

# 數碼漫畫設計與製作

Digital Comic Design and Production

高中應用學習課程（2020-22 年度）

## 動漫文化產業

- 六大產業之一
- 數碼娛樂發展趨勢
- 國際化  
( 日本，韓國，中國 )

課程  
結構

創意思維

故事

美術  
設計

YEAH!!

造型

場景

溝通技巧

成品

出版

COMIC!



# 學與教

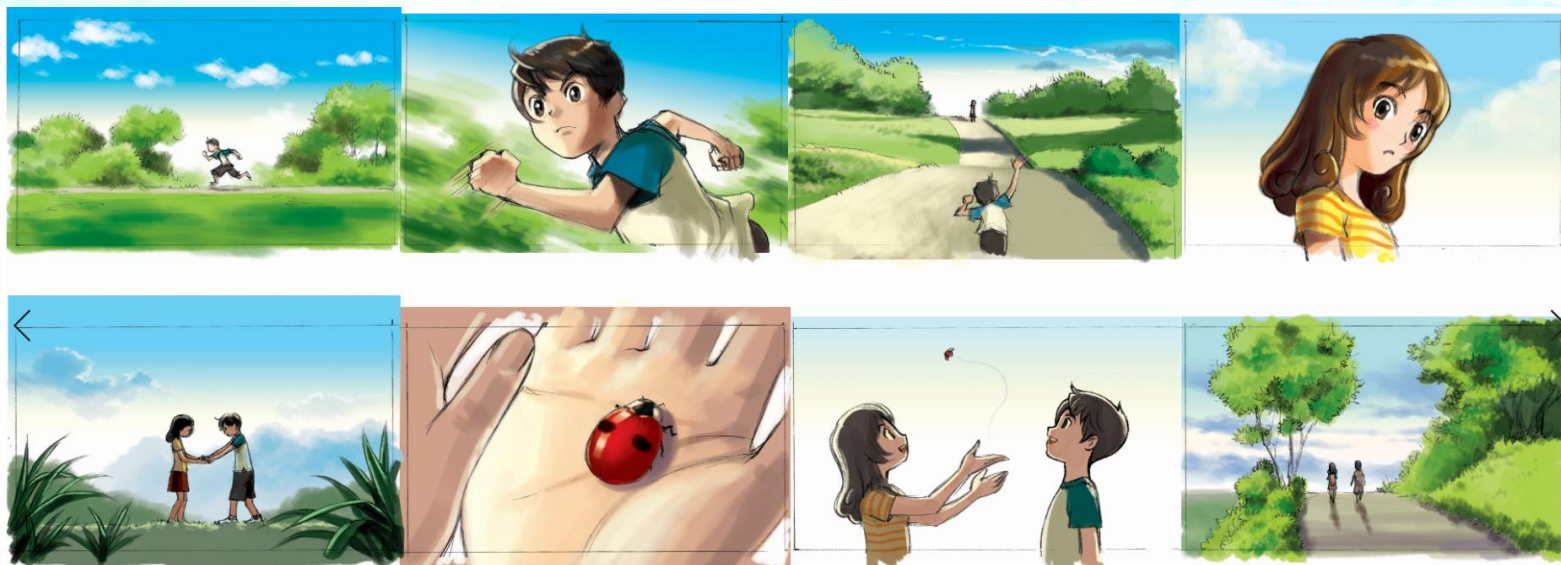
- 以實習為主要教學模式
- 運用業界最廣泛使用之軟件及硬件
- 學生作品展覽
- 探訪本地和/或內地數碼漫畫製作公司
- 數碼漫畫從業員的分享





# 升學及職業發展路向

- 升學如藝術與設計、數碼媒體及娛樂、動畫、傳播、廣告、資訊科技
- 職業發展如數碼資產助理、漫畫家、圖形和插畫師、漫畫封面設計師、動畫師





# 導師

- 香港的漫畫家、插畫家
- 於漫畫比賽獲獎
- 具相關教學經驗



