

職能單元代碼	AVA5R0344v2
職能單元名稱	應用繪圖和著色技巧於珠寶或物件設計
領域類別	藝文與影音傳播 / 視覺藝術
職能單元級別	5
工作任務與行為指標	<p>一、使用繪圖和著色技巧以探索設計選項</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 展示對不同製圖^{【註1】}和著色方式的理解。 2. 調查各種用於設計功能^{【註2】}和意圖溝通的分析、觀察和想像繪圖技巧。 3. 藉由表達和示意動作繪圖來探索設計選項。 4. 在繪圖上標記製造和表面品質。 <p>二、探索繪圖物件的觸覺和視覺品質</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 從觀察中發展由身體、手以及眼睛相互協調後的繪畫動作。 2. 完成珠寶或物件的線性分析。 3. 調查有關於珠寶或物件的外型、平面和容量。 4. 解析光線打上形狀所產生的效果。 5. 考量圖形表面和其組成。 6. 探索真實和虛擬的紋理。 <p>三、以創意具敏感度的手法操控黑色、白色及彩色繪圖媒體</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 選擇和使用黑、白色媒體來發展設計選項。 2. 選擇和使用適合用於發展設計選項的彩色媒體。 3. 選擇廣泛適用於發展設計選項的紙本和表面。 <p>四、使用透視法原則來描述空間意象</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使用透視法來強化珠寶或物件在空間的意象。 2. 可手工透視法製圖來明確呈現一點、二點、三點所構成的透視圖。 3. 描述適合於設計的觀看角度和投射圖。
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、職業安全衛生與智慧財產權相關法規規範</p> <p>二、組織及工作場域相關作業標準、政策與程序</p> <p>三、媒體、材料和繪圖表面^{【註3】}的類型和特徵</p> <p>四、繪圖裝備和應用、儲存和維持</p> <p>五、在繪圖和手工製作的形狀、平面和容量的角色</p> <p>六、設計要素和原則</p> <p>七、用於估計和度量的數學程序</p>

	八、2D、3D 繪圖技巧
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、溝通協調能力</p> <p>二、職業安全衛生風險管控能力</p> <p>三、遵循組織及工作場域相關作業標準、政策與程序</p> <p>四、遵循智慧財產權相關法規規範</p> <p>五、圖像觀察與規劃能力</p> <p>六、媒體、材料和繪圖選擇及製作能力</p> <p>七、標記選擇和製造技巧</p> <p>八、直線、輪廓、紋理等繪圖技巧</p> <p>九、應用黑色、白色及彩色手工製作技巧</p> <p>十、應用手工製作套件和技巧以及用於製造效果的工具</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能分析、觀察和想像繪圖技巧來呈現珠寶功能或物件設計，並說明設計概念。 2. 從一點、二點或三點透視觀點來產生珠寶繪圖或物件設計。 3. 選擇色彩及呈現適用的表面來設計珠寶功能或物件設計。 4. 使用繪圖工具、材料和技巧以豐富設計功能。 <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 可在實際工作中或模擬情境中評量。 2. 需視受試者的種族、年齡、性別、地域和身障情況，調整工作環境或訓練情境。 3. 評量過程必須提供適當的學習測量環境，必要時可使用輔助措施。 <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 必須確認績效表現的一致性與正確性。 2. 直接觀察工作內容，能正確解讀及應用基礎知識。 3. 評量可應用在實際或模擬的狀況下，並須具備過程證據。 4. 評量必須確認受測者的能力不只滿足特定情境，亦適用於其他情境。 5. 評量輔助資訊，評量過程與技巧必須考量文化差

	異，以及受評者的語言文字能力、工作需求。
說明與補充事項	<p>【註1】不同製圖：以圖形表現的面向和觀點，使用顏色、突出和陰影來呈現深度和仿照片的繪圖。</p> <p>【註2】設計功能：如材料、尺寸、內容及目的等。</p> <p>【註3】媒體、材料和繪圖表面：如筆、墨水 (刷子、筆和水洗)、石墨 (天然和壓縮)、康特、蠟筆、水粉、彩色鉛筆、氈尖標記筆、紙 (一系列重量、紋理和顏色)、拼貼及油漆等。</p>

更新紀錄
2021 年修訂職能內容。