193 道德研究  
 LA 221 文化環境下的加州藝術  
 LA 238 世界文學  
 LA 292 功能設計及文化  
 LA 337 職業道德研究主題  
 LA 343 宗教比較  
 LA 368 體驗文化：當今藝術家的人類學  
 LA 462 神話與符號的力量

**環境設計數學**

LA 255 大學數學

**應用數學**

LA 271 大學代數幾何

**景觀建築文學碩士 [MA]****MA 學分要求**

專業課程	36 學分
<b>總計</b>	<b>36 學分</b>

**MA 景觀建築必修主修作業**

IAD 608 數位成像  
 LAN 605 繪圖表達過程  
 LAN 607 景觀建築的歷史先例  
 LAN 609 設計的生態基礎 1  
 LAN 610 景觀建築設計工作室  
 LAN 617 場址設計  
 LAN 619 設計的生態基礎 2  
 LAN 620 總圖設計工作室  
 LAN 660 設計公共空間工作室  
 LAN 665 景觀建築的數位圖形  
 LAN 678 人與環境  
 LAN 679 景觀建築的高級數位圖形

**MA 景觀建築學位要求**

- 累計 GPA 最低 2.0
- 所有 36 個必修學分的最低分數為 C

## 景觀建築藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求 - 方向 I

專業課程	30 學分
+ 指導研究	12 學分
+ 選修*	9 學分
+ 研究生通識課程	12 學分
<b>總計</b>	<b>63 學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 景觀建築學位要求

- 成功完成畢業設計專案
- 累計 GPA 最低 2.0
- 所有 63 個必修學分的最低分數為 C

## 景觀建築藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求 - 方向 II

專業課程	60 學分
+ 指導研究	12 學分
+ 選修*	9 學分
+ 研究生通識課程	6 學分
<b>總計</b>	<b>87 學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 景觀建築學位要求

- 成功完成畢業設計專案
- 累計 GPA 最低 2.0
- 所有 87 個必修學分的最低分數為 C

### MFA 景觀建築專業必修課程

LAN 658	景觀、理論與設計
LAN 660	設計公共空間工作室
LAN 665	景觀建築的數位圖形
LAN 670	區域規劃和分析
LAN 673	景觀建築的方法與材料
LAN 678	人與環境
LAN 679	景觀建築的高級數位圖形
LAN 680	場址規劃與可持續設計工作室
LAN 688	景觀建築的新興主題
LAN 690	高級專業設計工作室

### MFA 景觀建築研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

擇一：

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
GLA 602	二十世紀藝術及思想意識
GLA 607	啟蒙藝術與思想
GLA 609	改造傳統：十九世紀藝術與思想
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	超越國界：全球社會中的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界的神話
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 專業實踐與溝通

GLA 681	景觀建築的專業實踐
---------	-----------

#### 指定專業的研究生通識課程

GLA 640	都市景觀史
---------	-------

### MFA 景觀建築專業必修課程

GLA 640	都市景觀史
GLA 681	景觀建築的專業實踐
IAD 608	數位成像
LAN 605	繪圖表達過程
LAN 607	景觀建築的歷史先例
LAN 609	設計的生態基礎 1
LAN 610	景觀建築設計工作室
LAN 617	場址設計
LAN 619	設計的生態基礎 2
LAN 620	總圖設計工作室
LAN 658	景觀、理論與設計
LAN 660	設計公共空間工作室
LAN 665	景觀建築的數位圖形
LAN 670	區域規劃和分析
LAN 673	景觀建築的方法與材料
LAN 678	人與環境
LAN 679	景觀建築的高級數位圖形
LAN 680	場址規劃與可持續設計工作室
LAN 688	景觀建築的新興主題
LAN 690	高級專業設計工作室

### MFA 景觀建築研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

擇一：

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
GLA 602	二十世紀藝術及思想意識
GLA 607	啟蒙藝術與思想
GLA 609	改造傳統：十九世紀藝術與思想
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	超越國界：全球社會中的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界的神話
GLA 619	現代美國戲劇的文化與認同
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	歐洲研究生研討會

## 大學部課程

### LAN 115 自然世界 1：基本層

本課程提供了一個深入瞭解自然景觀的機會。透過研究當地場址，學生將學習識別和分析土壤類型、地質形態、流域和其他地形特徵以及它們如何影響設計決策。將介紹總圖製作和記錄此資訊的策略。

### LAN 117 景觀建築概觀

本課程提供行業概覽，並強調 21 世紀景觀設計師的責任和挑戰。學生將學習景觀建築的歷史和景觀設計師在塑造人居空間扮演的角色。將討論對環境正向變化的影響。

### LAN 135 自然世界 2：氣候與植物種群

本課程透過仔細觀察和分析來瞭解生活景觀。學生將研究土壤、海拔和氣候條件，以瞭解植物種群、物種和季節性生長之間的直接關係。這些自然系統為景觀設計師的用色和設計靈感提供了基礎。

### LAN 177 前工業社會城市開放空間

本課程全面研究從巨石陣到城市空間、花園和文藝復興公園的人類歷史對環境的影響。透過系統地研究經典範例，學生將學習評估各自在歷史背景下的品質和相關性。

### LAN 180 景觀中的植物 1

使用植物創造戶外空間是景觀建築的獨特之處。學生將識別、繪製和描述各種樹木、灌木、地表植被、藤蔓和草的美學特性。學生將運用園藝課程所要求的知識，做出負責和有效的設計決定。

### LAN 193 景觀畫圖和製圖

透過按比例繪製平面、截面和立面圖來表達想法是設計師的基本技能。將教授有效使用線條寬度、紋理、陰面和陰影以及單點透視。學生將繪製鋼筆和鉛筆線條圖，清晰、有效地表達設計思想。

### LAN 213 數位表現圖

在本課程中，學生將學習透過應用 SketchUp 的基礎知識有效表達空間設計思想，進而建立線框圖，以便透過傳統手繪和數位插圖技術落實表現。將討論基本色彩理論和報告展示策略。

### LAN 223 景觀建築電腦輔助製圖

數位文件有利於設計專業人員之間的溝通。在本課程中，學生將應用之前學習的手工繪圖技法和技巧，以數位化手段來繪製平面、截面和立面草圖。將強調使他們製作清晰、準確和組織良好的製圖的指令和方法。

### LAN 235 自然世界 3：場址規劃

大自然的過程、形式和相互關係為設計者提供了豐富的用色資訊和靈感。在本課程中，學生將加強先前學到的知識，甄別一個場址的自然機會和限制。學生將學習根據現有條件評估設計決策是否適當。

### LAN 240 植栽設計

在本課程中，學生將繼續累積他們對植物、植物群落和環境方面的知識。學生將接受挑戰，選擇最合適的植物，為總圖設計提供全年各季節植物。將採用渲染技術來製作詳細的插圖。

### LAN 250 景觀設計工作室

本課程重點是將幻想有效地用於奇幻類插圖。將強調設計和描繪想像的可信人物、生物、環境和構成元素。學生將結合參考和發明的元素，製作五個作品集品質的圖像。將強調創意和個人風格。

### LAN 260 技術世界 1：整地與排水

本課程重點介紹控制雨水流動的策略和計算方法。學生將建立各種尺度的精確坡度斷面圖和模型以檢驗他們的設計。學生將面臨兼顧功能和美學的挑戰。主題將包括雨水計算、創新的可持續技術、生物草溝和雨水花園。

### LAN 277 後工業社會城市開放空間

設計空間是特定時代、文化和地點的產物。本課程繼續探索城市開放空間。學生將比較和對比從文藝復興時期到目前的室外空間設計，並討論其在歷史背景下的意義。

### LAN 280 植物作為景觀中的設計項目 3

課程重點是打造可持續的創意設計，注重耐旱植物和觀賞花草。學生繪製植物的詳細插圖、總圖設計和植物平面圖。將討論灌溉和植栽耐旱植物的實際應用案例研究。

### LAN 297 景觀的社會因素

景觀建築的基本任務是建立人、人與人之間以及人與室外環境之間的正面關係。學生將運用普遍的社會和心理學研究的理論和方法，學習必要的研究技法和觀察技能，以確定人們如何使用和感知景觀並與其產生互動。

### LAN 300 城市地點設計工作室

在以前課程獲得資訊的基礎上，學生將結合圖形技能、技術知識和設計原則，接觸更複雜的專案。重點將放在有效應用設計過程的每一步，以打造創新、可持續和美麗的城市戶外空間。

### LAN 323 技術數位繪圖 1

基於先前學習的數位繪圖課程，本課程重點是使用各種數位軟體製作精確的建築細部和其他對設計過程至關重要的施工圖。還將討論面積測量、輪廓調整、三維模型製作及合適的插圖技法。

### LAN 330 技術世界 2：材料和細節

專案的細節可決定設計的成敗。本課程重點是將創新和可持續的材料和細節創造性地融入戶外設計。學生將瞭解建築材料的詳細資訊。學生將根據研究來創製說明材料和安裝方法的詳圖。

### LAN 350 可持續設計與實踐工作室

繼續接觸現實世界的設計專案將是本課程的重點。將特別強調提高學生做出防禦性設計決定的能力，擴展他們的設計詞彙，並增強圖形和口頭表達能力。還將探討可持續設計解決方案的策略。

### LAN 360 技術世界 3：建築施工圖

本課程側重繪製施工圖以表達複雜的概念、想法和施工細節。將強調給承包商的詳細說明和可持續建築及安裝的細節。學生將制定出可解決複雜的結構、美學和環境問題的細節。

### LAN 375 用於創意發展的草圖繪製

快速繪製草圖是本專業思考和解決空間問題的重要工具。設計師使用此工具可自信地將創意快速有效地傳達給非專業觀眾。在本課程中，學生將繪製多視圖以解決空間問題、快速測試創意、評估他們的作品並做出決定。

### LAN 391 作品集準備

作品集是景觀設計師專案範圍和總體方法的圖形表達。在本課程中，學生將建立形象包裝和作品集，作為其能力和個人風格的展示。重點將放在展現優勢和合格專業能力。

### LAN 392 專業實踐

景觀建築的成功實踐是理念、管理和行政實施的結果，使個人或大公司能夠獲利並有成效。在本課程中，學生將透過分析案例研究來定義和識別相關的合約和法律問題、相關的建築規範及法規。

### LAN 398 社區設計工作室

在此工作室課程中，學生將進行團隊合作，為一個客戶設計和實施解決方案。透過合作，學生將分析場址，識別獨特的難題，並制定完成多階段專案的計畫。將強調納入專案經理及客戶回饋以改進工作。

### LAN 400 區域規劃和設計工作室

在本課程中，學生將學習所需方法和策略，以解決更大尺度和日益複雜的區域規劃和設計問題。學生將應用環境狀況和分析的結果，為更適宜居住的城鎮和社區制定規劃和設計解決方案。

### LAN 450 高級設計工作室

學生將在他們的獨立設計專案中改善和應用以前課程中學到的所有技能。將強調研究策略、時間表和成功設計專業品質專案和作品集常見的難題。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### LAN 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生將與其他專業的學生一起從事跨領域合作專案。

### LAN 499 景觀設計專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程會有課程費用與修課資格限制。

### LAN 500 景觀設計實習

實習開放給資質優異學生，提供他們在景觀建築相關領域的工作機會。

## 研究所課程

### LAN 605 繪圖表達過程

學生將在機械製圖和手繪圖方面打下堅實基礎。學生將學習正交投影技能並且應用於各種專案。將透過徒手繪圖來表達觀察與空間問題解決之間的聯繫。學生將應用專業圖形規則來表達現有設計。

### LAN 607 景觀建築的歷史先例

本課程探討景觀建築行業中的各種複雜影響因素和多學科起源。將在流行的文化、地理、技術、氣候和園藝因素的歷史背景下研究世紀以來的設計景觀。將討論目前景觀建築實踐的性質和範圍。

### LAN 609 設計的生態基礎 1

土壤和水是景觀的基本要素。本課程將重點介紹它們的化學、生物和物理特性，彼此之間的各種生態關係以及對於人類發展的相對容限。將採取案例研究和實地工作的方式來促進總圖製作、觀察和記錄技能。

### LAN 610 景觀建築設計工作室

本課程的重點是設計原則和元素的應用。工作室專案將著重空間構圖與組織方法，進而提供有意義和目的的空間。將討論對設計過程的應用，重點是構思並在各種初步設計方案中做出選擇。

### LAN 617 場址設計

既利用自然地形又處理建築地表，理解這樣處理的影響是本課程的重點。主題將包括各個專案，例如由準確和生態敏感的整地與排水圖及建築細節、道路整合和水管理。

### LAN 619 設計的生態基礎 2

本課程將側重於認識植物種群；其分佈、生境關聯、分類、物種分類，以及園藝和樹木栽培問題。還將討論植物形態作為設計靈感的源泉及詮釋。專案將包括介紹種植設計的原則。

### LAN 620 總圖設計工作室

一系列小規模專案將為學生提供一個框架，用以加強分析技巧、交流技法和空間思想，進而成功和適當地反映文化和生態環境。

### LAN 658 景觀、理論與設計

基於原創文章和其他媒體（電影、雜誌等）所描繪的景觀建築專業的核心理念和理論，這是本課程的重點。將討論歷史、當代和新興的主題。鼓勵學生根據個人興趣進行主題研究。

### LAN 660 設計公共空間工作室

透過將自然界的重要方面與城市生活的日常必需相結合，創造更健康、更可行和更宜居的城市中心，此工作室側重面臨的挑戰和機會。重點將放在如何透過創新和可持續解決方案來解決複雜的城市環境問題。

### LAN 665 景觀建築的數位圖形

數位文件有利於設計專業人員之間的溝通。學生將在手繪圖技術的基礎上學習行業標準軟體應用程式、命令和方法，使他們能夠準確和清晰地表達空間處理和構造。將探討 AutoCAD 和 Sketch Up 之間的相互關係。

### LAN 670 地區規劃和分析工作室

本課程重點關注對整個地區景觀系統特定的大範圍戶外環境的規劃和總圖設計。地區在面積和配置上各有不同，而且司法管轄和/或自然邊界互相重疊。設計過程用於產生地區開放空間的設計解決方案。

### LAN 673 景觀建築的方法與材料

在本課程中，學生將研究傳統和創新材料，同時研究將初步設計思想發展為建成景觀的過程。將討論成本估計、技術規範並評估材料選擇和細部製作對環境的影響。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### LAN 678 人與環境

本課程重點關注個人、社區、社會與景觀的關係，以及促進針對用戶的設計方法的重要性。將討論弱勢群體的具體需求。學生將學習觀察、記錄和分析人與周圍環境互動的方法。

### LAN 679 景觀建築的高級數位圖形

數位設計圖和插圖便於設計專業人員與客戶溝通。基於在以前課程中學到的技能，學生將使用最先進的互動式模型和動畫軟體來探索和交流任何尺度的想法。

### LAN 680 場址規劃與可持續設計工作室

此工作室課程注重實施公認的可持續場址設計和施工實踐。討論將側重於創新細節、策略和景觀建設系統。學生將在一系列專案中兼顧設計過程的所有階段，包括構思設計和大樣設計。

### LAN 688 新興主題和研究方法

學生將研究和辯論廣泛的相關話題，包括專業新發展和當前面臨的挑戰。學生將學習各種研究策略，並將利用此研討班開始制定畢業設計專案的側重點。

### LAN 690 高級專業設計工作室

正如中期審查所定義，學生將開始改善畢業設計專案的各部分。將討論研究策略、時間表和成功製作專業品質畢業設計和作品集所常見的難題。

### LAN 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生將與其他專業的學生一起從事跨領域合作專案。

### LAN 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，係由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程會有課程費用、有資格要求，且/或可能需要系主任批准。

### LAN 800 指導研究

指導研究的主要重心協助攻讀碩士學位的學生能完成畢業作品集和/或論文專題。在系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### LAN 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### LAN 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師會面，並參加每週的線上同學評審和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意圖並設立個人目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### LAN 805 繼續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### LAN 900 景觀建築設計實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。



# 電影與電視





# 我們提供

**世界一流的課程：**電影與電視學院培養電影製作作為一門藝術所需的創造力和獨立性。我們還將電影製作作為一種商業，提供商務方面的指導。

**實踐方法：**我們的方法是致力於合作架構內的實際操作訓練。學生沉浸於多種電影製作技能中，包括製片、導演、電影攝影、照明、音效、剪輯、編劇、製作設計和表演。

**專家訓練：**在獲得多個學科的經驗後，學生將專攻一個領域，以便製作作品集。我們培養學生的最終目的是使之成為專家，因為專家是行業的所需。

**先進的設施：**我們擁有任何電影學院的最佳資源，除綠幕工作室、編劇實驗室、錄音棚、剪輯室、黑箱劇場、道具庫之外，還提供先進的電影攝影、視訊、音效和照明設備。

**專業教員：**師從最優秀的老師，成為最優秀的人才。我們擁有在業界任職、聲高望重的教師隊伍。此外，我們每學期還會邀請業界傑出人士進行演講。



# 職業方向



# 學位要求

## 電影與電視文學副學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>合計</b>	<b>66 個學分</b>

### AA 電影與電視學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 電影與電視核心課程

ACT 101	尊重表演藝術
MPT 105	影像故事講述
MPT 110	非線性電腦剪輯 1：剪輯原理
或 MPT 106	剪輯 1：Premiere 軟體和剪輯藝術
MPT 130	電影語言
MPT 140	照明 1：看見光的藝術
MPT 159	電影攝影 1
MPT 205	製片簡介
MPT 225	電影的音效設計 1：基本概念
MPT 231	非線性電腦剪輯 2：
MPT 377	導演原則
WRI 166	短片腳本製作

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	設計職業
--------	------

#### 藝術史認知

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史

## 電影與電視藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修課程	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>合計</b>	<b>132 個學分</b>

### 電影與電視藝術學士核心課程

ACT 101	尊重表演藝術
MPT 105	影像故事講述
MPT 110	非線性電腦剪輯 1：剪輯原理
或 MPT 106	剪輯 1：Premiere 軟體和剪輯藝術
MPT 130	電影語言
MPT 140	照明 1：看見光的藝術
MPT 159	電影攝影 1
MPT 205	製片簡介
MPT 225	電影的音效設計 1：基本概念
MPT 231	非線性電腦剪輯 2：
MPT 377	導演原則
MPT 495	電影製作人作品集：進軍娛樂業
WRI 166	短片腳本製作

### BFA 電影與電視學位要求

- 所有核心課程、專業課程及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思想與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 110	英語寫作：故事敘述
LA 133	短文寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	設計職業
--------	------

#### 歷史認知

擇一：

LA 171	西方文明
LA 270	美國史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	美國研討班
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 359	都市社會學

**藝術史認知**

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史
<b>擇二：</b>	
LA/LAN 117	景觀建築設計概觀
LA/IND 118	工業設計史
LA 127	世界藝術專題
LA 128	人體藝術：紋身史與身體繪畫
LA 129	汽車設計史
LA/GAM 131	電玩史
LA 132/ANM 102	動畫史
LA 134/ANM 104	視覺效果與電腦動畫的歷史與技術
LA/VIS 137	視覺發展史
LA/LAN 177	前工業社會城市開放空間
LA 182	電影類型
LA/ILL 195	漫畫史：美國漫畫
LA/ILL 197	漫畫史：國際與另類漫畫
LA/ARH 219	建築史：從古代到哥德時代
LA 220	美國藝術史
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 222	二十世紀藝術
LA 224	女性、藝術與社會
LA 226 /IAD 230	傳統室內建築研究
LA 229/IAD 231	現代室內建築研究
LA 236/IAD 232	灣區建築研究
LA 242/GR 242	平面設計史
LA 243/ILL 310	美國插圖史
LA/FSH 244	時尚史
LA/JEM 245	珠寶及金屬工藝史
LA/FSH 246	紡織品史
LA 247	製版史與技法
LA/FASCU 248	美術雕塑歷史及理論
LA 249	文藝復興的藝術與思想史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	英國研討班
LA/LAN 277	後工業社會城市開放空間
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 281/MPT 255	電影史 1：1940 年之前
LA 282/MPT 256	電影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色電影研究
LA 284	恐怖電影的演變
LA 319	建築史：現代性
LA 327	古典世界藝術

LA 333	中世紀藝術
LA 361	現代世界藝術家
LA 382	電影史 3：現代電影
LA 383	世界電影
LA 384	被低估的電影
LA 385	希區考克詳解
LA 386	探索科幻電影
LA 387	女性電影導演
LA 388	亞洲電影研究
LA 408	數位前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂
LA 420	義大利文藝復興藝術
LA 421	北方文藝復興藝術
LA 422	義大利巴洛克藝術
LA 423	荷蘭藝術的黃金時期
LA 432	西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢加索
LA 433	十八與十九世紀歐洲藝術
LA 464	達達主義與超現實主義研究
PH 101	照片歷史與概念

**數量能力**

擇一：

LA 124	藝術家物理學
LA 146	汽車拆解
LA 200	電腦程式設計概論
LA 233	健康、營養及生理學流行主題
LA 254	人本設計
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 286	離散數學
LA 288	向量、矩陣與轉換
LA 293	微積分學前課
LA 296	應用物理

**文化思維與影響**

擇一：

LA 127	世界藝術專題
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 238	世界文學
LA 292	建築規劃與文化
LA 343	宗教比較
LA 368	體驗文化：當代藝術家的人類學
LA 462	神話和符號的力量

**電影與電視專業證書****專業證書要求**

專業核心課程（按照 BFA 核心課程）	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 建議	24 個學分
+ 選修課程	12 個學分
+ 藝術史	6 個學分
<b>合計</b>	<b>120 個學分</b>

- GPA 最低 2.0
- 所有核心課程以及專業課程最低分數為 C-

## 電影編導文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	33 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>合計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 電影編導學位要求

- 成功完成畢業論文
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個學分的必修課最低達到 C

### MA 電影編導必修專業課程

MPT 605	電影語言工作室
MPT 618	編劇導演強化訓練 1
MPT 625	剪輯
MPT 641	影像故事講述
MPT 651	導演準備工作
MPT 685	娛樂節目的社交媒體行銷
WRI 660	劇情片 1：構思到梗概
	+4 門專業課程

### MA 電影編導研究生通識課程要求

GLA	藝術史認知和美學感性課程
-----	--------------

## 電影與電視藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修課程 *	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>合計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 電影與電視必修專業課程

#### 電影攝影

ANM 604	視覺效果：電影攝影
MPT 605	電影語言工作室
MPT 615	照明
MPT 625	剪輯概念
MPT 630	電影攝影 1
或 MPT 634	數位電影攝影 1
MPT 636	電影攝影 2
或 MPT 639	數位電影攝影 2
MPT 646	電影攝影 3
MPT 715	高級內景照明
MPT 736	電影攝影風格：古典與現代

#### 導演

MPT 600	速度與激情：短片史
MPT 605	電影語言工作室
MPT 616	電影演員指導
MPT 619	短片寫作
MPT 625	剪輯概念
MPT 630	電影攝影 1
或 MPT 613	專業美化
或 MPT 629	改編短片劇本
或 MPT 634	數位電影攝影 1
MPT 640	電影製作
或 MPT 642	攝影棚執導
MPT 641	影像故事講述
MPT 651	導演準備工作

### MFA 電影與電視學位要求

- 成功完成畢業論文
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 63 個學分的必修課最低達到 C

#### 剪輯

MPT 600	速度與激情：短片史
MPT 605	電影語言工作室
MPT 613	專業美化
MPT 619	短片寫作
MPT 625	剪輯概念
MPT 632	音效設計
MPT 643	視覺媒體的實驗音效設計
MPT 649	動態影像和視覺效果的剪輯
MPT 663	剪輯的美學

#### 製作

MPT 605	電影語言工作室
MPT 619	短片寫作
MPT 624	實際佈景管理
MPT 625	剪輯概念
MPT 629	改編短片劇本
MPT 630	電影攝影 1
或 MPT 634	數位電影攝影 1
MPT 640	電影製作
MPT 641	影像故事講述
MPT 654	製片管理

## 製片設計

- IAD 640 光線和色彩感知
- MPT 605 電影語言工作室
- MPT 615 照明
- MPT 625 剪輯概念
- MPT 630 電影攝影 1
- 或 MPT 634 數位電影攝影 1
- MPT 641 影像故事講述
- MPT 642 攝影棚執導
- MPT 645 製片設計概論
- MPT 695 合作專案：網路喜劇系列的製片設計

## 編劇

- MPT 600 速度與激情：短片史
- MPT 605 電影語言工作室
- MPT 619 短片寫作
- MPT 625 剪輯概念
- MPT 629 改編短片劇本
- MPT 640 電影製作
- 或 MPT 641 影像故事講述
- WRI 622 編劇：改編
- WRI 625 掌握對白
- WRI 628 電影類型的寫作

## MFA 電影與電視研究生通識課程要求

### 藝術史認知和美學感性

- GLA 605 電影理論與風格

### 跨文化理解

擇一：

- GLA 603 人類學：體驗文化
- GLA 606 超越國界：全球社會中的藝術與文化
- GLA 611 文化敘事
- GLA 617 現代世界的神話
- GLA 619 現代美國戲劇的文化與認同
- GLA 627 全球化世界的工業設計
- GLA 903 歐洲研究生研討會

### 專業實踐與溝通

- GLA 673 娛樂專業實踐

### 專業指定的研究生通識課程

- GLA 714 舞台和鏡頭前表演



## 大學部課程

### MPT 105 影像故事講述

影像故事講述是電影的視覺語言。本課程的重點是構圖、鏡頭選擇、燈光、快門速度、F 制光圈和數位相機的基本操作。學生將創作自己的分鏡腳本，以便對電影故事講述進行先期視覺化演繹，同時培養電影製作技術。

### MPT 106 剪輯 1:Premiere 軟體和剪輯藝術

本課程透過視訊短片的創造性運用，向學生介紹影像故事講述。透過使用 Adobe Premiere Pro，學生將學習蒙太奇、螢幕方向、分鏡頭腳本和風格要素的概念，並剪輯一段敘述性畫面。

### MPT 110 非線性電腦剪輯 1：剪輯原理

本課程透過非線性剪輯系統的運用，向學生介紹剪輯規則。學生將掌握流暢節奏、螢幕方向、分鏡頭腳本和風格要素的概念，同時採用對白和音樂蒙太奇剪輯一段敘述性畫面。

### MPT 130 電影語言

在本課程中，學生將探索電影行業的主要設備，同時學習使用電影語言。主題將包括鏡頭選擇、軸線、180 度法則和螢幕方向。學生將與演員合作製作一部記錄片和一段敘事，探索即興排練和拍攝技法。

### MPT 133 短片故事講述原則

本課程探究短片的基本故事講述原則。重點是什麼可成就一部優秀短片。學生將分析電影，撰寫影評，練習必要的基本故事講述技巧，然後在接下來的課程中進入編劇階段。

### MPT 140 照明 1：看見光的藝術

本課程將向學生介紹照明的基本概念。學生將親自體驗拍攝黑白片。主題將包括漫射、對比、補光率和燈光位置。將強調包括正確處理電燈和高熱燈具在內的行業安全規程。

### MPT 159 電影攝影 1

本課程旨在透過短格式電影製作，向學生介紹電影攝影技術和概念方面的知識。課程將探討電影攝影的工具、技法和視覺語言。學生將獲得電影攝影的實際經驗，同時完成小組和個人作品。

### MPT 205 製片簡介

故事是電影的基礎，製片人的工作就是評估故事，得到版權，推介故事，確保資金。學生將評估、改進故事，練習推介、排程、做出預算並解決問題。課程將涵蓋製片人在電影製作流程六個階段中的角色。

### MPT 206 Adobe Premiere 認證準備

本課程幫學生為參加 ACE 做好準備：Adobe Premiere CC 資格認證考試。主題將包括效果、轉換、標題、中繼資料、標記、字幕資料和媒體管理。

### MPT 225 電影的音效設計 1：基本概念

本課程介紹電影與電視中聲音錄製的基本要素。學生將學習麥克風的選擇與放置，以及混音和平衡處理。學生將使用 Pro-Tools 軟體錄製擬音和自動對白。

### MPT 231 非線性電腦剪輯 2

本課程將拓展學生對非線性剪輯的理解。在先進的環境中，學生將探索剪輯問題，包括檔案管理、匯入媒體和輸出最終作品。學生將在自己的作品中運用音效設計、色彩校正和特效。

### MPT 236 剪輯 2:Avid 基礎知識

本課程將拓展學生對視訊短片的理解，並向學生介紹 Avid Media Composer 軟體。學生將探討剪輯問題，包括檔案管理、匯入媒體和輸出最終作品。學生將在自己的作品中運用音效設計、色彩校正和特效。

### MPT 246 拍攝排程

助理導演組織劇組日常營運，職責是監督、組織和管理。本課程涵蓋受預算、工會、行業協會和合約管轄的電影業結構。學生將安排日程，練習問題的解決，並撰寫詳細的報告。主題將包括照顧演員、指導群眾演員以及在準備每個鏡頭時管理全體工作人員。

### MPT 250 製片管理

本課程將涵蓋製片經理面臨的日常挑戰以及他們目前採取的解決辦法。課程將強調與電影的正確分解、排程和預算相關的所有題目。

### MPT 255 電影史 1:1940 年之前

本課程探討 1895 至 1940 年間的主要電影運動，從默片時代到彩色膠片的出現。學生將瞭解由 Eisenstein 和 Griffith 開創的電影基本形式，並向他們介紹 mise-en scene (場面調度)、蒙太奇剪輯、表現主義和黑色電影的概念。

### MPT 256 電影史 2:1940-1974 年

本課程探討 1940 至 1974 年間「電影黃金時代」的主要電影運動，包括新現實主義、法國新浪潮、寫實電影和好萊塢新黃金時代。課程將研究迪西嘉、比利·懷德、楚浮、黑澤明、麥克·尼可斯、法蘭西斯·柯波拉及其他傑出導演的作品。除了指派的閱讀作業外，還將採取講座與觀影等方式。

### MPT 259 電影攝影 2

本課程分析高品質攝影如何加強影像故事講述。學生將學習傑出攝影導演的作品，並完成自己的攝影作品。將著重強調攝影技法和視覺思維。

### MPT 271 照明 2：膠片 + 數位

本課程的重點是在舞台和現實情景中為演員佈置燈光和進行拍攝。學生的作業是用 16 毫米膠片拍攝。作業主題包括針對範圍匹配燈光、攝影導演在製片中的角色以及與燈光師的關係。

### MPT 272 照明 2：數位

學生將學習照明的三大基本原則、Zone 系統、如何為綠 / 藍幕佈置燈光以及如何處理色彩。學生還將拓展技能，以解讀現有照明，並利用拍照柄和電動工具更改照明。作業以數位視訊格式進行拍攝。

### MPT 285 製片設計：腳本到螢幕

製片設計師對創作一部電影的視覺風格至關重要。本課程涵蓋美術部門的要素以及製片設計師的角色。學生將實際體驗設計流程，包括對所選腳本場景的分解、研究、基本佈景設計和概念呈現。

### MPT 299 導演：分解和走位安排

本課程的目的是透過對電影劇本的有效分解，在敘述性電影製作基本原則方面為學生打下堅實的基礎。學生將在多個專案中充當導演、剪輯師、演員和場記的角色。

### MPT 301 化妝：街道與特效

本課程將研究打造真實、現代街道化妝的所有環節，同時處理創造角色、特效和藥妝的特殊需求。

### MPT 303 化妝：角色和特效

本課程為學生介紹特定角色化妝、時尚化妝和高級特效。學生將選取一個腳本，根據印刷文字創造某個角色的化妝設計。

### MPT 304 群眾募資和社交媒體行銷

本課程將研究社交媒體在作品創作中日益重要的角色。學生將把群眾募資、群眾外包和跨媒體開發等概念與自己的作品相結合，進而加強、提升及促成作品。透過實際的策略，學生將為自己的作品打造一個品牌，可用於開發、製作及發行。

### MPT 315 實驗電影製作 1

本課程重點是在動態影像的限制內表達想法與情感。學生將給予影像資料新內涵，創造性地組合影音，製造新視覺體驗。將在社會學背景中學習實驗電影的演變。

### FSH 325 電影的音效設計 2：先進概念

課程重點是製作技法，包括同步錄製、高級擬音錄製和自動對白替換。

### MPT 330 電影與電視的演員指導

在本課程中，學生將側重分析、排練和指導劇本素材。還將討論與演員在試鏡、選角、召回、排戲中的實際要素以及彩排流程。

### MPT 341 紀錄片 1

本課程將向學生介紹電影的紀錄片形式。學生將觀看多部紀錄片，並將創作自己的紀錄片作品。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### MPT 346 剪輯 3：Avid Media Composer 資格認證

本課程繼續 Avid Media Composer 軟體訓練，側重專業技法。課程結業時，學生可參加 Avid 資格認證考試，成為 Avid 認證剪輯師。這項證書受到全球認可，能夠證明你參加過這項訓練，被認為電影與電視專業級剪輯師。

### MPT 350 非線性剪輯 3

在本課程中，學生將繼續提升剪輯水準，為轉向商業市場做準備。學生將練習專業級美化和修飾技術。強調按專業標準剪輯作品，並為自己的樣片創作成熟作品。

### MPT 351 照明 3：電影

在本課程中，學生將學習日間和晚間外景照明的創造性及技術方法。學生將親自體驗在專業電影場地工作的運行步驟。將採用數位和膠片兩種格式進行拍攝。

### MPT 355 非線性電腦剪輯 4：剪輯專業作品集

本課程繼續訓練用 Adobe Premiere Pro 進行剪輯。重點將在剪輯的原理與審美之外而強調技法。學生將學習適當消化吸收媒體，發掘故事，推敲節奏，與別人合作，並創作出成熟作品。

### MPT 359 電影攝影 3

在本課程中，學生將拓展影像技術和高端攝影器材方面的知識。學生將從原創概念開始，利用分鏡頭表創作一個簡單的腳本。學生將在腳本基礎上，利用先進的電影攝影技法攝製一部敘事短片。

### MPT 360 電影製作

在本課程中，學生將探究製片人在選擇和交付視覺產品過程中所扮演的推動角色。學生將在一部學生作品中擔任製片人，制定商業計畫和行銷策略。

### MPT 362 電影攝影：風格攝影

在本課程中，學生將比較、對比和選擇最支持影片情節的電影美學。從經典構圖和取景，到當今寫實驅動的狂暴手法，學生將分析成功的主因和技法。學生將在攝影棚和現場練習照明、色彩、取景、範圍和運動的美學。

### MPT 363 電影推廣和預算回收

本課程研究電影的購買、發行、行銷與展映。將向學生介紹電影商務方面的知識，什麼是賣點，以及如何將電影推向市場。本課程將電影製作與發行 / 行銷關聯在一起，以便使每個學生都能瞭解這兩個學科互相聯繫的性質。

### MPT 367 取得版權和電影協議

在本課程中，學生將撰寫預購 / 購買協議、應用協議、製片人協議、交易備忘錄和聘用協議以及保密協議，並研究工作權利法律。主題將包括製片公司的組織結構、專案融資、智慧財產權保護、費用、利潤分成、片酬與保險以及談判協議。

### MPT 371 專業剪輯師的後期效果

在本課程中，學生將學習 Industry Standard Editing 軟體的獨特功能，以便創作一流的效果、圖層和字幕。這是一門高級剪輯課程，目的是教授學生正在成為全球行業標準的技能。

### MPT 372 高級後期效果

在本課程中，學生將探討 Adobe After Effects 提供的更高技法，包括動態追蹤、色度鍵控、運算式腳本和三維動態影像。

### MPT 377 導演原則：

本課程將探討導演角色與電影製作中關鍵創意部分的關聯。學生將使用數位視訊格式練習自己的技能。本課程還教授學生識別與執行行業標準。

### MPT 378 導演 2

本課程探討場景的情感節拍，讓學生深入瞭解如何與演員、走位、照明、製片設計、音效設計和剪輯進行協調。

### MPT 380 電影的後期製作：數位轉換和色彩校正

本技術課程講述數位電影轉換和數位中間片色彩校正。學生將在電視電影機和數位中間片軟體中，透過使用調色、濾鏡和蒙版，運用自己的媒介創作想要的效果。

### MPT 384 攝製一小時劇情片

學生將學習如何佈景、如何解決片場問題、如何向製片設計師、攝影導演和剪輯師等關鍵人員交流自己的洞見。課程重點是透過攝影機方向、範圍和鏡頭選擇來為一小時電視劇進行有效的故事講述。

### MPT 386 高級剪輯理論

本課程旨在深入探討在故事原則以外，根據圖景選擇、並列和節奏、剪輯如何對電影進行再創作。學生將解構各種剪輯風格，進而瞭解每種風格的用途。

### MPT 389 製片設計：短格式娛樂片

本課程側重為廣告、音樂錄影帶、網路連續劇、遊戲、行動娛樂和短片設計佈景。課程將涵蓋結構、油漆、佈景裝飾、道具、照明、衣櫥、髮型和化妝的要求，透過作業加強每一位影片製作人的作品。

### MPT 390 傑出導演作品

本課程研究傑出導演的電影作品，重點是批判性學習。在分析伍迪·艾倫、英格瑪·伯格曼、王家衛、史坦利·庫布里克、黑澤明和羅曼·波蘭斯基等導演作品的過程中，學生將瞭解如何創立個人風格。

### MPT 391 製片設計基礎知識

在本課程中，學生將培養為電視行業設計佈景所需的素描和草圖繪製技能。學生將學習佈景速寫、平面圖和草圖符號、模型製作、圖形與標識、分鏡腳本、外景、採購以及建立人脈與職業等方面的知識。

### MPT 392 製片設計：劇情片

在本課程中，學生將分析成功的劇情片製片設計，為自己的作品做研究。學生將選取一個腳本，把它分成場景列表，以便為電影的「樣貌」設立視覺結構，並設計開場介紹、中場和高潮場景。

### MPT 415 實驗電影製作 2

本課程讓學生進一步體驗非敘述性藝術形式的電影製作。將挑戰學生製作多個不受三幕劇結構約束的電影。主題包括高級人工沖片、光學印片和前後螢幕技術。課程將側重視覺詩意、美學、利用公共資源和影片資料。

### MPT 425 音效後期製作工作室

本課程將涵蓋電影和錄影帶從最後剪輯到最後混音的後期製作準備。學生將學習剪輯和組合所有音效元素，包括音效軌道、對白和音樂。

### MPT 431 演出剪輯

本課程包括運用表演課堂樣片以及討論各種剪輯決策。學生每週進行剪刪，並接受評鑒。同時，還將針對剪輯如何加強、美化和烘托表演方面的諸多問題舉辦講座。

### MPT 440 概論：電影與視訊的後期製作

本課程將側重高級後期製作流程。學生將瞭解電影實驗室和視訊後期製作工作室，包括 Bosch 膠轉磁工作室。

### MPT 441 紀錄片 2

本課程中，學生將使自己的作品更上一層樓。本課程將成為研究、製作、微調記錄片作品的深度研討會。同時，還將闡述籌資、製作、後期製作和發行等問題。

### MPT 450 製作音樂錄影帶

在本課程中，每個學生都將探索製作音樂電視 (MTV) 類作品的整個創作過程，包括概念、分鏡腳本、攝製、剪輯和完成自己的音樂錄影帶。學生將學習如何分解、暫停樂曲以及如何表現最初概念創意。

### MPT 455 剪輯：高級色彩校正

本課程旨在教授數位視訊在運用各種色彩校正軟體時，進行色彩校正的竅門和技法。學習調整曝光不足的照片、使用色偏校正創作照片、創作造型、匹配鏡頭和掌握次要色彩校正技法。學生將使用色彩校正推進情節。

### MPT 456 新興剪輯技術

這門尖端課程旨在向優秀學生闡述後期製作實踐中的最新開發成果。本課程深入探討新興工具與應用，讓學生及時掌握行業動態。

### MPT 459 電影攝影 4

在本課程中，學生將學習如何為夜間內景和物品佈置照明和進行拍攝。將對 35 毫米和高清相機的畫質進行對比。本課程將討論不同類型的專門電影攝影，包括水下、車載、支架和航拍。

### MPT 461 創業製作 1

在本課程中，學生將為下學期的製作工作創作一部劇本。將採用團隊工作的形式分配製作角色，學生將獨立準備腳本和行銷計畫。主題將包括前期製作計畫、攝製日程、行銷計畫、融資計畫以及社交媒體。

### MPT 463 創業製作 2

學生將利用在 MPT 461 中創作的腳本製作一部電影。學生還將利用視訊遊戲、漫畫書和海報製作行銷宣傳資料。主題將包括組織試映、安排攝製日程、將影片的敘述轉到其他媒體、電子新聞工具包、音樂和籌畫電影節策略。

### MPT 464 執導廣告片

在本課程中，學生將親自體驗製作原創廣告片。內容將涵蓋照明、佈景設計、勘景、選角和指導演員。課程將強調有效剪輯，打造緊湊而易於理解的故事情節。將根據當前行業標準、概念、製作、表演和畫質對作品進行評鑒。

### MPT 467 電視廣告製作

在本合作課程中，廣告專業和影視專業的學生將在製作團隊中製作完成電視商業廣告。鼓勵在所有製作階段與其他專業進行積極合作。主題將包括選角、競標過程、音樂和音效設計、圖形、特效以及其他廣播媒體。

### MPT 471 高年級敘述片製作

在本課程中，學生將以合作方式製作高年級敘述片。本課程側重準備和拍攝高品質電影。學生將準備一部專業製作手冊，確定製作團隊，打造社交媒體宣傳攻勢。影片將經過 MPT 472 中的後期製作。

### MPT 472 高年級敘述片後期製作

學生在高年級敘述片後期製作中將完成之前開始的作品。重點是完成一部 10-12 分鐘的影片，準備提交到電影節。主題將包括為目標受眾進行剪輯、EPK（電子新聞工具包）和利用另類媒體與行動娛樂推廣作品。

### MPT 480 電視製作

本課程概述專業電視演播室環境。本課程將著重探討撰稿、製作和指導有線與網路電視的專門應用。

### MPT 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

## 研究所課程

### MPT 495 電影製作人作品集：進軍娛樂業

這門結業課程重點是培養進軍娛樂業所需的專業要素。學生將創作全面的展示內容，包括最佳作品的成熟樣片、針對行業的簡歷和名片。學生將積極尋找建立人脈機會，擴大有效社交媒體的出鏡。

### MPT 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### MPT 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### MPT 500 電影與電視實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在電影、電視和廣告相關領域工作的機會。

### MPT 600 速度與激情：短片史

本課程將向學生介紹短片的歷史和本質。學生將學習創作十秒鐘到二十分鐘之間的短片故事概念，從腳本和分鏡劇本到娛樂受眾的動態媒體，利用創作短片所需的技能，打造可行的原創概念。

### MPT 603 製作紀錄片

這是一門高級攝影課程，從製作和理論兩個角度重點講述紀錄片。學生將在整個學期創作、製作自己的紀錄片。

### MPT 605 電影語言工作室

本課程讓學生瞭解利用靜止攝影和數位視訊進行影像故事講述的基本要素。學生將練習包圍式曝光、景深、景別、取景、構圖和攝影機移動等內容，並學會運用攝影機作為光學工具。

### MPT 605E 視覺 / 影像故事講述

這門基於視覺的實踐性課程針對英語水準較低的學生，教授利用靜止攝影和數位視訊進行影像故事講述的要素。學生學習並運用專業詞彙，並練習包圍式曝光、景深、景別、取景、構圖和攝影機移動等內容，並學會運用攝影機作為光學工具。

### MPT 613 專業美化

本課程繼續訓練用 Adobe Premiere Pro 進行剪輯。課程重點將在剪輯的原理與審美之外，側重攝製一部從開始到最終交付的電影或電視節目所需的製作、技法和技術知識。學生將學習適當消化吸收媒體，發掘故事，推敲節奏，與別人合作，並創作出當今市場所需的多種交付形式的成熟作品。

### MPT 615 照明

本課程旨在使學生全面掌握電影的照明，並結合看的藝術以及曝光控制的科學。學生將掌握如何在佈景中為演員安排主鏡頭、特寫、反角度和交叉布光的照明，以及運動照明和藍幕效果照明。

### MPT 616 為電影指導演員

在本課程中，學生將掌握為電影指導演員的基本知識。主題包括理解、分析腳本，找出對故事的洞見，與演員合作呈現此洞見。

### MPT 618 編劇導演強化訓練 1

學生將產生創意，以此作為電影編導碩士課程的最終電影作品。學生將獲得必要的技能，用邏輯和情感上連貫的方式講敘故事。透過梗概階段，學生將提出原創想法或對出自現有材料的想法進行改編。

### MPT 619 短片寫作

本課程涵蓋從創意到第一完成初稿的過程。學生將撰寫大綱、節拍表、梗概和小樣。學生將學會如何按照行業標準設計腳本格式。將撰寫上映時間符合論文要求的兩個腳本。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### MPT 624 實際佈景管理

在本課程中，學生將學習作為助理導演所必需的實際佈景管理技能。在受預算、工會與行業協會合約制約的行業結構中工作，學生將學習各種技能，包括制定日程、管理全體工作人員、指導群戲演員、撰寫報告和解決片場問題。

### MPT 625 剪輯概念

本課程透過非線性 Avid Media Composer 剪輯系統的運用，向學生介紹剪輯規則。學生將學習流暢節奏、螢幕方向、連貫的概念及風格要素。

### MPT 629 改編短片劇本

學生將作兩個改編，並潤色在 MPT 619 短片寫作課程中撰寫的兩個腳本。課程結業時，學生將完成兩部 8-12 分鐘的短片腳本，目標是使這兩個腳本可進行製作。

### MPT 630 電影攝影 1

在本課程中，學生將體驗攝影機概念。重點是進一步發展每個學生的個人方向。學生將製作 16 毫米黑白膠片影片，以電影方式而非對白來講故事。

### MPT 632 音效設計

這是一門錄音棚課程，涵蓋最後論文作品的聲音錄製概念。聲音製作等獨立練習將讓學生以實踐方式學習，並有機會接受批評。

### MPT 634 數位電影攝影 1

本課程的目的是製作影片，以電影方式而非對白來講故事。本課程旨在透過短格式電影製作，向學生介紹數位電影攝影技術和概念方面的知識。

### MPT 636 電影攝影 2

本課程研究從攝影導演的角度如何進行照明、場景搬演和攝影機走位。作品為帶錄音對白的 16 毫米彩色膠片作品。

### MPT 639 數位電影攝影 2

學生將探討電影攝影師用於創作、控制影像和講述故事的工具與技巧。課程將討論專業攝影機、數位技術、數位與攝影照明技法，重點是製作有風格的高品質作品。

### MPT 640 電影製作

在本課程中，學生將從聯合製片人 / 單元製片經理的角度學習製作。學生將腳本分解成主要的部分，研究排程和預算問題。課程還將探討為投資人銷售、行銷和包裝電影。

### MPT 641 影像故事講述

學生將學習電影傑作中的影像故事講述技巧，並製作展示同樣技巧的數位短片。學生將從電影史的著名範例中汲取靈感。學生將學習鏡頭選擇、構圖技巧、攝影機移動和剪輯決策。

### MPT 641A 導演 1：影像故事講述

本課程探究與電影製作中各創意部分相關的導演角色。課程旨在幫助學生識別與運用每個領域中的行業標準。

### MPT 642 攝影棚執導

本課程探討導演在片場與演員互動、走位、照明、製片設計、音效設計和剪輯的經驗。

### MPT 643 視覺媒體的實驗音效設計

在本課程中，學生將學習視聽媒體中音效設計的語言和故事講述功能。主題包括耳朵訓練、心理聲學、音效的生理與心理影響、外掛程式的創新用法、在腳本和角色分析基礎上製作音軌、如何與導演、剪輯師和作曲者明智合作等。需要具備音訊編輯技能。

### MPT 644 導演指導演員彩排

本課程教授學生在鏡頭前成功地指導演員。學生將掌握使演員的表演和聲音力度與景別相匹配。課程還涵蓋創意式走位選擇、彩排準備、場景分析、場景的節奏與時間掌握以及有效的角色選派策略。

### MPT 645 製片設計概論

本課程探討製片設計在電影總體效果中的重要性。討論主題將包括與導演的互動、色彩的重要性、佈景設計、週期設計、預算流程以及其他製作問題。

### MPT 646 電影攝影 3

本課程將從第一助理攝影師的角度，向學生講授 Arriflex 和 Mitchell 格式的 35 毫米膠片攝影技術。

### MPT 649 動態影像和視覺效果的剪輯

學生將學習 AfterEffects 的獨特功能，以創作一流的效果、圖層和標題、動態影像、合成和色彩增強效果。本課程旨在教授學生全球行業標準的技能。

### MPT 651 A 導演準備工作

無論在創意還是財務方面，電影製作都離不開合格的導演。本課程向導演闡述如何分解電影劇本以及傳達創作意圖和製作需求。學生將練習預先籌畫整部電影和每天的拍攝安排，同時在遇到實際障礙時保持靈活。

### MPT 652 攝影棚執導 2

進行執導的學生將主要關注場景的情感節奏、與演員互動、安排走位、照明、製片設計、音效設計和剪輯。學期當中將在攝影棚中攝製場景。

### MPT 654 製片管理

本課程將涵蓋真正的製片經理在長片的準備、攝製和殺青過程中遇到的難題與解決方案。課程將闡述一些最有效方法，用於處理預算、日程、獨立低預算長片以及高預算攝影棚長片的管理。

### MPT 659 實驗電影

本課程側重非敘述影片的心理方面，強調學生電影製作人進行個人探索。學生將給予影像資料新內涵，創造性地組合影音，打造新的視覺體驗。將在社會學背景中學習實驗電影的演變。

### MPT 663 剪輯的美學

基於影像選擇、人物發展、節奏和故事的原則，學生將學習如何透過剪輯對一部電影進行再創作。學生將研究多個剪輯師、不同剪輯風格，以瞭解每種風格的意圖。課程將涵蓋多種電影與剪輯理論以及與電影製作和剪輯之間的關係。

### MPT 685 娛樂節目的社交媒體行銷

無論創作一款應用程式、時裝產品線、遊戲、產品、電影，或其他作品，本課程提供有關日益重要的群眾募資和社交媒體行銷的最尖端資訊。學習如何籌得資金、建立自己的品牌、吸引贊助人和實現自己的夢想作品。

### MPT 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### MPT 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用、有資格要求，且 / 或可能需要系主任核准。

### MPT 715 高級內景照明

基於 MPT 615 中學到的技能，學生將重點學習如何在攝影棚中為演員安排照明和進行攝製的高級內容，並就現實情況進行討論。課堂學生的作業是用 16 毫米彩色膠片拍攝。家庭作業是用靜止數位攝影機拍攝，學生需自備相機。

### MPT 736 電影攝影風格：古典與現代

在本課程中，學生將學習比較、對比和解釋電影美學如何支持故事情節。從經典構圖和取景，到當今的現實驅動狂暴手法，學生將分析成功的主因和技法。將強調光線、色彩、取景、連貫、範圍和運動。

### MPT 800 指導研究

做自己的畢業作品集和 / 或論文的研究生就作品獲得指導和批評。系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### **MPT 801 小組指導研究**

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### **MPT 802 導師輔導論壇**

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### **MPT 805 持續小組指導研究**

學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### **MPT 815 外景照明**

本課程旨在教授學生為日間和晚間外景照明的高級技法。學生將學習技術與創作流程，同時掌握在場景中以片組人員的各個位置工作。將使用數位和膠片格式。

### **MPT 824 製作論文作品 1**

本課程將幫助畢業生準備拍攝論文影片。學生將對自己的視覺預覽、製作日程、預算、勘景和試音做最後調整。

### **MPT 825 製作論文作品 2**

畢業生將製作自己的論文影片。學生將管理製作預算、執行製作計畫，並在製作過程中進行必要的調整。他們將在本課程中交付初剪片。

### **MPT 851 執導論文作品：前期製作**

本課程使學生逐步體驗前期製作過程，使之經濟地利用資源，達到自己的創作目標。學生將編制預算、拍攝日程、分鏡腳本和拍攝程序表。學生還將為論文影片組織自己的部門負責人、演員陣容和工作人員。

### **MPT 853 執導論文作品：製作**

本課程為導演準備自己論文影片的彩排和拍攝。學生將把腳本分解成敘事轉折點，並確定如何安排演員走位以為故事服務。導演還將評估攝影機的位置和每個場景範圍的特性如何為故事服務。

### **MPT 856 電影攝影 4**

在本課程中，學生將深入學習當前電影製作中常用的先進技術。學生將學習各種拍攝風格和題材。學生將透過後期製作和應用先進技法來學習電影。

### **MPT 870 編劇論文 1：故事梗概**

在本課程中，學生將為長篇劇本撰寫梗概。學生將著重發展創意，結構與人物發展。學生還將撰寫有效的大綱和前提，並確定故事的主題。

### **MPT 872 編劇論文 2：長篇劇本**

在本課程中，學生將撰寫長篇劇本的草稿。除了故事發展、人物發展和主題外，學生還將側重對白、潛臺詞和適當的腳本格式。

### **MPT 874 編劇論文 3：長篇改編**

在本課程中，學生將改編、潤色一部長篇劇本。學生將著重使故事結構、場景結構、對白和節奏更緊湊，同時改進人物的發展。也將關注最終腳本在頁面的呈現。

### **MPT 900 實習**

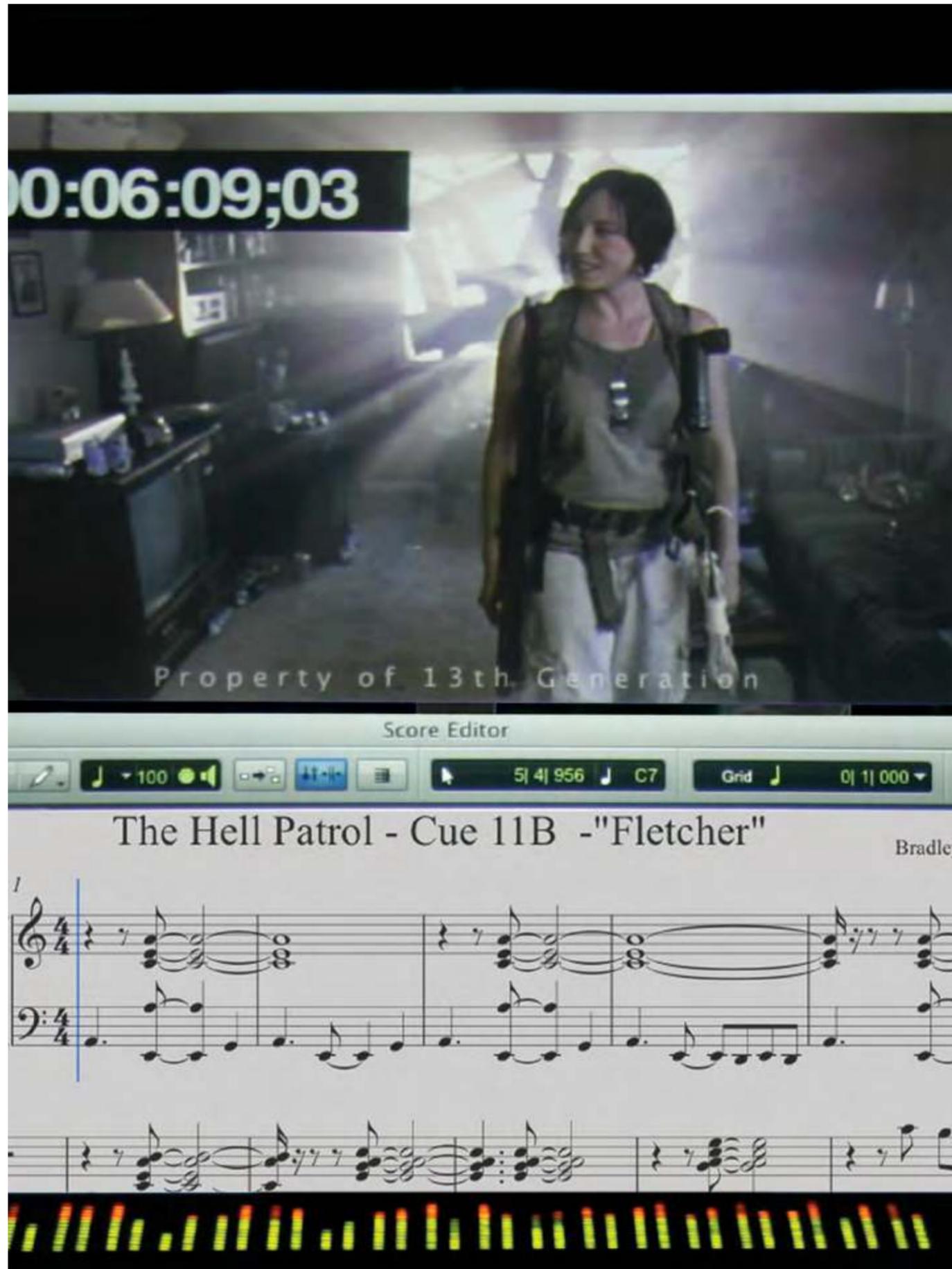
學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

### **MPT 990 作品集改善**

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。



# 視覺媒體的 音樂製作和音效設計



00:06:09;03

Property of 13th Generation

Score Editor

5 | 4 | 956 | C7 Grid 0 | 1 | 000

The Hell Patrol - Cue 11B - "Fletcher" Bradley

1

The image shows a video player interface. The top part displays a scene from a movie, likely Star Wars: The Force Awakens, featuring a character in a dark, industrial setting. A timestamp '00:06:09;03' is visible in the top left corner. Below the video, the text 'Property of 13th Generation' is overlaid. The bottom part of the image shows a 'Score Editor' window. The editor's toolbar includes a volume icon set to 100, a play button, and a timeline showing '5 | 4 | 956 | C7 Grid 0 | 1 | 000'. The main area of the score editor displays musical notation for 'The Hell Patrol - Cue 11B - "Fletcher" Bradley'. The notation is in 4/4 time and consists of three staves. The first staff is a treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The second and third staves are bass clefs. The notation includes various notes, rests, and dynamic markings. At the bottom of the score editor, there is a piano roll visualization with vertical bars in red and yellow.



# 我們提供

**為螢幕作曲：**為電影、電玩遊戲、電視、網路內容等製作的音樂。

**專業教員：**視覺媒體音樂學院的教員都是傑出的專業從業人員，也是音樂行業的精英。

**世界一流的課程：**我們提供深入的技术培訓，並輔以音樂理論和作曲方面的高級課程。學生將在技術和創造性方面學習並掌握技法，將音樂與視覺故事講述相配合。

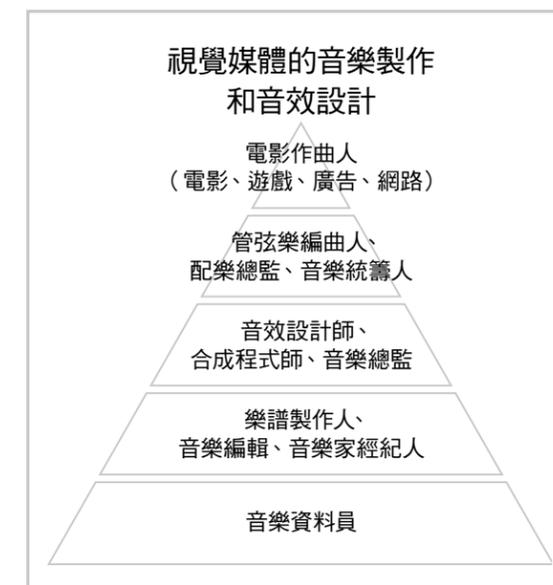
**先進的設施：**學校將提供所有最新的製作技術。學生可以使用行業中的同樣音樂設備、技術和基於電腦的製作工具。

**動手體驗：**我們的方法是致力於合作範疇內的實際操作培訓，為學生提供許多實際專案的實踐機會。

**樣音製作：**畢業時向潛在雇主提出一個印象深刻的樣音作品。



# 職業方向



# 學位要求

## 音樂製作副文學士 [AA]

### 副文學士學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>66 個學分</b>

### AA 音樂製作核心課程

MUS 102	音軌行業概述
MUS 105	數位音訊工作站 1
MUS 110	和聲 1
MUS 120	音樂製作 1
MUS 125	音訊製作
MUS 130	聽音訓練 1
MUS 140	音樂記譜和配樂準備
MUS 170	音樂製作 2
MUS 195	遊戲音效 1
MUS 270	視覺媒體音樂編輯 1
MUS 370	視覺媒體音樂編輯 2

### AA 音樂製作學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：
--------	-------

#### 創造性說服與論證

LA 280	觀點新聞學
--------	-------

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	設計職業
--------	------

## 音效設計副文學士 [AA]

### 副文學士學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>66 個學分</b>

### AA 音效設計核心課程

MPT 110	非線性電腦剪輯 1：剪輯原理
MPT 225	電影的音效設計 1：基本概念
MPT 325	電影的音效設計 2：高級概念
MUS 102	音軌行業概述
MUS 105	數位音訊工作站 1
MUS 120	音樂製作 1
MUS 125	音訊製作
MUS 170	音樂製作 2
MUS 195	遊戲音效 1
MUS 270	視覺媒體音樂編輯 1
MUS 370	視覺媒體音樂編輯 2

### AA 音效設計學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

2	書面溝通課程
2	藝術史認知課程
1	就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	設計職業
--------	------

#### 聲音設計的歷史認知

LA 258	聲音設計中的創意觀點 1
--------	--------------

## 音樂製作藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 音樂製作學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

#### 3 書面溝通課程

1 藝術史認知課程

1 歷史認知課程

1 數量能力課程

1 文化思維與影響課程

1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107 多元語言藝術家寫作

LA 108 藝術家寫作

擇一：

LA 110 英語寫作：故事敘述

LA 133 短篇寫作

擇一：

LA 202 英語寫作：創造性說服與論證

LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

LA 171 西方文明

LA 270 美國史

LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

LA 276 英國研討班

LA 278 法國研討班

LA 279 義大利研討班

LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

擇一：

LA/LAN 117 景觀建築設計研究

LA/IND 118 工業設計史

LA 120 15 世紀及之前的藝術史

LA 121 19 世紀及之前的藝術史

LA 127 世界藝術專題

LA 128 人體藝術：紋身史與身體

#### 繪畫

LA 129 汽車設計史

LA/GAM 131 遊戲製作史

LA 132/ANM 102 動畫史

LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術

LA/VIS 137 視覺設計史

LA/LAN 177 前工業社會城市開放空間

LA 182 電影類型

LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫

LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫

LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代

LA 220 美國藝術史

LA 221 文化環境中的加州藝術

LA 222 二十世紀藝術

LA 224 女性、藝術與社會

LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究

LA 229/IAD 231 現代室內建築調查

LA 236/IAD 232 灣區建築研究

LA 242/GR 242 平面設計史

LA 243/ILL 310 美國插圖史

LA/FSH 244 時尚史

LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史

LA/FSH 246 紡織品史

LA 247 製版史與技法

LA/FASCU 248 美術雕塑歷史及理論

LA 249 文藝復興的藝術和思想史

LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

LA 276 英國研討班

LA/LAN 277 後工業社會城市開放空間

LA 278 法國研討班

LA 279 義大利研討班

LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前

LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年

LA 283 黑色電影研究

LA 284 恐怖電影的演變

LA 319 建築史：現代性

LA 327 古典世界藝術

LA 333 中世紀藝術

LA 361 現代世界藝術家

LA 382 電影史 3：現代電影

LA 383 世界電影

LA 384 被低估的電影

LA 385 希區考克詳解

LA 386 探索科幻電影

LA 387 女性電影導演

LA 388 亞洲電影研究

LA 408 數位技術前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂

LA 420 義大利文藝復興藝術

LA 421 北方文藝復興藝術

LA 422 義大利巴洛克藝術

LA 423 荷蘭藝術的黃金時期

LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢加索

LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術

LA 464 達達主義與超現實主義研究

PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

LA 124 藝術家物理學

LA 146 汽車拆解

LA 200 電腦程式設計概論

LA 233 健康、營養及生理學流行主題

LA 254 人本設計

LA 255 大學數學

LA 271 大學代數幾何

LA 286 離散數學

LA 288 向量、矩陣與變換

LA 293 微積分學前課

LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

LA 127 世界藝術專題

LA 221 文化環境中的加州藝術

LA 238 世界文學

LA 292 建築規劃與文化

LA 343 宗教比較

LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學

LA 462 神話和符號的力量

## 配樂和作曲藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 音效設計學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

#### 3 書面溝通課程

1 音效設計史認知課程

1 歷史認知課程

1 數量能力課程

1 文化思維與影響課程

1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107 多語種藝術生寫作

LA 108 藝術家寫作

擇一：

LA 110 英語寫作：故事敘述

LA 133 短篇寫作

擇一：

LA 202 英語寫作：創造性說服與論證

LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

LA 171 西方文明

LA 270 美國史

LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

LA 276 英國研討班

LA 278 法國研討班

LA 279 義大利研討班

LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

LA 120 15 世紀及之前的藝術史

LA 121 19 世紀及之前的藝術史

擇二：

LA/LAN 117 景觀建築設計研究

LA/IND 118 工業設計史

LA 127 世界藝術中的主題

LA 128 人體藝術：紋身與人體裝飾史

LA 129 汽車設計史

LA/GAM 131 遊戲製作史

LA 132/ANM 102 動畫史

LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術

LA/VIS 137 視覺設計史

LA/LAN 177 前工業社會城市開放空間

LA 182 電影類型

LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫

LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫

LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代

LA 220 美國藝術史

LA 221 文化環境中的加州藝術

LA 222 二十世紀藝術

LA 224 女性、藝術與社會

LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究

LA 229/IAD 231 現代室內建築研究

LA 236/IAD 232 灣區建築研究

LA 242/GR 242 平面設計史

LA 243/ILL 310 美國插圖史

LA/FSH 244 時尚史

LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史

LA/FSH 246 紡織品史

LA 247 製版史與技法

LA/FASCU 248 美術雕塑歷史及理論

LA 249 文藝復興的藝術與思想史

LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

LA 276 英國研討班

LA/LAN 277 後工業社會城市開放空間

LA 278 法國研討班

LA 279 義大利研討班

LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前

LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年

LA 283 黑色電影研究

LA 284 恐怖電影的演變

LA 319 建築史：現代性

LA 327 古典世界藝術

LA 333 中世紀藝術

LA 361 現代世界藝術家

LA 382 電影史 3：現代電影

LA 383 世界電影

LA 384 被低估的電影

LA 385 希區考克詳解

LA 386 探索科幻電影

LA 387 女性電影導演

LA 388 亞洲電影研究

LA 408 數位技術前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂

LA 420 義大利文藝復興藝術

LA 421 北方文藝復興藝術

LA 422 義大利巴洛克藝術

LA 423 荷蘭藝術的黃金時期

LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索

LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術

LA 464 達達主義與超現實主義研究

PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

LA 124 藝術家物理學

LA 146 汽車拆解

LA 200 電腦程式設計簡介

LA 233 健康、營養及生理學流行主題

LA 254 人本設計

LA 255 大學數學

LA 271 大學代數幾何

LA 286 離散數學

LA 288 向量、矩陣與變換

LA 293 微積分學前課

LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

LA 127 世界藝術專題

LA 221 文化環境中的加州藝術

LA 238 世界文學

LA 292 建築規劃與文化

LA 343 宗教比較

LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學

LA 462 神話和符號的力量

## 音效設計藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 音效設計學位要求

• 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-

• GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 1 音效設計史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思維與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### BFA 音效設計核心課程

MPT 110	非線性電腦剪輯 1：剪輯原理
MPT 225	電影的音效設計 1：基本概念
MPT 325	電影的音效設計 2：高級概念
MUS 102	音軌行業概述
MUS 105	數位音訊工作站 1
MUS 120	音樂製作 1
MUS 125	音訊製作
MUS 170	音樂製作 2
MUS 195	遊戲音效 1
MUS 270	視覺媒體音樂編輯 1
MUS 370	視覺媒體音樂編輯 2
MUS 480	樣音製作

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多語種藝術生寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英語寫作：故事敘述
- LA 133 短篇寫作

擇一：

- LA 202 英語寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

- LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

### 聲音設計歷史認知

- LA 258 聲音設計中的創意觀點 1

### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計簡介
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與變換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術專題
- LA 221 文化環境中的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 建築規劃與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學
- LA 462 神話和符號的力量

## 配樂和作曲文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	30 個學分
+ 研究生通識課程	6 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 配樂和作曲學位要求

- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個學分的必修課最低達到 C

## 音效設計文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 研究生通識課程	9 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 音效設計學位要求

- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個學分的必修課最低達到 C

### MA 配樂和作曲必修專業課程

MUS 600	和聲基本知識
MUS 601	數位音訊工作站 1
MUS 602	音軌行業概述
MUS 605	音樂記譜和配樂準備
MUS 609	音樂製作中的現代技法
MUS 610	和聲：高級技術
MUS 625	管弦樂編曲
MUS 635	MIDI 管弦樂編曲
MUS 639	音樂製作 2
MUS 640	電影配樂

### MA 配樂和作曲研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 618 電影音樂史：電影配樂藝術

#### 專業實踐與溝通

GLA 680 音樂和音效設計專業實踐

### MA 音效設計必修專業課程

MPT 632	音效設計
MUS 601	數位音訊工作站 1
MUS 602	音軌行業概述
MUS 609	音樂製作中的現代技法
MUS 616	音訊製作 1
MUS 617	遊戲的音效設計
MUS 629	視覺媒體音樂編輯
MUS 639	音樂製作 2
MUS 643	視覺媒體的創意音效設計

### MA 音效設計研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 618 電影音樂史：電影配樂藝術

#### 專業實踐與溝通

GLA 680 音樂和聲音設計專業實踐

#### 專業指定的畢業生通識課程

MPT 605 電影語言工作室

## 配樂和作曲藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 配樂和作曲學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 63 個學分的必修課最低達到 C

### MFA 配樂和作曲必修專業課程

MUS 601	數位音訊工作站 1
MUS 602	音軌行業概述
MUS 605	音樂記譜和配樂準備
MUS 609	音樂製作中的現代技法
MUS 610	和聲：高級技術
MUS 620	對位的藝術
MUS 625	管弦樂編曲
MUS 639	音樂製作 2
MUS 640	電影配樂

### MFA 配樂和作曲研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 618	電影音樂史：電影配樂藝術
---------	--------------

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	超越國界：全球性社會中的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界的神話
GLA 619	現代美國戲劇的文化與認同
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 專業實踐與溝通

GLA 680	音樂和音效設計專業實踐
---------	-------------

#### 專業指定的畢業生通識課程

MPT 605	電影語言工作室
---------	---------

## 音效設計藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 音效設計必修專業課程

MPT 632	音效設計
MUS 601	數位音訊工作站 1
MUS 602	音軌行業概述
MUS 609	音樂製作中的現代技法
MUS 616	音訊製作 1
MUS 617	遊戲的音效設計
MUS 629	視覺媒體音樂編輯
MUS 639	音樂製作 2
MUS 643	視覺媒體的創意音效設計

### MFA 音效設計學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 63 個學分的必修課最低達到 C

### MFA 音效設計研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 618	電影音樂史：電影配樂藝術
---------	--------------

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	超越國界：全球性社會中的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界神話學
GLA 619	美國現代戲劇的文化與個性
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 專業實踐與溝通

GLA 680	音樂和音效設計專業實踐
---------	-------------

#### 專業指定的畢業生通識課程

MPT 605	電影語言工作室
---------	---------

## 大學部課程

### MUS 101 音樂理論和基本記譜

本課程介紹音樂學習的基礎材料。課程將涵蓋基本音樂理論中的重要概念以及基本鍵盤樂器技能。學生將掌握基礎技能，以便在日後的音樂課程中獲得成功。

### MUS 102 音軌行業概述

本課程將概述音軌行業，並為學生提供基本的音樂和音效設計術語和理論，以便能夠批判性地聆聽和討論樂譜和音效設計。主題包括音軌組成部分、樂譜、對話、效果、擬音以及音樂和聲音與故事敘述之間的關係。

### MUS 105 數位音訊工作站 1

本課程向學生介紹數位音訊工作站技術，這是現代音訊製作工作流程的核心。課程將涵蓋行業標準軟體，包括錄音、剪輯、處理以及將音軌元素組合成一個緊密整體的技術。

### MUS 110 和聲 1

本課程介紹建構音樂和聲所需的基本技能。學生將開始建立音樂作曲的整套技能。課程將介紹全音和絃級數和諧波函數的原理，並將解釋和絃關係、聲音導向和音樂分析。

### MUS 120 音樂製作 1

學生將學習傳統的作曲原理，應用在 21 世紀的創作工具中來創作原創音樂草譜。透過 SMPTE 時間碼，學生將使用數位音訊工作站 (DAW)、虛擬樂器和循環將音樂同步到視訊。

### MUS 125 音訊製作

本課程介紹音訊工程的原理和動手技法，以為遊戲、動畫和視訊等媒體專案製作高品質的音訊。學生將使用麥克風錄製聲音、錄製旁白、混合所有音軌元素以與視訊同步。課程將涵蓋音樂庫、SFX 庫、剪輯和音訊處理工具。

### MUS 130 聽音訓練 1

學生將透過練習來發展高度的聽音技巧，幫助他們識別和辨識基本的音樂元素。此技能對理解音樂語言至關重要。學生將識別音程、和聲結構和旋律框架。視唱可以加強對音樂概念的認識。

### MUS 140 樂譜和配樂準備

學生將學習使用傳統和 21 世紀的樂譜技法來閱讀、創作和表現音樂。課程涵蓋對音高和節奏的識別、樂譜閱讀技法以及創作有效的主旋律譜。包括節奏和旋律聽寫在內的各種練習將強化課程材料。

### MUS 142 電影音樂欣賞

這門課程概述從最早開始直到今天的電影在電影配樂方面的發展。課堂上將示範歷史上的精選曲例。學生將瞭解電影配樂的重要性，以及電影配樂如何支持故事的美學和敘事元素。

### MUS 150 和聲 2

本課程將進一步提高學生在作曲和理解 and 聲方面的整套技能。學生將學習音階與和絃理論、和聲級數以及小調式和聲等中級概念。課程將解釋終止音型和聲音導向的重要性，並將介紹從屬和絃與調式和聲。

### MUS 160 聽音訓練 2

在這門課程中，學生將繼續發展自己的聽力技能，以及識別音程、三和弦以及中級和聲級數等音樂材料的能力。學生將透過分析音樂示例來學習識別和理解音樂形式和作品。

### MUS 170 音樂製作 2

在本課程中，學生將使用更先進的技法為視覺媒體作曲。學生需要將 MIDI 與音訊整合在一起，並用一些外掛程式來創作精彩的混音。課程重點是在環繞聲中混合的技術，以及與圖像保持同步的節奏映射。

### MUS 180 編曲 1

編曲是給現有旋律賦予音樂多樣性的藝術。學生將準備一首現有的作曲，改編成用一套新樂器來演奏，並透過創作和編曲來建立一種情緒。學生將針對情緒性的影響來選擇適當的樂器，並創作主旋律譜。

### MUS 195 遊戲音效 1

本課程涉及在電玩遊戲中創作音效內容。學生將加強音訊製作技能，包括錄音、剪輯和混音，特別強調在電玩遊戲環境中實施語音、音效和音樂。課程將涵蓋用於遊戲設計的音訊資產的專門工作流程。

### MUS 210 和聲 3

本課程介紹音階與和絃理論應用到成功的作曲時的更高級概念。課程將強調中級聲音導向、和聲節奏的原理和音樂的質地。學生將運用旋律及和聲技法來建構有效的樂句。

### MUS 235 對戲劇性配樂的分析

在這門課程中，學生將透過分析現有的音樂示例來瞭解作曲的組成部分，並應用這些原理為特定的戲劇性情形而創作音樂。學生將根據專業示例創建專案，並根據相同的標準評估自己的作品。

### MUS 240 對位 1

在音樂中，對位是指兩個或更多個聲音之間的關係，它們在輪廓和節奏上是獨立的，在和聲上相互依存。在本課程中，學生將探究結合旋律線的藝術、評估音樂示例以及在編寫互補的旋律材料時練習旋律互動。

### MUS 250 和聲 4

本課程介紹音階與和絃理論在應用到作曲時的高級概念。課程的重點是創作有效的和絃和聲級數和不同類型的旋律。課程將解釋聲音倍增以及將樂句連接成更長曲子的技法。學生將練習對音樂示例進行高級分析。

### MUS 258 聲音設計中的創意觀點 1

本課程研究從電影誕生之前到 1978 年之間聲音設計和音軌的發展。課上將示範一些從這段時期選出的示例。學生將學習聲音設計的重要性、技術以及關鍵歷史人物的影響，以幫助發展自己的創意作品。重點是聲音設計功能如何支持故事的審美和敘事元素。

### MUS 265 管弦樂編曲技法 1

本課程重點是為不同效果和情緒而結合不同樂器的技法。學生將學習各種樂器的特徵和聲音範圍（演奏和作曲），並應用該知識以簡單的鋼琴主旋律譜創作一首完整的曲譜。

### MUS 270 視覺媒體音樂編輯 1

對於一部電影的成功，支持視覺圖像情感內容的音樂至關重要。在本課程中，學生將使用音樂編輯工具來編輯和調整音訊，以創作無縫和有效的音軌。課程將解釋測試配樂和電影後期製作的工作流程。

### MUS 280 編曲 2

本課程介紹編曲和管弦樂編曲中的一些高級概念，以及為達到預期戲劇效果的複雜樂器組合。學生將創作基本的主旋律譜，並將該材料擴展成更大、更複雜的編曲，以得到完全實現的作品。

### MUS 330 製作錄音

本課程提供在電影製作期間錄製聲音的策略和技法，重點是擷取高品質的製作曲目。課程還將介紹氣氛和聲音效果，並透過實際動手專案來強調製作錄音師在電影攝製組扮演的角色。

### MUS 340 對位 2

學習對位音樂創作中的高級概念，並將在旋律中引入半音（非全音）原理，這是本課的內容。課程將分析和練習三部作曲以及其與和聲和聲音導向之間的關係。學生將在對位的組成部分中應用此知識來創作獨特的短音樂作品。

### MUS 355 MIDI 管弦樂編曲

學生將學習一些高級技巧，借助高品質的虛擬樂器樣本來創作真實的管弦樂原型。課程包括創作古典配樂和現代電影配樂的原型，以及學生自己作曲和 / 或選擇的配樂。

### MUS 358 聲音設計中的創意觀點 2

本課程概述從 1978 年到現在的聲音設計和配樂的發展。課上將示範一些從這段時期選出的示例。學生將學習聲音設計的重要性、技術以及關鍵歷史人物的影響，以幫助其發展自己的創意作品。重點是聲音設計功能如何支持故事的審美和敘事元素。

### MUS 365 管弦樂編曲技法 2

本課程介紹管弦樂編曲中的一些高級概念以及樂器的複雜組合，以達到預期的戲劇性效果。學生將創作基本的主旋律譜，並將該材料擴展成更大、更複雜的管弦樂編曲，以得到完全實現的作品。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### MUS 370 視覺媒體音樂編輯 2

這是一門技術課程，旨在讓作曲家在配樂電影和測試音軌電影專案的音樂編輯領獲得實際體驗。學生將準備在音樂後期製作工作流程中必要的文件，並利用先進的技法在數位音訊工作站將音樂與畫面同步並進行剪輯。

### MUS 375 電影配樂 1

本課程探究為電影作曲配樂的工具和先進技法。學生將學習實際、技術和美學技能的組合，以支援創作有效的配樂來加強視覺圖像的情感內容。課程將示範實際的配樂方法。

### MUS 395 遊戲配樂

本課程重點介紹為遊戲環境配樂的獨特挑戰。當學生分析和創作電玩遊戲和非線性媒體的音樂時，將探索它們與電影、電視、卡通和其他線性媒體音樂的共性和區別。當學生使用 DAW、音訊中介軟體和遊戲引擎為各種遊戲風格和形式編寫音樂時，需要考慮解決遊戲設計工作流程中的技術問題。

### MUS 415 混音 1: 音樂混音

本課程教授學生在音樂製作中創造最終混音的藝術。課程將涵蓋平衡混音中的元素、訊號處理、均衡和壓縮以及使用混響。學生將製作經修飾的最終混音進行廣播。

### MUS 430 對話剪輯

本課程為學生提供在視覺媒體中錄製和剪輯對話的培訓和練習。課程涵蓋源錄音品質、剪輯、OMF 的策略以及最終混音。學生將透過實踐專案來練習創作高品質的對話音軌，以及電影、遊戲和動畫的工作流程。

### MUS 480 樣音製作

在這門高級課程中，學生將創作一段迷人的樣音來展示他們的專業能力，並顯示自己有能力創作音樂來有效支持所選視覺媒體的敘事和情感內容。學生還將開發反映自己音樂風格的行銷材料。

### MUS 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准課程費用與修課資格會依據主題而定。

### MUS 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案，以完成工作室作品要求。

### MUS 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### MUS 500 視覺媒體音樂實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在視覺媒體音樂相關領域工作的機會。

## 研究所課程

### MUS 600 和聲基本知識

本課程是音樂語言的基礎。學生將建立完整的作曲技能組合，包括音符識別、音程、音階和模式建構、音調符號與和絃構成。課程將介紹全音和絃級數的原理、大調式和小調式和聲以及節拍原理。

### MUS 601 數位音訊工作站 1

本課程使用行業標準軟體提供對數位音訊工作站的培訓。學生將錄製、剪輯、處理和混合音樂和聲音，成為緊密的整體。透過對音樂製作和音效設計的專業工作流程提供培訓，本課程可為學生將來在其他製作課程中取得成功打下基礎。

### MUS 602 音軌行業概述

本課程為所有新入學的 MFA 學生設計，透過為視覺媒體行業提供有關音軌的概述，以及在中期和畢業評審中取得成功的策略，為學生在 MUS 課程中取得成功做好準備。課程將涵蓋音樂和音效設計的主題。

### MUS 602E 音軌行業概述 (EAP)

本課程為目前處於 EAP 2 級或以下程度的新入學 MFA 學生設計，透過提供有關音軌行業的概述，以及在中期和畢業評審中取得成功的策略，為學生在 MUS 課程中取得成功做好準備。課程將涵蓋音樂和音效設計。

### MUS 605 音樂記譜和配樂準備

本課程介紹傳統音樂記譜的原理和技術。學生將用譜來清楚表示音樂，以書面形式傳達音樂創意。課程涵蓋對音高和節奏的識別、樂譜閱讀技法以及創作有效的主旋律譜。包括節奏和旋律聽寫在內的各種課堂練習將強化課程材料。

### MUS 609 音樂製作中的現代技術

在本課程中，學生將學習現代製作技術，並將該知識應用到音樂創作中。學生將使用作曲技法並將音樂同步到視訊中。學生將在數位音訊工作站 (DAW) 上學習 SMPTE 時間碼、虛擬樂器、外掛程式以及在音樂創作中使用循環。

### MUS 610 和聲:高級技法

本課程介紹成功作曲所需的音樂理論的高級概念。學生將基於和聲的基礎來建立各種概念，並掌握聲音導向、和聲節奏、聲音倍增以及將樂句連接成更長曲子的技法。學生將對音樂示例進行高級分析。

### MUS 615 編曲

編曲是為現有旋律賦予音樂多樣性的藝術。學生將準備一首現有的作曲，改編成用一套新樂器來演奏，並透過創作編曲來建立一種情緒。學生將針對情緒性的影響而選擇適當的樂器，並創作主旋律譜。

### MUS 616 音訊製作 1

在本課程中，學生將學習音訊製作技法，以創作成功的中期和畢業論文專案。課程涵蓋音訊製作工作流程的原理和動手技法，為遊戲、動畫和電影 / 視訊等媒體專案製作高品質音訊。還包括用於最終混合的音訊處理技法。

### MUS 617 遊戲的音效設計

在這門課中，學生將學習如何在電玩遊戲中創作聲音內容。學生將學習有關音訊製作的技術，包括錄音、剪輯和混音，特別強調在電玩遊戲環境中實施語音、音效和音樂。課程將涵蓋用於遊戲設計的音訊資產的專門工作流程。

### MUS 619 聽音訓練 / 音樂聽力技巧

學生將透過練習和示例來發展高度的聽音技巧，幫助他們識別和辨識核心的音樂元素，以便完全理解音樂語言。學生將識別音程、和聲結構和旋律框架。視唱可以加強對音樂概念的認識。

### MUS 620 對位的藝術

在音樂中，對位是指兩個或更多個聲音之間的關係，它們在輪廓和節奏上是獨立的，在和聲上相互依存。在本課程中，學生將探究結合旋律線的藝術，以賦予作品進一步的深度和厚重感、評估音樂示例以及在編寫相互依賴的音樂材料時練習旋律互動。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### MUS 625 管弦樂編曲

本課程重點是為不同效果和情緒而結合不同樂器的技法。學生將學習各種樂器的特徵和聲音範圍（演奏和作曲），並應用該知識基以簡單的鋼琴主旋律譜創作一首完整的曲譜。MIDI 技法也是本課內容。

### MUS 629 視覺媒體音樂編輯

本課程介紹音樂剪輯的流程和實踐。音樂剪輯師負責與後期製作工作流程相關的大量音樂。他們與作曲家密切合作，必須具備音樂知識、高美學感性以及有關剪輯工具、音訊檔案傳輸、畫面播放速率、圖像同步、EDL 和 OMF 檔的工作技術知識。

### MUS 635 MIDI 管弦樂編曲

對 MIDI 管弦樂編曲的高級特性以及使用高品質的示例，學習音樂製作技法的研究生將接受這方面的培訓，他們還將接受對其作品的指導和批評。除了常規的導師對未完成作品的批評以外，研究生還將與同學討論可能的實施方案。

### MUS 639 音樂製作 2

在本課程中，學生將使用更高級的技法來為視覺媒體編寫音樂。其中包括高級 MIDI 剪輯技法與音訊混合的集成。重點介紹一些高級技法，用於處理視訊檔以及將節奏映射到場景切換以與畫面同步。

### MUS 640 電影配樂

本課程研究為電影作曲配樂的工具和先進技法。學生將學習實際、技術和美學技能的組合，用以支持創作有效的配樂來加強視覺圖像的情感內容。課程將示範配樂的實際方法，也將創作一段有效的樣音。

### MUS 643 視覺媒體的創意音效設計

語言和故事講述在視聽媒體音效設計中的功效，這是本課程學生將學習的內容。課題包括聽音訓練、心理聲學、聲音的生理與心理影響、外掛程式的創新用法、在腳本和角色分析基礎上製作音軌、如何與導演、剪輯師和作曲者智性合作等。要求具備音訊編輯能力。

### MUS 645 遊戲配樂

本課程重點介紹遊戲環境下的配樂。學生在分析和創作用於互動式環境的音樂時將探索它與線性音樂的差異。當學生使用傳統工具、音訊中介軟體和遊戲引擎為各種遊戲風格編寫音樂時，需要考慮解決遊戲設計工作流程中的技術問題。

### MUS 649 對戲劇性配樂的分析

在這門課程中，學生將完成對一些傑作配樂作品示例的深度音樂分析。使用寫譜和抄譜分析，學生將瞭解成功的音樂提示如何建構，並以此作為自己音樂創作的基礎。

### MUS 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案，以完成工作室作品要求。

### MUS 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用、有資格要求，且 / 或可能需要系主任核准。

### MUS 800 指導研究

做自己的畢業作品集和 / 或論文的研究生就作品獲得指導和批評。系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專案。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### MUS 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專案的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專案所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### MUS 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### MUS 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### MUS 810 作曲 1

在這門課程中，準備個人論文專案的學生將獲得對其管弦樂編曲和配樂作品的指導和批評。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，同學之間之間也會討論他們論文專案所用的方法。

### MUS 811 音效設計與製作 1

準備個人畢業設計作品的研究生將獲得對其音效設計和音樂製作、混音以及虛擬樂器使用方面的指導和批評。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們論文專案所用的方法。

### MUS 815 高級管弦樂編曲技術

準備個人論文專案的研究生除了接受以高品質的示例培訓 MIDI 管弦樂編曲之外，還將接受對其作品的指導和批評。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們論文專案所用的方法。

### MUS 819 配樂 1

本指導研究課程為學生提供專業的指導，幫助他們為視覺媒體製作最終配樂的完整論文作品集，並向潛在的廣播媒體客戶作示範。課程將詳細介紹創造性的工作流程以及流程如何影響專業結果。

### MUS 830 作曲 2

準備個人論文專案的研究生將獲得對其管弦樂編曲和配樂作品的指導和批評。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們論文專案所用的方法。

### MUS 831 音效設計與製作 2

準備個人畢業設計作品的研究生將獲得對其音效設計和音樂製作、混音以及虛擬樂器使用方面的指導和批評。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們論文專案所用的方法。

### MUS 839 配樂 2

準備個人論文專案的研究生將獲得對其音樂作曲和配樂作品的指導和批評。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們論文專案所用的方法。

### MUS 859 配樂 3

在這門課程中，研究生將準備個人論文專案並將獲得對其音樂作曲和配樂作品的指導和批評。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們論文專案所用的方法。

### MUS 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。



# 攝影



# 我們提供



**行業關係：**每個學期，學生都能從授課以及世界各地頂級攝影師的藝術家講座中受益，學校也會幫助學生找到與領域內頂尖攝影師實習的機會。此外，許多課程還包括參觀領先的攝影工作室。

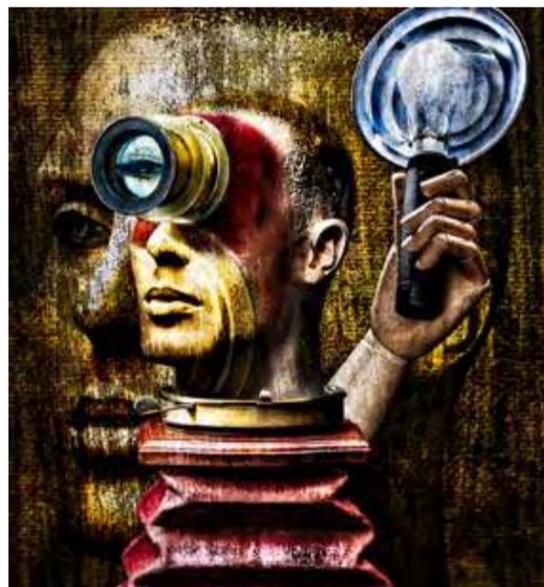
**行業活動：**攝影學院全年參與行業活動，包括攝影教育協會舉辦的各種國家和地區活動。

**招聘機會：**將畢業學生的作品集將由頂尖畫廊專主和專業人士進行評審。



**先進的設施：**攝影學院擁有可與任何攝影學院媲美的最佳設備和設施。這包括最先進的相機、照明和其他工作室設備、濕暗房、數字成像 / 印刷暗房、各種設備配件以及專門工作室。三藩市藝術大學攝影學院為學生提供的各種設備和資源反映了包括傳統攝影和數位攝影技術在內的課程的廣度。

**專業教員：**攝影學院將學生與攝影領域內為頂級攝影師的導師相連結。我們提供富有聲望的師資、傳奇的演講嘉賓以及「攝影圖示」系列，使即將畢業的高年級學生與行業巨頭互相聯繫。



## 招聘我們畢業生的公司包括：

- Adobe
- 蘋果公司
- 美國銀行
- Bon Appétit
- 彭博商業週刊
- 可口可樂
- 佳能
- 克裡斯汀·迪奧
- Goodby Silverstein & Partners
- Guess
- Levi's
- 紐約時報雜誌
- 耐吉
- 保時捷
- 7 x 7 雜誌
- 世鵬郵輪公司
- 科學美國雜誌
- 索尼
- TBWA / Chiat Day
- 連線雜誌
- Xbox

# 職業方向



# 學位要求

## 攝影副文學士 [AA]

### 副文學士學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>總計</b>	<b>66 個學分</b>

### AA 攝影核心課程

PH 100	作為視覺語言之攝影
PH 107	攝影師與 Photoshop
PH 108	攝影原理和技法
PH 112	光的品質
PH 115	視覺化
PH 177	攝影師成像
PH 197	數位印刷
PH 225	照片設計和概念
PH 235	人物攝影
PH 256	攝影師拍運動
PH 275	概念專案

### AA 攝影學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	設計職業
--------	------

#### 藝術史認知

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史

## 攝影藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 攝影核心課程

PH 100	作為視覺語言之攝影
PH 107	攝影師與 Photoshop
PH 108	攝影原理和技法
PH 112	光的品質
PH 115	視覺化
PH 177	攝影師成像
PH 197	數位印刷
PH 225	照片設計和概念
PH 235	人物攝影
PH 256	攝影師拍運動
PH 275	概念專案
PH 495	高年級作品集

### BFA 攝影學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 3 書面溝通課程
  - 4 藝術史認知課程
  - 1 歷史認知課程
  - 1 數量能力課程
  - 1 文化思維與影響課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 110	英語寫作：故事敘述
LA 133	短文寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	設計職業
--------	------

#### 歷史認知

擇一：

LA 171	西方文明
LA 270	美國史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	英國研討班
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 359	都市社會學

**藝術史認知**

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史
<b>選兩門：</b>	
LA/LAN 117	景觀建築設計概觀
LA/IND 118	工業設計史
LA 127	世界藝術專題
LA 128	人體藝術：紋身與人體裝飾史
LA 129	汽車設計史
LA/GAM 131	遊戲製作史
LA 132/ANM 102	動畫史
LA 134/ANM 104	視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
LA/VIS 137	視覺設計史
LA/LAN 177	前工業社會城市開放空間
LA 182	電影類型
LA/ILL 195	漫畫史：美國漫畫
LA/ILL 197	漫畫史：國際與另類漫畫
LA/ARH 219	建築史：從古代到哥德時代
LA 220	美國藝術史
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 222	二十世紀藝術
LA 224	女性、藝術與社會
LA 226 /IAD 230	傳統室內建築研究
LA 229/IAD 231	現代室內建築研究
LA 236/IAD 232	灣區建築研究
LA 242/GR 242	平面設計史
LA 243/ILL 310	美國插圖史
LA/FSH 244	時尚史
LA/JEM 245	珠寶及金屬工藝史
LA/FSH 246	紡織品史
LA 247	製版史與技法
LA/FASCU 248	美術雕塑歷史及理論
LA 249	文藝復興的藝術和知識史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	英國研討班
LA/LAN 277	後工業社會城市開放空間
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 281/MPT 255	電影史 1：1940 年之前
LA 282/MPT 256	電影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色電影研究
LA 284	恐怖電影的演變
LA 319	建築史：現代性
LA 327	古典世界藝術

LA 333	中世紀藝術
LA 361	現代世界藝術家
LA 382	電影史 3：現代電影
LA 383	世界電影
LA 384	被低估的電影
LA 385	希區考克詳解
LA 386	探索科幻電影
LA 387	女性電影導演
LA 388	亞洲電影研究
LA 408	數位技術前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂
LA 420	義大利文藝復興藝術
LA 421	北方文藝復興藝術
LA 422	義大利巴羅克藝術
LA 423	荷蘭藝術的黃金時期
LA 432	西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索
LA 433	十八與十九世紀歐洲藝術
LA 464	達達主義與超現實主義研究
PH 101	照片的歷史與概念

**數量能力**

擇一：

LA 124	藝術家物理學
LA 146	汽車拆解
LA 200	電腦程式設計概論
LA 233	健康、營養及生理學流行主題
LA 254	人本設計
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 286	離散數學
LA 288	向量、矩陣與變換
LA 293	微積分預備
LA 296	應用物理

**文化思維與影響**

擇一：

LA 127	世界藝術專題
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 238	世界文學
LA 292	建築規劃與文化
LA 343	宗教比較
LA 368	體驗文化：當代藝術家的人類學
LA 462	神話和符號的力量

**攝影證書****專業證書要求**

專業核心課程（按照 BFA 核心課程）	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 建議	24 個學分
+ 選修	12 個學分
+ 藝術史	6 個學分

**總計** **120 個學分**

- 最低 2.0 GPA
- 所有核心課程以及專業課程最低分數為 C-

## 攝影文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	33 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 攝影學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個必修學分的最低分數為 C

### MA 攝影研究生通識課程要求

GLA 625 攝影史

### MA 攝影必修專業課程

PH 601	攝影概念
PH 603	攝影語言
PH 612	攝影性質
PH 613	色彩和光
PH 616	攝影師與 Photoshop
PH 674	作品集 I
PH 675	作品集 II
	+4 門專業課程

## 攝影藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 攝影必修專業課程

PH 601	攝影概念
PH 603	攝影語言
PH 612	攝影性質
PH 613	色彩和光
PH 616	攝影師與 Photoshop
PH 680	畢業論文專案開發
	+ 3 門專業課程

### MFA 攝影學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 63 個必修學分的最低分數為 C

### MFA 攝影研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 625 攝影史

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	超越國界：全球性社會中的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界的神話
GLA 619	現代美國戲劇的文化與認同
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 專業實踐與溝通

GLA 626 攝影師的商業慣例和原則

## 大學部課程

### PH 100 攝影作為視覺語言

本課程介紹攝影的基本知識。重點是構圖、光和相機操作方面系統且全面的方法。學生將發展重要的技能，打下攝影作為視覺語言基礎，並得到一致的結果。

### PH 101 照片歷史與概念

本課程概述攝影的視覺結構和歷史，探究個人、運動和理論以及其背後的藝術形式基礎。需要完成寫作和攝影作業。

### PH 103 藝術家數位攝影

本課程的對象是非攝影主修學生。課程將介紹數位攝影和數位相機操作，內容包括照明、構圖、曝光和傳統攝影概念的基本知識。還將討論拍攝平面藝術品、三維物體以及為數位工作流程而最佳化照片。

### PH 107 攝影師與 Photoshop

這門課程將學習 Adobe Photoshop 和數位攝影技能。學生將瞭解圖形編輯的詳細說明，並獲得專業市場所需的工具。

### PH 108 攝影原理和技法

本課程專為攝影專業設計。學生將瞭解有關數位攝影的說明，為掌握專業攝影所需的技術打下堅實基礎。要求基本的電腦能力。

### PH 112 光的品質

本課程向學生介紹光的語言，包括點光點源、柔光、與創意相關時光的硬度和軟度，以及主題的情感結構。學生將清楚瞭解如何為各種對象和情緒建立敏感和個人化的照明。

### PH 115 視覺化

這是一門介紹性的創意課程，幫助學生為攝影作業找到個人的解決方案。本課程的作業是開放式的，可有多種詮釋。美術、插圖、紀錄片和新聞作品等各種方法均可。

### PH 150 傳統照片過程

本課程向學生介紹傳統的黑白膠片流程。黑白膠片顯影和暗房印刷是課程的主要重點。重點是暗房流程藝術的系統和全面的方法。

### PH 177 攝影師成像

本課程將基於以前學期的主題，涵蓋 Adobe Photoshop 更高級的領域。本課程的目標是深化學生對各種數位成像技能的理解，以及擴展創造各種可能性所需的強大工具。

### PH 197 數位印刷

這門課程的目標是建立必備技能，以創作一個印製品作品集。傳統的攝影概念將被轉譯成數位術語，為學生提供照片真實輸出的指導。課程將教授學生以彩色或黑白製作。

### PH 200 傳統照片流程進階

本課程向學生介紹大中型膠片相機。學生還將學習在暗房中精細印製黑白照片的高級技法。重點是兼顧技術和美學的考慮。課程包括講課、示範、批評以及指導下的暗房印製課。

### PH 225 照片設計和概念

這是我們的第二門創意概念課程。重點是當代構圖和平面設計，同時結合學生攝影師作品的個性和風格。

### PH 233 彩色攝影

本課程將對學生進行彩色攝影的原理和技術的培訓。將討論有關數位工作流程方面的技術和理論知識。重點是產生精確量化的曝光以便後續的 RAW 處理。將探討商業和美術攝影中如何將色彩作為一種表現形式。

### PH 235 人物攝影

本課程將探討所有形式的人物攝影，重點是平面設計和肖像的情感投入。教學將涉及包括插圖、時尚和紀錄片在內的所有相關攝影領域。課程包括攝影棚燈光和自然光的布光教學。

### PH 250 外景照明

本課程教授學生在外景地攝影時如何營造「攝影棚」效果。利用閃光燈和自然環境照明，學生將學習各種技法，在外景地使用最少的設備達到最佳效果。

### PH 256 攝影師拍運動

使用運動成像時有關技術和概念的有效溝通，本課程向學習攝影的學生作這方面的介紹。課程將強調基本的相機操作、編輯和分鏡腳本，學生將在兩個專案中進行應用至專案完成。課程將考慮當前的行業趨勢和標準以及生產和組織策略。

### PH 260 紀錄片

在這門課程中，學生將探索紀錄片攝影與新聞攝影之間的區別。內容將探討新聞攝影領域的主要歷史、當代標誌和倫理標誌。學生將創作一些針對印刷或線上出版的圖片。專案包括現場新聞、專題和一個長期專案。

### PH 275 概念專案

在本課程中，學生將利用技術和技法來改善最終圖片的概念意圖。作業的重點將是概念開發和個人風格的細化上。學生將製作一些令人難忘、引起觀眾共鳴的個人圖片。

### PH 295 作品集準備和專業發展

在這門攝影副文學士總結課程中，學生的重點是完成統一的作品，來證明他們具備在專業攝影領域打拚的能力。當學生窄化職業目標並建立明確的行動步驟來實現目標時，將強調發展連貫的風格。

### PH 300 建築景觀攝影

本課程的主要目的是創作有趣、有效果的景觀照片。學生將給術語“景觀”定義，此定義將為他們所拍攝的照片增添更多更深的含義。

### PH 310 藝術攝影

本課程強調攝影作為藝術表達的一種手段。將討論當代和歷史的思想和運動。學生還將提交自己的作品接受批評。

### PH 312 其他過程

這門課程探討各種類型的攝影過程，包括針孔攝影、藍曬法和范戴克印刷。學生將透過一些個別專案來研究歷史、技術和美學方法。

### PH 316 作為美術的景觀

這門課程針對希望製作一組連貫的個人景觀照片的高級學生。其中將包括對景觀攝影歷史的批評和深入見解。

### PH 325 高級數位擷取

本課程介紹與高級數位擷取相關的技法、軟體、工作室製作以及其他技能。學生將學習連線拍攝和 workflows，要用 Phase One 和 Leaf digital backs 以及 Capture One 軟體。學生將製作適合精細版印刷和 / 或交付給客戶的高品質檔案。

### PH 335 當代藝術實踐

本課程向學生介紹當代藝術攝影實踐。重點將放在攝影過程和展示作為傳達概念的手段。學生將製作一組反映他們攝影興趣的作品。

### PH 338 藝術肖像

本課程專注於發展應用於肖像作品集的個人風格。課程包括對過去和當前藝術肖像的概述。可能會使用自然光和攝影棚照明。

### PH 345 靜物 1

本課程概述所有類型的靜物攝影，從桌面到藝術到插圖。也涉及適當的攝影棚照明和自然光。

### PH 350 建築攝影

本課程重點是拍攝建築物和外界所需的概念和技術方面的技能。主題包括鏡頭移動、傾斜 / 移位、鏡頭選擇、視角、空間感、透視、照明以及選擇一天當中的適當時間。學生將在不同色溫的多種光源下拍攝。

### PH 355 作品集開發 1

這是一門作品集製作課程，學生將開創特定行銷類別的攝影專案。課程的重點是讓學生提高自己的個人風格。根據每個學生作品集的個人目標，每週為學生分配攝影作業。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### PH 356 運動專案

本課程向學習攝影的學生介紹以運動影像進行效傳達的技術和概念。一旦學生完成課程的第一部分而瞭解技法的基本知識後，他們需要選擇與自己學習內容和目標受眾適當的簡報方法。

### PH 365 廣告攝影

本課程強調概念攝影的實際應用。學生需要完成專欄、廣告和插圖作業。

### PH 369 圖片故事

本課程重點介紹視覺故事講述的藝術和製作手法。學生將學習為圖片撰寫有力的說明並寫作翔實的文章來支持和強化他們的專案。也將重點強調研究、編輯、訪問、版面配置和基本音訊錄製。

### PH 370 攝影插畫

在此建立作品集課程中，學生的重點是拍攝照片來講解一個概念、故事或情緒。重點將放在創造性的方法以及利用高級照明技法來支持圖像的故事講述品質。

### PH 371 高級外景照明

在本課程中，學生將拓展他們的能力，為汽車、建築物、室內、人物和巨形物體等複雜對象提供創意的照明。使用專業照明設備，學生將同步多個光源，並透過遙控器、自然環境光和變光工具以及用光繪製來營造特殊的效果。

### PH 372 環境肖像

本課程將探究氛圍與人物之間的關係以及環境如何揭示性格。課程將向學生介紹相關的歷史和當代攝影師。作業將有助於個人主題或概念的發展。

### PH 380 靜物 2

本課程將由在行業內工作的藝術總監和攝影師來授課。本課程對藝術和商業攝影師會很有用。

### PH 385 高級照片形象

本課程的重點是將合成作為一種手段，用以探索 Adobe Photoshop 在藝術和商業應用方面的無限可能性。還將強調與擷取原始照片以用於最終圖像創作相關的概念和方法。

### PH 414 攝影與混合媒體

本課程向學生介紹在攝影中使用混合媒體。學生將學習如何將他們的攝影圖像與其他媒體相結合，以便創作出在視覺和概念上有層次的作品。技法包括在其他表面和材料上印刷、作畫、素描、縫合、拼貼以及組合找到的物品。

### PH 425 高級數位修圖

本課程為攝影師提供廣告攝影的高級成像技能。課程將討論修圖、建立陰影和建立運動模糊。眼睛、手、頭髮和皮膚將是重要的焦點。

### PH 455 藝術專案 1

在本課程中，學生將開始專注於創作重要的個人作品組。學生將探索能夠啟發他們的想法，並定期提交作品供討論和批評。

### PH 462 專欄特約攝影

專欄特約攝影是一門基於拍攝的課程，重點關注發展作品集。學生將探索這個基於印刷品和線上出版物的市場，並準備從專欄攝影市場接活。還將討論業務策略。

### PH 464 自我推銷和行銷

本課程提供自我推銷和行銷攝影業務的實用指南。主題包括開發商業身份和品牌、多元化的行銷方法和公共關係。學生將製作宣傳資料並制定專為幫助其攝影業務取得成功的策略。

### PH 475 攝影商務

本課程將介紹經營攝影商務的各個方面。課程涵蓋行銷、會計、法律問題、版權問題、估算工作、許可、聘用員工以及取得業務成功的其他方面。這門高級課程將使學習攝影的學生做好準備，經營一門獨立和成功的職業生涯。

### PH 476 時尚和美容 1

本課程介紹使用彩色和黑白材料對時尚攝影進行高級處理，以及勘景和攝影棚技法。課程還將強調各類作品的特殊要求，諸如零售對比廣告等。

### PH 488 高級專案

這是一門針對個別學生建立的高級課程。課程針對個別學生，涵蓋過程、技法、概念、風格和方法。課程結果將透過每週作業、討論和教師評審來檢驗。必須經系主任核准。

### PH 489 藝術專案 2

本課程是開發大量個人作品的途徑。本課程包括有關藝術攝影師自我推銷和行銷的資訊。學生需完成一個專案，呈交給畫廊和藝術專業人士。

### PH 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。課程費用與修課資格會依據主題而定。

### PH 493 海外學習密集照片

這門為期七週的出國旅行課程將透過攝影媒介向學生展示義大利的藝術、文化和歷史意義。此全程受督導的旅行讓學生探索和拍攝義大利各城市、鄉村和歷史古跡。本課程開放給所有在校生和網路學生。

### PH 495 高年級作品集

在本課程中，學生將側重用傳統和當代方法開發作品集，以建立緊湊連貫、適合在課堂之外分享的簡報。將製作實體和基於網路的作品集，以及將在攝影市場中專業使用的其他行銷材料。

### PH 496 時尚和美容 2

本課程訓練學生做好準備，接受外景地和攝影棚的各種時尚專欄任務。學生將發展個人風格以及支持該風格的技術技能。課程將討論時尚攝影的各種要求。

### PH 497 廣告 / 專欄作品集

在本課程中，學生將開發一套專業的廣告 / 專欄攝影作品集。重點是創作一組反映個人風格的獨特作品。學生將製作一本作品集以及其他宣傳材料，向客戶、代表和代理商推銷其作品。

### PH 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### PH 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### PH 500 攝影實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在攝影相關領域工作的機會。

## 研究所課程

### PH 600 數位攝影概念與技法

本課程旨在為學生提供數位攝影的堅實技術基礎。主題將包括：使用相機控制、擷取技法、光的品質、圖形編輯和構圖。在課程討論和作業中將強調圖像品質的行業標準和攝影概念。

### PH 601 攝影概念

在這門互動的攝影棚課程中，學生將發展和提高他們的概念和技術能力。針對學生進行中的攝影課程和畢業論文專案，本課程將指導每個學生發揚個人化的藝術風格，幫助學生對概念進行初步的探索。

### PH 603 攝影語言

在本課程中，學生將深入研究攝影的基本語言，包括該媒體的美學、技術和實踐。透過研究與藝術、商業和紀錄片應用相關的圖像擷取、處理和印刷，此課程將探究藝術解讀和技法。

### PH 604 藝術應用

在本課程中，學生將在一系列專案中培養自己的個人語言和美學。也將深入探討攝影的藝術方面。

### PH 608 照明

本課程探討與照明相關的基本知識。將解釋各種光的品質，並將學習使用用來控制光的各種工具。柔光箱、雨傘、漫射材料和各種照明環境的平衡，將為每一種方法提供平台。

### PH 611 當代風景

在本課程中，學生將從五個不同的概念方法來探索風景攝影的類型 – 描繪型、表達型、說明型、陳述導向型和形式型。課程將討論類型的歷史以及風景展示的文化影響。還將介紹可供風景攝影師使用的成像技法和工具。

### PH 612 攝影的性質

本課程致力探究和理解攝影作為一種視覺語言。探索形式和敘述的元素關係作為個人藝術的表達手段。課程的重點是透過實際作業和口頭討論來應用這些原則。

### PH 613 色彩和光線

在這門課程中，學生將學習色彩、光的品質和情緒之間的基本關係。重點是透過照明、顏色過濾和圖像後期製作得到技術嫻熟且有創意的照片。課程將深入討論使用顏色和光照所涉及的技術、美學和概念。

### PH 614 黑白暗房

本課程介紹黑白暗房技法和程序，包括與精細黑白印製有關的過程。學生將探索膠捲處理和曝光標準化技法，以及精細印製技法的策略。

### PH 616 攝影師與 Photoshop

本課程專為攝影師設計，旨在讓學生建立專長，能夠使用 Adobe Photoshop 為專業市場製作圖像。將向學生詳細講解圖像編輯、基本顏色校正和課程中的工具。本課程會採用最新的技術和最新版本的 Photoshop。

### PH 620 靜物

在這門課程中，學生將針對小物體和桌面圖像來學習和練習靜物攝影。學生將嘗試各種攝影棚照明技法和變光工具，同時在概念上繼續側重與商業藝術和藝術應用相關的風格和設計。

### PH 621 實驗攝影

在這門課程中，學生將探索眾多的實驗攝影技法。主題包括：其他擷取技法、圖像轉換、其他印製流程，以及能夠更好地詮釋和表達攝影媒介的其他實驗方法。

### PH 622 紀錄片

本課程將探討廣泛的紀錄片攝影，從作為客觀證據來促進社會變革的根源，到旨在進行主觀詮釋的描述性圖像。實踐的重點是為成功的視覺故事講述而發展所需技能，其中包括：編輯、排序、訪問、流程、研究以及字幕 / 提案寫作。

### PH 623 肖像

這門定義課程將在所有學習方向審視肖像和人物攝影的各種方法。重點是透過使用大量的照明技法來有效使用光線，以及肖像攝影師所扮演的創意和概念性角色。

### PH 626 以自己為對象

在本課程中，學生將用攝影作為創意媒介來探索自己。鼓勵學生挑戰自己，在工作中勇於承擔風險，根據自己的眼光創作一組連貫的作品。學生將被介紹給在自我肖像領域中工作的藝術家。

### PH 632 照明和大幅面技術

在這門課程中，學生將探索並掌握高級靜物、人物、內部和外部照明技法。學生還將學到大幅相機應用的各種知識。重點將放在定義和解釋空間關係上。

### PH 633 時尚和美容攝影

本課程講授拍攝人物和其他對象的方法，其中融合專欄和時尚技法。課程將重點討論專欄攝影的當前風格和趨勢，同時還涵蓋專欄和時尚作業的照明方面。學生將創作一個作品集作品，作為最終作業的一部分。

### PH 635 數位印刷和展示報告

本課程重點介紹各種數位輸出解決方案。課程將著重討論作品集和展示報告的檔案噴墨印製品，同時考慮到當代攝影師。學生將學習從噴墨到 CMYK 壓印等各種現代印製方法準確重現色彩。

### PH 636 數位成像

在本課程中，學生將學習與數位成像和數位輸出相關的中級 Photoshop 技能。重點是提高混合、遮罩、修圖和合成技法，以及針對最佳化數位印刷的檔案準備。本課程所教授的技能將支持個人作品集專案的改進。

### PH 640 實驗歷史過程

本課程將講授過去 19 世紀的藍曬法、Van Dan Dyke Brown、Tintype 和 Gum 等印刷過程。學生將學習掌握這些過去的技法，然後實驗性地使用這些技法。

### PH 642 外景照明

本課程將向學生講授外景照明技法，包括最大限度利用可用光、控制光、在外景地使用閃光燈和混合照明。對內景和外景都將進行介紹。

### PH 644 混合媒體之攝影

本課程探討混合媒體在攝影中的應用。將探索素描與繪畫技法、拼貼和多圖像。

### PH 645 實驗性當代攝影

本課程重點介紹創作和展示攝影作品的非傳統方法。將探索各種創意技法，包括：另類擷取、液體乳化、調色、著色、圖像轉換，以及使用不同的印刷表面和比例進行實驗。重點強調在媒體中加強藝術表現力和創造性。

### PH 646 針孔、塑膠和行動相機

本課程主要是透過使用針孔和塑膠相機對個人表現進行實驗和探索。學生將會認識許多不同的相機類型以及從事這種攝影類型的藝術家。

### PH 650 作品集開發

本課程旨在支持學生為他們目前的攝影專案製作宣傳和行銷材料。學生將根據當前的專業行業標準，設計和製作印刷作品集和作品集驅動的網站，來展示他們的畢業論文作品及其他相關的攝影專案。

### PH 653 環境肖像

本課程旨在訓練學生做好商業專欄攝影師的準備。學生將提高外景照明技能，並學習與各類人員工作的重要互動技巧。肖像攝影將用於商業、旅遊、生活方式和其他出版物。

### PH 655 數位蒙太奇

在這門課程中，學生將探索使用 Adobe Photoshop 進行數位蒙太奇的多種、富有想像力的可能性。這門高級課程是繼續學習以前在數位成像課程中學到的技法。各種概念和技術方面的作業將支持課堂涵蓋的主題；同時還將探索美術和藝術的商業應用。

### PH 656 動作擷取和視覺故事講述

在本課程中，攝影學生將借助運動成像來探索視覺故事講述的概念和技術部分。利用視訊擷取和 Adobe Premiere Pro 編輯軟體，學生將概念化、建立並完成運動專案。將針對攝影師的當前行業實踐對高級運動概念進行探討。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### PH 672 密集攝影

在本課程中，學生將發展他們的實踐、技術和理論經驗，同時學習 20 世紀的藝術運動和當代攝影趨勢。將提供技術問題的支持，例如外景照明、濾光以及不同的相機幅面技法。課程將以一場為期三週的小組展覽結束。

### PH 673 作品集：概念與開發

此作品集課程針對那些已完成課務計畫核心課程的學生，他們現在準備應用學到的攝影概念和技術來開發一組連貫的專業作品。重點是高級概念開發、圖像擷取和評論。

### PH 674 作品集 1

此作品集課程針對那些已完成研究生攝影課務計畫核心課程的學生，他們現在準備應用學到的圖像擷取、色彩、光、構圖、概念、後期製作和簡報等知識開發一組連貫的專業作品。

### PH 675 作品集 2

這門作品集密集課程繼續學習在作品集 I 中學到的內容。在課程中，學生將透過提高個人專業作品集來深化他們的攝影概念和技能。本課程最後的作品集將展示學生在技術技能、構圖、概念和展示方面的最高能力。

### PH 680 畢業論文專案開發

本課程旨在指導學生定義和開發提出的畢業論文專案，以便為中期評審做準備。透過參與討論和作品集作業，學生將探索、面對和解決與畢業論文專案相關的概念、敘述和技法問題。

### PH 681 畢業論文改善

這門密集課程設在學生完成畢業論文專案開發之後，旨在支持進一步提升畢業論文專案概念和輔助圖像，並幫助其為中期評審做好準備。重點是透過攝影、書面和口頭簡報作業來提高技術、概念和智力技能。

### PH 682 概念和批判過程

在本課程中，高級學生將面對與視覺藝術相關的概念和理論。將探討關於藝術定義的影響力理論以及對於藝術家創作過程的影響。本課程涉及抽象思維、批判過程探究以及此類概念在學生個人作品中有意義的應用。

### PH 692 攝影的當代主題

在本課程中，學生將透過參與藝術家講課、訪談和高級小組討論來探討當代攝影的主題。藝術家談話和行業領導者的訪談將透過實況和錄製的網路廣播來播出。還將透過研究、寫作和攝影作業對主題做進一步的探索。

### PH 694 教學攝影的藝術

本課程針對那些有志於在大學教授攝影的高級學生而設計。將對在校和網路藝術教育的當代教育實踐進行批判性探索。重點將放在課程開發上，輔以對攝影教育特定教學方法的深入探究和實際應用。

### PH 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### PH 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### PH 800 指導研究

做自己的畢業作品集和 / 或論文的研究生就作品獲得指導和批評。系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專題。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### PH 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專題的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專題所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### PH 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### PH 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### PH 810 概念與圖形

本課程將在小組環境中針對學生的論文專案進行教學和評論。本課程為最近通過了中期評審的學生而設計，重點將放在概念細化、克服專案挑戰和論文作品集的開發上。

### PH 816 藝術

本課程將向偏重藝術的攝影學生提供機會，在小組環境中接受對論文專案的教學和批評。重點是推展專案概念和作品集。課程將探討和討論與藝術攝影有關的當代哲學和實踐。

### PH 817 商業藝術

本課程將向商業攝影學生提供機會，在小組環境中接受對論文專案的教學和批評。重點是推展專案概念和作品集。課程將探討和討論與商業攝影藝術有關的當代哲學和實踐。

### PH 818 紀錄片

本課程將向偏重紀錄片的攝影學生提供機會，在小組環境中接受對論文專案的教學和批評。重點是推展專案概念和作品集。課程將探討和討論與紀錄片攝影有關的當代哲學和實踐。

### PH 830 背景和溝通

在本課程中，學生將在當代和歷史背景下定義論文作品、加深對所應用攝影方法的理解，同時改善與論文研究相關的個人藝術哲學。課程重點將放在研究和視覺、語言以及書面溝通，以便為畢業評審和進入攝影行業做好準備。

### PH 831 論文進階

此夏季密集課程旨在為所有學習攝影的學生提供靈活的課程結構，為論文專案推展研究、概念和影像。課程重點是獨立的專案進展、個人化教學以及對每個學生的專案進展作小組批評。

### PH 836 高級 Photoshop

本課程給學生提供機會，在小組環境中針對畢業論文專案接受高級 Photoshop 的教學和批評。重點是在學生彙編畢業論文作品集時，提高創造性的後期製作和印製技能。還將根據個別學生的需求來安排作業和討論。

### PH 837 其他實踐

本課程提供機會，讓用創意和 / 或傳統擷取和處理技法的學生在小組環境中接受針對論文專案的教學和批評。重點是改進其他擷取方法和印製法。還將根據個別學生的需求來安排作業和討論。

### PH 850 專案研究與開發

在本課程中，學生將參與個人化的專案研究，同時在小組環境中推展他們的畢業設計作品集。重點將放在進行中的設計畢業論文新圖形上；教師和同學會提出批評。

### PH 856 準備畢業評審

本課程為學生的最後一學期提供指導，以便他們為畢業評審和進入專業攝影行業做好準備。重點是提高與藝術、專業準備和完成畢業設計專案有關的口頭和書面技能。

### PH 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

### PH 903 海外學習密集照片

這門為期七週的出國旅行課程將透過攝影媒介向學生展示義大利的藝術、文化和歷史意義。這次全程有督導的旅行讓學生探索和拍攝各種義大利城市、鄉村和歷史紀念碑。本課程開放給所有在校生和網路學生。

# 視覺開發





# 我們提供

## 聘用本院畢業生的公司包括：

- 萬代南宮夢
  - 藍天廣告設計公司
  - 夢工廠
  - EA Games
  - 幻翔遊戲
  - 工業光魔
  - Lolapps
  - 盧卡斯藝界
  - 無極黑
  - Nickelodeon
  - PDI
  - 迪士尼行動
  - 皮克斯
  - 維爾福
  - 華特迪士尼動畫工作室
  - 華納兄弟電影工作室
  - Zynga
- 還有更多！



視覺開發學位專業可使學生扎實掌握視覺開發的所有基本原理，並培養全方位的藝術人才。專業的重點是培養學生在傳統、技術和概念方面的能力，以及感染力，使學生掌握視覺開發流程中所有環節的知識。視覺開發學位專業培養學生發展強烈的個人風格，傳授多種方法，以便轉化傳統技藝，使之反映日新月異的行業技術。學生將精通各種與視覺開發相關的任務，提升創造力、問題解決能力和專業能力。



# 職業方向



## 視覺開發學院的畢業生可從事以下職業：

- 藝術總監
- 背景/排版設計師
- 角色設計師
- 原畫師
- 生物設計師
- 環境設計師
- 遊戲層級設計師
- 模型雕塑師
- 分組模型設計師
- 製作美術師
- 製作助理
- 製作設計師
- 道具設計師
- 佈景設計師
- 素描師
- 質地師
- 質地師/道具設計師
- 視覺開發藝術

# 學位要求

## 視覺開發專業副文學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
合計	66 個學分

### AA 視覺開發學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
  - 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 視覺開發核心課程

FA 110	靜物畫 1
FASCU 270	肌肉骨骼部位
FND 110	形狀分析
FND 112	人體素描
FND 116	透視
FND 125	色彩與設計
FND 131	人體模型製作
VIS 103	視覺開發成像
VIS 150	視覺開發 1
VIS 205	視覺開發製作
VIS 250	視覺開發 2

### 通識教育要求

#### 書面溝通課程

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

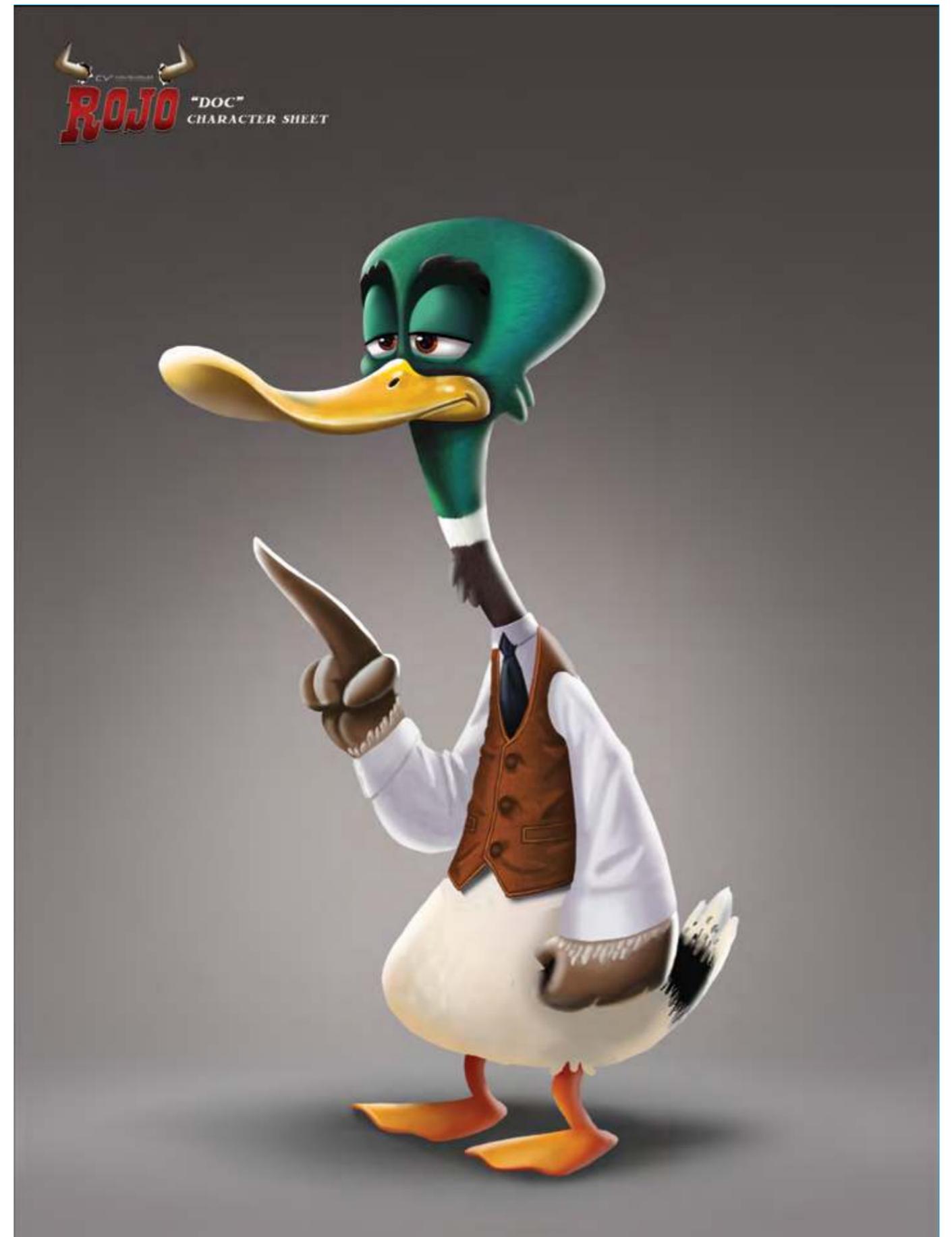
- LA 202 英語寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐

- LA 291 設計職業

#### 藝術史認識

- LA 120 15 世紀及之前的藝術史
- LA 121 19 世紀及之前的藝術史



## 視覺開發藝術專業學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>合計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 視覺開發學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

3 書面溝通課程課程

4 藝術史認知課程

1 歷史認知課程

1 數量能力課程

1 文化思想與影響課程

1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通課程

擇一：

LA 107 多元語言藝術家寫作

LA 108 藝術家寫作

擇一：

LA 110 英語寫作：故事敘述

LA 133 短篇寫作

擇一：

LA 202 英語寫作：創造性說服與論證

LA 280 觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291 設計職業

#### 歷史認知

擇一：

LA 171 西方文明

LA 270 美國史

LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

LA 276 英國研討班

LA 278 法國研討班

LA 279 義大利研討班

LA 359 都市社會學

#### 藝術史認知

LA 120 15 世紀及之前的藝術史

LA 121 19 世紀及之前的藝術史

擇二：

LA/LAN 117 景觀建築設計概觀

LA/IND 118 工業設計史

LA 127 世界藝術中的主題

LA 128 人體藝術：紋身與人體裝飾史

LA 129 汽車設計史

LA/GAM 131 遊戲製作史

LA 132/ANM 102 動畫史

LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術

LA/VIS 137 視覺開發史

LA/LAN 177 前工業社會城市開放空間

LA 182 電影類型

LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫

LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫

LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代

LA 220 美國藝術史

LA 221 文化環境中的加州藝術

LA 222 二十世紀藝術

LA 224 女性、藝術與社會

LA 226 /IAD 230 傳統室內建築研究

LA 229/IAD 231 現代室內建築研究

LA 236/IAD 232 灣區建築研究

LA 242/GR 242 平面設計史

LA 243/ILL 310 美國插圖史

LA/FSH 244 時尚史

LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史

LA/FSH 246 紡織品史

LA 247 製版史與技法

LA/FASCU 248 美術雕塑歷史及理論

LA 249 文藝復興的藝術和思想史

LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

LA 276 英國研討班

LA/LAN 277 後工業社會城市開放空間

LA 278 法國研討班

LA 279 義大利研討班

LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前

LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年

LA 283 黑色電影研究

LA 284 恐怖電影的演變

LA 319 建築史：現代性

LA 327 古典世界藝術

LA 333 中世紀藝術

LA 361 現代世界藝術家

LA 382 電影史 3：現代電影

LA 383 世界電影

LA 384 被低估的電影

LA 385 希區考克詳解

LA 386 探索科幻電影

LA 387 女性電影導演

LA 388 亞洲電影研究

LA 408 數位技術前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂

LA 420 義大利文藝復興藝術

LA 421 北方文藝復興藝術

LA 422 義大利巴洛克藝術

LA 423 荷蘭藝術的黃金時期

LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索

LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術

LA 464 達達主義與超現實主義研究

PH 101 照片歷史與概念

#### 數量能力

擇一：

LA 124 藝術家物理學

LA 146 汽車拆解

LA 200 電腦程式設計概論

LA 233 健康、營養及生理學流行主題

LA 254 人本設計

LA 255 大學數學

LA 271 大學代數幾何

LA 286 離散數學

LA 288 向量、矩陣與變換

LA 293 微積分學前課

LA 296 應用物理

#### 文化思維與影響

擇一：

LA 127 世界藝術專題

LA 221 文化環境中的加州藝術

LA 238 世界文學

LA 292 建築規劃與文化

LA 343 宗教比較

LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學

LA 462 神話和符號的力量

## 視覺開發專業文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	33 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>合計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 視覺開發學位要求

- 成功完成畢業設計專案
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個學分的必修課最低達到 C

### MA 視覺開發必修專業課程

ANM 610	形象概念
ANM 633	動畫的繪製與設計
FA 602	頭部素描
或 FA 605	風景畫
或 FA 607	城市景觀繪畫
	或任一專業課程
FA 630	色彩學
ILL 610	著衣人物素描
ILL 625	插畫師透視
ILL 660	數位繪畫
VIS 611	故事的視覺元素
VIS 660	環境與道具設計基本知識
VIS 670	中期製作
	+1 門專業課程

### MA 視覺開發專業研究生通識課程要求

GLA 624	視覺開發史
---------	-------

## 視覺開發專業藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 指導研究	18 個學分
+ 選修*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>合計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 視覺開發必修專業課程

ANM 633	動畫的繪製與設計
ANM 685	分鏡腳本
或 ANM 689	故事發展
FA 601	素描
FA 630	色彩學
ILL 610	著衣人物素描
ILL 625	插畫師透視
VIS 611	故事的視覺元素
VIS 660	環境與道具設計基本知識
VIS 670	中期製作

### MFA 視覺開發學位要求

- 成功完成畢業設計專案
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 63 個必修學分最低達到 C

### MFA 視覺開發通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

GLA 624	視覺開發史
---------	-------

#### 跨文化理解

GLA 617	現代世界神話
---------	--------

#### 專業實踐與溝通

GLA 679	視覺開發專業實踐
---------	----------

## 大學部課程

### VIS 103 視覺開發成像

本課程闡述了構圖和視覺開發的主要指導原則。學生將採用數位攝影技術創作有故事和連貫造型的圖像。學生將使用成像軟體，以突出焦點、景深和透視。重點是構圖和分析有效的故事講述。

### VIS 137 視覺開發史

本課程將涵蓋視覺開發誕生至今的歷史，並包括製作技術以及視覺開發師和藝術家。主題將包括成本、融資、商業行銷以及獨立專案。課程結束時，將對視覺開發的未來進行討論。

### VIS 150 視覺開發 1

本課程介紹視覺開發的原則。學生將學習在進行視覺開發時如何利用基本明暗構圖、著衣人物和色彩學，以及如何將 Photoshop 要素運用於視覺開發。

### VIS 205 視覺開發製作

這是打造行業標準作品集的第一步。學生將組織作品、設計個人網站和展示視覺提案。專案包括對一部有效溝通故事 / 概念的短片或遊戲進行前視覺化處理。課程還涵蓋動畫、紀錄片和實景表演的製作階段。

### VIS 230 視覺開發的數位繪畫

這是專為視覺開發流程而定製的數位繪畫強化入門課程。學生將利用 Photoshop 和三維軟體製作構圖，突出連貫故事元素的設計。學生將創作一套在主題上相關的作品，展示一致的布光、有效的明暗、色彩、景深和焦點。

### VIS 235 視覺開發的三維模型製作和人物設計

本課程闡述了如何利用三維軟體塑造與繪製模型。主題包括創建有機和硬表面主體，添加表面細節，利用紫外線和質地來完成模型。學生將用粘土製作自己的模型，並用 Zbrush 軟體上色。

### VIS 250 視覺開發 2

學生將從所選故事與腳本來創作人物和繪畫，表現故事場景與情緒。本課程將強調堅實的素描與繪畫技能，並要求具備生動的想像力。

### VIS 270 視覺開發的車輛與盔甲設計

本課程結合講述了後啟示錄、未來主義、蒸汽龐克等不同時期與主題的車輛與盔甲設計。學生將採用傳統與數位繪圖媒體來發展自己的概念，創作講述故事的概念繪圖。

### VIS 280 彩色腳本製作

本課程將透過完成作業來探索彩色腳本製作的起源和現代應用，作業涵蓋影像構圖、大氣色彩的運用、色彩連續性等主題。學生還將完成一部十六幀彩色腳本。

### VIS 300 視覺開發的環境設計

本課程將指導學生認識生成動態、生動環境設計的不同階段。課程還將涵蓋從縮略圖到成品的基礎知識，包括構圖、布光和質地的運用。學生將為自己選擇的流派創作三幅環境概念插圖和道具插圖標記。

### VIS 310 點動畫的視覺開發

學生將創作一部點動畫，之後為一部短片製作藝術。重點是在有限使用人物和場景的情況下，仍可保持觀眾的注意力。學生將練習快速繪製草圖和進行腳本分鏡，以便獲得認可、進行個人關聯，建立個性品牌。將涵蓋數字成像、構圖、質地繪製和修圖等內容

### VIS 311 網頁和行動遊戲的視覺開發

本課程中，學生將為社交遊戲和互動媒體創作動畫作品。主題將涵蓋腳本分鏡、視覺表達、設計解決方案、數位成像、構圖、材質繪製、創建主體和影片最佳化。學生將交付完成的遊戲環境，包括背景、道具、人物以及含按鈕和音效的遊戲介面元素。

### VIS 350 實景表演的視覺開發

在本高級課程中，學生將從選擇的腳本中創作實地動作和以家庭電影為主導的專業包裝，包括製作繪畫、縮略構圖以及明暗與色彩研究。重點是演繹實景表演和家庭電影風格，同時恪守設計原則。

### VIS 364 人物設計 1: 使人物鮮活

在本課程中，學生將第一次進行實物素描，重點是快速繪圖、動作線、量和漫畫。隨後，學生將設計自己的人物，製作模型表和文稿。

### VIS 374 人物設計 2: 製作準備好的人物

學生將擴展技法，採用適用於二維和三維製作流程的點陣圖和向量圖格式進行人物設計。學生將製作帶材質和可信光源的三維繪圖。透過對設計專案的有效利用來創作令人信服的生物，並側重真實的動物解剖。

### VIS 375 視覺開發的生物設計

本課程中，學生將學習如何為視覺開發來設計生物。學生將為概念藝術作品集設計四種生物。學生將學習如何透過縮略圖、色彩/明暗研究和成品插圖來視覺化和捕捉自己的想法。

### VIS 400 視覺開發的風格

在本課程中，學生將在把風格運用於動畫視覺開發中，探索風格的各個方面。例如平面、歐洲和東方技法。本課程建基於 VIS 250 闡述的原則，涉及人物設計、道具設計、環境設計、構圖、明暗和色彩。

### VIS 405 視覺開發高年級作品集

本課程旨在開發由學生的最佳作品組成的專業級可上市作品集。學生將練習展示藝術和行為技巧，磨練與客戶和藝術家建立關係，並將建立一致專業的個性和作品集。

### VIS 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。各個科目的課程費用修課資格會依據主題而定。

### VIS 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### VIS 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### VIS 500 視覺開發實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在與視覺開發相關領域工作的機會。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

## 研究所課程

### VIS 611 故事的視覺元素

本課程將向學生闡述故事視覺元素的各個方面，包括色彩與設計、色彩學、設景與構圖、拍攝角度、透視原理和排版。還將介紹電影詞彙。

### VIS 660 環境與道具設計基本知識

本課程將透過完成作業來探討環境設計的基礎，作業涵蓋影像構圖、畫面比、空間透視和建築設計基礎知識等主題。學生還將以分組模型和材質 / 材料插圖標記形式完成道具設計。

### VIS 670 中期製作

本課程將重點對學生的中期評審準備工作提出大量個人化回饋意見。作業將包括書面論文、故事擬定、故事分析、色彩進展、概念繪圖、角色研究、環境研究、道具研究、分鏡設計和專案展示。

### VIS 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，有資格要求，也（或）可能需要系主任核准。

### VIS 800 指導研究

做自己的畢業作品集和 / 或論文的研究生就作品獲得指導和批評。系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專案。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### VIS 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專案的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專案所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### VIS 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### VIS 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### VIS 850 小組指導研究：畢業設計專案的視覺開發

本課程中，學生將對人物和表現自己故事的場景與氛圍的繪圖進行梳理。課程將強調堅實的素描與繪畫技能。學生將運用生動的想像力和視覺問題解決技能。

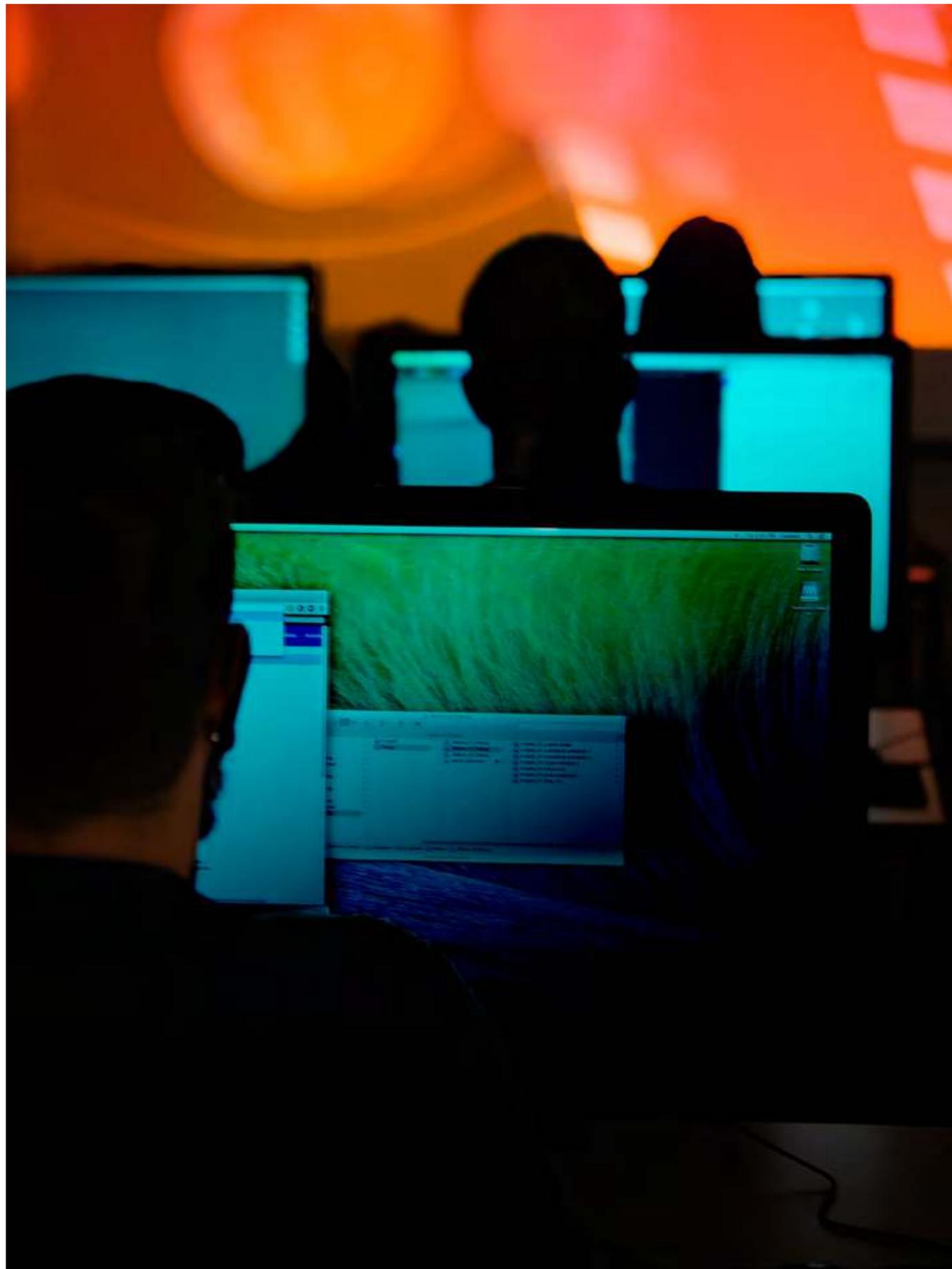
### VIS 900 實習

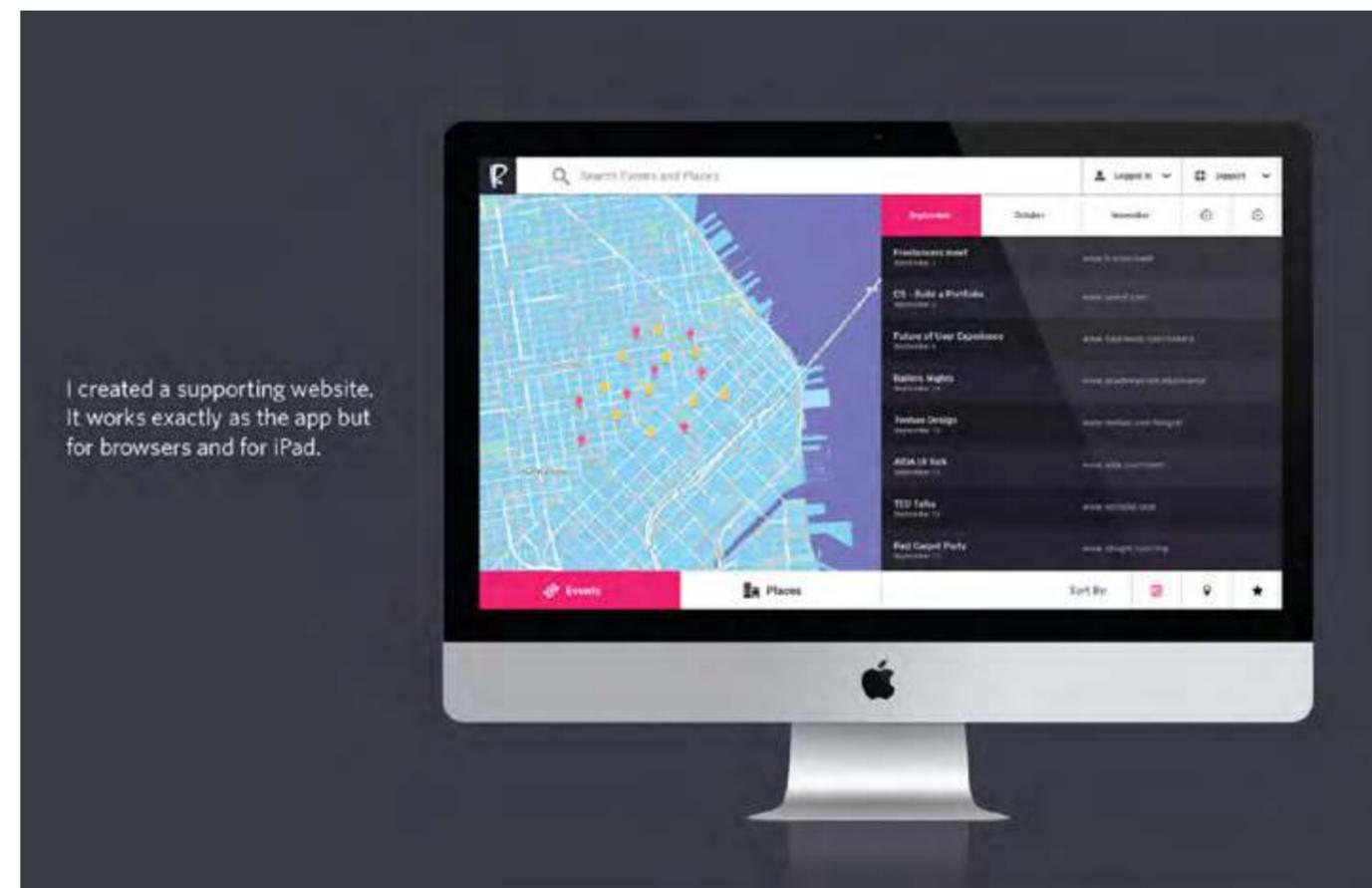
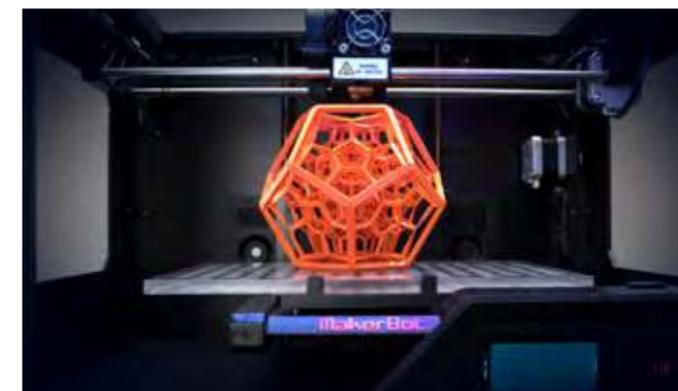
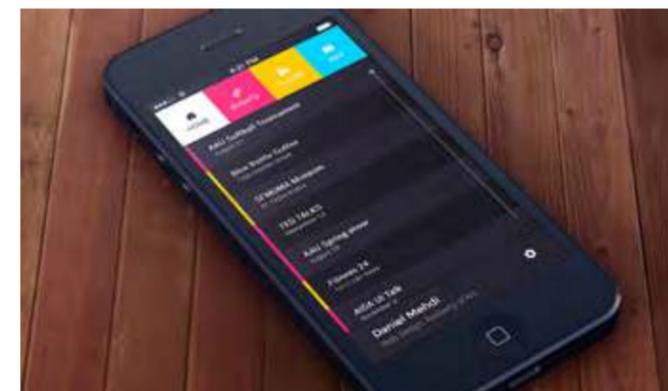
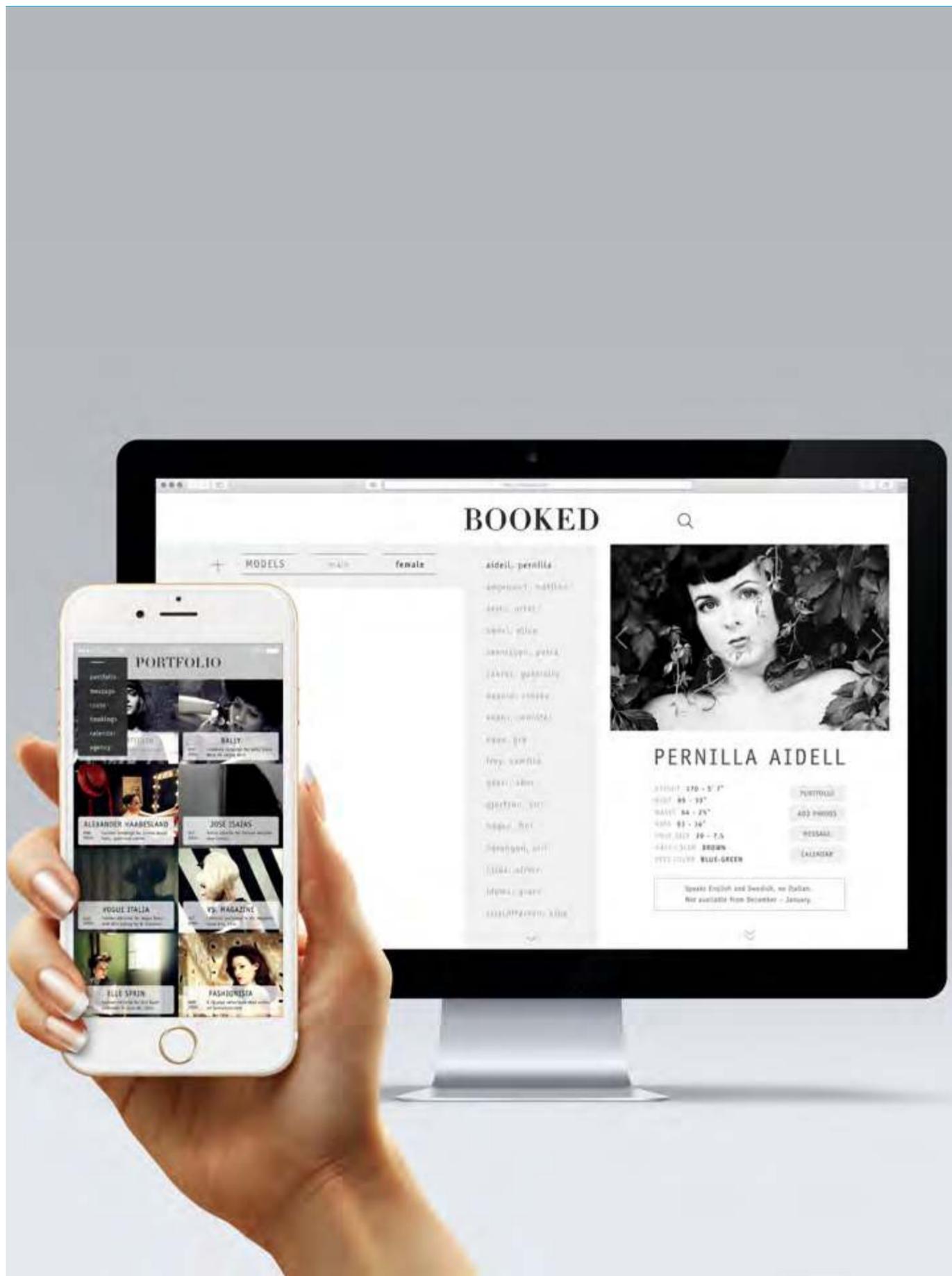
學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>



# 網頁設計與 新媒體





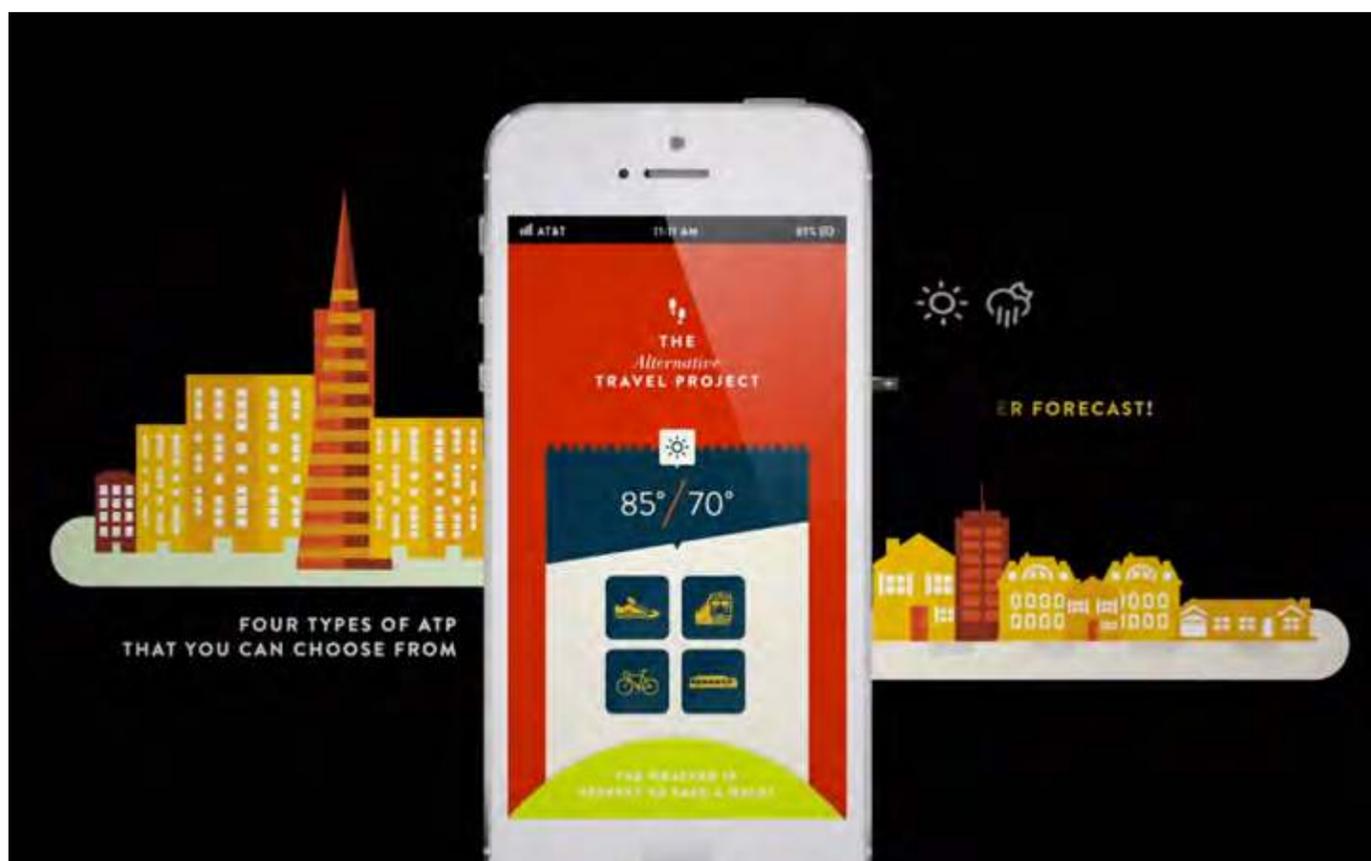
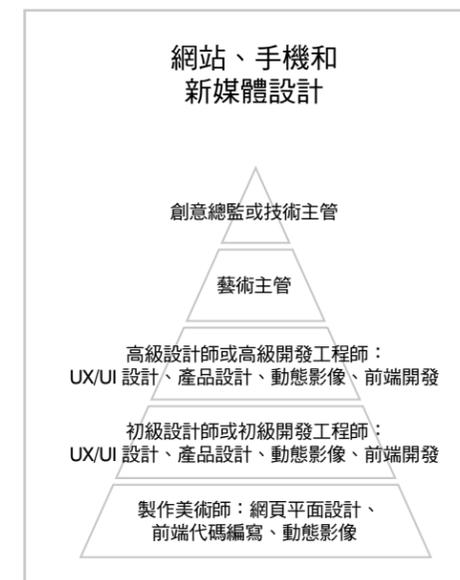
# 我們提供



每一課堂都配有行內專業人士，使你獲得頂尖人才的指導。實踐教學、專業指導和面對面點評，使學習過程豐富精彩。

最新軟體和設備是我們的標準配置。我們緊隨科技和行業實踐的最新發展。無論專業人員目前使用什麼，你都能在我們的教室和工作室中找到。

# 職業方向



# 學位要求

## 網頁設計與新媒體副文學士 [AA]

### AA 學分要求

主修作業	
核心課程	33 個學分
專業課程	15 個學分
+ 通識課程	18 個學分
<b>合計</b>	<b>66 個學分</b>

### AA 網頁設計與新媒體學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
  - GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：
- 2 書面溝通課程
  - 2 藝術史認知課程
  - 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### AA 網頁設計與新媒體核心課程

ADV 236	數位攝影
FND 122	色彩基本知識
GR 102	設計技術：數位出版工具
GR 150	視覺溝通簡介
WNM 105	設計技術：視覺設計工具
WNM 120	用戶體驗 1
WNM 210	視覺設計 1
WNM 230	數位成像 1
WNM 249	網頁設計 1
WNM 250	網頁設計 2
WNM 310	視覺設計 2

### 普通教育要求

#### 書面溝通課程

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	設計職業
--------	------

#### 藝術史認知

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史

## 網頁設計與新媒體藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>合計</b>	<b>132 個學分</b>

### BFA 網頁設計與新媒體核心課程

ADV 236	數位攝影
FND 122	色彩基本知識
GR 102	設計技術：數位出版工具
GR 150	視覺溝通概論
WNM 105	設計技術：視覺設計工具
WNM 120	用戶體驗 1
WNM 210	視覺設計 1
WNM 230	數位成像 1
WNM 249	網頁設計 1
WNM 250	網頁設計 2
WNM 310	視覺設計 2
WNM 482	作品集 2

### BFA 網頁設計與新媒體學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-
- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 4 藝術史認知課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 文化思維與影響課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

### 普通教育要求

#### 書面溝通課程

擇一：

LA 107	多元語言藝術家寫作
LA 108	藝術家寫作

擇一：

LA 110	英語寫作：故事敘述
LA 133	短篇寫作

擇一：

LA 202	英語寫作：創造性說服與論證
LA 280	觀點新聞學

#### 就業溝通與實踐課程

LA 291	設計職業
--------	------

#### 歷史認知

擇一：

LA 171	西方文明
LA 270	美國史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	英國研討班
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 359	都市社會學

**藝術史認知**

LA 120	15 世紀及之前的藝術史
LA 121	19 世紀及之前的藝術史
<b>擇二：</b>	
LA/LAN 117	景觀建築設計概觀
LA/IND 118	工業設計史
LA 127	世界藝術中的主題
LA 128	身體藝術：紋身與人體裝飾史
LA 129	汽車設計史
LA/GAM 131	遊戲製作史
LA 132/ANM 102	動畫史
LA 134/ANM 104	視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
LA/VIS 137	視覺設計史
LA/LAN 177	前工業社會城市開放空間
LA 182	電影類型
LA/ILL 195	漫畫史：美國漫畫
LA/ILL 197	漫畫史：國際與另類漫畫
LA/ARH 219	建築史：從古代到哥德時代
LA 220	美國藝術史
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 222	二十世紀藝術
LA 224	女性、藝術與社會
LA 226 /IAD 230	傳統室內建築研究
LA 229/IAD 231	現代室內建築研究
LA 236/IAD 232	灣區建築研究
LA 242/GR 242	平面設計史
LA 243/ILL 310	美國插圖史
LA/FSH 244	時尚史
LA/JEM 245	珠寶及金屬工藝史
LA/FSH 246	紡織品史
LA 247	製版史與技法
LA/FASCU 248	美術雕塑歷史及理論
LA 249	文藝復興的藝術和思想史
LA 274	文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
LA 276	英國研討班
LA/LAN 277	後工業社會城市開放空間
LA 278	法國研討班
LA 279	義大利研討班
LA 281/MPT 255	電影史 1：1940 年之前
LA 282/MPT 256	電影史 2：1940-1974 年
LA 283	黑色電影研究
LA 284	恐怖電影的演變
LA 319	建築史：現代性
LA 327	古典世界藝術

LA 333	中世紀藝術
LA 361	現代世界藝術家
LA 382	電影史 3：現代電影
LA 383	世界電影
LA 384	被低估的電影
LA 385	希區考克詳解
LA 386	探索科幻電影
LA 387	女性電影導演
LA 388	亞洲電影研究
LA 408	數位技術前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂
LA 420	義大利文藝復興藝術
LA 421	北方文藝復興藝術
LA 422	義大利巴洛克藝術
LA 423	荷蘭藝術的黃金時期
LA 432	西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索
LA 433	十八與十九世紀歐洲藝術
LA 464	達達主義與超現實主義研究
PH 101	照片歷史與概念

**數量能力**

擇一：

LA 124	藝術家物理學
LA 146	汽車拆解
LA 200	電腦程式設計概論
LA 233	健康、營養及生理學流行主題
LA 254	人本設計
LA 255	大學數學
LA 271	大學代數幾何
LA 286	離散數學
LA 288	向量、矩陣與變換
LA 293	微積分學前課
LA 296	應用物理

**文化思維與影響**

擇一：

LA 127	世界藝術專題
LA 221	文化環境中的加州藝術
LA 238	世界文學
LA 292	建築規劃與文化
LA 343	宗教比較
LA 368	體驗文化：當代藝術家的人類學
LA 462	神話和符號的力量

**網頁設計與新媒體專業證書****專業證書要求**

專業核心課程（按照 BFA 核心課程）	36 個學分
專業課程	42 個學分
+ 建議	24 個學分
+ 選修	12 個學分
+ 藝術史	6 個學分

**合計** **120 個學分**

- 最低 2.0 GPA
- 所有核心課程以及專業課程最低 C-

## 網頁設計與新媒體文學碩士 [MA]

### MA 學分要求

專業課程	33 個學分
+ 研究生通識課程	3 個學分
<b>總計</b>	<b>36 個學分</b>

### MA 網頁設計與新媒體學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 36 個學分的必修課最低達到 C

### MA 網頁設計與新媒體必修專業課程

WNM 601	內部程式設計
WNM 605	為數位大師排版
WNM 606	UX 原則
WNM 608	網頁技術 1
WNM 613	動態影像主題
WNM 617	行動網頁技術
WNM 622	數位擷取
WNM 655	精進作品集
	+3 門專業課程

### MA 網頁設計與新媒體研究生通識課程要求

GLA 615	平面設計史
---------	-------

## 網頁設計與新媒體藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	27 個學分
+ 輔導	18 個學分
+ 選修*	6 個學分
+ 研究生通識課程	12 個學分
<b>總計</b>	<b>63 個學分</b>

\*必須經系主任核准

### MFA 網頁設計與新媒體必修專業課程

WNM 601	內部程式設計
WNM 605	為數位大師排版
WNM 606	UX 原則
WNM 608	網頁技術 1
WNM 643	互動設計與概念
	+4 門專業課程

### MA 網頁設計與新媒體學位要求

- 成功完成畢業設計
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 63 個學分的必修課最低達到 C

### MFA 網頁設計與新媒體研究生通識課程要求

#### 藝術史認知和美學感性

擇一：

GLA 601	文藝復興藝術世界及其古典起源
GLA 602	二十世紀藝術及思想意識
GLA 607	啟蒙藝術與思想
GLA 609	革新傳統：十九世紀藝術與思想
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 跨文化理解

擇一：

GLA 603	人類學：體驗文化
GLA 606	超越國界：全球社會中的藝術與文化
GLA 611	文化敘事
GLA 617	現代世界神話
GLA 619	現代美國戲劇的文化與個性
GLA 627	全球化世界的工業設計
GLA 903	歐洲研究生研討會

#### 專業實踐與溝通

GLA 676	設計師和廣告師的專業實踐
---------	--------------

#### 專業指定的研究生通識課程

GLA 610	創造和盈利平衡
---------	---------

## 大學部課程

### WNM 105 設計技術：視覺設計工具

本課程涵蓋廣泛的專業數位設計與製作的基本技術，深入介紹業界標準。課程內容包括：製圖（側重使用向量圖）、字體技術和文字排版、色彩運用、Mac 作業系統、製作效率、展示和輸出方法。

### WNM 110 視覺設計原理

本課程涵蓋設計理論、原理和設計流程基本知識。學生將學習為數位印刷、多媒體和網頁設計作品構思概念，並瞭解以下的原理：文字排版、色彩學、研究、策略規劃、解決設計問題的方法、製作縮略圖、草圖、排樣佈局及免費材料。

### WNM 120 用戶體驗 1

本課程介紹以使用者為中心的設計流程基本概念：研究、個性界定、用戶旅程、使用案例、線框圖和網站結構。與視覺設計部分相比，本課程更注重快速原型設計和用戶測試，包括研究行動和桌上型設計模式，透過文字排版、顏色、排樣佈局和圖示設計營造視覺吸引力。

### WNM 124 設計調查：工具和原理

本課程透過互動視覺呈現和展示，向初級英語水準的大學生介紹基本設計軟體，以及設計專案和原則。學生運用數位工具創作實踐專案，並培養描述設計和製作方法的能力。

### WNM 200 電腦程式設計簡介

本課程介紹電腦程式設計基本知識，側重新媒體運用的定量和幾何應用。將培養學生實現互動、運動、資料視覺化和圖形呈現所需的程式設計技能。課程內容包括變數類型、函數、座標、基本代數、比例和百分比、旋轉和縮放以及幾何圖元。

### WNM 205 動態影像 1

本課程介紹多平台二維動畫圖形的理論和製作。涵蓋動態影像作品的概念、研究、設計和前期製作技術，側重以文字排版、圖形符號、形狀和色彩來表現動畫。將採用業界領先的軟體工具，重點講解經典動畫原理和製作流程。

### WNM 210 視覺設計 1

本課程側重培養印刷和互動發佈的設計與製作技能。學生使用業界標準的數位工具，高效、準確地創作平面圖形元素和內容。介紹基本視覺設計和製作技法，包括文字排版、向量圖和創作公司個性及品牌製作的方法。

### WNM 230 數位成像 1

本課程讓學生認識 Photoshop 的工具集、技法、功能和指令。學生將學習如何做出準確的選擇、進行數位合成，以及運用對比和色彩控制 / 校正及圖層，同時培養各種數位成像應用所需的高效技能。

### WNM 249 網頁設計 1

學生將利用超文字標記語言 (HTML) 和層疊樣式表 (CSS) 建構網頁。將運用網站規劃、頁面配置、導航、文件管理、跨瀏覽器相容性和語義標記策略來建立高度易用、基於標準的網站。將介紹網頁文字排版、表格樣式和 CSS 框模型。

### WNM 250 網頁設計 2

在本課程中，學生將運用設計基本知識來開發製作網頁應用程式。學生將藉助開放網路標準，採用 HTML、CSS 和 JavaScript 為用戶創造最佳的手機、平板電腦或傳統桌上型電腦瀏覽器的上網體驗。將強調功能性、行動性和擴充性。

### WNM 270 字型設計

本課程著重介紹文字排版在設計過程中的重要性，側重向學生提供實現專業文字排版方案的數位工具和技法。學生將學習如何把專業文字排版的原則和基本技術技巧結合起來。

### WNM 282 作品集 1

這個中期課程提供電腦美術作品集製作和展示方面的專項培訓。學生將重做、更新、修改和改善現有作品，並根據要求製作更多作品。學生將透過一致的個性和行銷系統，為製作專業作品集奠定堅實的基礎。

### WNM 290 用戶體驗 2

重點以資訊架構師作為規劃和開發階段的負責人，以確保網路互動產品能為使用者提供最佳服務。將深入探討這一角色的具體任務。

### WNM 300 互動應用程式

本課程注重為行動設備設計和開發本機應用程式。課程內容將包括：應用程式、網站和行動網站之間的區別；利用以設計師為中心的程式語言和 SDK；以及業內對開發工程師和發佈應用程式的要求。學生將建立、測試、發佈和分銷自己的行動應用程式和遊戲。

### WNM 305 動態影像 2

本課程側重利用行業標準軟體和最新傳播技術，創作先進的動態影像。本課程的目標是為傳播、網路和行動平台設計和製作高吸引力的定時動態影像。

### WNM 310 視覺設計 2

本課程側重繼續培養印刷出版和互動發表所需的設計和製作技能。學生使用業界標準的數位工具，高效、準確地創作平面圖形元素和內容。介紹中級視覺設計與製作技法，包括文字排版、向量圖和創作公司個性及品牌製作的方法。

### WNM 315 視覺設計 3

本課程側重實用藝術方向、創作方向、批判性思維和執行設計策略及概念。將研究專業設計流程，包括團隊合作、協作和製作流程。學生學習設計行業當前的作用和程序，將獲得創造性解決設計問題的信心。註：本課程課業沉重，因此不應與 WNM 380 或 WNM 482 同時選修。

### WNM 330 數位成像 2

本課程利用最新的軟體發展成果和數位攝影方面的進展，更深入地研究合成技法和創意成像技法。本課程的專案包括採用可用於創作典範新媒體作品集最強大的影像處理技術，實現高概念、數位攝影及創造性地解決問題。

### WNM 335 數位成像 3

本課程側重高端專業視覺開發和藝術照片方向，將原圖片結合 Photoshop，為廣告應用製作風格各異的創意、概念視覺作品。

### WNM 349 網頁設計 3

學生將使用業界標準框架、庫和內容管理系統，設計、規劃、構造和製作易於更新的大型網站。側重利用當前網路標準和腳本編寫工具建構能體現有效設計原則、用戶互動和用戶體驗的專業級網站。

### WNM 355 動態影像 3

動態影像集合了藝術、設計、運動畫和技術。學生將學習前沿行業技術，主要側重 Maya 及其在傳播設計行業的運用。除了強大的三維元素外，本課程還將側重類型、設計和音訊整合。

### WNM 358 數位視訊 1

本課程側重數位視訊的短故事概念、布光、綠屏技術，並利用專業剪輯技術進行音樂、聲音和視訊同步。此外，還將介紹為設計和製作互動 DVD 的 DVD 燒錄。將介紹基本的視訊實用程式、檔案格式、壓縮和連續播送。

### WNM 369 網頁設計 4

在這一高級專案課程中，學生將落實設計思想並開發複雜的資料庫驅動網站。學生將綜合 PHP 伺服器端腳本編寫和 MySQL 資料庫技術來管理內容。重點在建立能提供動態、連貫使用者體驗的互動網站。

### WNM 380 高年級專案作品

準備高年級畢業展示的學生將在合作環境下開發專案概念、分鏡腳本、預算、製作時間表、原型製作，以及開發全面綜合的行銷和宣傳活動。

### WNM 482 作品集 2

在本課程中，學生與教師合作改善之前完成的作品並培養簡報和面試技能。學生將創作自己的專業畢業作品集，包括個性元素、網上和實體作品集以及贈品。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### WNM 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。修課資格會依據主題而定。

### WNM 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### WNM 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### WNM 500 網頁設計與新媒體實習

實習僅開放給符合條件的高年級學生，提供他們在電腦藝術相關領域工作的機會。

## 研究所課程

### WNM 600 數位應用

透過探索傳統技術和數位媒體，每位學生將藉助把書面文字轉為視覺訊息的練習，發現更高層級的創意和自我表達。

### WNM 601 內部程式設計

在本課程中，學生將學習電腦基礎、電腦程式設計和在該行業取得成功所需的技術概念詞彙。學生將瞭解軟體產品開發環境，學習視覺設計師和可用性專家如何融入軟體發展過程。

### WNM 603 設計調查過程與原理

本課程綜述西方傳媒設計實踐，使多種語言 / 文化的學生具備適用印刷和數位設計作品的專業詞彙。學生將各種想法運用於實踐作品，同時培養自己批評和討論設計選擇的能力。

### WNM 605 數位大師的文字編排

將介紹從歷史字體到新經典的文字排版和應用基本知識。將從平面媒體練習轉向針對螢幕解析度和辨識度的設計，側重合成、網格和美學，以最佳化並傳達訊息。

### WNM 606 UX 原則

本課程講解可用性設計的原則，例如傾聽客戶意見、瞭解載體並能夠以設計完善的使用者介面將兩者銜接起來。客觀評估產品的可用性，根據使用者需求進行設計，以及測試設計以檢驗是否成功或發現未顧及的瑕疵。

### WNM 608 網頁技術 1

將向學生介紹網頁提供的所有機會優勢。將把使用者介面、設計原則和專案管理與整個前端網頁開發過程實踐應用關聯起來。語言包括 HTML、XHTML、CSS 和 JavaScript。

### WNM 613 動態影像主題

本課程利用 Adobe AfterEffects 新數位工具，介紹動態影像的原理。將涵蓋從概念和分鏡腳本到製作，直至最終出品的動態影像作品研究和設計。

### WNM 617 行動網頁技術

學生將使用 HTML5、CSS3、JavaScript 和框架，探索回應式和行動網路應用程式。將涵蓋對快速行動網頁設計開發的可用性測試。還將探討本機與混合應用。學生將製作一個幾乎可在任何行動設備上使用的最終行動應用程式。

### WNM 618 網頁技術 2

更深入地重點介紹互動網站的方法和技術。學生探索 Drupal 內容管理系統的深入示例並瞭解其他用戶端 / 伺服器技術，包括 PHP 和 MySQL。學生開發一個使用中的網站，學習當前業內採用的主要策略、應用和現行做法。

### WNM 619 高級數位成像

本課程透過圖片編輯和照片插圖的高級技術練習，以及在數位電影和遊戲業的應用，進一步培養學生的數位成像技能。將探索質地、色彩校正、動態影像、合成背景、藍屏替換和網頁圖片最佳化。

### WNM 622 數位擷取

本研究生級課程旨在從最常見的應用開始，教授學生技術和藝術技能。本課程將涵蓋與圖片預期用途相關的基本數位相機的控制項和功能、儲存介質和檔案尺寸 / 格式。

### WNM 642 定時媒體

學生創作結合圖片、文字、聲音和動畫的互動作品。這些元素組合起來製造獨特的體驗和難忘的觀眾反應。

### WNM 643 互動設計與概念

對畢業設計製作指導研究期間所要求的前期製作過程，本課程提供培訓。學生將研究、探索、評估和界定自己攻讀本專業的宗旨，提出一個有意義的畢業設計提案，在中期進行展示。在本課程中將製作中期所要求的各個部分。

### WNM 645 定時媒體腳本製作

本課程拓展學生的各種互動技能和作品集的廣度和深度。將介紹和運用更多高級應用程式和技術，以量身定製互動功能，提供更有意義、更難忘的用戶體驗。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### WNM 655 精進作品集

本課程將為學生提供機會，以改善以往作品並將它們編入網頁及 PDF 作品集。學生還將創作個人標識、名片、文具、側重設計的簡歷，以及專門定製彌補作品集弱點的新舉措。

### WNM 661 互動資訊圖形

資訊圖形是複雜資訊的視覺呈現。在本課程中，學生將透過互動層面的理論和實際設計練習，探索資訊語言世界。本課程的最終結果是學生開發的互動資訊系統。

### WNM 663 動態影像的高級主題

本課程利用色鍵、複合效果、腳本製作和粒子的標準及製作工具，提供中級到高級動態影像技術。將研究探索當代動態影像趨勢、專案作品和實踐。

### WNM 695 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案，以完成工作室作品要求。

### WNM 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，有資格要求，也（或）可能需要系主任核准。

### WNM 800 指導研究

做自己的畢業作品集和 / 或論文的研究生就作品獲得指導和批評。系主任的核准下，學生可以參加選修任何大學課程來培養所需的特定概念性和技術，以便進一步改進畢業作品及順利完成論文專案。請注意，某些指導研究需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### WNM 801 小組指導研究

進行畢業作品集或論文專案的研究生，其作品將會獲得指導和評鑑。除了老師會經常對進行中作品提出意見外，研究生之間也會相互討論他們畢業作品集或論文專案所用的方法。請注意，某些小組指導研究課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### WNM 802 導師輔導論壇

在本課程中，學生將單獨與其指導研究導師見面，並參加每週的線上同儕審查和討論。學生將會改善論文概念、清晰表達意念並設立個人工作目標。將偏重於導師評鑑、同儕審查並根據回饋改進作品。學生必須向系主任和研究所提出指導研究導師申請以獲得核准。

### WNM 805 持續小組指導研究

研究生將繼續進行個人畢業專題並獲得指導和評鑑。除了導師會對未完成作品提出評鑑外，研究生之間也會相互討論他們畢業專題所用的方法。

### WNM 810 用戶體驗

研究生以小組指導研究的形式，採用以用戶為中心的設計方法，完成複雜互動畢業設計專案的所有階段。學生進行設計研究和需求分析，以充實資訊架構和線框圖。透過反覆的可用性評估，學生為畢業設計專案做出最終原型並制定設計規格。

### WNM 820 回應式網頁

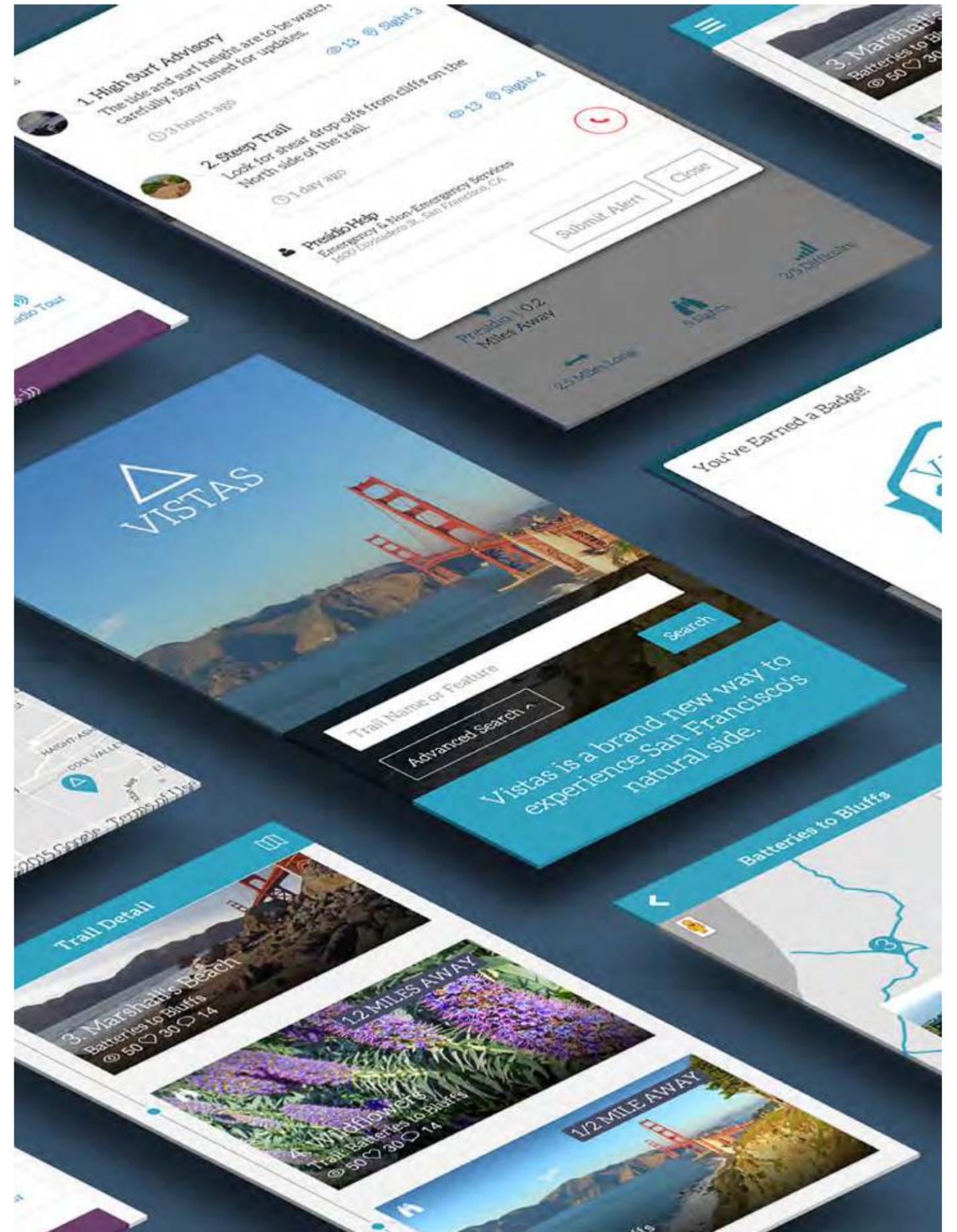
在本課程中，研究生將開發能在任何桌上型或行動平台上運行的網頁應用畢業設計專案。學生將學習 HTML5、CSS3 和其他適用的開放網路標準代碼編寫方法，包括資料儲存和 API 通訊。這些方法可用於任何網頁應用畢業設計專案。

### WNM 830 視覺設計

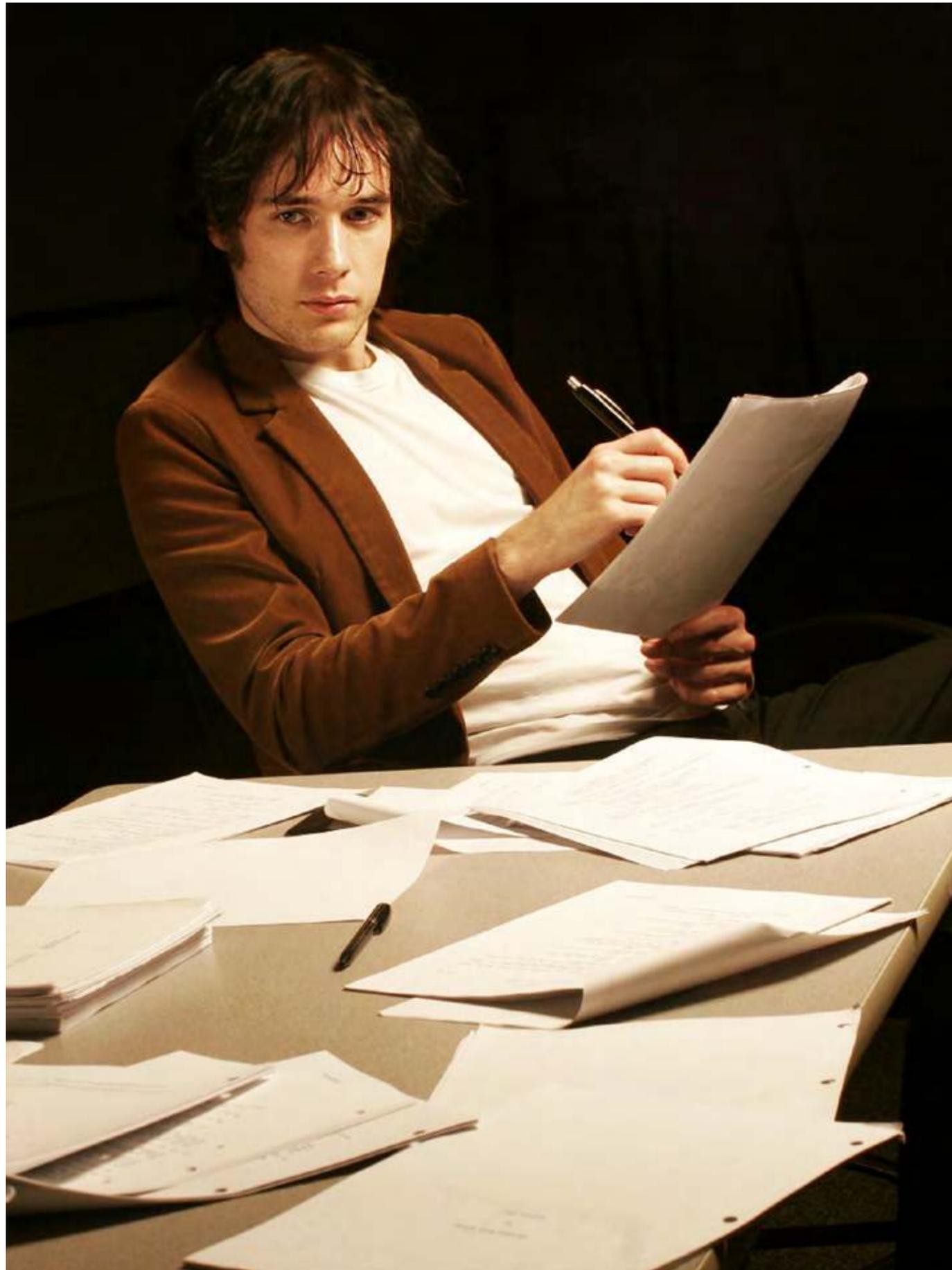
學生將深入探索畢業設計的視覺風格。學生將學習如何將基礎設計研究作為創作流程一個不可或缺的部分。從初步建立情緒板、進行文字排版實驗、合成、色彩、平衡、圖像壓縮和辨識度，學生將確定有個性的整體外觀和感覺。

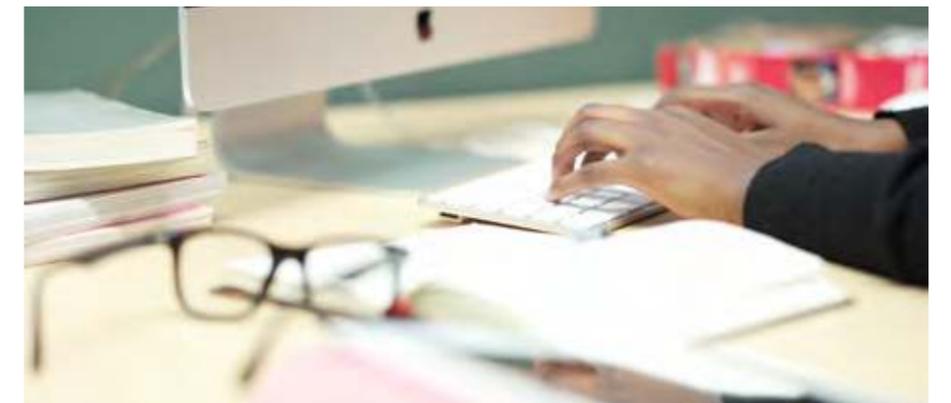
### WNM 900 實習

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。



# 為電影電視 及數位媒體寫作





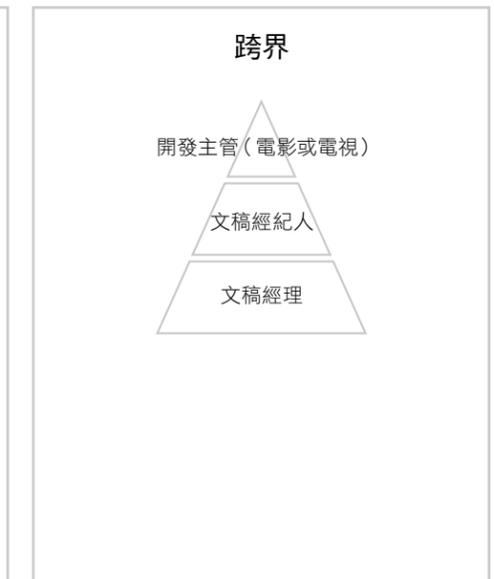
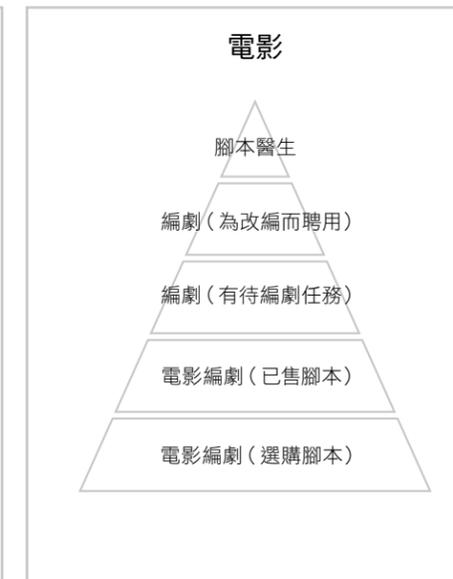
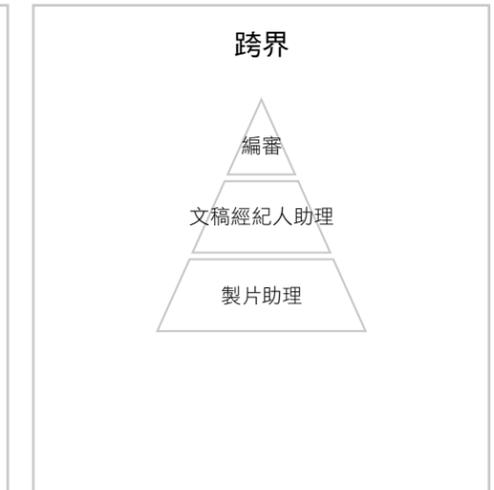
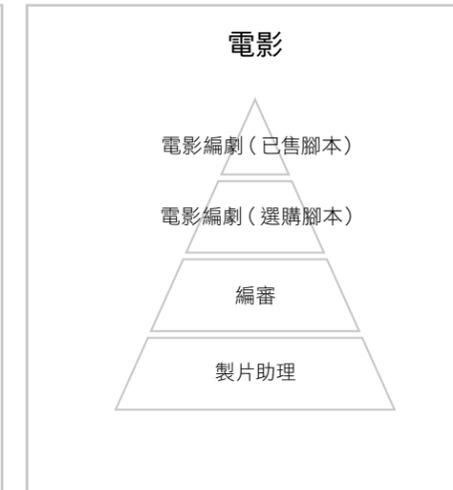
# 我們提供



- 劇情片、短片、電視喜劇片或劇情片和網路劇寫作的豐富經驗。
- 比其他任何學業計畫有更多撰寫腳本的機會，使作者做好在此高度競爭行業內從業的準備。
- 參與至少一部網路連續劇創作團隊的機會。
- 與電影和電視學院合作創作網路連續劇和短片腳本的機會。
- 這是與全國最著名編劇專業同樣嚴格的學業計畫，但是可讓更多人學習。
- 在高度合作的寫作工作室環境中個人化培養想像力和原創力。
- 在校與線上學習均授予學位，學生可從任一學期開始學習，全日制或業餘均可。



# 職業方向



# 學位要求

## 為電影電視及數位媒體寫作 藝術學士 [BFA]

### BFA 學分要求

主修作業	
核心課程	36 個學分
專業課程	30 個學分
+ 選修	9 個學分
+ 通識課程	45 個學分
<b>總計</b>	<b>120 個學分</b>

## 為電影電視及數位媒體寫作藝術學士學位要求

- 所有核心課程、專業課程以及 LA 107 多元語言藝術家寫作或 108 藝術家寫作最低分數為 C-

- GPA 最低 2.0 且達到以下普通教育要求：

- 3 書面溝通課程
- 2 娛樂文化課程
- 1 文化思想與影響課程
- 1 故事講述與人物心理學課程
- 1 歷史認知課程
- 1 數量能力課程
- 1 就業溝通與實踐課程

滿足上述普通教育要求後，應依規定選修通識課程，以滿足通識課程之學分要求。

## BFA 為電影電視及數位媒體寫作核心課程

WRI 166	創作短片腳本
WRI 233	撰寫用於製作的短片
WRI 239	劇情片 1：故事發展
WRI 266	短片重寫
WRI 269	劇情片 2：撰寫第一幕
WRI 295	提案 1
WRI 297	為電影類型寫作
WRI 339	劇情片 3：撰寫第二幕和第三幕
WRI 369	劇情片 4：劇情片重寫
WRI 439	劇情片 5：撰寫第二個腳本
WRI 469	劇情片 6：重寫第二個腳本
WRI 495	提案 2

## 普通教育要求

### 書面溝通

擇一：

- LA 107 多元語言藝術家寫作
- LA 108 藝術家寫作

擇一：

- LA 110 英語寫作：故事敘述
- LA 133 短文寫作

擇一：

- LA 202 英語寫作：創造性說服與論證
- LA 280 觀點新聞學

### 就業溝通與實踐課程

- LA 291 設計職業

### 歷史認知

擇一：

- LA 171 西方文明
- LA 270 美國史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 359 都市社會學

### 藝術史認知

- LA 120 15 世紀及之前藝術史
- LA 121 19 世紀及之前藝術史

擇二：

- LA/LAN 117 景觀建築設計概觀
- LA/IND 118 工業設計史
- LA 127 世界藝術專題
- LA 128 人體藝術紋身與人體裝飾史
- LA 129 汽車設計史
- LA/GAM 131 遊戲製作史
- LA 132/ANM 102 動畫史
- LA 134/ANM 104 視覺特效與電腦動畫的歷史與技術
- LA/VIS 137 視覺設計史
- LA/LAN 177 前工業社會城市開放空間
- LA 182 電影類型
- LA/ILL 195 漫畫史：美國漫畫
- LA/ILL 197 漫畫史：國際與另類漫畫
- LA/ARH 219 建築史：從古代到哥德時代
- LA 220 美國藝術史
- LA 221 文化環境中的加州藝術
- LA 222 二十世紀藝術
- LA 224 女性、藝術與社會
- LA 226/IAD 230 傳統室內建築研究
- LA 229/IAD 231 現代室內建築研究
- LA 236/IAD 232 灣區建築研究
- LA 242/GR 242 平面設計史
- LA 243/ILL 310 美國插圖史
- LA/FSH 244 時尚史
- LA/JEM 245 珠寶及金屬工藝史
- LA/FSH 246 紡織品史
- LA 247 製版史與技法
- LA/FASCU 248 美術雕塑歷史及理論
- LA 249 文藝復興的藝術和知識史
- LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築
- LA 276 英國研討班
- LA/LAN 277 後工業社會城市開放空間
- LA 278 法國研討班
- LA 279 義大利研討班
- LA 281/MPT 255 電影史 1：1940 年之前
- LA 282/MPT 256 電影史 2：1940-1974 年
- LA 283 黑色電影研究
- LA 284 恐怖電影的演變
- LA 319 建築史：現代性
- LA 327 古典世界藝術

- LA 333 中世紀藝術
- LA 361 現代世界藝術家
- LA 382 電影史 3：現代電影
- LA 383 世界電影
- LA 384 被低估的電影
- LA 385 希區考克詳解
- LA 386 探索科幻電影
- LA 387 女性電影導演
- LA 388 亞洲電影研究
- LA 408 數位技術前的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂
- LA 420 義大利文藝復興藝術
- LA 421 北方文藝復興藝術
- LA 422 義大利巴洛克藝術
- LA 423 荷蘭藝術的黃金時期
- LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索
- LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術
- LA 464 達達主義與超現實主義研究
- PH 101 照片歷史與概念

### 數量能力

擇一：

- LA 124 藝術家物理學
- LA 146 汽車拆解
- LA 200 電腦程式設計概論
- LA 233 健康、營養及生理學流行主題
- LA 254 人本設計
- LA 255 大學數學
- LA 271 大學代數幾何
- LA 286 離散數學
- LA 288 向量、矩陣與變換
- LA 293 微積分學前課
- LA 296 應用物理

### 文化思維與影響

擇一：

- LA 127 世界藝術專題
- LA 221 文化環境中的加州藝術
- LA 238 世界文學
- LA 292 建築規劃與文化
- LA 343 宗教比較
- LA 368 體驗文化：當代藝術家的人類學
- LA 462 神話和符號的力量

## 為電影電視及數位媒體寫作 藝術碩士 [MFA]

### MFA 學分要求

專業課程	60 個學分
總計	60 個學分

### 電影電視及數位媒體編劇學位要求

- 成功完成畢業評審
- GPA 累計最低 2.0
- 所有 60 個必修學分的最低分數為 C

### MFA 為電影電視及數位媒體寫作專業必修課程

MPT 619	撰寫短片
WRI 622	劇本創作：改編
WRI 625	掌握對白
WRI 628	為電影類型寫作
WRI 630	電視喜劇片 1：半小時腳本
或 WRI 640	電視劇情片 1：一小時腳本
WRI 632	網路喜劇片 1：編劇組
或 WRI 642	網路劇情片 1：編劇組
WRI 635	電視喜劇片 2：原創試播連續劇
或 WRI 645	電視劇情片 2：原創試播連續劇
WRI 637	網路喜劇片 2：製作編劇 1
或 WRI 647	網路劇情片 2：製作編劇 1
或 MPT 619	撰寫短片
WRI 660	劇情片 1：構思到梗概
WRI 665	劇情片 2 – 進入腳本階段
WRI 670	劇情片 3：完成第一稿
WRI 680	提案的藝術
WRI 730	電視喜劇片 3：第二個半小時
或 WRI 740	電視劇情片 3：第二個一小時
WRI 732	網路喜劇片 3：編劇組 2
或 WRI 742	網路劇情片 3：編劇組 2
WRI 735	電視喜劇片 4：簡報用待售劇本
或 WRI 745	電視劇情片 4：簡報用待售劇本
WRI 760	劇情片 4：重寫與潤色
WRI 765	劇情片 5：高級編劇
WRI 770	劇情片 6：高級重寫
WRI 780	商務事項
	+1 門專業課程



## 大學部課程

### WRI 144 想像力

本課程重點開發作者的想像力，並且提升到新高度。學生創作原創人物，並且置於想像的情境、衝突與場景中。課堂活動包括閱讀學生作品，分組討論、探究每個情景是否有更多創意的可能性。

### WRI 166 創作短片腳本

本課程重點探討引人入勝的短片創意，並將創意訴諸筆端。學生將撰寫一個 2 到 15 分鐘的腳本，並附一個日誌和節拍表。教學將涵蓋格式化腳本的行業標準。

### WRI 233 為製作撰寫短片

在本課程中，學生將撰寫兩個 8 到 12 分鐘的腳本。將側重扣人心弦的情節和波折、緊湊的結構及引人入勝的人物。學生還將學習如何精簡而專業地為故事作提案。

### WRI 239 劇情片 1：故事發展

學生將學習劇情片寫作的基礎知識。學生將學習如何構思與觀眾心意相連的創意，並利用「英雄之旅」發展這些創意，運用便條卡片系統對故事進行視覺呈現，並為原創劇情片撰寫大綱。

### WRI 244 對白 1

學生將學習撰寫有效對白的要素。課程側重對白和潛臺詞，利用對白推進衝突，加劇緊張，對敘述進行戲劇化處理，並創作精心設計的人物。學生將寫作和重寫原創腳本，對同學讀腳本，並接受建設性回饋意見。

### WRI 250 電視劇情片 1：待售劇本 1

學生為正在播出的一小時連續劇撰寫一個待售劇本。課程將側重於以電視劇的特定格式進行寫作。課上將對大家讀劇本並接受批評，學生在整個寫作過程中交換建設性意見。也將對製作好的劇本和成功播出的劇集進行討論。

### WRI 266 短片重寫

在 MPT 233 短片 3：為製作而寫作短片課中，學生所寫的兩個 8 到 12 分鐘腳本將在本課中重寫並潤色。重點是完成兩部適合製作的精緻短片腳本。

### WRI 269 劇情片 2：撰寫第一幕

對於在 MPT 239 劇情片 1：故事發展課中創作的梗概，學生將進行拓展，撰寫分步大綱，並撰寫電影劇本的第一幕。將強調創作強烈的興趣點，進一步深化人物、情節、次要情節，以及撰寫有效對白。

### WRI 277 網路劇情片 1：跟組寫作 1

學生將作為編劇組的成員，與原創網路劇情片編劇組合作，以便獲得第一手經驗。跟組編劇將創作人物、分解情節以及向部門領導進行劇本提案。學生將編寫播出時間在 10 分鐘以內的網路劇集。

### WRI 280 電視喜劇片 1：待售劇本 1

在本課程中，學生將為正在播出的電視劇編寫腳本。學生閱讀腳本、觀看劇集和研究劇中人物、故事、衝突與氛圍。學生的腳本將向大家讀出，同學將有機會提出回饋意見，並對劇集及人物產生新的認識。

### WRI 288 網路喜劇片 1：跟組寫作 1

學生將作為編劇組的成員，與原創網路喜劇片編劇組合作，從而獲得第一手經驗。跟組編劇將創作人物、分解情節以及向部門領導給劇本作提案。學生將編寫播出時間在 10 分鐘以內的網路劇集。

### WRI 295 提案 1

學生將學習瀟灑自信地為故事作提案。學生將練習為著名影片作提案，學習如何濃縮關鍵創意，吸引住潛在買家。學生將：彩排、表演級別的精神力、表現自信和保持專業風度。

### WRI 297 為電影類型寫作

本課程對好萊塢最受歡迎的類型進行實際詳盡分析，並對適用論點進行深入探討。將對這些具體規則進行剖析，以使學生掌握如何塑造自己的能力，創作有商業利潤的材料。

### WRI 320 電視喜劇片 2：待售劇本 2

學生將為原創半小時喜劇連續劇撰寫試播腳本。學生將想出場景，創作人物，設定衝突，建立關係，並撰寫節拍表和梗概。學生還將撰寫連續劇展示介紹，包括概述、人物簡歷和其他劇集的創意。

### WRI 322 網路喜劇片 2：製作 1：

網路喜劇片 1 中的編劇組與劇集一同進入製作階段。學生在同桌讀出腳本時記筆記，並在每集的製作過程中對腳本進行修改。展現最佳寫作和領導能力的學生將受邀擔任跟組寫作 2 中的製片人（僅在片場提供。）

### WRI 323 改編

本課程將講授使用外部資料的技法。學生將學會從文學作品或非虛構資源中找出可用的故事元素。課程將涵蓋取得版權、構建戲劇性結構和拓展與變換故事元素。

### WRI 325 從其他媒體編譯故事

在本課程中，學生將學習作者和製片人如何將故事演繹到新景況中，為電影娛樂行業發掘廣泛資源。學生將分析如何為影視成功改編故事創意，重點是從其他文化媒體以及現實生活中成功演繹故事所需的創意與技術問題。

### WRI 339 劇情片 3：撰寫第二幕和第三幕

學生將完成劇情片 2 課程中開始的第一稿。課程側重於角色演進、次要情節、曲折和令人滿意的結局。學生將進行團隊合作，在腳本完成過程中提出意見。

### WRI 344 對白 2

學生將運用其他工具和關鍵心理動機，提高對白技巧。學習內容包括為異性、三角戀情、對白音樂、有效配音撰稿，以及為原創對比現有人物而撰寫。學生作品將對大家讀出，並接受建設性批評。

### WRI 350 電視劇情片 2：待售劇本 2

學生將為一部原創的一小時連續劇撰寫兩稿待售試播劇本。主題包括創作背景、故事和人物發展，確定調子和系列主題，設定節奏與風格，並為未來多集埋下伏筆。

### WRI 355 網路劇情片 2：製作 1：

網路劇情片 1 課中的編劇組將在製作期間參與劇集工作。學生將在同桌讀劇本時記筆記，在排練後進行修改，並聽取網路意見。展現最佳寫作和領導能力的學生將受邀擔任下一編劇組的製片人（僅在片場提供。）

### WRI 369 劇情片 4：劇情片重寫

學生將重寫並潤色完成的第一稿，並交付適合上市的專業水準腳本。學生還將學習如何以符合行業期望的專業方式推介自己的故事。

### WRI 370 電視劇情片 3：待售劇本 3

學生將為正在播出的一小時連續劇撰寫一個待售劇本。目標是撰寫一份足以在尋找製作機會時作為寫作樣本的劇本。學生將在整個寫作過程中交換意見，並討論已製作的劇本和成功播出的劇集。

### WRI 377 網路劇情片 3：跟組寫作 2

學生將作為編劇組成員創作或繼續創作一部原創網路連續劇。展現最佳寫作和領導能力的學生將有資格擔任網路喜劇片 2 中的製片人。責任包括管理編劇組，協助拆分故事，為成員分派腳本，以及在劇本進入製片階段之前作最後執筆。

### WRI 380 電視喜劇片 3：待售劇本 3

學生為正在播出的半小時喜劇連續劇撰寫一個待售劇本。目標是撰寫一份足以在尋找製作機會時作為寫作樣本的劇本。學生在整個撰寫過程中交換意見，並討論製作完成的劇本和成功播出的劇集。

### WRI 388 網路喜劇片 3：跟組寫作 2

學生作為編劇組成員創作或繼續創作一部原創網路連續劇。展現最佳寫作和領導能力將有資格擔任網路喜劇片 2 中的製片人。責任包括管理編劇組，協助拆分故事，為成員分派腳本，以及在劇本進入製片階段之前作最後執筆。

### WRI 420 電視喜劇片 4：待售劇本 4

學生將加強在待售劇本 3 課程中獲得的經驗，為另一部半小時喜劇連續劇撰寫待售劇本。完成本課程後，學生將有兩部從現有劇集中撰寫的樣本，可由文稿經紀人或管理人在尋求製作機會時使用。學生在整個撰寫過程中交換意見，並討論製作完成的劇本和成功播出的劇集。

### WRI 422 網路喜劇片 4：製作 2：

網路喜劇片 3 中的編劇組將在製作期間參與劇集工作。在編劇組表現出最強領導能力的製片人將被任命為劇集負責人，參與選角決策、管理腳本修改、後期製作並將網路劇集交付到網路（僅在片場提供。）

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### WRI 439 劇情片 5：撰寫第二個腳本

學生將在創作、撰寫第二部劇情片長度劇本的第一稿過程中，進一步磨練自己的技能。課程將縮短上一編劇課程的寫作時間，使學生具備在受聘撰寫腳本時達到行業預期、有履行合約義務的能力。

### WRI 450 電視劇情片 4：待售劇本 4

學生將加強在待售腳本 3 課程中獲得的經驗，為另一部一小時連續劇撰寫待售劇本。完成本課程後，學生將有兩部從現有劇集中撰寫的樣本，可由文稿經紀人或管理人在尋求製作機會時使用。學生在整個撰寫過程中交換意見，並討論製作完成的劇本和成功播出的劇集。

### WRI 455 網路劇情片 4：製作 2：

網路劇情片 3 中的編劇組將在製作期間參與劇集工作。在編劇組表現出最強領導能力的製片人將被任命為劇集負責人，參與選角決策、管理腳本修改、後期製作並將網路劇集交付到網路（僅在片場提供。）

### WRI 469 劇情片 6：重寫第二個腳本

本高級課程要求學生在交付第二個劇本時表現出更高水準的效率與品質。學生將重寫、潤色在高級編劇課程中創作的腳本，目的是售出腳本及確保有經紀人進行代理。

### WRI 479 電視劇情片：試播製作

本課程僅邀請已撰寫了一部專業水準的待售試播劇本的受邀學生參加。編劇參與選角、同桌讀出劇本、排練、聽取網路意見和在製作過程中進行修改。作者還將參與後期製作，將交付試播劇本終稿。

### WRI 489 電視喜劇片：試播製作

本課程僅邀請已撰寫了一部專業水準的待售試播劇本的受邀學生參加。編劇參與選角、同桌讀出劇本、排練、聽取網路意見和在製作過程中進行修改。作者還將參與後期製作，將交付試播劇本終稿。

### WRI 490 作品集改善

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

### WRI 495 如何吸引經紀人

學生學習如何透過瞭解文稿經紀人對編劇的要求來有效地進入編劇行業。導師將就「如何」識別成熟的藝術與管理娛樂行業合作者圈子，以及如何提高圈內知名度提供每一步指導。

### WRI 498 合作專案

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

### WRI 499 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

## 研究所課程

### WRI 615 想像場景的寫作

本課程運用自由方式，探索編劇的想像力。要求學生創造引人入勝的角色，把角色置於扣人心弦的情境中，在不同的場景中引發戲劇性衝突。學生作品將對大家讀出，然後接受回饋，以為作者提供富於想像力的新選項。

### WRI 622 編劇：改編

學生將學習如何處理源自小說、戲劇或非虛構作品中的素材，學會如何從這些資源中識別可用的故事元素。學生還將探索取得版權、創作戲劇性結構的過程，並學習加強或更改故事元素。

### WRI 625 掌握對白

本課程提供全面方法，透過對人物的深入分析而撰寫有力、犀利、有效的對白。學生將探究對白與潛臺詞之間的關係，學習如何運用對白加劇衝突，加強緊張，並側重個性特質之間的差異，精心製作人物形象。

### WRI 628 電影類型寫作

本課程對好萊塢最受歡迎的類型進行實際詳盡的分析，並對適用論點進行深入探討。將對這些具體規則進行剖析，以使學生掌握如何塑造自己的能力，創作有商業利潤的材料。

### WRI 630 電視喜劇片 1：半小時腳本

每個學生都將為目前正在電視播放的同一部半小時喜劇連續劇撰寫一個腳本。學生閱讀腳本，觀看之前播出的劇集，以便對該劇的調子、人物態度、故事和衝突進行深入分析。在整個寫作過程中，學生的腳本將對大家讀出，並在課堂上提出回饋意見。

### WRI 632 網路喜劇片 1：編劇組

在高度合作氛圍中，學生將擔任一部原創網路喜劇片的編劇組成員。編劇將創作一系列精心編排的人物、分解情節以及向部門領導進行劇本提案。學生將編寫播出時間在 10 分鐘以內的網路劇集。

### WRI 635 電視喜劇片 2：原創試播連續劇

學生將為原創半小時喜劇連續劇撰寫試播腳本。學生將想出場景，創作人物，設定衝突，建立關係，並撰寫節拍表和梗概。學生還將撰寫連續劇展示介紹，包括概述、人物簡歷和其他劇集的創意。

### WRI 637 網路喜劇片 2：製作編劇 1

編劇組 1 的成員將進入連續劇製作階段。編劇成員將在同桌讀出腳本時記筆記，在排練後進行修改，並處理全系筆記。展現最佳寫作和領導能力的學生將受邀擔任下一編劇組的製片人（僅在片場提供。）

### WRI 640 電視劇情片 1：一小時腳本

每個學生都將為正在電視播放的同一部電視連續劇撰寫一個腳本。學生將分析該劇的調子、人物態度和衝突以及腳本格式。在整個寫作過程中，學生將對大家讀出待售劇本，並提出建設性意見。

### WRI 642 網路劇情片 1：編劇組

在高度合作氛圍中，學生將擔任一部原創網路連續劇的編劇組成員。編劇將創作一系列精心編排的人物、分解情節以及向部門領導進行劇本提案。學生將編寫播出時間在 10 分鐘以內的網路劇集。

### WRI 645 電視劇情片 2：原創試播連續劇

學生將為一部原創的一小時連續劇撰寫一個待售試播劇本。寫作過程將帶學生從初稿直到終稿。

### WRI 647 網路劇情片 2：製作編劇 1

編劇組 1 的成員將進入連續劇製作階段。編劇成員將在同桌讀出腳本時記筆記，在排練後進行修改，並處理全系筆記。展現最佳寫作和領導能力的學生將受邀擔任下一編劇組的製片人（僅在片場提供。）

### WRI 660 劇情片 1：構思到梗概

本課程將涵蓋適用於劇情片故事開發過程的基本原則。學生將學習產生扣人心弦的創意的的方法，分析結構與人物，撰寫劇情片梗概。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

**WRI 665 劇情片 2：進入腳本階段**

學生拓展他們在 WRI 660 劇情片 1 課中創作的梗概，撰寫分步大綱，並撰寫劇本的第一幕。將強調創作強烈的興趣點，進一步深化人物、情節、次要情節，以及撰寫有效對白。

**WRI 670 劇情片 3：完成第一稿**

學生將完成劇情片 2 中開始的劇本的第一初稿。內容將涵蓋角色演進、次要情節、伏線與結果、曲折和令人滿意的結局。學生將進行團隊合作，在腳本完成過程中提出意見。

**WRI 680 提案的藝術**

本課程涵蓋成功提案的整個流程。學生對潛在買家進行研究，瞭解如何將創意濃縮到引人入勝的簡報中。學生進行排練，幫助建立演出級的精力、信心和專業素質，使學生具備與業界高管進行會議提案的能力。

**WRI 695 合作專案**

符合既定標準且被系裡選出的學生，將與其他專業的學生一起從事跨領域的合作專案。

**WRI 699 專題討論**

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用。

**WRI 730 電視喜劇片 3：第二個半小時**

學生將選擇為正在播出的半小時喜劇連續劇撰寫一個待售劇本或撰寫第二個原創待售試播劇本。課程將側重撰寫達到行業標準的劇本，可用於向文稿和管理人簡報的寫作樣本。

**WRI 732 網路喜劇片 3：編劇組 2**

編劇組成員將從事前一部網路連續劇的第二季或新連續劇第一季的創作。在連續劇創作和製作過程中展現最佳寫作和領導能力的學生將有資格擔任製片人。

**WRI 735 電視喜劇片 4：簡報用待售劇本**

學生為第二部正在播出的半小時喜劇連續劇撰寫一個待售劇本。學生的策略是擁有出自兩個不同劇集的兩個劇本樣本，可在經紀人或管理人要求出示第二部編劇樣本時提供。課程側重於活躍的課堂討論和提出有創意與洞見的意見。

**WRI 737 網路喜劇片 4：製作編劇 2**

編劇組 2 中的學生將與劇集一同進入製作階段。編劇組表現出最強領導能力的製片人將被任命為節目負責人，參與選角決策，管理腳本修改，在後期製作中提出意見，並將網路劇集交付給部門領導（僅在片場提供。）

**WRI 740 電視劇情片 3：第二個一小時**

學生將選擇為正在播出的半小時連續劇撰寫待售劇本或撰寫第二部原創待售試播劇本。課程將側重撰寫達到行業標準的劇本，可用於向文稿和管理人簡報的寫作樣本。

**WRI 742 網路劇情片 3：編劇組 2**

編劇組成員將從事前一部網路連續劇的第二季或新連續劇第一季的創作。在連續劇創作和製作過程中展現最佳寫作和領導能力的學生將有資格擔任製片人。

**WRI 745 電視劇情片 4：表述用待售劇本**

學生為正在第二部播出的一小時連續劇撰寫一個待售劇本。學生的策略是擁有出自兩個不同劇集的兩個劇本樣本，可在經紀人或管理人要求出示第二部編劇樣本時提供。課程側重於活躍的課堂討論和提出有創意與洞見的意見。

**WRI 747 網路劇情片 4：製作編劇 2**

編劇組 2 中的學生將與劇集一同進入製作階段。編劇組表現出最強領導能力的製片人將被任命為節目操作人，參與選角決策，管理腳本修改，在後期製作中提出意見，並將網路劇集交付給部門領導（僅在片場提供。）

**WRI 760 劇情片 4：重寫與潤色**

學生將重寫並潤色劇情片 3 課中的劇集，完成適合上市的專業水準腳本。重點是結構變化、人物深度和對白品質。學生還將以符合行業期望的專業方式推介自己的故事。

**WRI 765 劇情片 5：高級編劇**

學生將在創作、撰寫第二部劇情片長度劇本的第一稿過程中，進一步磨練自己的技能。課程將縮短上一編劇課程的寫作時間，以使學生具備在受聘撰寫腳本時達到行業預期、有履行合約義務的能力。

**WRI 770 劇情片 6：高級重寫**

本高級課程要求學生在交付第二個劇本時表現出更高水準的效率與品質。學生將重寫、潤色在劇情片 5 中創作的腳本，目的是售出腳本及確保有經紀人進行代理。學生還將學習如何撰寫問詢函。

**WRI 780 商務事項**

本課程將為志向高遠的編劇們介紹娛樂業的商務環節。學生將學習與經紀人、管理人和製片人展開有效、策略性合作方面的技能。重點是在與製片公司和業界高管會晤前做足功課。

**WRI 800 指導研究**

指導研究重點主要是幫助藝術碩士學位候選人完成畢業論文。學生的畢業論文通過中期評審委員會批准後，學生將與導師進行一對一的合作，培養成功完成畢業論文所需的具體概念和技術能力。

**WRI 900 實習**

學生將在實習公司的指導下實習，並在專業環境中獲得實際的經驗。學生必須向系主任和研究所提出實習公司的工作說明並獲得核准。

**WRI 990 作品集改善**

學生將加強系主任所指示的技巧。將特別強調過程、技巧與執行的專業標準。結果將依據主題而定，必須經過系主任核准。課程費用與修課資格會依據主題而定。

# 支持課程



基礎課程  
藝術專業英語  
通識課程  
研究生通識課程



## 基礎課程

許多學生在修讀我們的專業之前只有很少甚至沒有任何素描、色彩或設計經驗。我們的課程將為初級藝術人員提供必要的工具，幫他們在各自專業取得進步，並在將來所選行業獲得成功。

在任何創意領域求職都需要對視覺溝通的原理有透徹理解。我們有經驗豐富的支援環境和專業師資，基礎課程計畫提供藝術和設計的基本知識，採用嚴格、一貫且實際的方法。此外，本系還培養專業精神和行業期望的意識，使學生能夠滿足各自專業的標準。

要想推進創意方面的學習，在所選的領域成功有回報，這些都是不可缺少的基石和培訓。

## 大學部課程

### FND 110 形狀分析

對古典素描原理的深入學習對繪畫達到高度真實至關重要。在本課程中，學生將使用五調系統來分析光線，並使用炭筆將形狀/投影邊緣的區別應用到模特兒形體。素描將包括透視、構圖以及明暗模式概念。

### FND 112 人體素描

這是一門介紹性課程，旨在探討準確畫出人體的基本原理。學生將直接從裸體模特兒著手來瞭解人物姿態、比例、節奏、平衡、結構以及肌肉組織。

### FND 113 草圖表達

牢固掌握素描原理可以賦予藝術家和設計師以視覺表達概念和想法的能力。在這門課程中，學生將學習如何擴縮和透視來畫物體、人體及環境。利用基本的寫生技法，學生將透過構圖策略和可用於連續成像的拍攝角度來創作素描。

### FND 116 透視

介紹在藝術形象創作中使用的透視基本原理。學生將在速寫、完成的素描和分鏡腳本中應用透視原理，發展技能。學生將學習如何將人物整合到場景中並繪製光線、陰影及反射，進而創作出可信的環境。

### FND 122 色彩基本知識

本課程透過使用數位技術和傳統媒體來審視色彩和設計原理。學生將識別和利用各種調色板來探究色彩和諧及對比。主題包括色彩的構成、色彩稀釋、色彩心理學、前進色/後退色、同時對比、色彩比例、光溫度對色彩的影響以及設計原理。

### FND 125 色彩與設計

深入研究色彩與設計原理。學生將使用同色、補色以及同色分離互補等各種色彩來探索色彩和諧。其他主題包括靜色和色調、色彩心理學、前進色/後退色、同時對比、色彩比例、光溫度對色彩的影響、設計統一性以及視覺強調。此課程的用品估計費用為390美元或更高。

### FND 127 表現性水彩

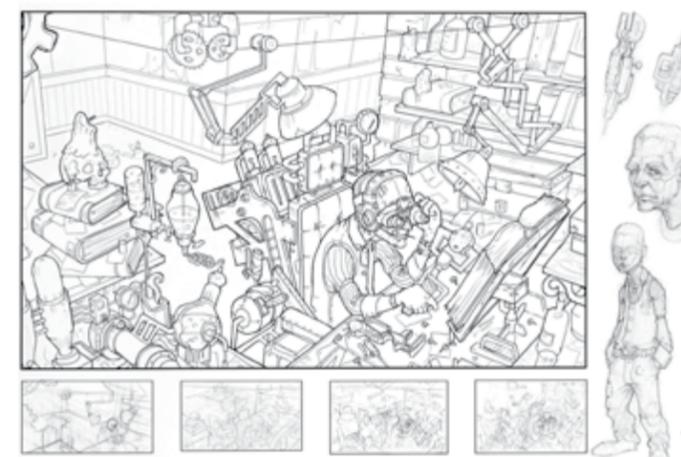
在本介紹性課程中，學生將練習水彩的基本技法和質地。他們將學習色彩的運用、構圖和批評，同時創作簡單的環境、拼貼、肖像和風景畫。

### FND 128 素描基本知識

在本介紹性課程中，學生將專注於基本的素描技巧。學生將學習如何將物體和環境分解為更簡單的形狀。本課程涵蓋在工作室和現場的速寫技法和基本透視。

### FND 131 人體模型製作

這門雕塑課程將介紹三維裸體人形的原理和概念。我們將在多個旨在增強對三維形體、體積和空間理解的專案中，探索人體比例、結構、幾何、平衡及解剖。



請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>



## 藝術專業英語

三藩市藝術大學是非母語學生學習藝術和設計的最佳選擇。我們將全力支持您的 EAP 課程並提供多種 EAP 支援。

我們將全力支持您的 EAP 課程並提供多種 EAP 支援。我們為各個層次的學生提供藝術專業的專門英語課程。無論你的英語技能是初級還是高級，我們都將為學生提供在藝術和設計課堂取得成功所需的 EAP 課程。

我們的 EAP 課程讓那些英語水準較低的學生在提高語言技能的同時註冊藝術和設計課程。EAP 支援透過校內課程和線上課程的方式提供。校內 EAP 課程的分級由 ESL 分級考試來確定。

我們的 EAP 支援計畫對校內課程和線上課程均提供課堂語言支援和免費個人輔導。在你參加了一門或多門 EAP 課程後，我們將繼續在課堂內外為你提供支援。EAP 支援教師會根據資質需求分配到各個班級。EAP 教師可能還會根據需要進行一些學習小組。

三藩市藝術大學堅定服務於國際學生。對那些希望在美國學習藝術和設計但是母語非英語的學生，我們的藝術專業英語計畫使三藩市藝術大學成為最佳選擇。我們提供的 EAP 服務包括 EAP 課程、可以為大學的任何藝術和設計課程安排個人 EAP 支持、EAP 寫作、口語和多媒體實驗室以及網路 EAP 支援。

## 大學部課程

### EAP A 藝術專業英語強化 A

三藩市藝術大學藝術專業英語 A (EAP A) 向藝術生介紹英語。本課程強調基本文法結構的掌握和應用，以及在聽、說、發音、讀和寫各基礎技能的發展。

### EAP B 藝術專業英語強化 B

本課程的重點是基本文法結構的掌握和應用，以及在聽、說、發音、讀和寫各基礎技能的發展。EAP B 的教師將致力幫助新入學的国际學生學片語言和所需策略，使他們在三藩市藝術大學和灣區茁壯成長。

### EAP 1 藝術專業英語強化 1

本課程旨在幫助大學部的高級 ESL 學生能夠更有效、更準確地掌握英語的聽說讀寫。學生將學習參與瞭解學院和美國的文化，並理解一些簡短的對話、講座和閱讀。學生需要完成基本的課程寫作作業、參加對話和小組討論、完成有關課堂主題、美國文化以及原創藝術專案的課堂簡報。

### EAP 2 藝術專業英語 2

本課程提供與藝術和設計領域相關的聽說讀寫、文法、發音以及跨文化溝通能力的中級 ESL 教學。涉及的活動和材料旨在提高對基礎藝術課程的理解和參與。註冊 EAP 002 的學生必須註冊 EAP 指定的藝術課程。

### EAP 3 藝術專業英語 3

這是一門高程度的中級 ESL 課程，將進行更深入的探討，強調與藝術家和設計師相關的描述性短文寫作、藝術術語以及語言技能。註冊 EAP 003 的學生應註冊 EAP 指定的藝術課程。

### EAP 3W 藝術專業英語 3 寫作

在這門課程中，學生將進一步加強有效的閱讀策略，並透過閱讀和分析小說和非小說來增加詞彙。各種交互活動可幫助學生發展中級文法技能。註冊 EAP 003W 的學生應註冊 EAP 指定的藝術課程。

### EAP 4 藝術專業英語 4

在本課程中，學生將有機會在學習各種藝術和設計學科的同時提高所有語言技能。分析性寫作是重點。註冊 EAP 004 的學生應註冊 EAP 指定的藝術課程。

### EAP 4ARH 藝術專業英語： 建築、室內建築、景觀設計 4 級

在本課程中，學生將有機會在學習有關建築、室內建築和景觀建築領域的內容同時提高所有語言技能。分析性寫作是重點。註冊 EAP 004 的學生應註冊 EAP 指定的藝術課程。

### EAP 490 專門學習

獨立學習是一個老師與一到三個學生之間的進階教學。它涵蓋針對具體學生的過程、專案、技巧、概念和風格。結果對於將是獨一無二的。必須經系主任核准。課程費用和資格要求可能會因主題的不同而異。

## 研究所課程

### EAP 600A 藝術專業英語強化

本課程強調基本文法結構以及基礎溝通技能的掌握和應用。學生將運用這些技能來制定語言策略，幫助在 AAU 及日常生活的社區中取得成功。此外，學生還將學習攝影的基本藝術技能以及使用最新媒體軟體建立圖形佈局的方法。

### EAP 601 藝術專業英語密集 1

本課程旨在幫助高年級本科 ESL 學生在三藩市藝術大學瞭解美國課堂文化和學生生活時，能夠更有效、更準確地掌握基礎英語的聽說讀寫。學生透過關於藝術的基本視覺元素和原理的簡報來提高公開演講的技能和藝術詞彙。學生還將學習如何使用最新的媒體軟體建立英語視訊簡報。

### EAP 602 藝術專業英語：2 級

這門大師課程提供與藝術和設計領域相關的聽說讀寫、文法、發音以及跨文化溝通能力方面的中級 ESL 教學。涉及的活動和材料旨在提高對基礎藝術課程的理解和參與。註冊 EAP 602 的學生必須註冊 EAP 指定的藝術課程。

### EAP 603 藝術專業英語：3 級

這門中級 ESL 課程側重提高聽力和閱讀理解能力、口語和寫作技能、文法和詞彙等。學生將運用語言學習策略協助語言方面的發展。註冊 EAP 603 的學生應註冊 EAP 指定的藝術課程。

### EAP 603W 藝術專業英語：3 級寫作

本課程為英語書寫能力低於口語和聽力能力的學生提供寫作和閱讀的基礎。寫作活動將提高學生書面英語的流暢性和準確性。將會利用提高閱讀理解能力和效率的策略。文法活動將針對口語英語學習者常見的錯誤。註冊 EAP 603W 的學生應註冊 EAP 指定的藝術課程。

### EAP 604 藝術專業英語：4 級

在這門英語作為第二語言的研究生高級課程中，學生將為藝術和設計課程及中期評審過程提高聽力和口語能力。在 EAP 604 聽 / 說課程中，學生將改進口語和聽力語言技能領域。學生將改進口語和聽力語言技能領域，並增加通用詞彙，以利交流藝術和設計相關領域的概念。註冊 EAP 604 的學生必須針對特定專業註冊 EAP 604B 以及 EAP 指定的藝術課程。

### EAP 604B 藝術專業英語：4 級 - 寫作和閱讀

在這門英語作為第二語言的研究生高級課程中，學生將為特定專業的課程及中期評審過程提高聽力和口語能力。學生將提高書面交流能力，增加與專業相關的詞彙。註冊 EAP 604B 的學生應註冊 EAP 604 和 EAP 指定的藝術課程。

### EAP 605S 藝術專業英語：5 級口語

這門大師課程透過多種方法和材料為國際學生提供密集的口語技能練習，進而提高藝術和學業成績。對那些在 EAP 604 中沒有足夠聽力和口語能力的學生，本課程是必修課。

### EAP 605W 藝術專業英語：5 級寫作

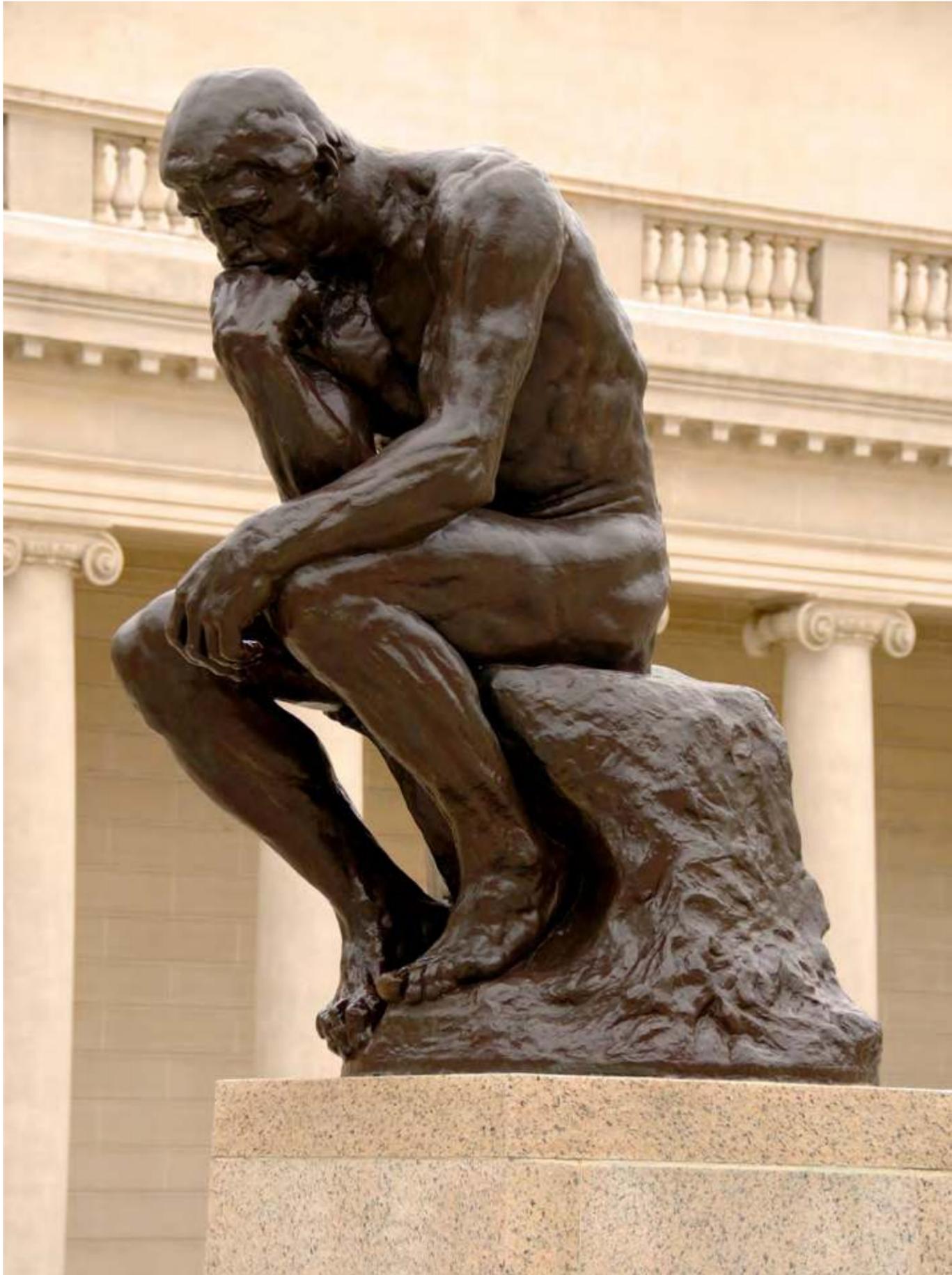
這門英語作為第二語言的研究生高級課程將繼續幫助學生提高語言技能。重點是針對可能成為國際學生溝通障礙的閱讀和寫作問題。在討論各種藝術和設計主題時，學生將提高詞彙以及閱讀和寫作技能。對那些在 EAP 604 中沒有足夠的閱讀和寫作能力的學生，本課程是必修課。

### EAP 690 專門授課

獨立學習是一個老師與一到三個學生之間的高級程度教學。它涵蓋針對具體學生的過程、專案、技巧、概念和風格。結果對個人將是獨一無二的。必須經系主任核准。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>



## 通識課程

所有成功的藝術和設計專業人士都有廣博的知識，而這都得益於通識課程計畫的滋養。我們的課程會教授學生如何思考，並會給予一些重要的事來做思考。藝術即是溝通，我們會確保學生具有有意義的話來表達。

我們通識課程的核心是綜合性藝術史和英語課程。三藩市藝術大學頌揚過去的藝術傳統，鼓勵新興藝術家置身於這個文化延續之中。藝術史系列使大師作品及其創作者栩栩如生，在視覺和批判性方面吸引學生投入。藝術家都深諳視覺溝通，也必須能夠書面和口頭交流其想法。

三藩市藝術大學致力培養全面的藝術家，而通識課程計畫就是這一過程不可或缺的部分。

每個藝術家，不論採用何種媒介，都是一個說書人。因此，三藩市藝術大學獨特的英語系列課程不僅側重寫作的基本知識，而且關注敘事元素。除了這些核心系列課程，學生還可以從人文、社會科學、自然科學以及職業研究等廣泛的主題中進行選擇。

## 大學部課程

### LA 103 英語基本知識

參加本課程的國內和國際學生將學習一些預備技能，為後續通識課程的閱讀和寫作要求做好準備。學生將閱讀和分析一些短文來學習啟發自己在三段修辭法的提高：描寫、敘事和說服。

### LA 106 藝術家口語和聽力

本課程透過多種方法和材料為學生提供密集的口語技能練習，進而提高藝術和學業成績。本課程針對需要提高口語、聽力和發音技能的學生。

### LA 107 藝術生多語種寫作

這門介紹性的寫作課程為多語言學生提供基礎寫作技能，幫助他們在課程和專業上取得成功。寫作作業可幫助學生將藝術性格和藝術分析傳達給特定觀眾。重點是寫作過程、修改和校對。該課程還會介紹句子層面的文法以及研究基本知識。

### LA 108 藝術家寫作

本介紹性寫作課程為學生提供基礎寫作技能，幫助他們在課程和專業上取得成功。短文作業旨在幫助學生透過熟練、專業的寫作來表達自己的藝術個性、過程以及見識。重點是文法、風格、修改和研究基本知識。

### LA 110 英語寫作：故事敘述

這是一門創意性的寫作課程，旨在教授學生故事敘述的元素，包括對話、觀點、性格發展、情節、背景以及敘事風格的變化等。

### LA 113 短片故事講述原則

本課程闡述短片的基本故事講述原則。重點是成就一部優秀短片的要素。學生將分析電影，撰寫影評，練習基本的故事講述技巧，然後在接下來的課程中進入編劇階段。

### LA 115 自然世界 1：基本層

本課程提供一個深入瞭解自然景觀的機會。透過研究當地場址，學生將學習識別和分析土壤類型、地質形態、流域和其他地形特徵以及它們如何影響設計決策。將介紹總圖製作和記錄此資訊的策略。

### LA 117 景觀建築概觀

本課程提供行業概覽，並強調 21 世紀景觀設計師的責任和挑戰。學生將學習景觀建築的歷史和景觀設計師在塑造人類空間中的作用。將討論對環境產生正面變化的影響。

### LA 118 工業設計史

本課程從早期的機械化和工業革命開始，然後是各個歷史時期對社會的影響以及對當代設計的影響。特別強調 30 年代和 40 年代作為與工業設計誕生相關聯的輝煌歲月。

### LA 119 織品和纖維技術

將向學生介紹紡織品的基本特性，以及其與性能和最終用途之間的關聯。課程包括對紡織品樣本親自進行分析。

### LA 120 15 世紀及之前的藝術史

本課程探究西方文明各主要時期的藝術風格，從史前時期至哥德後期和文藝復興早期。將向學生介紹各種媒介的藝術語言，同時探究藝術的目的。在線上學習本課程的學生可能需要在授權考試機構進行一次監考測驗。需要殘障人士考試輔助設施的學生應聯繫課堂服務部。

### LA 121 至十九世紀末藝術史

本課程審視從文藝復興鼎盛期到十九世紀西方文明主要時期的藝術風格。將向學生介紹各種媒介的藝術語言，同時探究藝術的目的。在線上學習本課程的學生可能需要在授權考試機構進行一次監考測驗。需要殘障人士考試輔助設施的學生應聯繫課堂服務部。

### LA 123 設計理念：美學、邏輯和倫理

本課程將向學生介紹在我們設計問題中內含的哲學概念和敘述。課堂上將運用蘇格拉底的辯證系統方法批判和解決對立性。學生將以哲學辯護的立場比較和對照各種哲學。

### LA 124 藝術家物理學

本課程將向學生介紹在現實世界中發現的複雜運動的原理。主題包括運動、物質、聲音、光和熱，並特別強調物理在攝影、產品設計、建築、動畫和視覺效果中的作用。

### LA 125 創意過程

本課程將從科學及藝術家第一人稱的視角向學生介紹有關創造力和創作過程的各種觀點。透過專案和小組討論，學生將分析各自的創作過程、確定自己的創造專長以及提高創意解決問題的技能，以幫助認識自己的創造潛能。

### LA 126LA 藝術研討班：洛杉磯

本課程將為學生提供直接接觸表演和視覺藝術各流派的機會。學生將參加每兩週在洛杉磯舉行一次的校外教學，觀看演出並進行小組討論和書面分析。學習主題包括美術、古典和現代音樂、歌劇、電影和戲劇、文學、表演藝術和舞蹈。

### LA 126SF 藝術研討班：三藩市

本課程將為學生提供直接接觸表演和視覺藝術各流派的機會。學生將參加每兩週在三藩市舉行一次的校外教學，觀看演出並進行小組討論和書面分析。學習課題包括美術、古典和現代音樂、歌劇、電影和戲劇、文學、表演藝術和舞蹈。

### LA 127 世界藝術中的主題

本課程將探討非歐洲國家的藝術，強調藝術如何傳達產生該藝術的文化以及傳達的內容。跨文化方法將側重於以下地區的藝術：亞洲、非洲、波利尼西亞以及前哥倫布時期的美洲。

### LA 128 人體藝術：紋身與人體裝飾史

人體繪畫可能是最古老的藝術形式，直到今天仍然是一種個人、精神和文化表達的手段。本課程將對全球的傳統和當代形式、技法、風格、設計以及裝飾皮膚的文化含義作歷史性介紹。

### LA 129 汽車設計史

本課程向學生介紹在歷史和文化背景下汽車和車身設計的演變過程。學生將學習技術進步與安全要求變化之間的聯繫，以及它們在汽車設計中的影響。重點將介紹與裝配線演進相關的時代以及 30 和 40 年代的輝煌歲月。

### LA 131 遊戲製作史

這門課程涵蓋的遊戲從古老的棋盤遊戲到現代的遊戲機，對於遊戲給人的互動體驗賦予相關性和意義。將介紹遊戲設計和理論、非線性故事講述理論、電玩產業公司概覽、技術和術語等。

### LA 132 動畫史

本課程研究動畫在歷史景觀中的美學和技術演變。學生將確定並分析兔八哥等經典動畫角色及現代動畫故事片等背後的創意視覺大師、藝術家以及技術先鋒的作品。

### LA 133 短文寫作

這門寫作課程將探討簡潔作為一個創作選項。學生將逐步完成縮減的寫作過程，瞭解如何用少量的文字創作有力的故事、語態和風格培養。目標？簡單，清楚，簡潔。

### LA 134 視覺效果與電腦動畫的歷史與技術

本課程將分析特效技法的歷史，並將這種知識應用到當代視覺效果和動畫上。將從相機內建技法入手，主題涵蓋傳統定格動畫、運動控制、啞光繪畫、模型和微縮模型，及至現代電腦製作的視覺效果和動畫、合成及製作方法。

### LA 137 視覺發展史

本課程從視覺發展的起點開始，直到現代生產技法以及視覺開發設計師和藝術家。主題包括商業和獨立專案的成本、融資及行銷。本課程在結束時將討論未來的視覺發展。

### LA 140 音樂欣賞

本課程對作為一種藝術形式的古典音樂進行歷史性和批判性審視。特別關注特定作曲家的音樂以及瞭解古典音樂在文化和文明中的地位。

### LA 141 故事講述：從電話到跨媒體

探索故事講述對各種媒體技法的影響以及與本地和全球電子媒體機構、觀眾和活動的關係。學生將研究和分析影響未來多媒體傳播的跨媒體整合和運用（跨多個媒體講故事）。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### LA 142 電影音樂欣賞

本課程將概述從初期到今天電影配樂的發展。課堂上將示範一些從整個歷史中選出的示例。學生將瞭解電影配樂的重要性，以及如何支持故事的美學和故事講述元素。

### LA 146 汽車拆解

本課程介紹老式汽車中使用的各種元件。在本課程中，學生將識別常見的汽車元件以及作為系統一起運作的元件。本課程滿足數量能力的要求，其中包括以下主題：單位轉換（公制和英制）、溫度轉換（華氏和攝氏）以及計算體積。

### LA 151 第一年學業成功研討會

本課程提供策略和個人化的支持來幫助學生脫穎而出。學生將分享、制定和實施最佳實踐，例如時間管理、動機、專案規劃和溝通等。本研討會是第一年學生試讀期的必修課；建議那些努力爭取學業成功的學生參加。

### LA 157 吸引力之天才

本課程將探究在娛樂設計和製作中吸引觀眾的本質。學生將審視和評估在電影、電視、動畫和遊戲中吸引人和不吸引人特性的示例。課程的重點是瞭解學生在工作中可以達致更多吸引力的手段、方法和原則。

### LA 161 黃金分割 / 神聖幾何

本課程將研究構成宇宙結構的獨特幾何結構和比例。將探索藝術、數學、哲學和美學方面。學生從古典和當代的資源中探究象徵性和實用性理論以及這些神聖原則的應用。本課程開放給所有專業。

### LA 171 西方文明

本課程涵蓋從古代文明到文藝復興時期的西方文明史。將重點介紹古埃及、希臘和羅馬文明，以及伊斯蘭教和各個社會。

### LA 172 藝術家天文學

本課程將向學生介紹行星、恆星、星系的結構和演變，以及我們目前對宇宙學的瞭解。將涵蓋一些當代主題，例如黑洞、相對性、太陽系以外的行星等，另外還將介紹在其他行星上存在生命的可能性。

### LA 177 前工業社會城市開放空間

本課程全面審視從巨石陣到城市空間、花園和文藝復興公園的人對環境影響的歷史。透過系統地研究經典範例，學生將學習評估在各自歷史背景下的品質和相關性。

### LA 182 電影類型

本課程涵蓋各種電影類型，例如劇情片、喜劇片、西部片、科幻片、懸疑片和黑色電影等。看電影將作為家庭作業，每部電影的摘要都將在課堂上討論。學生將學習這些流派迥異的電影的獨特風格和一些以作品而備受歡迎的電影製作者。

### LA 190 歌劇史

此課程將概要介紹一些主要的歌劇作曲家以及在歌劇史的地位。每個學生都將學習如何聽歌劇。涵蓋的主題包括歌劇場景和服裝設計的歷史。

### LA 195 漫畫史：美國漫畫

漫畫通常被描述為一種獨特的美國藝術形式。本課程是對重要的美國連載漫畫、連環漫畫冊以及圖形小說的全面概觀。學生將分析漫畫家、插圖畫家和作者的風格、趨勢和題材，並探索社會條件與風格之間的關係。

### LA 197 漫畫史：國際與另類漫畫

超越超級英雄的領域，探索世界各地的漫畫和圖形小說。本課程將深入瞭解英國、西班牙、法國、俄羅斯等國的漫畫歷史，其中將包括 manga、manhwa 和動畫片等。並將分析地下和另類漫畫的風格和內容。

### LA 200 電腦程式設計簡介

本課程介紹電腦程式設計的基礎，重點介紹在新媒體中使用的數學和幾何應用。學生將發展建立互動性、運動、資料視覺化和圖形表示時所需的程式設計技能。主題包括變數類型、函數、座標、基本代數、比例和百分比、旋轉和縮放以及圖元幾何。

### LA 201 程式設計語言

本課程繼續學習以前的程式設計 / 腳本課程知識，用多種流行的程式設計語言編寫簡單程式，親手做這種作業來擴展學生的技能。主題包括 Lua、C#、Python、開發工具、編寫自動化腳本以及掌握多種程式設計語言的價值。

### LA 202 英語寫作：創造性說服與論證

本課程將探討創意的非小說類中的說服藝術以及當代的辯論。學生將學習透過研究和辯論來支持觀點，並在論文形式的書面說明文中表達觀點。

### LA 205 成長心理學

在本課程中，學生將審視最新理論和研究，涉及年輕人從嬰兒到青少年期的認知、社交、情感以及身體發展。學生將在藝術教室、博物館和社區環境中練習各種觀察技法。課程還包括視覺藝術在人類發展中的作用。

### LA 216 科幻小說和幻想

本課程將對科幻小說和幻想文學作批判性和歷史性審視。重點是針對流派進行社會和文化分析。學生將分析專業作品並進行模仿，然後使用經典的說書結構、人物和主題創作自己的作品。

### LA 217 漫畫與圖形小說寫作

本課程教授專業漫畫書腳本寫作的有效策略。學生將閱讀圖形小說和強調實際空間字詞佔據的漫畫批判性文章。學生將在學期結束時製作一本完整的漫畫書腳本。

### LA 218 部落格：內容創作與推廣

部落格與 Facebook 和 Twitter 等社交媒體工具一起構成了現代媒體與行銷領域的一部分。本課程旨在定義術語，分析成功經營部落格的各要素，提供行之有效的經驗，以使您作為藝術專業人員概念化、製作、行銷自己的網路部落格。

### LA 219 建築史：從古代到哥德時代

本課程批判研究從約西元前 3000 年直到 15 世紀初建築學的主要發展。學生將學習埃及、美索不達米亞、希臘、羅馬、前哥倫布時期、印度、東亞、伊斯蘭、南美、非洲、拜占庭和哥德式建築。

### LA 220 美國藝術史

此課程將概覽從 16 世紀歐洲殖民化開始至現在的美國藝術。將探討美國藝術中的主題和風格作為形成美國思想和歷史的文化價值觀的反映。

### LA 221 文化環境中的加州藝術

學生將對淘金前至 20 世紀大部分時間在加州製作的廣泛藝術形式培養知情的欣賞。透過簡報、討論、閱讀、現場體驗以及動手學習等方式，學生將探究構成和反映該州特質的形象和理念。

### LA 222 二十世紀藝術

本課程批判性地研究從十九世紀末到當今的西方主要美術運動，包括後印象派、表現派、野獸派、新藝術派、立體派、未來派、達達派、超現實派、抽象表現派、極簡派、普普藝術、行為藝術、塗鴉和後現代派。

### LA 224 女性、藝術與社會

此課程將探討從中世紀到現在的西方女性藝術家的作品。學生將接觸這些女性藝術家的作品並瞭解她們的生活，同時分析形成作品及以及作品並被接受的個人和社會歷史條件。

### LA 225 藝術教育史

學生將分析從 19 世紀末到 20 世紀的藝術教育理論和實踐。此外，學生還將識別一個健全藝術教育計畫的特點以及在各種環境中實施藝術教育需要考慮的因素。學生將透過結構化的現場經驗來研究藝術教學的各種方法。

### LA 226 傳統室內建築概觀

本課程將重點介紹從史前到 19 世紀早期的建築、設計、傢俱和材料的主要運動、創新和進步。學生在一系列作業和討論中應用設計語言，並進一步研究社會、政治、歷史和經濟影響。

### LA 229 現代室內建築概觀

學生將學習從工業革命到目前的建築和室內設計現代概念的演變。將探索社會哲學，特別注意歷史、政治和地理影響。

### LA 233 健康、營養及生理學流行主題

本課程將探討健康和營養科學中的最新問題。學生將獲得所需科學背景，以詮釋健康方面的索賠和新聞，並做出知情的個人決定。主題包括基因工程食品、營養添加劑、藥物、成癮、幹細胞研究和環境衛生。本課程滿足數量能力的要求。

### LA 236 灣區建築研究

學生在灣區歷史的背景下研究三藩市的建築和室內設計。學生將學習一般結構術語，以及如何將各種材料和陳設置於歷史背景中。將探索建築柱式、屋頂類型、窗戶、門廊、塔樓和室內細部。

### LA 238 世界文學

本課程向學生介紹各個歷史時期和文學傳統。學生將閱讀各種類型的主要作品，並研究促成這些作品誕生的歷史和文化背景。學生將以課程中涵蓋的風格來練習寫作。

### LA 239 材料與工藝

本課程涵蓋在設計主要由塑膠和金屬構成的零件時所涉及各種產品製造工藝和參數。將討論塑膠和金屬類別的主要類型及各自的特徵、解決固有工藝細節的實際設計問題以及產品零件的檢查等。

### LA 242 平面設計史

本課程將全面介紹歷史和文化事件、技法創新、藝術和設計運動以及重要的設計師和製版師，他們形成了我們現在稱之為平面設計這種藝術形式的起源。

### LA 243 美國插圖史

這是對二十世紀重要的美國插圖畫家作品的全面審視。將對構圖的風格、趨勢和題材進行分析，並將探索社會條件與風格之間的關係。將在歷史意識的背景下討論現代插圖。

### LA 244 時尚史

課程追溯從古代到二十世紀作為時裝與設計源的西方服裝傳統。學生將從探究西方對美的理想開始，再繼續專門學習時裝復興的主要領域：古典、異域、鄉村和浪漫風格。

### LA 245 珠寶及金屬工藝史

本課程將從古代原始材料開始，直到 21 世紀的數位創新，對珠寶和金屬藝術的設計和工藝發展進行全面的介紹。重點將介紹材料、象徵主義、技法以及重要工匠及其著名的風格與貢獻。

### LA 246 紡織史

本概觀性課程對紡織品進行從史前到當代的考察，探究亞洲、非洲和美洲的傳統紡織品以及西方紡織品的設計與製造，重點是十九世紀末和二十世紀初的設計運動。課程還探索紡織品在室內裝潢、服裝、汽車和工業中的應用。

### LA 247 製版史與技法

本課程探索製版藝術，從古代起源到當代的風格和技術創新。重點瞭解凸版、凹版、平版和絲印技法的獨特特徵，同時探索整個歷史上印刷圖形的表現力和不斷變化的文化作用。

### LA 248 美術雕塑歷史及理論

本課程考察雕塑史，從米開朗基羅的突破性雕塑方法及其經典影響至 20 世紀的藝術創新者。主題包括雕塑如何成為城市景觀的中心部分、雕塑對建築的影響，以及雕塑、政治和社會之間的複雜關係。

### LA 249 文藝復興的藝術和知識史

本課程透過文藝復興時期的文學和哲學文字向學生介紹該時期的藝術、建築和文化方面的知識。課程的重點是使用主要來源讀物來分析繪畫、雕塑和建築。以詢問為主的課堂討論將把重要的思想與今天的生活和藝術實踐聯繫起來。

### LA 254 人本設計

本課程向學生介紹人體工學的科學，讓他們意識到如何使製造滿足消費者的身體、生理和心理需求的產品。

### LA 255 大學數學

本課程給藝術家提供機會，加強基本數學技能。數學技能適用於個人理財、會計和投資領域。主題包括分數、百分比、比和比例、機率、轉換計量單位以及代數和幾何基本知識。註：本課程有可免修選項。具有以下成績的學生可免修本課程和數量能力課的要求：三藩市藝術大學 (AAU) 數量能力考試成績在 200 或更高，美國大學考試 (A.C.T.) 成績為 28 或更高，或是通過 A.C.T. I 級或 II 級，以下一項考試的高級分班 (AP) 考試成績為 3 或更高：微積分 AB、微積分 BC、統計學或電腦科學 AB、國際文憑 (IB) 數學考試成績為 5 或更高、學歷能力測試 (S.A.T.) SAT II 數學科目考試成績達到 500 或更高，或者 SAT I 數學考試成績達到 600 或更高。

### LA 258 聲音設計中的創意視角 1

本課程概述從電影誕生前到 1978 年這段時間的聲音設計和聲軌的發展。課堂上將示範一些從整段歷史中選出的示例。學生將透過學習聲音設計的重要性、技術和重要歷史人物的影響來幫助發展自己的創意作品。重點在於聲音設計功能如何支持故事的審美和敘述元素。

### LA 260 法語 1：基本文法和語言

本課程涵蓋發音、詞彙和文法的基本原則。重點是實際應用和法國文化欣賞。需有最低程度的讀寫能力。本課程不開放給法語為母語或高程度的法語人士。

### LA 262 法語 2：法語對話

在本課程中，重點仍然放在理解慣用語、有用的片語和會話模式上。主題涉及真實生活情況。需有一定程度的讀寫能力。本課程不開放給法語為母語或高程度的法語人士。

### LA 263 漢語入門

本課程將介紹發音、詞彙和文法原則。重點是漢語對話的實際應用以及中國文化欣賞。需有高度初階程度的讀寫水準。本課程不開放給漢語為母語或高程度的漢語人士。

### LA 264 中級漢語

本課程將繼續學習在漢語入門中介紹的聽說技能。重點是漢語對話的實際應用以及中國文化欣賞。學生將增加他們的漢字知識並開始閱讀基本文章。本課程不開放給漢語為母語或高程度的漢語人士。

### LA 267 義大利語 1：基本語音文法

本課程涵蓋發音、詞彙和文法的基本原則。重點是義大利語對話的實際應用以及義大利文化欣賞。需有最低程度的讀寫能力。本課程不開放給義大利語為母語或高程度的義大利語人士。

### LA 268 西班牙語 1：基本語音文法

本課程涵蓋發音、詞彙和文法的基本原則。重點是西班牙語的實際應用以及西班牙和拉美文化欣賞上。需有最低程度的讀寫能力。本課程不開放給西班牙語為母語或高程度的西班牙語人士。

### LA 269 義大利語 2：義大利語對話

在本課程中，重點仍然放在理解慣用語、有用的片語和會話模式上。主題涉及真實生活情況以及文化意識。需有一定程度的讀寫能力。本課程不開放給義大利語為母語或高程度的義大利語人士。

### LA 270 美國歷史

本課程將概觀從殖民地時期到 20 世紀的美國歷史。特別強調了美國聯邦制以及從工業化時期到 20 世紀 70 年代之間的重要政治、歷史和文化事件。

### LA 271 大學代數幾何

本課程將介紹線性系統、線和曲線的代數建模以及包括角、三角形、面積和體積在內的應用。具有以下成績的學生可免修本課程：三藩市藝術大學 (AAU) 數量能力考試成績在 300 或更高。

### LA 272 戲劇基本知識

本課程概述從古希臘到現在的西方戲劇史。學生將閱讀和分析腳本，考慮流派和社會歷史背景。還將探討演員、導演和設計師等角色。學生將在最終場景的製作中擔任創意角色。

### LA 273 西班牙語 2：西班牙語會話

在本課程中，重點仍然放在理解慣用語、有用的片語和會話模式上。主題涉及真實生活情況。課程涵蓋西班牙語的實際應用以及西班牙和拉美文化欣賞。需有一定程度的讀寫能力。本課程不開放給西班牙語為母語或高程度的西班牙語人士。

### LA 274 文藝復興時期佛羅倫斯藝術與建築

本海外沉浸式學習課程設在義大利的佛羅倫斯，將介紹文藝復興時期主要的藝術和建築作品。透過參觀重要的建築、藏品和博物館，以及講課、速寫作業和文章寫作等活動，學生將接觸豐富的歷史，以及佛羅倫斯文藝復興時期的影響。

### LA 276 英國研討班

在此為期三週的課程中，學生將接觸歐洲特定城市或地區的藝術。課後，還將帶領學生參觀所選地區的建築和城市的博物館。研討會目的地每年都不同；請參閱課程表來瞭解具體的地點。

### LA 277 後工業社會城市開放空間

設計空間是特定時代、文化和地點的產物。本課程繼續探索城市開放空間。學生將比較和對比從文藝復興時期到目前的室外空間設計，並討論在歷史背景下的意義。

### LA 278 法國研討班

在此三週的密集課程中，學生將學習有關法國藝術收藏品的知識並以此為素材進行寫作。課後將參觀博物館。學生將探索巴黎非凡的建築物，並參觀城市內舉世聞名的博物館內珍藏的大量繪畫、雕塑和裝飾藝術品。

### LA 279 義大利研討班

在此三週的密集課程中，學生將學習有關義大利藝術收藏品的知識並以此為素材進行寫作。課後將參觀博物館。學生將探索羅馬非凡的建築物，並參觀梵蒂岡舉世聞名藏品中的大量繪畫、雕塑和裝飾藝術品。

### LA 280 觀點新聞學

在本課程中，學生將學習針對印製品和網路媒體進行寫作和報導的各種要素。學生將發展報導技能，包括資訊收集和採訪。其中涵蓋在報導時涉及的法律、道德和倫理方面的權利和責任。

### LA 281 電影史 1：1940 年之前

本課程探討 1895 至 1940 年間的主要電影運動，從默片時代到彩色膠片的出現。學生將瞭解由 Eisenstein 和 Griffith 開創的電影基本形式，並向他們介紹 mise-en scene（場景調度）、蒙太奇剪輯、表現主義和黑色電影。

### LA 282 電影史 2：1940-1974 年

本課程探討了 1940 至 1974 年間「電影黃金時代」的主要電影運動，包括新寫實主義、法國新浪潮、真實電影和好萊塢新黃金時代。課程將研究迪西嘉、比利·懷德、楚浮、黑澤明、麥克·尼可斯、法蘭西斯·柯波拉及其他傑出導演的作品。講課與觀看影片外再加閱讀作業。

### LA 283 黑色電影研究

在此課程中，學生將探索黑色電影，這是一種犯罪類型的電影，具有極端的宿命論和高度風格化的對話和光線等特點。黑色電影在 1930 年代末和 1940 年代初大量湧現，受到蕭條時期和二戰後低迷情緒的影響。也將涉獵從 1970 年開始出現的新黑色電影。

### LA 284 恐怖電影的演變

本課程將研究從默片時代到現在恐怖電影這一類型。學生將討論藝術創作與開發之間的差別；以及熟悉此類型的風格和運動。學生將運用他們學到的知識來推進學業研究和活躍的電影製作。

### LA 285 肢體劇場

本課程重點介紹表演和導演技能，加強藝術家和動畫師的視覺和語言交流能力。課程將集中在三個基本要素上：默劇、配音表演和即興表演。

### LA 286 離散數學

本課程為學生介紹電腦科學中常見的數學。主題包括邏輯、集合、演算法、布林代數、數論、計數技法、遞迴、圖論和樹。

### LA 288 向量、矩陣與變換

本課程透過解決線性系統中的各種應用來介紹矩陣。將介紹 3D 向量的數學，包括點和向量積的運算及應用。然後介紹矩陣運算並用於執行平移、旋轉和縮放等變換。還將介紹一些高級主題，例如四元數。

### LA 289 打開映象管：電視史

電視的歷史懷舊、有趣並激勵人心，現在繼續透過從廣播到播客的形式影響我們。同時也對當代廣播電視內容和有線電視節目進行全面的探索。所以，讓我們打開閃爍的映象管，瞭解更多知識。

### LA 291 設計職業

本課程重點介紹合作、自我推銷和專業互動的溝通技巧。主題包括行業研究、基於企業主與員工的職業機會以及與工作場所相關的法律問題。學生將撰寫有說服力的專案建議書，並在小組專案中進行跨學科合作。將強調觀眾和目的。

### LA 292 功能設計及文化

此課程從人文和社會學角度探討人類行為與城市建築的作用之間的相互關係。學生將學習觀察、收集和解釋文化資訊，轉為能用來形成建築物的構成、形式或設計意圖的想法。

### LA 293 微積分學前課

在本課程中，學生將學習微積分預備知識，研究針對建築和設計方面的概念和應用。主題包括代數建模、三角學、向量代數、線性規劃、分析幾何以及微積分介紹。

### LA 294 德語 1：基本文法 / 語音

本課程涵蓋發音、詞彙和文法的基本原則。重點是實際應用和德國文化欣賞。需有最低程度的讀寫能力。本課程不開放給德語為母語或高程度的德語人士。

### LA 295 德語 2：德語會話

在本課程中，重點仍然放在理解慣用語、有用的片語和會話模式上。主題涉及真實生活情況。需有一定程度的讀寫能力。本課程不開放給德語為母語或高程度的德語人士。

### LA 296 應用物理

此基礎物理課程重點講授對建築實踐最重要的概念和基於數學的應用。主題包括振動和波、聲音、地震學、運動定律、力、重力、能量、熱和熱力學、流體、材料性質、光特性以及電路。

### LA 297 景觀社會因素

景觀建築的基本任務是建立人、人彼此以及人與室外環境之間的正面關係。學生將運用普遍的社會和心理學研究的理論和方法，學習必要的研究技法和觀察技能，以確定人們如何使用和感知景觀並產生互動。

### LA 300 公開演講簡介

本介紹性課程側重提高公開演講的基本溝通技巧。課程將強調準備和發表演講、積極傾聽、對演講進行批評、研究相關主題以及準備正式大綱。本課程是為英語學習者和英語為母語人士設計，旨在透過練習增進公開演講的信心。

### LA 301 文學中的主題

將介紹現代和（或）古典文學中的主題，其中涵蓋類型和（或）特定的作家。示例：後現代文學、美國浪漫主義、象徵主義、超驗主義、莎士比亞、雨果、梅爾維爾等。

### LA 302 電影理論與批評

本課程討論電影理論和批評的主要趨勢。學生將探索分析電影含義和文化意義的不同方法。學生還將瞭解攝影和電腦圖形對電影的影響。

### LA 303 哲學簡介

本課程介紹西方哲學和思想史。學生將評估不同哲學家的作品對現代哲學的影響，並將他們的理論應用於當前的問題，同時擬出堅實的論據來評估哲學概念在自己作品中的有效性。

### LA 304 群眾募資和社交媒體行銷

本課程將研究社交媒體在專案創作中日益重要的作用。學生將把群眾募資、群眾外包和跨媒體開發等概念整合到自己的作品中，進而加強、宣傳和便利專案。透過實際策略，學生將為自己的專案打造一個品牌，用於開發到製作和經銷的整個流程。

### LA 306 創意演講：設計師演講

創意交流對於向客戶專業地呈現設計和表達想法至關重要。在本課程中，學生將學習如何看懂和識別他們的觀眾，進而在說話時充滿信心地講述故事。學生將在支持性和參與的環境中練習作簡報、聲音技巧和語速。

### LA 307 美學史

本課程將對藝術理論進行研究。將強調真、美、藝術形式、統一、表達、呈現和品味等概念。學生將學習眾多哲學家、藝術評論家和藝術家的思想，包括柏拉圖、亞里斯多德、康德、尼采、克羅齊、亨利·羅丹和休斯。

### LA 312 創意寫作

本課程旨在讓學生熟悉創意寫作過程。學生需要透過原創的詩歌、散文和小說來表達自己。重點是隱喻、情感、劇情、主題和人物。

### LA 313 時尚偶像與時尚對象

本課程重點闡述時尚影像、時尚代言人和媒體對偶像的詮釋與演繹。將深入討論歷史時代、青年運動、時尚之都和報刊作品中的偶像時尚影像之根等主題。學生將探究傳奇形象，追蹤對流行文化的影響。

### LA 315 社交媒體策略

本課程側重於開發社交媒體策略以滿足客戶期望。重點是澄清商業社交媒體目標、ROI（投資回報率）基準、審計當前社交媒體足跡以及制定關鍵內容策略。主題包括目標受眾、頻率、生產團隊以及有效的促銷策略。

### LA 316 社交媒體資料分析

本課程將更深入瞭解社交媒體資料的見地，包括追蹤線上績效、A/B 測試、區隔、背景和轉換原因、定義 KPI（關鍵績效指標）和其他指標。重點將放在解釋資料以評估社交媒體的表現上。

### LA 317 社交媒體管理

在此終結課程中，學生將應用所有學到的社交媒體技能，為潛在的客戶、小企業或非營利組織進行社交媒體造勢活動。重點將放在研究、報導和管理、監測和評估造勢活動的有效性上。

### LA 318 編寫圖畫書

在本課程中，學生將分析理解一些圖畫書，這些書傳達並映證了兒童生活中的重要時刻。將對童年時期的一些普遍主題進行探討，包括家庭、友誼、兄弟姐妹之間的對立、解決問題以及自立等。透過課堂寫作練習，學生將設計圖畫書文字以及兒童可以感同身受的人物。

### LA 319 建築史：現代性

本課程重點介紹從 18 世紀到 20 世紀建築的主要發展。現代建築將分為三階段介紹：從起源到第一次世界大戰，1920 年代到 1960 年代發展，以及多元化：全球現代主義。學生將分析現代主義的本土表現和 20 世紀主要建築師。

### LA 327 古典世界藝術

本課程將審視古代古典主義時期的藝術和建築，重點是希臘和羅馬，以及美索不達米亞和埃及對於它們的基礎影響。學生將在當時的歷史、文學和哲學背景下對藝術品進行分析，並將所學知識運用到研究、理論文章和簡報中。

### LA 333 中世紀藝術

本課程重點是基督教藝術與羅馬和拜占庭帝國的建築，以及文藝復興之前的西歐建築。另外還將審視裝飾藝術。學生將對藝術品進行分析，並將這些知識運用到研究論文和簡報中。

### LA 343 宗教比較

本概述性課程的重點是古典世界宗教的理想和歷史，宗教包括印度教、佛教、猶太教、基督教和伊斯蘭教等。學生還將學習道教和儒教等原始宗教的基本知識。

### LA 345 科學藝術，藝術科學

在本課程中，學生將深入瞭解藝術如何影響科學研究以及科學如何影響藝術作品。學生將觀察藝術運動，以及藝術家如何運用科學知識創造出色的視覺衝擊。

### LA 347 商業法

本課程分析商業法的作用和功能。關注的法律包括合夥企業、公司、雇用、版權、保險、交易和破產等。

### LA 358 聲音設計中的創意觀點 2

本課程概述從 1978 年至今的聲音設計和音軌的發展。課堂上將示範一些從整個歷史中選出的示例。學生將學習聲音設計的重要性、技術的影響和關鍵歷史人物，以幫助他們發展自己的創意作品。重點介紹聲音設計功能如何支持故事的審美和敘述元素。

### LA 359 都市社會學

本課程將探討城市的作用以及在有文字可考的歷史中與文明發展之間的關係。學生將在歷史背景下比較和對比城市環境、制度和社會文化系統。重點將是社區內的關係、權力結構以及社區成員尋求個人表達的方式。

### LA 361 現代世界藝術家

透過概述 1980 年代至今的藝術運動，本課程展示對現代藝術的批判性研究。將探究當代藝術運動的社會、政治和技術背景，例如塗鴉藝術、超前衛、英國當代藝術、新普普、反觀念藝術、新萊比錫畫派等。

### LA 365 普通心理學

這是一門心理學科學的概述課程。主題包括人類發展、感知、生理心理學、精神病理學、學習以及個性。這些概念的應用既實際也是理論性。

### LA 368 體驗文化：當今藝術家的人類學

本課程向學生介紹人類學領域，並探討人類和文化多元性的深度。學生將比較和對比人們如何在親屬關係、經濟因素、宗教和藝術產品方面確立自己的身份。學生將研究和分析人對文化差異的態度和解釋。

### LA 381 行銷要點

本課程透過研究創造和管理有益的客戶關係以及瞭解消費者需求，讓學生接觸行銷世界。本課程將向學生介紹基本行銷的要點，並強化行銷是產品市場發展的策略基礎。

### LA 382 電影史 3：當代電影

本課程將探討當代電影的主要運動以及從 1975 年到現在的視訊 / 數位革命的誕生，包括：好萊塢大片、日舞影展、逗馬宣言、政治紀錄片和第三世界新浪潮。將對史蒂芬·史匹柏、史派克·李、珍·康萍、大衛·林區、科恩兄弟、拉斯·馮·提爾、王家衛及其他一些偉大導演的作品進行研究。除授課與觀看影片，還將有閱讀作業。

### LA 383 世界電影

本課程將研究以 1968 年為中樞的時期內的電影所揭示的世界政治、文化、心智和道德狀態。在電影中，這同樣是一個致力於激進實驗、形式探索和跨國影響的時代。

### LA 384 被低估的電影

本課程將探討歷來被影評人士和商業市場忽視的電影。學生將審視大眾品味、商業可行性以及好評之間的聯繫和脫節。將透過講課、閱讀和放映的方式來審視多部被低估的電影及其導演。

### LA 385 希區考克詳解

本課程重點關注亞佛雷德·希區考克經久不衰且影響深遠的電影，包括其電影的演變過程，從默片根源到早期的英屬有聲年代，再到美國時期。除了課堂觀看影片與授課外，還有閱讀和觀看影片的作業。

### LA 386 探索科幻電影

本課程將探討科幻電影史，從 20 世紀初期的喬治·邁爾斯的「月球旅行記」到 20 世紀弗里茨·朗的「大都會」，到 1950 年代的「黃金時代」，再到今天充滿特效的史詩電影。除了課堂觀看影片與授課外，還有閱讀和觀看影片的作業。

### LA 387 女性電影導演

本課程將探討女性扮演重要角色的電影，包括獨立製片和好萊塢製片。學生將審視那些為女性能在電影業執導電影而鋪路的導演、製片人和片廠負責人。將透過講課、閱讀和放映的方式對眾多電影進行研究。

### LA 388 亞洲電影研究

本課程透過對故事講述和電影語言所做的風格分析，向學生展示各種類型的亞洲電影。學生將分析社會背景如何對作為藝術、行業和政治工具的電影產生影響。還將探討來自日本、中國、印度和韓國的影片和製片人。

### LA 392 法語 3：閱讀和寫作

本課程重點介紹法語的文法表達和複習。學生還將學習基於情境對話的詞彙和片語表達，以及反映各種法語文化的文章和閱讀材料。不但有持續的聽說和口語練習，還兼顧閱讀和寫作技能的發展。

### LA 393 西班牙語 3：閱讀和寫作

本課程重點介紹西班牙語的文法表達和複習。學生還將學習基於情境對話的詞彙和片語表達，以及反映各種西班牙語文化的文章和閱讀材料。不但有持續的聽說和口語練習，還兼顧閱讀和寫作技能的發展。

### LA 395 德語 3：閱讀和寫作

本課程重點介紹德語的文法表達和複習。學生還將學習基於情境對話的詞彙和片語表達，以及反映各種德語文化的文章和閱讀材料。不但有持續的聽說和口語練習，還兼顧閱讀和寫作技能的發展。

### LA 397 義大利語 3：閱讀和寫作

本課程重點介紹義大利語的文法表達和複習。學生還將學習基於情境對話的詞彙和片語表達，以及反映各種義大利語文化的文章和閱讀材料。不但有持續的聽說和口語練習，還兼顧閱讀和寫作技能的發展。

### LA 402 高級小說寫作

學生將在此創意寫作課程中掌握小說的藝術和技巧。學生的原創作品將在精心調控的工作室中得到批評，以取得精密成熟的終稿。另外還將討論一些技法和理論問題，例如敘述形式（長篇小說、中篇小說和短篇小說）和自我約束的策略以及語言。

### LA 405 教學：原則和實踐

推動本課程的三個問題是：我們如何學習？我們應該如何教學？我們如何知道學生學到了什麼？此實踐課程包括相互教學、討論、閱讀和作業，以便學生建立學習方式、教學實踐、課程規劃、評估和批評的基本實際知識。

### LA 407 視覺藝術中的披頭四

本課程重點介紹披頭四在其職業生涯中的時尚、設計、電影與音樂風格的演變，以及與之相關的視覺媒體如何影響了其他藝術家的作品。

### LA 408 數位技術前的模擬技術的類比：龐克 / 無浪潮電影與音樂

本課程涵蓋 1977–1987 年紐約獨特的電影、音樂和藝術界的一些跨界活動。本課程將從 1970 年代末至 80 年代中期的藝術界、俱樂部、音樂中挑選電影並放映，另有選擇讀物，將討論每部電影的歷史背景。

### LA 410 電子商務

本課程將向學生傳授線上銷售時尚產品的基礎知識。課程將解釋電子商務技法的新策略、基於網路的新興商務模式、行銷創新和增強客戶介面的最新技法。

### LA 417 漫畫高級寫作

本課程教授高級漫畫書的腳本寫作技巧。學生將閱讀圖形小說，概述一個具有多重問題的原創劇情線，並創作一篇完整的單一問題漫畫書腳本。

### LA 420 義大利文藝復興藝術

本課程研究義大利 1300 至 1600 年間的雕塑繪畫作品和建築方面的主要藝術家、藝術作品和歷史背景。學生將應用主要來源讀物和文藝復興學術界的創新理論，在論文和口頭報告中對藝術作品進行批判性分析。

### LA 421 北方文藝復興藝術

本課程將探討 1300 至 1600 年間北歐一些國家的雕塑、繪畫和建築的相關主題，這些國家包括荷蘭、芬蘭、法國、德國和英國。學生將透過應用主要來源讀物和文藝復興學術界的創新理論，在書面作品和口頭報告中對藝術作品進行批判性分析。

### LA 422 義大利巴洛克藝術

本課程將探討 1600 至 1700 年間義大利的藝術與建築的相關主題。學生將透過應用主要來源讀物和巴洛克學術界的創新理論，在書面作品和口頭報告中對藝術作品進行批判性分析。

### LA 423 荷蘭藝術的黃金時期

本課程將探討 17 世紀荷蘭共和國及其周邊地區的藝術。藝術家包括：林布蘭、魯本斯、范戴克、維梅爾、哈爾斯、道和雷斯特。學生將透過應用主要來源讀物和荷蘭學術界的創新理論，在書面作品和報告中對藝術作品進行批判性分析。

### LA 429 建築理論

本課程向學生介紹建築理論的成形運動和概念。透過追蹤理論的演變，學生在課程寫作時將不同的思想結構與建築製作聯繫起來。學生會將自己的作品置於連續的建築背景和製作中。

### LA 432 西班牙藝術：從艾爾葛雷柯 (El Greco) 到畢卡索

本課程探討 16 世紀到 20 世紀構成西班牙藝術的主要藝術家、運動、事件和機構。學生將應用主要來源讀物和理論學術，在書面作品和口頭報告中對藝術作品進行批判性分析。

### LA 433 十八與十九世紀歐洲藝術

本課程將研究 19 世紀的歐洲藝術及其在 18 世紀的起源。重點將放在洛可可、新古典主義、浪漫主義、寫實主義以及印象派的啟蒙和美學主題上。學生將應用主要來源讀物和最近的學術，在書面和口頭報告中對藝術作品進行批判性分析。

### LA 435 符號的力量：符號學與視覺藝術

本課程研究符號學、標誌與符號的理論與研究。本課程將探討在美術、電影、平面設計、廣告和大眾媒體領域的視覺藝術與標誌語言之間的關係。

### LA 449 都市設計理論

本課程可使學生在網路條件下分析和闡述城市。學生將探索加速迅疾的城市條件、生態學以及作為新建築可能性催化劑的各種新興邏輯，同時在關鍵理論及其對設計實踐的各種影響上發展自己的觀點。

### LA 462 神話和符號的力量

本課程重點關注不同文化的神話及其象徵性表現。學生將學習識別現代社會中流行的神話和符號，並在自己的作品中甄別這些主題。

### LA 464 達達主義與超寫實主義研究

達達主義與超寫實主義代表現代藝術史演變的轉捩點。這兩個運動是理解現代主義和後現代主義的基礎。本課程重點介紹從第一次世界大戰到第二次世界大戰剛結束時的國際達達派和超現實派藝術家的藝術、文學、哲學和電影。

### LA 480 小企業家

本課程採取實際方法來構思、規劃、組織和管理一個小企業。本課程從如何做的角度出發，透過商業領域的大量示例和應用，要求學生完成一份可供未來實施的合理商業計畫。

### LA 483 互動媒體生產和創業

本課程將探討在遊戲和互動娛樂行業中專案經理和工作室老闆的角色。學生將學習組織團隊和建立成功的工作室所需的技能。主題包括管理資源和維持日程和預算。也包括獨立工作室商務問題，如企業成立和工作室營運。

### LA 492 法語 4：熟練

在本課程中，重點仍然放在法語文法表達和複習上，並強調更高級的結構。學生還將閱讀、分析和評估與藝術和設計相關的短篇小說和文學選。口頭和書面交流方面將有大量練習。

### LA 493 西班牙語 4：熟練

在本課程中，重點仍然放在西班牙語文法表達和複習上，並強調更高級的結構。學生還將閱讀、分析和評估與藝術和設計相關的短篇小說和文學選。口頭和書面交流方面將有大量練習。

### LA 495 德語 4：熟練

在本課程中，重點仍然放在德語文法表達和複習上，並強調更高級的結構。學生還將閱讀、分析和評估與藝術和設計相關的短篇小說和文學選。口頭和書面交流方面將有大量練習。

### LA 497 義大利語 4：熟練

在本課程中，重點仍然放在義大利語文法表達和複習上，並強調更高級的結構。學生還將閱讀、分析和評估與藝術和設計相關的短篇小說和文學選。口頭和書面交流方面將有大量練習。

### LA 499 LA 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題討論課程需要收取課程費用，修課資格也會依據專題而定。

### LA 648 可持續發展與社會

本課程涵蓋涉及可持續性的當代最重要議題。學生將瞭解當前可持續性所面臨的挑戰和影響藝術與設計行業的政策，同時探討影響、促進社會可持續性的教育、生活方式與技術策略。



## 研究生通識課程

高等教育不斷飆高。學士學位已成為標準的期望。行業領導人現在的要求越來越高。在很多領域，碩士學位現在是必備條件。三藩市藝術大學迎合更高期望的更多需求，我們因此而自豪。

研究生通識課程是基於通識的課程，專門針對研究生的需求而設計。偉大的思想來自知識的儲備和蘊含的激情。讓我們來教你掌握工具和技法，以便你與世界分享你的願景。

## 研究所課程

### GLA 601 文藝復興藝術世界及其古典起源

本課程利用傳統的美學概念，考慮基於古典美的概念的文藝復興藝術作品。將探究不同的希臘和羅馬思想家，以及那些對文藝復興產生影響的哲學家、人文主義者和特定藝術家的思想。

### GLA 602 二十世紀藝術及思想意識

在簡要回顧 19 世紀的藝術和前衛藝術後，本課程將關注 20 世紀的藝術運動、風格和思想界。將探討各種哲學和社會運動及一些藝術家，並探索現代主義、藝術和文化的構成。

### GLA 603 人類學：體驗文化

透過閱讀、實地專案和積極參與，學生在分析當代社會群體內部和群體之間的文化模式時，將應用人類學的主導理論，因為這些理論適用當代社會。為了進一步發展學生作為視覺藝術家的跨文化交流，重點將放在與藝術、設計和行銷相關的領域。

### GLA 605 電影理論與風格

本課程涉及電影風格的形成和演變，主要在攝影機、照明、剪輯、現場調度、聲音、故事和表演等方面。將研究電影的歷史，重點是審美的發展，以及對於影響當代作品的創新之幕後力量。

### GLA 606 超越國界：全球性社會中的藝術與文化

本課程將探討主導的歐美文化與其他文化之間的歷史關係。學生將考慮包括後殖民主義、跨國主義和全球主義的概念，並研究這些因素如何形成藝術的生產、流通和消費。

### GLA 607 啟蒙藝術與思想

本課程透過研究從文藝復興到現代早期藝術風格和哲學的演變來探索啟蒙藝術。學生將研究造就藝術家的思想史以及 17 世紀和 18 世紀歐洲巴洛克和洛可可運動中的藝術品。

### GLA 608 專業簡報與溝通發展

本課程將探討和使用簡報的形式。其中將涵蓋多種形式的交流，包括問答形式、與客戶說話、傾聽、如何簡化複雜的想法和（或）繪圖、指導性簡報、觀眾和（或）客戶分析、訪談、展示多項技能、清晰說話以及詞彙。

### GLA 609 革新傳統：十九世紀藝術與思想

在此課程中，學生將瞭解 19 世紀的思想和藝術。學生將在歐美美學環境的背景下學習哲學、藝術史和文學作品選。

### GLA 610 平衡創意和獲利性

此課程適合網路設計和新媒體研究所的主修。學生將在作品集集中展示必要的技能，為一個組織的網路呈現作創意指引。

### GLA 611 文化敘述

本課程探討文學中文化聲音的多元性，讓學生瞭解藝術家在超越時間和空間的一套特定文化和主題環情境中的表達能力。學生將閱讀一些創意文章，參加每週的課堂討論，並在書面文章中運用批判性的思維技能。

### GLA 612 碩士生寫作與研究

本課程強調讀者和目的，指導學生整個寫作過程，並提供針對各階段的策略，包括想法的產生、研究、寫草稿和編輯。這些活動將幫助學生發展和闡述最終的專案概念，以及滿足未來在職業生涯中的寫作要求。

### GLA 613 二十世紀時尚藝術史

本課程探討從 20 世紀初到現在時尚設計的歷史和跨文化的影響。學生將研究時裝每十年的主要外觀特點，同時達成對該時期社會和經濟環境的理解，以及如何與當代時裝產生聯繫。

### GLA 614 建築行業的專業實踐

本課程讓學生接觸進行建築實踐的商務。重點是理解建築師許可證、如何組織和管理專業建築事務所、專案管理方法、協議與合約、付費和薪酬、職業道德、保險、土地使用過程，以及與顧問和承包商的關係。

### GLA 615 平面設計史

本課程探討影響設計演變的歷史、文化、社會和政治運動。將側重介紹重要的從業者和他們對當代設計實踐的貢獻之應用。

### GLA 615E 平面設計史

本課程對影響平面設計演變的歷史、文化、社會和政治活動作深入調查，只提供給 EAP 603 和 ESL 以上程度的學生。

### GLA 616 神聖幾何

此課程將從視覺上探索神聖幾何如何在原理上影響圓、球和輪以及宇宙、太陽、月亮、行星、天堂和曼荼羅。還將探討藝術家和設計師的創作過程。

### GLA 617 現代世界的神話學

本課程從多角度探討多元文化中的神話及其象徵性表現。學生將運用標準分析模型來解釋和討論神話，探索神話研究的歷史，學習認識神話形式以及它們在古代和部落社會以及現代文化中的運作方式。

### GLA 618 電影音樂史：電影配樂的藝術

本課程將調查電影配樂的發展，從開始的無聲電影直到今天我們聽到的多種風格。在課堂上將示範所選的示例。學生將瞭解配樂如何支持故事的美學和故事講述元素。

### GLA 619 現代美國戲劇的文化與認同

本課程將研究 1940 年後美國戲劇中有關身份、社區、性別、種族和性的主題，重點是有影響力的女性、男女同性戀的作品以及戲劇文學中多元文化文學的聲音。學生將從演員的角度分析戲劇，並確定他們在美國文化中的社會歷史意義以及藝術貢獻。

### GLA 621 角色動畫的歷史與技法

透過講課和大量放映，學生將學習動畫的歷史作為一種藝術和技術。主題包括不同的區域風格、作為社會反映的動畫、打破 3D 詛咒的早期嘗試，以及早期作品在當今動畫中的反映方式。

### GLA 622 視覺效果的歷史與技巧

本課程將分析特效技法的歷史，並將知識應用到當代視覺效果和動畫上。將從相機內建技法入手，主題涵蓋傳統定格動畫、運動控制和、啞光繪畫、模型和微縮模型，及至現代電腦製作的視覺效果和動畫、合成及製作方法。

### GLA 623 遊戲歷史與技法

本課程將提供歷史上的遊戲概述，從棋盤遊戲到複雜的個人電腦和遊戲機遊戲。將研究遊戲設計與理論、非線性故事講述、前期製作和遊戲藝術等。重點將放在社會中遊戲的使用以及人如何透過遊戲相互聯繫。

### GLA 624 視覺開發史

本課程將擴展學生在多平台和學科方面的視覺設計知識，並且置於更廣泛的歷史背景下。學生將接觸直播和動畫電影、電視以及遊戲的視覺語言。

### GLA 625 攝影史

本課程探討攝影的歷史以及攝影對視覺藝術的影響。將在理論上和應用術語中定義並研究整個攝影史中的主要攝影運動和風格。

### GLA 626 攝影師的商業慣例和原則

在本課程中，學生將審視和構建攝影行業的業務實踐和標準，以便為個人的作品制定可行的商業和行銷計畫。此外還將針對美術、商業藝術、紀錄片和攝影教學來討論當代的商業和專業實踐。

### GLA 627 全球化世界的工業設計

本課程將探討作為文化表現形式和專業的交易活動的工業設計。涵蓋的主題包括設計的本質及其文化含義，以及跨文化設計在當今全球化世界的實踐。

請瀏覽課表、修課資格  
和課程費用，並在這個網站註冊：  
<https://catalog.academyart.edu>

### GLA 629 美國插圖 150 年

本課程是 19 世紀中葉至 21 世紀美國重要插圖畫家作品的全面概述。將結合當時的印刷和廣告能力而分析作品的技法和風格，還將探索插圖對當時文化模式的影響。

### GLA 630 可持續設計概觀

本課程將重點介紹影響 21 世紀設計的可持續設計理念和環境問題。學生將研究事實並建立關於可持續性的觀點，進而形成個人理念。

### GLA 631 工業設計過程

此高度互動的課程將探討工業設計過程以及如何應用於各種創意學科。透過視訊、演示、講課、小組活動、個人作業、簡報、閱讀和案例研究等形式，學生將學習尋求機會和創造性解決問題所需的過程和練習。

### GLA 632 設計科學：人種學方法

本課程分析潛在消費者和用戶的動機和行為。學生將在真實生活環境中運用採訪和調查策略、觀察技巧以及其他人種學研究方法。藉助多種形式的定性和定量資料，學生將透過創作故事和創意見解來充實設計過程。

### GLA 634 室內設計師的專業實踐

本課程的重點是作為專業室內設計師所需的有效商業技能。將討論專業操守、費用產生、計費和會計、採購文件和入住後評估。將說明參與專業組織和職業發展道路的好處，包括國家考試、國家認證和（或）許可。

### GLA 636 動畫師學表演

本課程重點介紹表演和導演技能，這將加強學生的視覺和語言交流能力。課程將集中在三個基本要素上：默劇、配音表演和即興表演。還將重點學習如何創作和演出喜劇。

### GLA 640 都市景觀史

本課程將探索世界各地開放空間的文化歷史，例如花園、公園、廣場、州立和國家公園系統。將向學生介紹工業化、日益城市化、社會改革，生態關注和自然資源的保護對自然產生的影響。

### GLA 670 動畫與視覺效果專業實踐

本課程可使 MFA 候選人接觸專業動畫、視覺效果和遊戲行業對傳統和數位媒體的期望，讓學生為預期職業做好充分準備。重點將放在溝通、合作、建立人際關係、行銷和工作場所流程上。

### GLA 671 時裝專業實踐與溝通

本課程向學生介紹時尚界專業環境的期望。重點是製作簡歷、準備面試以及發展專業作品集。

### GLA 672 工業設計師專業實踐與溝通

在本課程中，學生將學習如何在商業世界中經營。學生將構思、規劃和組織一個小企業，在專業交流和研究中應用各種技能，並設想、籌資、作原型，將新產品推向市場，同時打造完善的專業身分。

### GLA 673 娛樂專業實踐

本課程將向學生介紹電影業的商業和法律事務。重點瞭解專業的電影專案和生產公司的組織和管理方式、專案融資、智慧財產權保護、協議的起草和談判、費用、利潤分成和其他賠償、保險以及與演員和劇組的關係。

### GLA 674 藝術家專業實踐

本課程將使學生準備可作專業展示的藝術作品，並接觸領域內的商務問題。重點是創作一個作品集和藝術家網站，其中包含簡歷、聲明、藝術家簡歷以及藝術家作品的專業照片合集。

### GLA 675 插圖畫家的專業實踐

本課程將使插圖專業的學生準備可作專業展示的藝術作品，並接觸領域內的商務問題。重點是個人職業分析，接下來是建立支持性的財務策略，最終建立以藝術家網站為中心且具有說服力的多管道作品集。

### GLA 676 設計師與廣告人專業實踐

本課程重點介紹平面設計、網頁設計、新媒體和廣告的專業實踐。將深入討論這三個關聯領域最常見的共同業務問題。學生將建立個人職業計畫，並學習法律和專案管理問題和解決方案。

### GLA 677 教育藝術者專業實踐

本課程針對希望在公立 (K-12) 學校以外教學的藝術家和設計師。透過設計和對同仁進行教學而理解學習，學生將由此建立基本技能，開發適合向潛在雇主展示的作品集，並確定現有的就業機會。

### GLA 678 遊戲開發人員專業實踐

本課程將使 MFA 候選人涉獵所期望的專業遊戲行業。學生也將熟悉不同遊戲類型之間的各種專業設置和開發實踐差異，以便為預期職業做好充分的準備。

### GLA 679 視覺發展專業實踐

本課程重點介紹動畫、遊戲和電影行業的視覺開發專業實踐。將深入討論這三個關聯領域最常見的共同商務問題。學生將建立個人職業計畫，並將學習法律和專案管理問題和解決方案。重點將放在溝通、合作、群眾募資、建立人際關係、行銷和工作場所流程上。

### GLA 680 音樂和聲音設計專業實踐

此課程將向學生介紹商務和法律事務，這將在他們成為作曲家、聲音設計師和聲音藝術家時有所影響。重點瞭解專業專案和公司的組織和管理方式、音樂授權、專案融資、智慧財產權保護、協議的起草和談判、付費、利潤分成和其他賠償、保險以及與其他商業、法律和創意專業人士的關係。

### GLA 681 景觀建築的專業實踐

本課程的重點是專業商務技能和知識，這是高效、負責任的景觀建築師不可或缺的。學生將學習設計和施工過程中涉及的各種法律和合約安排。還將針對專業操守、保險等專題進行討論。

### GLA 685 娛樂的社交媒體行銷

無論創作一款應用程式、時裝產品線、遊戲、產品、電影，還是其他作品，本課程都能提供有關群眾募資和社交媒體行銷重要性日益凸顯的最新資訊。學習如何取得資金、建構自己的品牌、吸引支持者以及實現自己的夢想專案。

### GLA 699 專題討論

每個學期提供的專題討論課程會有不同，均由相關領域的專家來教授。可聯絡你的系主任或顧問以獲得更多資訊。請注意，某些專題課需要收取課程費用、有資格要求，且 / 或可能需要系主任核准。

### GLA 712 科幻小說和幻想類型

本課程提供針對文學、電影和遊戲中科幻小說和幻想的批判性和歷史性概述。重點是科幻小說和幻想的歷史、類型和演變，以及這些作品反映社會和文化背景的方式。

### GLA 713 創意寫作

本課程旨在讓學生熟悉創意寫作過程。學生將透過原創的詩歌、散文和小說來表達自己。重點是隱喻以及主題、情感、劇情和人物。

### GLA 714 表演

學生將學習如何運用表演技法，來呈現生動、實際相連的表演，為腳本賦予生命。學生將學習演員如何在想像中和實際中融入劇本，並將在現代的舞臺劇和螢幕劇中表演場景和獨白。

### GLA 716 速度與激情：短片世界

本課程將向學生介紹短片的歷史和本質。學生將培養長度在十秒鐘到二十分鐘之間的短片故事概念，從腳本和分鏡劇本到娛樂觀眾的動態媒體，利用創作短片所需的技能，對可行的原創概念進行創作。

### GLA 903 歐洲研究生研討會

在此為期三週的課程中，學生將接觸歐洲特定城市或地區的藝術。課後將帶領學生參觀所選地區的建築和城市的博物館。研討會目的地每年不同；請參閱課程表以得知具體的地點。

### GLA 905 佛羅倫斯研究生研討會：文藝復興藝術與建築

此沉浸式課程透過現場體驗向學生介紹義大利佛羅倫斯開創性的藝術和建築作品。授課和閱讀將展現佛羅倫斯文化遺產的豐富歷史，而寫作和寫生作業將為學生提供瞭解文藝復興時期及其廣大影響的機會。

# 線上教育





## 創意，互動，靈活。

三藩市藝術大學網路教育提供靈活、創新的課程，幫助你充分發揮創造能力。我們的課程由業內專業人士講授，並且大量採用多媒體教學。

如果你對大學部或研究所學位課程感興趣，或者只想學習幾門藝術課程，都可以瞭解關於線上課程的更多資訊！請致電 800.544.2787 或 415.274.2200 (美國境外)。也可以訪問我們的網站：[www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)。

**我可以在線上完成整個學位嗎？我可以同時在線上和校內課堂學習嗎？**

對這兩個問題，答案都是肯定的！你可以在線上獲得整個學位，也可以透過線上和校內課堂相结合的方式取得學位。選擇取決於你！你也可以在線上學習完成個人進修。

**三藩市藝術大學的線上教育與其他學校提供的線上課程有何不同？**

我們的課程內容豐富、高度集中，利用多媒體手段來促進溝通、學習和掌握技能。我們提供完全互動式的學習體驗，包括專業的示範視訊、音訊和直觀的介面。

**如何查看最新的課程和所授學位？**

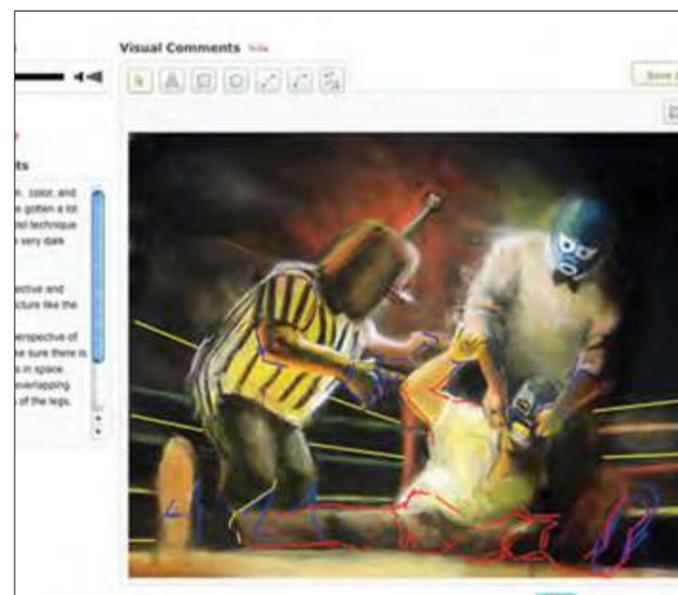
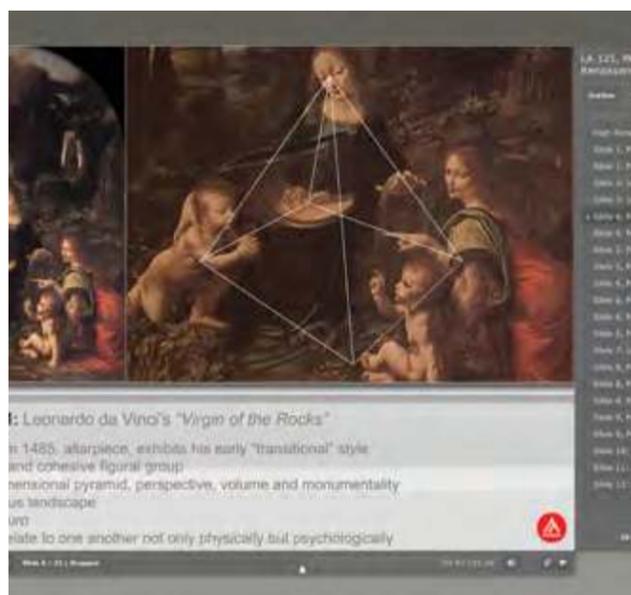
除了目前提供的線上課程外，還會陸續增加新的學位和課程。有關目前所授課程、學位和結業證書的所有最新資訊，請訪問 [online.academyart.edu](http://online.academyart.edu)。

**我與同學有任何聯繫嗎？**

有限的班級規模、網路的整合使用以及會議軟體可以讓線上教師建立一個研討會式的「課堂」環境，學生在這種環境下彼此互動的程度和教授的互動一樣多。由於線上討論不是同步的（沒有必要同時參與），所以你可以在遇到問題時提出來，並隨時參與討論。

**我可以在需要幫助的時候聯繫老師嗎？**

你可以透過線上討論、課堂電子郵件或打電話的方式聯繫老師。



# 我們改寫了「家中上學」一詞的定義。

## 我可以在線上課中獲得學業或語言幫助嗎？

**學業支援：**我們的網路學業支援團隊將提供個人化的學業幫助。

我們專注於網路學習策略，其中包括如何：

- 在靈活的課堂環境中有效管理你的時間
- 與你的老師和同學進行交流
- 成功參與討論

請求幫助非常容易 – 你只需點選學生主頁上的「三藩市藝術大學資源中心」連結即可。

**寫作支援：**學生可以使用線上寫作實驗室 (OWL) 透過電子郵件獲得寫作的回饋。OWL 向所有在三藩市藝術大學註冊課程的學生提供。灣區學生也可以使用校內寫作實驗室，在那裡親自與寫作輔導老師一起工作，獲得如何提高寫作的提示。

**英語語言支援：**所有線上學生都可以獲得英語語言支援。一些線上課程會有英語教師在課堂上回答問題並幫助澄清難以理解的概念。在課堂上沒有英語教師的學生可以點選首頁右側的「英語作為第二語言」來請求幫助。在校內還為參加線上課程的當地學生成立了一些學習小組。

### 線上課程包括哪些組成部分，我應該如何參與？

就像實際校園一樣，線上課程有學生、教師、諮詢建議和工作人員。唯一的區別是學生使用基於網路的討論、電子郵件、電話和傳真進行互動。不需要舉手，而是在線上討論中提出問題。你不必擔心上課遲到，因為你可以隨時訪問需要學習的內容。只要你在為每個單元或每一課分配的時間內完成材料和作業，就可以隨時隨地在線上查看所有討論、講課和作業。課程內容中會給予明確的參與要求。教學的層次以及世界各地學生之間的和互動是非常卓越的。

**網路討論：**你可以發佈到線上討論中，或者透過網路瀏覽器發送電子郵件給教師。線上課程的會議完全基於網路。基於網路的會議系統是當今遠端學習最有效的互動設備。你可以將文本、圖形、HTML 和網際網路連結發佈到課堂討論中。你只需要有一個最新的網路瀏覽器，就可以訪問課堂討論並與其他人進行互動。

### 我需要哪些課堂資料，在哪裡買？

對於許多課程，你需要購買書籍或其他資料。請務必儘快訂購教科書，為第一天上課做好準備！在每堂課的說明網頁提供了有關需要訂購的書籍或資料（如果有的話）以及如何訂購的說明。如果對於教科書或軟體有任何問題，可以透過 [online@academyart.edu](mailto:online@academyart.edu) 與我們聯繫。

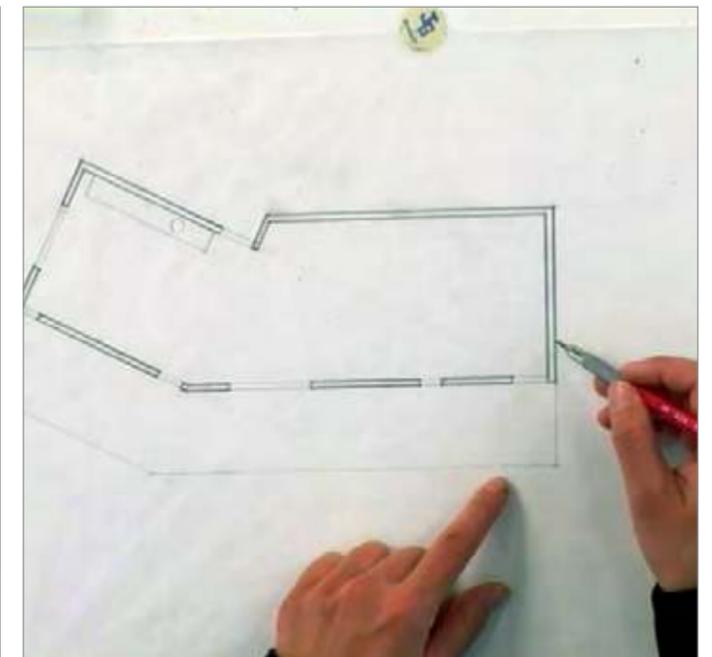
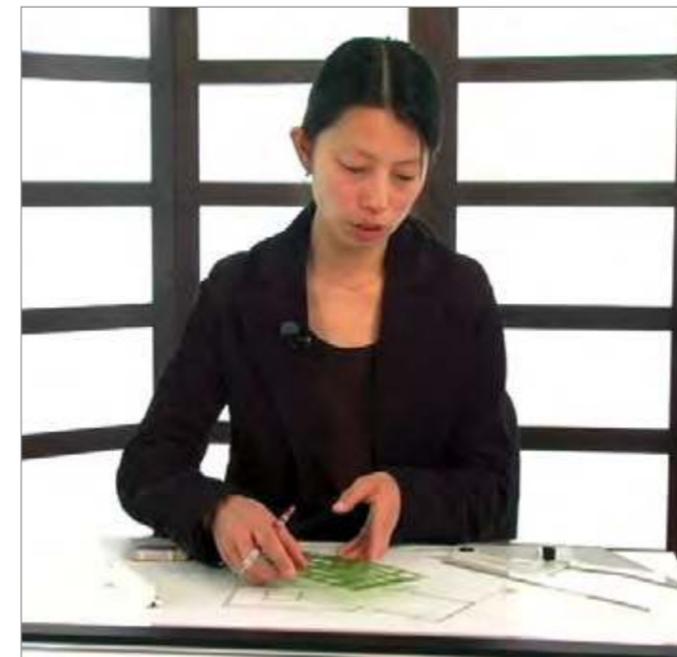
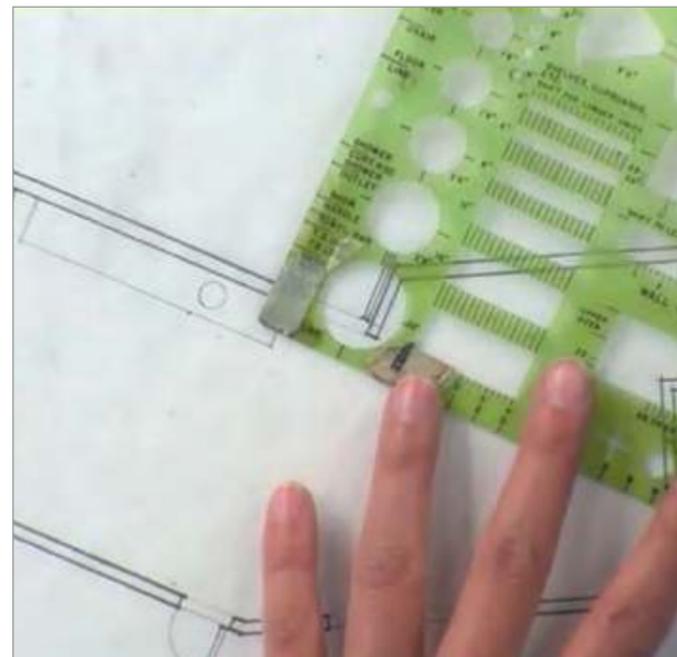
### 前提條件是什麼？

我如何知道我是否有資格？資格條件與三藩市藝術大學的普通目錄和課程公告中所述的條件相同。這些有關線上課程的資訊在線上課程表中也有提供。

### 我是否需要 Mac 或 PC 電腦？

大多數線上課程可以在 Macintosh 或 PC 電腦上完成，但是課程目錄中的個別線上課程描述頁面會指出一些特定的線上課程，它們只能在 Macintosh 或 PC 電腦上完成。建議網路學生在購買新電腦之前先參考這些線上課程說明頁來瞭解他們想要追求的學位。

Drafting a Plan



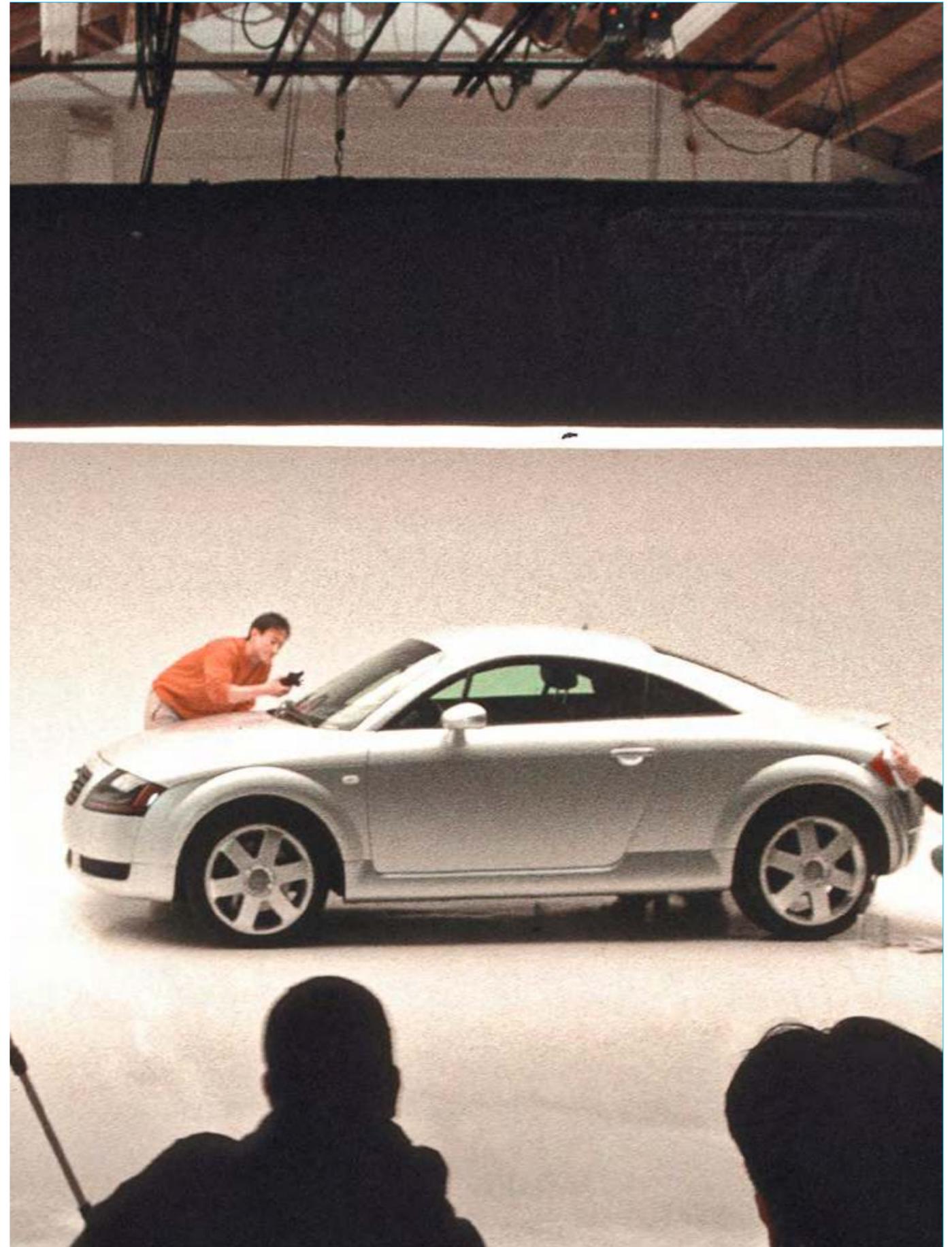
# 每一級的課程



大學預科課程  
個人進修  
藝術進修教育  
專業發展







# 體育運動





## 成為藝術家，成為運動員。

三藩市藝術大學是唯一一所屬於NCAA成員的四年制藝術學校。

我們的體育課程打破了藝術家和運動員給人的刻板印象，因為我們的運動員就是藝術家。

大膽的表達、專注的意念和無拘束的熱忱不僅是偉大藝術家，也是頂級運動員的標誌。城市騎士在 2008 年引入了競爭性的「藝術家-運動員」概念，在 2012 年獲得了完全資格的 NCAA 第二區地位，並繼續支持 16 個校際運動，使三藩市藝術大學不再僅是一所頂尖的藝術學校。



除了競技運動外，三藩市藝術大學還有一個休閒運動和健身系。藝術家常常忘記他們的身體就是創造傑出作品的工具。為使藝術家的藝術職業更持久，營養班和校內團隊會幫助他們獲得身體認知和激發創作活力。



## 三藩市藝術大學的體育運動

### 校際運動

NCAA 和 PacWest Conference 成員

#### 秋季校際運動隊

- 越野 (m/w)
- 足球 (m/w)
- 排球 (w)

#### 冬季校際運動隊

- 籃球 (m/w)
- 室內田徑 (m/w)

#### 春季校際運動隊

- 棒球 (m)
- 壘球 (w)
- 戶外田徑 (m/w)
- 高爾夫 (m/w)
- 網球 (w)

還提供許多校內運動和社團

### 看騎士的數字表現

- 200 名藝術家-運動員
- 122 項 NCAA 全西部地區榮譽
- 55 個 NCAA DII 全美獎盃
- 來自35 個國家
- 16 個運動隊
- 13 次 NCAA DII 賽季後出面
- 3 場 Pacific West Conference 錦標賽

NCAA 的1所藝術院校娛樂和康健系提供從舞蹈課程到校內運動的各種活動。

校園生活提供許多社團，從健康和健身到針對主修的群體。



# 校園資訊



財力資助及學費  
校園生活與領導力  
學習資源  
校曆  
校園地圖  
錄取資訊

## 我們的校園

### 地處市中心的校園

三藩市藝術大學為學生提供獨一無二的城市校園：三藩市。灣區是蓬勃繁盛的創新中樞。這裡彙聚了最前沿的技術、可持續的設計和創造性的藝術，讓三藩市藝術大學的學生們盡享這個獨一無二的地理位置。在校園就讀的學生可加入由本校和三藩市藝術家與設計師組成的社區，感受其中的活力。這裡依託灣區生生不息的創造力，兼具一流的設施與設備，學生定可將自己的創意想法付諸現實。歡迎到海灣之城就讀。

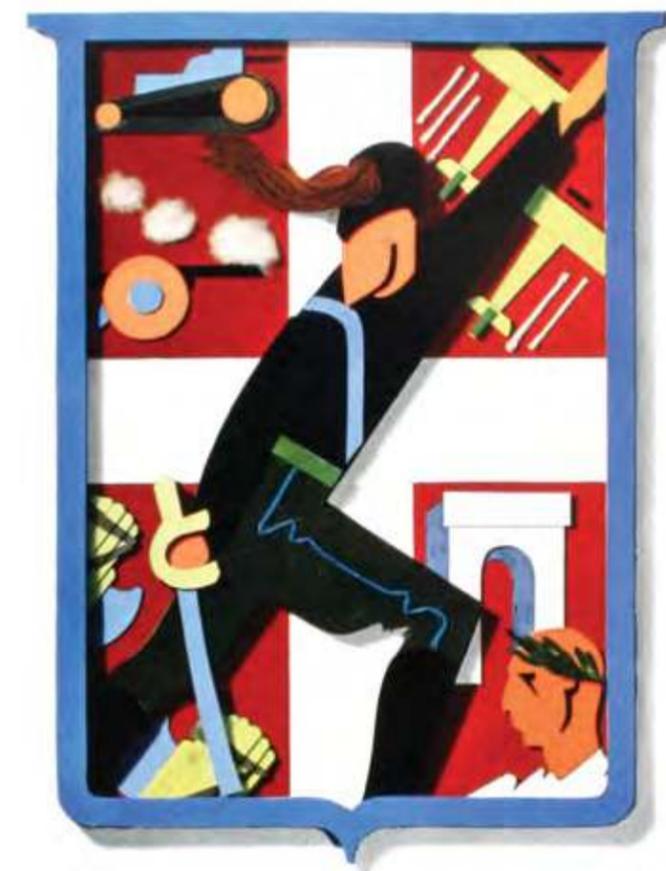
### 主要教學地點

79 New Montgomery Street  
San Francisco, CA 94105

## 網路學習

我們提供藝術與設計專業的大學部與研究所學位網路課程，品質與我們的校園課程同樣出色，但更為靈活。網路學習便於學生在學業與職業、家庭及其他責任之間取得平衡。三藩市藝術大學的認證確保最高標準的教育、教學與效果。我們在課上教授專業藝術家與設計師運用的技能與技法，有助於你充分發揮自己的創造力。

請從以下網址瞭解更多資訊：[www.online.academyart.edu](http://www.online.academyart.edu)



UNIVERSITY LIFE



## 額外費用

(不予退款)

每學年典型費用 (各專業有所不同)	\$500
每學年典型耗材成本 (各專業有所不同)	\$1,790
每門課退課費	\$25
儲物櫃租賃費 (秋季和春季 / 夏季學期)	\$20
退回支票手續費	\$15
延遲註冊費	\$50
學費滯納金	\$50
支付計畫費	\$50
身份證照片更換費	\$30
學生活動費	\$30

## 學雜費變更

學雜費可能會隨時發生變化。請學生注意，本目錄中所含資訊可能會變更，恕不另行通知。本目錄中的資訊不構成三藩市藝術大學與學生或入學申請人之間的合約。

## 如何繳納學費

### 選項 1 (推薦)

如果使用 Visa 或 MasterCard 卡支付，可登入學生自助服務，進行線上付款。前往 [www.academyart.edu](http://www.academyart.edu) (點選在校生，然後點選自助服務)。一天 24 小時都可付款。

### 選項 2

如果使用支票付款，支票抬頭請寫三藩市藝術大學，並將支票寄至：

Accounts Receivable  
Attn: Tuition Payments  
Academy of Art University  
79 New Montgomery St  
San Francisco, CA 94105

\*\*\*註：請在支票上註明學生身份號碼，以便確認身份\*\*\*

### 選項 3

可於正常工作時間，在設於 79 New Montgomery 大樓二樓的收賬部進行現金付款，亦可投入我們的安全收款箱中。

## 財力資助的電子發放

(向全體學生強烈推薦)

三藩市藝術大學與財務服務公司 Higher One Inc. 合作，實施一項新的退款方案。

Higher One 寄給學生的綠信封中有一張啟動卡。如果在就讀期間的任何時候需要接收三藩市藝術大學的退款，在校生需使用這張卡線上設定退款首選項。

請注意，雖然三藩市藝術大學 U 卡上帶有借記卡和 MasterCard 的標識，但它僅是一個啟動工具，只有在你選擇開立 Higher Once 支票帳戶時才具有借記卡/MasterCard 卡的功能。請瞭解你的選項！如需更多資訊，請前往我們的網站 [www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)，點選財務，然後點選退款選項。

## 分期付款計畫

(三藩市藝術大學的所有學生均有資格申請。)

- 分期付款計畫是一個方便實惠的選項，適合學生和家長支付學費。
- 秋季和春季學期均可使用分期付款計畫。

學生和家長可分四次支付學費，每次金額相等。

如果你獲得了部分財力資助，可利用分期付款計畫支付財力資助以外的學費。

## 如何申請分期付款計畫

你必須在申請分期付款計畫之前註冊入學。第一期繳費時需支付 \$50.00 的分期付款計畫費。

## 線上申請：

你可透過學生自助服務進行線上申請。

前往 [www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)。你可在「付款」頁面找到更多說明。

## 本人申請：

前往三藩市 79 New Montgomery Street 二樓的收賬部。請攜帶你當前的財力資助授予函 (如適用) 及當前課程表的副本。

要瞭解更多資訊，請致電 800.544.2787 或 415.274.2222 收賬部，或訪問以下網站：[www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)。



## 學費資訊

### 2016 年夏季學期

大學部學費	每個學分 \$835
研究所和藝術教師證書學費	每個學分 \$935

### 從 2016 年秋季生效

大學部學費	每個學分 \$873
研究所和藝術教學證書學費	每個學分 \$982

## 財力資助

許多學生會需要財力資助以完成大學學業。我們可為學生提供多種財力資助資源，歡迎你與我們聯繫，討論財力資助選項。我們鼓勵並幫助你找到財力資助。

## 如何繳納學費

- 學費按學分收取。
- 學生根據每學期註冊的學分繳費。
- 學生需支付申請與註冊費以及指定的額外課程費。
- 學費應在每學期開學第一天前的週六付清。

## 與課程相關的費用

許多課程要求支付與課程相關的費用。課程費和課程說明列於本目錄中。與課程相關的費用必須在學費繳納截止日前支付。課程費用於支付課堂耗材和設備支出。

### 每學年典型學費示例

#### 2016 年夏季學期

大學部 (24 個學分 x \$835)	\$20,040
研究所學費 (24 個學分 x \$935)	\$22,440

#### 從 2016 年秋季生效

大學部 (24 個學分 x \$873)	\$20,952
研究所學費 (24 個學分 x \$982)	\$23,568

# 校園生活與領導力

## 校園生活與領導力

藝術家要成長和獲得靈感，很大部分得益於課堂或工作室以外的世界。在三藩市藝術大學，我們深知這個道理。

我們設立了強健的校園生活與領導力部門，為你的求學經歷增添價值。你將有很多參與機會，對很多學生而言，積極參與是獲得成功的關鍵。我們的首要目標是激勵你做到最好。

## 校園生活與領導力部門還提供：

- 學生活動
- 休閒與保健課程（要瞭解更多資訊，請參見「運動」部分）
- 學生社團
- 職業發展與創業

當你抵達校園後，我們會在「新生介紹會」歡迎你。「Start Smart」是專為你設計的專案。我們承辦各種有趣的運動，幫你成功開始在三藩市藝術大學的求學生涯。

## 校園住宿

### 住宿藝術生

- 我們在三藩市各處設有學生宿舍，都位於最有活力的社區。
- 保證為所有新生提供住宿。
- 可為第一年新生、轉學生與舊生以及 21 歲及以上的學生提供住宿社區。
- 每個宿舍樓都有指定舍監，很多宿舍樓還有住有一位宿舍助理。
- 安全是所有宿舍樓和整個校園的頭等大事。
- 可提供餐飲計畫，讓你盡享我們餐廳級的就餐計畫！

線上申請住宿！你可透過以下網址瞭解更多資訊，並填寫校園住宿線上申請表：[www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)。亦可透過以下方式聯繫我們：

800.544.2787 (免費電話)  
415.274.2222 (美國境外)  
housing@academyart.edu

Student Housing  
Academy of Art University  
79 New Montgomery Street  
San Francisco, CA 94105



# 圖書館和學習資源

## 學生服務部

學生服務部是針對在校舊生的一個部門。新生將在入學後的第一個月會收到指導老師來信，提供學業諮詢方面的幫助。所有學生都有一名指定的指導老師，幫助學生為今後的學期進行再註冊、更改課程、進行學業計畫評估以及規劃在本校的畢業學期。自助服務可能提供了線上註冊和更改課程的便利，但是學生每學期應親自或透過電話與指導老師討論學業進展情況。定期與指導老師會面進行學業計畫評估可幫助學生更順利地取得學位。

如果你不知道誰是你的指導老師，請打電話或發送電子郵件至：

### 大學部學生：

電話：800.544.2787 或 415.274.2222

電子郵件：[studentservices@academyart.edu](mailto:studentservices@academyart.edu)

### 研究所學生：

電話：800.544.2787 或 415.274.2222

電子郵件：[graduateschool@academyart.edu](mailto:graduateschool@academyart.edu)

### 網路學生：

自 2005 年夏季以來完全透過網路開始學習的學生可聯繫網路學生服務顧問，電話是 800.544.2787 或 415.274.2222，轉接網路學生服務部。

## 三藩市藝術大學圖書館

這不是傳統意義上的圖書館！三藩市藝術大學圖書館館藏豐富，管理有方，各種書籍、期刊、電影、劇集和電子資源直接支持本校藝術與設計專業的多元需求。我們的實體和線上資源專為藝術生的視覺研究需求量身定製，我們鼓勵學生在活躍的氛圍中進行合作，從事視覺研究、合作、學習與創作。

### 圖書館服務包括：

- 線上和親自的研究幫助
- 數位圖片集
- 全文本期刊資料庫
- 電腦、掃描器和印表機
- 影音室
- 安靜學習區和小組學習區

請從以下網址瞭解更多資訊：[library.academyart.edu](http://library.academyart.edu)

## ARC

學術資源中心（ARC）彙聚了三藩市藝術大學的所有教育支援服務。ARC 的員工均為友善、樂於助人和具備優秀資質的教育工作者，他們的任務是為每個學生提供個人化教育支援。你在本校學習期間，ARC 可隨時滿足你在課堂內外的所有學業需求。

### 研討會

除時間管理及其他普通學業研討會外，三藩市藝術大學還為學生提供獨一無二的機會，參加定期的開放式藝術與設計研討會。學院的每個系科都會舉辦開放式研討會，學生可獲得更多時間與專業導師切磋，提高自己的技藝，或是獲得額外的課程幫助。大學的所有研討會均免費向學生開放，學生可根據需要參加與專業相關的眾多研討會。

### 寫作實驗室

在三藩市藝術大學，我們瞭解藝術與設計專業學生的需求，因此設計了寫作課，為校園的視覺文化提供支持。無論你需要鍛煉自己的寫作技能，還是需要基礎知識上的幫助，寫作支持可隨時為你助一臂之力。學生可在學期的任何時間在寫作實驗室安排一對一的預約。寫作實驗室支持以校園面授以及網路方式提供。

### 學生學業支持部

學生學業支持部透過評估學生的個人需求，從學業指導開發定製的成功計畫，搭建學生與重要學術與社區資源之間的橋樑，以此促進學生取得成功。

### 無障礙設施

三藩市藝術大學確保為殘障學生提供同樣的准入條件。課堂服務辦公室幫助取得合理的殘障人士輔助設施，並提供個人化學業指導、安靜的學習場所、資源及推薦。課堂服務辦公室敦促所有課程使用通用設計。

## EAP 支援

三藩市藝術大學致力為國際學生効力。英語非母語的學生若想在美國學習藝術和設計，我們的藝術專業英語 (EAP) 課程使本校成為理想之選。本校的 EAP 課程將藝術學習與語言學習融為一體。我們提供的 EAP 服務包括 EAP 各課程、個人 EAP 支援（可為本校任一藝術與設計課程作安排）、EAP 寫作、口語與多媒體實驗室以及線上 EAP 支援。

### 線上支援

在廣度與品質方面，任何一所大學提供的線上藝術與設計教育支援都無法與三藩市藝術大學媲美。校園提供的每項教育支援服務也同時在線上提供。我們還提供專為滿足網路學習環境的學生所需的學業支援資料。並且提供學業指導，幫助學生的網路學習需求，網路學生還可以獲得 EAP 支援，還為他們提供線上寫作實驗室。



# 校曆 - 2016 年

日期可能會有所變化。最新資訊請參見校園網站。

三藩市藝術大學校曆連結：[www.academyart.edu/content/aa/en/about-us/news-events/calendar.html](http://www.academyart.edu/content/aa/en/about-us/news-events/calendar.html)

## 2016 年秋季

2016 年夏季和秋季畢業開始申請日  
 2016 年夏季和秋季開始註冊日  
 2017 年春季畢業開始申請日  
 儲物櫃租用開始日  
 21 歲以下新生入住日  
 21 歲以上新生入住日  
 2016 年秋季迎新週  
 校長歡迎和家長介紹會  
 與系主任見面  
 財力資助初次書面申請截止日期 (為確保及時發放)  
 在校舊生入住日  
 2016 年夏季提交「未結業」最後日期  
 分期付款計畫合約截止日  
 2016 年秋季學費付款到期日  
 分期付款計畫截止日：第一期付款到期日  
 財力資助學生必須聯繫收賬部  
 以確認發放金額可支付學雜費

## 秋季學期課程開始

### 勞動節 (所有設施關閉)

2016 年秋季學期最後註冊日 (之後註冊需繳納延遲費)  
 課程更改最後日期 (之後更改需繳納更改費)  
 2016 年秋季學期遲延註冊期 (需繳納延遲費)  
 2016 年秋季畢業最後申請日  
 2016 年秋季學期最後註冊日 (需繳納延遲費)  
 財力資助檔案完成截止日  
 2017 年春季學期註冊開始日  
 分期付款計畫截止日：第二期付款到期日  
 秋季大學預科藝術體驗課開始  
 2016 年秋季學期期中評分期  
 退課截止日 (之後退課需繳納「退課/不及格」罰金)  
 分期付款計畫截止日：第三期付款到期日  
 夏時制結束 (鐘錶向後調一小時)  
 感恩節假期 (所有設施關閉)  
 分期付款計畫截止日：第四期付款到期日  
 秋季大學預科藝術體驗課結束  
 2016 年秋季學期期末評分期  
 秋季大學預科藝術體驗課結業展覽

## 秋季學期課程結束

寒假宿舍樓關閉  
 寒假 (所有設施關閉)  
 元旦假期 (所有設施關閉)  
 2016 年秋季學期學生期末成績

## 日期

2016 年 2 月 15 日  
 2016 年 2 月 22 日  
 2016 年 9 月 19 日  
 2016 年 8 月 22 日  
 2016 年 8 月 22 日  
 2016 年 8 月 23 日  
 2016 年 8 月 24 日  
 2016 年 8 月 24 日  
 2016 年 8 月 25 日  
 2016 年 8 月 25 日 </478>  
 2016 年 8 月 26 日  
 2016 年 8 月 26 日  
 2016 年 8 月 27 日

## 2016 年 9 月 1 日

2016 年 9 月 5 日  
 2016 年 9 月 12 日  
 2016 年 9 月 12 日  
 2016 年 9 月 13-17 日  
 2016 年 9 月 17 日  
 2016 年 9 月 17 日  
 2016 年 9 月 19 日  
 待定：2016 年 9 月 26 日  
 2016 年 9 月 27 日  
 2016 年 10 月 8 日  
 2016 年 10 月 17-31 日  
 2016 年 10 月 26 日  
 2016 年 10 月 27 日  
 2016 年 11 月 6 日  
 2016 年 11 月 24-27 日  
 2016 年 11 月 27 日  
 2016 年 12 月 3 日  
 2016 年 12 月 12 日 - 2017 年 1 月 1 日  
 2016 年 12 月 10 日  
**2016 年 12 月 17 日**  
 2016 年 12 月 17 日  
 2016 年 12 月 25 日  
 2016 年 1 月 1 日  
 2017 年 1 月 2 日

2017 年春季畢業最後申請日 (也是 2017 年春季學期最後註冊日, 之後註冊需繳納延遲費)	2017 年 2 月 4 日	宿舍樓關閉 春季展接待與展示 三藩市藝術大學 2017 年春季畢業 畢業典禮	2017 年 5 月 27 日 2017 年 5 月 22 日那一周 2017 年 5 月 22 日當週
<b>2017 年春季</b>			
2017 年春季學期註冊開始	2016 年 9 月 26 日	三藩市藝術大學 2017 年春季大學部 畢業典禮	2017 年 5 月 22 日當週
元旦假期 <b>(所有設施關閉)</b>	2017 年 1 月 1 日	陣亡將士紀念日 <b>(所有設施關閉)</b>	2017 年 5 月 29 日
冬季短假期開始	2017 年 1 月 9 日	2017 年春季學期學生期末成績	待公佈
財力資助初次書面檔案申請截止日 (以確保在學期開始前及時發放)	2017 年 1 月 16 日		
馬丁·路德·金紀念日	2017 年 1 月 16 日		
儲物櫃租用開始日	待公佈		
2017 年春季學期迎新週	待公佈		
家長介紹會	待公佈		
校長歡迎	待公佈		
與系主任見面	待公佈		
冬季短假期結束	2017 年 1 月 27 日		
新生入住	2017 年 1 月 31 日		
在校舊生入住	2017 年 2 月 3 日		
2016 年秋季提交「未結業」最後日期	2017 年 2 月 3 日		
2017 年春季學費付款到期日	2017 年 2 月 4 日		
分期付款計畫合約截止日	2017 年 2 月 4 日		
分期付款計畫截止日: 第一期付款到期日	2017 年 2 月 4 日		
財力資助學生必須聯繫收賬部 以確認發放金額將支付學雜費	2017 年 2 月 4 日		
春季學期開始上課	2017 年 2 月 6 日		
2017 年春季學期最後註冊日 (之後註冊需繳納延遲費)	2017 年 2 月 11 日		
最後課程更改日 (之後更改需繳納更改費)	2017 年 2 月 11 日		
2017 年春季學期遲延註冊期 (需繳納遲延費)	2017 年 2 月 13 日		
春季大學預科藝術體驗課開課	2017 年 2 月 18 日		
2017 年春季學期最後註冊日 (需繳納延遲費)	待公佈		
財力資助檔案完成截止日	2017 年 2 月 20 日		
2017 年夏季和秋季學期註冊開始	待公佈		
分期付款計畫截止日: 第二期付款到期日	2017 年 3 月 4 日		
三藩市工作室開放	待公佈		
夏時制開始 (鐘錶向前調一小時)	2017 年 3 月 12 日		
2017 年春季學期期中評分期	待公佈		
退課截止日期 (之後退課需繳納「退課/不及格」罰金)	待公佈		
春假週 (本週停課)	2017 年 3 月 26 日 - 4 月 1 日		
分期付款計畫截止日: 第三期付款到期日	2017 年 4 月 4 日		
春季大學預科藝術體驗課結束	2017 年 4 月 15 日		
春假 <b>(所有設施關閉)</b>	2017 年 4 月 16 日		
春季大學預科藝術體驗課結業展覽	2017 年 4 月 22 日		
分期付款計畫截止日: 第四期付款到期日	2017 年 5 月 4 日		
時裝展	待公佈		
2017 年春季學期期末評分期	待公佈		
三藩市藝術大學媒體獎	待公佈		
春季學期課程結束	2017 年 5 月 27 日		



# 招生

## 何時申請

- 三藩市藝術大學採取滾動錄取方式；你可在全年任何時間申請在秋季、春季和夏季學期入學。
- 建議你儘早申請，確保能夠就讀你首選的課程。
- 你最早可在打算就讀三藩市藝術大學之前兩年進行申請（申請費不予退還，且申請不得延期。）
- 在春季與秋季學期的第二週和夏季學期的第一週接受申請

## 大學部招生理念

三藩市藝術大學秉承的教育理念是所有熱衷於藝術、設計和溝通學習的學生均應獲得學習機會。我們相信，所有願意做出適當承諾的學生都有能力學習專業水準的技能。

我們的所有大學部專業均採用包容性招生制度\* 招生時不要求具備藝術、設計、溝通或表演方面的經驗。我們將任何能力水準的學生納入適當的課程，無論是入門級還是高級。我們設置了教授藝術、設計、溝通與表演基本技能的基礎課程，為學生攻讀高級課程打下基礎。

## 研究所招生理念

三藩市藝術大學研究所課程針對希望在自己所選領域進行碩士水準重點學習的學生。鼓勵所有具有學士學位的學生申請。研究所學習個人化課程，包括由專業指導老師提供一對一指導和教師指導的畢業專案。研究所專業申請人需提交作品集及證明其能力水準的其他資料（更多資訊參見研究所錄取要求）。作品集用於課程安排；本校第一學期為需要準備的學生提供技能培養課程。

*\*請注意，學校可能會拒絕以往記錄表明準備不足和 / 或對專業缺乏興趣的任何申請人。未被錄取的申請人不准註冊課程。*

## 無障礙准入聲明

我們歡迎殘障學生申請任何課程。三藩市藝術大學強烈建議，要求同樣准入教育學業計畫殘障人士輔助設施的學生在學期之前或學期剛開始時通知課堂服務辦公室，以確保需求可及時得到滿足。要取得殘障設施資格，需提供由醫師、心理治療師、精神病醫師或學習專家最近的證明。其他資訊請諮詢課堂服務辦公室。

## 如何申請

### 國內招生

#### 美國公民或永久居民 (綠卡持有者)

如果你是美國公民或永久居民(綠卡持有者)，請遵循國內大學部或國內研究所招生申請說明。如有任何問題，請致電 800.544.2787 或 415.274.2222 聯繫我們，亦可發送電子郵件至：[admissions@academyart.edu](mailto:admissions@academyart.edu)。

每份申請表的背面均列有提交申請的分步說明。

#### 有 5 種簡單方式申請國內錄取：

**線上申請：**訪問三藩市藝術大學網站：[www.academyart.edu](http://www.academyart.edu) 線上申請並提交申請費。

**電話申請：**致電 800.544.2787 或 415.274.2222，招生代表將為你提供幫助。

**傳真申請：**將你的申請表傳真至 415.618.6287，並將申請費寄至以下地址。

**郵件申請：**將你的申請表和申請費寄至：

Academy of Art University  
PO Box 193844  
San Francisco, CA 94109-3844

**本人申請：**前往招生辦公室：

79 New Montgomery Street  
(在 Mission 與 Market 之間)  
四樓，辦公時間：週一至週六，上午 9 點至下午 5 點

### 國際招生

#### 非美國公民

如果你不是美國公民，請遵循國際大學部或國際研究所錄取申請說明。如有任何問題，請致電 800.544.2787 或 415.274.2208 聯繫我們，亦可將電子郵件寄至：[intl admissions@academyart.edu](mailto:intladmissions@academyart.edu)。

如果你是美國公民，但在海外居住，並申請網路學習，請填寫大學部或研究所國內申請表。

國際學生如有任何疑問或問題，國際學生招生 / 服務部可提供幫助與指導。指導老師可協助每位學生完成申請和錄取流程、學生簽證和移民程序、學業建議和課程註冊。每個學期，系上都會主辦國際學生介紹會，幫助新生儘快熟悉三藩市藝術大學和三藩市。此外，本校還設有自己的藝術專業英語 (EAP) 課程。學生可在學習 EAP 課程的同時就讀藝術與設計課程。更多資訊請參見「學生資源」部分。

每份申請表的背面均列有提交申請的分步說明。

#### 有 5 種簡單方式申請國際錄取：

**線上申請：**訪問三藩市藝術大學網站 [www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)，線上申請並提交申請費。

**電話申請：**致電 415.274.2208，招生代表將為你提供幫助。

**傳真申請：**將你的申請表傳真至 415.618.6278，並將申請費寄至以下地址。

**郵件申請：**將你的申請表和申請費寄至：

International Student Admissions  
79 New Montgomery Street, 4th Floor  
San Francisco, CA 94105-3410  
USA

**本人申請：**如果你計畫來三藩市旅行，請前往以下地址：

79 New Montgomery Street  
(在 Mission 與 Market 之間)  
四樓，辦公時間：週一至週六，上午 9 點至下午 5 點

## 錄取要求

### 大學部錄取要求

\* (適用於副文學士、文學士、藝術學士、建築學士、第二藝術學士 / 文學士和個人進修)

三藩市藝術大學要求申請人具備以下條件之一 \*：

- 高中畢業文憑
- GED / CHSPE

三藩市藝術大學認可以下高中畢業證明：

- 正式或非正式完整的高中成績單或 GED
- 正式或非正式完整的學士學位成績單
- 有簽名的家庭學校課程認證表和成績單
- 加州高中水準考試 (CHSPE) 成績通知單

\*第一學位大學部和個人進修學生需提供高中畢業文憑副本 (三藩市藝術大學無法認證此文件中的 Cal Grant GPA)

必須在第一學期開始前收到正式成績單或高中畢業證明。

#### GED 考試中心

請在下列網址查找 GED 考試中心：

[www.cde.ca.gov/ta/tg/gd/gedtestcntrs.asp](http://www.cde.ca.gov/ta/tg/gd/gedtestcntrs.asp)

輸入你的郵遞區號，即可找到離你最近的考試中心。

#### 如何及何時提交高中畢業證明

- 必須在第一學期開始之前收到高中畢業證明(明確顯示畢業日期)。
- 完整的 GED 或 CHSPE 證明。

如果你準備寄送成績單或其他高中畢業證明，請務必送到或郵寄至：

Academy of Art University  
Office of the Registrar  
79 New Montgomery Street, 435  
San Francisco, CA 94105-3410

#### 家庭學校學生

我們歡迎並鼓勵家庭學校的學生就讀我們的學位和非學位學業計畫。經驗豐富的招生代表將審核你的申請，在整個錄取流程中對你提供幫助。三藩市藝術大學的開放式招生制度同樣適用於參加所在州正式認可課程的家庭學校學生。為獲得錄取資格，你需提交經過簽名的家庭學校課程認證表，並附上家庭學校成績單。

\*請注意，學校可能會拒絕以往記錄表明準備不足和 / 或對專業缺乏興趣的任何申請人。未被錄取的申請人不准註冊課程。

### 藝術教學證書入學要求

**申請：**線上填寫 [www.academyart.edu/admissions/apply.html](http://www.academyart.edu/admissions/apply.html) 申請表 (需繳納 \$50 申請費，且申請費不予退還、不得緩交)

**取得學士或更高學位的證明：**正式或非正式成績單必須表明授予藝術專業或相關專業的學士或更高學位，GPA 最低 2.5。

[www.academyart.edu/assets/pdf/international-transcript-policy.pdf](http://www.academyart.edu/assets/pdf/international-transcript-policy.pdf) 國際成績單必須隨附英文翻譯。

**CBEST 考試成績：**通過加州基本教育技能考試 (CBEST) 的正式成績

**CSET 考試成績：**通過加州專項考試 (CSET) 藝術類的正式成績  
**註：**申請人必須成功通過 CSET 藝術類兩個部分的考試：專項 1 和專項 2。

**無肺結核健康證書：**無肺結核健康證書的正式結果

**司法部 (DOJ) 和聯邦調查局 (FBI) 出具的無犯罪記錄證明：**司法部和聯邦調查局出具的指紋無犯罪正式文件

**簡歷：**教育和專業經歷概要

**推薦信：**由學業或專業人士出具的三封可核實的推薦信

**CPR 和急救課程證書：**證明成功完成經認可的 CPR 和急救學習班/課程的正式文件。**註：**CPR/急救學習班或課程必須經加州緊急醫療與安全局 (EMSA) 的認可。**註：**必須在要求實習的第二學期課程之前完成 CPR/ 急救學習班

**非必須作品集：**建議學生提交一份展示個人技能的作品集。詳情請聯繫招生代表。

## 研究所錄取要求

本校要求研究所申請人展示其完成文學碩士 (MA)、藝術碩士 (MFA) 或建築碩士專業 (M.Arch.) 的能力與意向。\* 提交申請表和申請費以後，研究所申請人必須提交以下補充資料。學生只有在被文學碩士、藝術碩士或建築碩士專業錄取後，才可註冊研究所課程。

- 意向聲明：解釋你就讀研究所直至文學碩士、藝術碩士或建築碩士畢業設計專案的目標，以短文形式在一頁紙上打字。

- 簡歷：描述你的教育與專業經歷。

- 正式或非正式的大學成績單：密封成績單可直接由就讀院校發出，亦可由申請人採用郵寄方式提交。

- 申請人的成績單亦可透過電子郵件寄到：[transcripts@academyart.edu](mailto:transcripts@academyart.edu)。

- 成績單必須顯示已完成大學部學位。你必須提交畢業院校出具的正式或非正式成績單。三藩市藝術大學接受以電子格式提交的正式成績單。發送正式電子成績單的學生應直接發送到以下地址：[transcripts@academyart.edu](mailto:transcripts@academyart.edu)。三藩市藝術大學也是全國學生電子成績單交換註冊處的成員，可直接接受其他成員組織的成績單。

- 作品集 / 樣片（用於安排研究所課程）：要求提供一部表現所選專業的作品集。隨附一份描述清單對作品集 / 樣片審核會有幫助，為所有資料貼上標有自己姓名與題目、大小、介質及完成日期的標籤。對於合作作品，請註明你在創作過程中擔任的角色。要求國際申請人提供任何副本 / 書面資料的英文翻譯，作為作品集 / 樣片的一部分提交。註冊適合的課程將基於你的作品集 / 樣片中所展示的技能。要瞭解作品集 / 樣片提交的詳情，包括內容與格式要求，申請人應聯繫招生代表。\*\* 在大多數情況下，作品集可以電子格式發送。立即諮詢你的招生代表！

- 有些系科可能要求提供其他資料。請向你的招生代表查詢。

\* 收到所有要求的申請資料後，系上將進行審核，並提出予以錄取、不予錄取或允許就讀研究所預備課程的建議。預備課程的決定將由系上做出，以符合研究所錄取要求。

請注意，學校可能會拒絕以往記錄表明準備不足和 / 或對專業缺乏興趣的任何申請人。未被錄取的申請人不得註冊課程。

\*\* 作品集 / 樣片退還規定：申請人必須安排由本人取回自己的作品集或樣片，或透過美國郵政服務寄還；只有預付郵資的作品集 / 樣片將透過美國郵政服務寄還。由於地址錯誤或郵資不足而無人領取或退回的作品集或樣片，將不予保存。雖然三藩市藝術大學已採取所有防範措施保護作品集和樣片，但對於作品集或樣片在運輸過程中或在校園內所發生的損失或損壞，本校概不負責。

## 如何註冊課程

要瞭解學位要求及更多課程資訊，請致電 800.544.2787 或 415.274.2222 聯繫我們。你也可以訪問以下網址：[www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)。

學生可透過以下任一種方式進行註冊：

### 1. 本人或通過電話註冊

- 大學部新生：預約註冊或透過電話註冊，請致電大學部招生辦公室，電話是 800.544.2787 或 415-274-2222。
- 研究所新生和藝術教師證書新生：預約註冊或透過電話註冊，請致電研究所招生辦公室，電話是 800.544.2787 或 415.618.6326。
- 國際新生：預約註冊或透過電話註冊，請致電國際招生辦公室，電話是 800.544.2787 或 415.274.2208。
- 國內返修 / 在校生（美國公民或持綠卡居民）和國際大學部：預約註冊或透過電話註冊，請致電學生服務辦公室，電話是 800.544.2787 或 415.274.2222。
- 國內返修 / 在校生（美國公民或持綠卡居民）和國際研究所：預約註冊或透過電話註冊，請致電研究所，電話是 800.544.2787 或 415.274.8617。

### 2. 線上註冊

所有在校生可透過以下網址進行註冊、查閱課程表和查看課程描述：[catalog.academyart.edu](http://catalog.academyart.edu)

### 註冊費

學生必須支付以下費用才能註冊課程，這些費用不予退還\*：

學費押金	\$100
+ 註冊費	\$20

\* 新生報名費為 \$95。包括註冊費。

\* 如果註冊在開學前被取消，三藩市藝術大學僅扣除 \$100。

### 何時註冊課程

- 建議學生儘早註冊，以確保能夠就讀想要的課程。
- 學生在每學期的第二個週一前進行註冊不會收取延遲費。
- 在每學期的第二個週一之後註冊將收取 \$50 的延遲註冊費。
- 在連續兩學期不來上學後，將不允許再註冊。

如要瞭解更多資訊，學生可致電 800.544.2787 或 415.274.2222，聯繫招生代表或學生服務顧問。

## 轉學資訊

三藩市藝術大學邀請所有有意接受從先前高等院校轉學分的申請人提交正式成績單，以供審核。

### 如何轉學

轉入三藩市藝術大學分為兩步：

1. 完成對三藩市藝術大學的申請。
2. 採用密封信封將正式或非正式的大專院校成績單寄至：

Academy of Art University  
Office of the Registrar  
79 New Montgomery Street, 435  
San Francisco, CA 94105-3410

或

三藩市藝術大學接受以電子格式提交的正式和非正式的成績單。發送正式或非正式電子成績單的學生應直接發送到以下地址：[transcripts@academyart.edu](mailto:transcripts@academyart.edu)

三藩市藝術大學也是全國學生電子成績單交換註冊處的成員，可直接接受其他成員組織的成績單。

### 轉學政策

- 三藩市藝術大學接受非正式和正式的成績單，以便將轉學分記入學生檔案。對於三藩市藝術大學的體育特長生，僅正式成績單可用於將轉學分計入學生檔案。
- 轉學評估基於學生錄取學期的有效轉學政策，並適用於學生在三藩市藝術大學的整個預科期。評估以後不再允許進行，除非學生更改了其學位專業（例如從副文學士學位更改為藝術學士學位）。
- 如果課程的學分、資格要求、內容和教學水準與本校相同，則可考慮將經認證的高等院校課程學分轉入。補救課程或預科課程不符合轉入條件。
- 申請轉入的課程必須成功完成，成績達到「C」或更高，如果是及格 / 不及格課程，成績必須為「及格」。
- 學生開始三藩市藝術大學學位專業或任何學位課程學習後在其他院校修完的學分，將不考慮轉入。
- 提交所有正式和非正式成績單的截止日期是在學生攻讀學位第一學期結束之前。只有在截止日期之前收到成績單的課程學分才可轉入。

### 大學部學位

通識課程：所有學位課程都有各自的通識要求。不適於學位的課程學分將不予轉入。專業課程：需對作品集進行審核，以確定課程學分是否可轉入本專業。

### 第二學士學位

已修完一個學士學位並準備攻讀第二個學士學位的學生，根據本系預先確定的協議，可轉入 50% 的必修學分。根據作品集審核結果，專業課程或可免修。註：並非所有系都提供預先確定的轉學協議。詳情請諮詢招生代表。已修完一個學士學位並準備攻讀副文學士學位的學生，根據本系預先確定的協議，可轉入 18 個學分。根據作品集審核結果，專業課程或可免修。根據作品集和成績單審核結果，最多共可轉入 50% 的學分。註：並非所有系都提供預先確定的轉學協議。詳情請諮詢招生代表。

### 研究所學位

最多可從其他研究所課程中轉入 6 個學位要求的學分。

### 成績單提交截止日

經三藩市藝術大學錄取後，必須在學生第一學期結束之前收到所有正式成績單。攻讀學位學生的轉學評估在學生的第一學期期間進行，並被認為是最終決定。學生的第一學期結束後，將不再認可轉學分。任何訴求都必須在第一學期結束前向轉學教務處辦公室提出。

未在第一學期結束前提交高中畢業證明和 / 或學士學位授予證明的大學生，將不允許就讀後續學期，直至教務處辦公室收到畢業證明。未在第二學期結束前提交學士學位授予證明的攻讀研究所學位的學生，將不允許就讀後續學期，直至教務處辦公室收到相關證明。

### 大學部駐校要求

攻讀學位的學生必須在三藩市藝術大學修完至少 50% 的必修學分，以達到大學部的駐校要求。

### 轉入其他院校

希望在其他院校繼續學業的學生不得假設接收院校會接受其有三藩市藝術大學取得的學分。學生有責任籌畫轉入其他院校的事宜，研究所選院校的要求。高等院校在認可學分的性質和數量上各不相同，各院校可自行決定是否認可從其他院校取得的學分。有關完整的轉學政策，請參見大學政策。轉學資訊會有所變更。

[http://www.academyart.edu/content/dam/assets/pdf/catalog\\_supplement\\_and\\_academic\\_policies.pdf?\\_ga=1.221203096.1084053627.1471274502](http://www.academyart.edu/content/dam/assets/pdf/catalog_supplement_and_academic_policies.pdf?_ga=1.221203096.1084053627.1471274502)

若想瞭解更多資訊，請致電 800.544.2787 或 415.274.2222 聯繫教務處辦公室，或訪問 [www.academyart.edu](http://www.academyart.edu)。

### 課程安排和作品集審核

展示了必要知識與能力水準的學生，可安排到相應課程中。專業課安排或轉學取決於系主任的作品集審核結果。安排到必修課以外的學生可以免修這些課程，但必須攻讀系主任確定的三藩市藝術大學的替代課程，修滿學分。

招生辦公室提供作品集提交的詳細說明。可以電子方式提交作品集，亦接受原創作品的實體作品集。申請人有責任親自取回作品集或樣片，或安排透過美國郵政服務寄還。只有預付郵資的作品集 / 樣片將透過美國郵政服務寄還。由於地址錯誤或郵資不足而無人領取或退回的作品集或樣片，將在學校保留約 90 天。雖然三藩市藝術大學已採取所有防範措施保護作品集和樣片，但對於作品集或樣片在傳輸或在校園審核過程中所發生的損失或損壞，本校概不負責。有關其他作品集要求，新大學部應諮詢其三藩市藝術大學的招生代表。返修 / 在校生應與其學生服務顧問預約面談。

### 網路學生

請注意：我們的校內電腦實驗室設施不供 100% 透過網路學習的學生使用。斯蒂芬斯學院 dba/ 三藩市藝術大學依照明尼蘇達州法令第 136A.61 章至 136A.71 章規定在明尼蘇達州高等教育辦公室註冊。註冊不是對該大學的認可。在該校取得的學分可能無法轉入所有其他院校。

### 大學政策和學業資訊

本線上目錄僅供參考；本目錄中所含資訊隨時可能變更。詳細的大學政策和學業資訊可透過我們的網站查看：

[目錄補遺 1：學生及學業制度](#)

[目錄補遺 2：校董會、行政管理人員和教職人員](#)

## 這就是我們的故事。

用照片和一些文字講述的故事，表現了創造力、想像力和人，和你一樣的人，正奮力攀登頂峰。為你創作這個故事的專業人員喜歡在把這些想法變成有說服力的溝通作品。為世界創造前所未有的美麗。用新奇的眼光看待事物。講述仿佛從來沒人聽過的故事。創作全新的音樂和全新人物。他們是有創意的專業從業人員，他們的工作回報巨大，他們從自己的所愛事中獲得無比的樂趣，並且做得有聲有色。

如果這些文字與照片激發了你的創意火花，幫你探索到自己真正感興趣的領域。那麼，不妨投身其中。這可能是另一個故事的開始，你的故事。會創造歷史的故事。

**特別鳴謝：**其藝術作品和文字出現在本目錄中的所有學生、教職人員和校友。你們的聰明才智為我們提供了靈感之源，三藩市藝術大學感謝有你們同在。

**概念設計：**Stuart Morgan

**封面作品：**插圖學院，2008 屆藝術學士校友，Adam Dennis，[www.adamdennisarts.com](http://www.adamdennisarts.com)

**目錄製作：**Mateo Tayamen 和 Mitchell Griffin

**內容協調員：**Denise Cottin 和 Christina Titus

**主要攝影：**Bob Toy 和 Eva Kolenko

**有效日期：**2016 年 2 月 1 日至 2016 年 12 月 17 日

訪問 [www.academyart.edu](http://www.academyart.edu) 詳細瞭解有關總費用、學生貸款債務中位數、可能的工作職位和其他資訊。

