

課程類別：資訊應用能力

高雄市中山國中 95 年度「在職教師資訊應用培訓」—Expression3 教學設計研習實施計畫

- 1、依據教育部 94 年 5 月 5 日台電字第 0940058458 號函與高雄市 95 年 2 月 16 日高市教一字第 0950005187 號函辦理
- 2、目的：
 - (一)提昇教師資訊素養，能在教學中正確使用資訊科技
 - (二)透過資訊融入教學介紹，讓教師瞭解運用資訊科技融入各領域教學之優點。
 - (三)配合政府發展軟體工業政策，培養教師回應多元軟體應用能力。
- 3、指導單位：教育部、高雄市政府教育局
- 4、承辦單位：高雄市立中山國民中學
- 5、研習主題：在職教師資訊應用培訓—Expression3 教學設計研習
- 6、研習時間：95 年 4 月 29、30 日（星期六、日）
- 7、參加對象：本市各級學校教師，總計約四十人
- 8、課程內容：詳見附件一
- 9、經費：由高雄市政府教育局專款補助鐘點費。
- 10、參加本研習學員同意於不影響正常課(業)務下，公假前往，研習結束並繳交作品後，依規定核給各場次研習時數。
- 11、注意事項：參與本次研習的教師，須於研習結束後繳交作品。
- 12、獎勵：研習圓滿完成後，逕依高雄市立各級學校及幼稚園教職員工獎懲案件處理要點暨該要點獎懲標準補充規定辦理敘獎。
- 13、本實施計畫陳報教育局核定後實施，修正時亦同。
- 14、研習地點： 高雄市小港區漢民路 352 號(三樓電腦教室一)
- 15、報名方式：以研習報名系統受理線上報名 <http://course.kh.edu.tw/>。
- 16、授予研習時數：全程參與之教師核發九小時研習時數。

一、研習時間表

第一天：四月二十九日(六)

上午		
時間	活動內容	主持人
08:30—08:50	報到	
08:50—09:00	開幕式	丁文祺校長
09:00—10:30	入門與啟用 基本操作	講師 李銘偉
10:30—12:00	文件設定 成果(1)	講師 李銘偉
下午		
13:30—15:00	造形應用技法 成果(2)	講師 李銘偉
15:00—16:30	文字控制運用 成果(3)	講師 李銘偉

第二天：四月三十日(日)

上午		
時間	活動內容	主持人
09:00—10:30	多物件之管理 成果(4)	講師 李銘偉
10:30—12:00	儲存、輸出與列印 成果(5)	講師 李銘偉

二、前言

講義閱讀方式

- 1.每一練習均可由「五、研習內容一覽表」自行檢核相關之學習單元。
- 2.文中標示“→”表示下一個步驟。

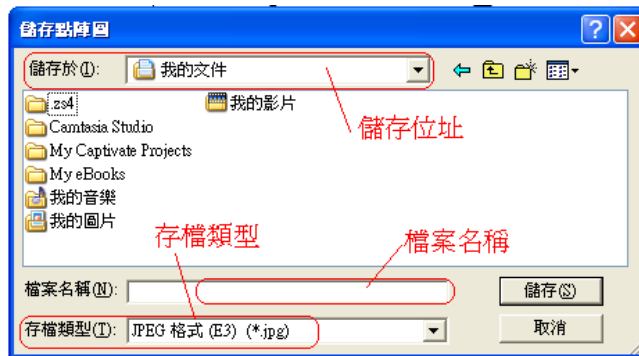
儲存 與繳交 研習成果

因需要這個學員們的研習成果來呈報教育局，以下步驟是每完成一個成果後，都要操作的步驟，非常感謝您的配合。

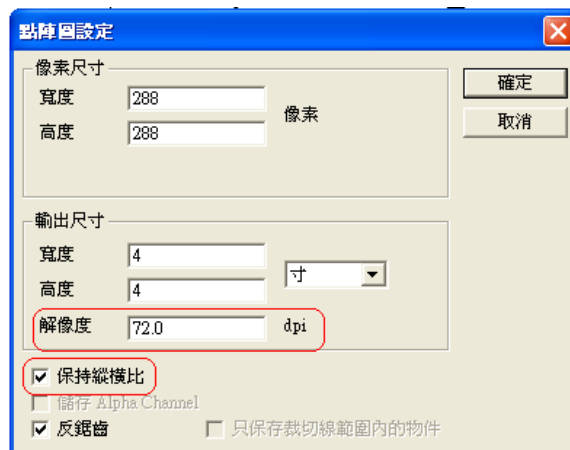
儲存

1.將完成的成果放置在頁面文件範圍內

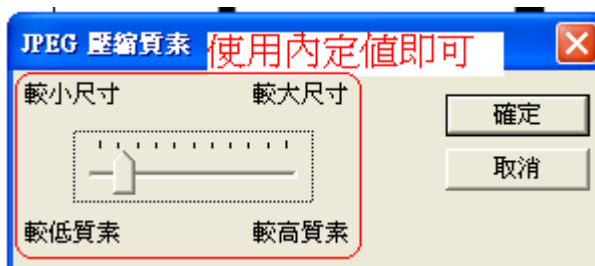
2.點選 檔案→存為點陣圖→設定儲存檔案類型為 **jpg**→指定位置及檔案名稱→點儲存後會出現 點陣圖設定 視窗



3.點陣圖設定→解析度設 72dpi→勾選保持縱橫比→確定



4.設定 jpg 壓縮質素→確定



繳交研習成果

敬請參閱「媒來演去教學網」之(1-1 下載安裝)。

數位繪畫設計

數位繪畫設計已成為現代繪畫設計的新工具之一，而依據其檔案類型，目前大致上可分為兩大類，其一為點陣模式繪圖，具有色彩表現層次豐富良好，益於呈現真實影像或傳統手繪質感之特色，相關軟體如：PhotoShop、PhotoImpact、Painter、ArtRage..等，其二為向量模式繪圖，具有方便繪製簡潔圖案，容易控制色彩造型之特色，相關軟體如：Illustrator、Coreldraw、freehand、Inkscape..等，而本次研習所使用之軟體 EXPRESSION 就是屬於向量模式繪圖。

三、Expression 簡介

EXPRESSION，原是香港的 creature house 開發的商業軟體，在 2003 年微軟買下這家公司，2004 年微軟將 EXPRESSION3.3 版釋放免費供大家使用 2005 年，微軟在 expression 之基礎上發行商用軟體 Acrylic。

EXPRESSION 與其他向量模式繪圖最大的特色差異是模擬自然筆觸的功能，透過點座標的描述，使得模擬自然筆觸成為具有手繪特色兼具容易控制色彩造型之優點。

此外，我們從 EXPRESSION 能輸出簡易 Flash 動畫、支援外掛 PhotoShop 濾鏡之功能，不難看出 creature house 當初意圖跨足點陣模式繪圖及動畫之企圖心。

四、簡易安裝

敬請參閱「媒來演去教學網」之(1-1 下載安裝)。

筆記摘要

五、研習內容一覽表

檔案名稱	「媒來演 去教學網」	成果(1) HK**01	成果(2) HK**02	成果(3) HK**03	成果(4) HK**04	成果(5) (不用繳交)
單元	基本操作	棒棒冰	花花杯墊	挖洞相框	墨魚	綠寶石
1 安裝與簡介	○					
2 文字操控	○				○	
3 填色控制	○	○	○	○		○
4 外框控制	○	○		○		○
5 線條造型與控制技法	○		○	○	○	○
6 造形技法	○	○	○	○		○
7 物件.圖層.樣式之控制管理	○	○	○	○	○	○
8 插入與輸出影像設定	○		○	○		
9 檢視控制	○					
10 簡易 Flash 動畫	○					

筆記摘要

--

六、實例操作 成果(1)棒棒冰

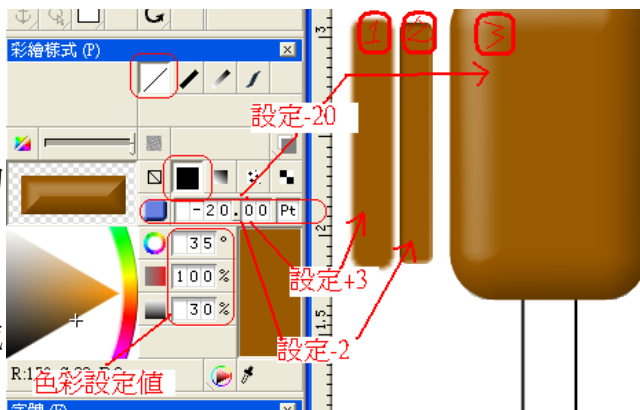
1.檔案→開啓新檔 檔案→文件設定 →寬6寸高4寸

2.選 矩形工具→設定轉角圓度→畫出棒棒冰外框

3.分別選"1"、"2"、"3"設定如右圖

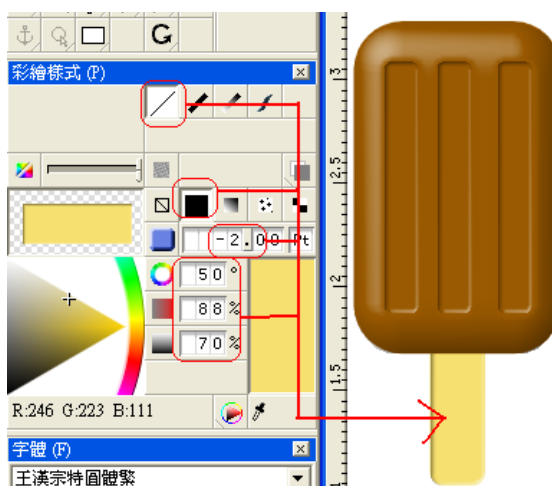
4.點選"1"按[Pg Dn]並放在"2"的正下面

5.同時選"1"、"2"→配置→結成群集→編輯→再製3份



6.將再製3份物件分佈、對齊如右圖

7.→點選冰棒設定如右圖後→全選→結成群集→完成



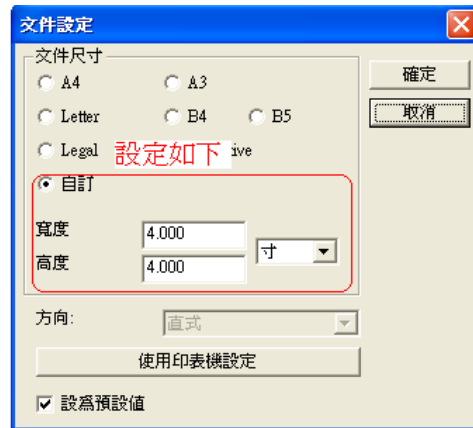
※建議： 1.不妨試著作幾種不同口味的棒棒冰。 ※

●此成果完成，請轉存成點陣圖 **HK**01.jpg**，並繳交成果。謝謝您 ●

筆記摘要

七、實例操作 成果(2)花花杯墊

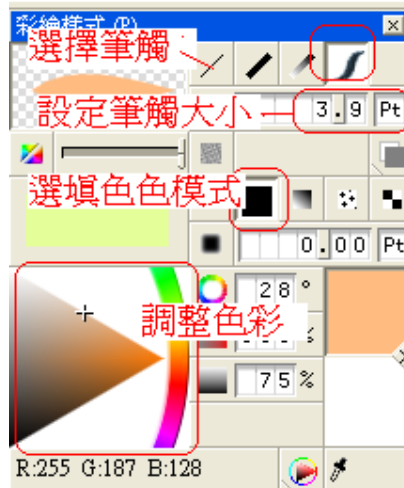
1.檔案→開啓新檔
檔案→文 件設定



2.以 (5-1 手繪筆刷) 、 (5-2 貝茲曲線) 、 (5-3 聚合線) 、 (5-4B-Spline 線) 等工具繪出一件封閉之任意圖形物件

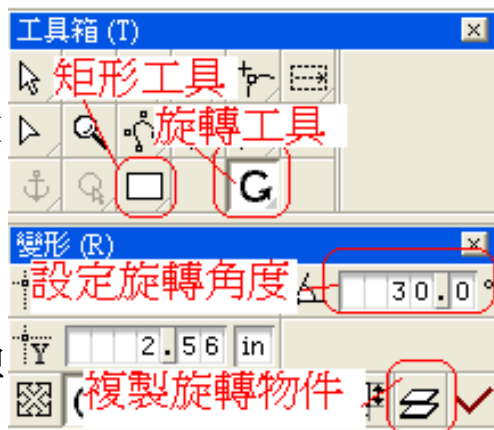
3.以【物件選取工具】點選所繪圖形後，在功能表選物件→簡化路徑→輸入設定值。

4.選擇筆觸→設定筆觸大小→選擇筆觸類別樣式→調整色彩



5.選擇填色模式→調整色彩

6.選[旋轉工具]→將游標移至物件右下角點擊



7.[設定旋轉角度]30 度→點擊[複製旋轉物件]11 下即可完成一朵花

※請依此類推，完成數不同造型朵花※

8.[矩形工具]畫一個大於文件之矩形→[填色]、[基本筆觸]→擊[pg dn]置底

9.[矩形工具]任意畫一個矩形→[無填色]、[基本筆觸]→[大小]、[垂直大小]設定 4 寸、[水平大小]設定 4 寸成正方形→擊[pg up]置頂→移動正方形與頁面邊緣對齊

10.[物件選取]全部物件→物件→遮罩→以最上面物件構成

※建議： 您可將點陣圖檔交給相片沖印店，洗成相片裁切後護貝，就是一片美美的杯墊了。 ※

●此成果完成，請轉存成點陣圖 **HK**02.jpg**，並繳交成果。謝謝您 ●

筆記摘要

八、實例操作 成果(3)挖洞相框

製作相框造形

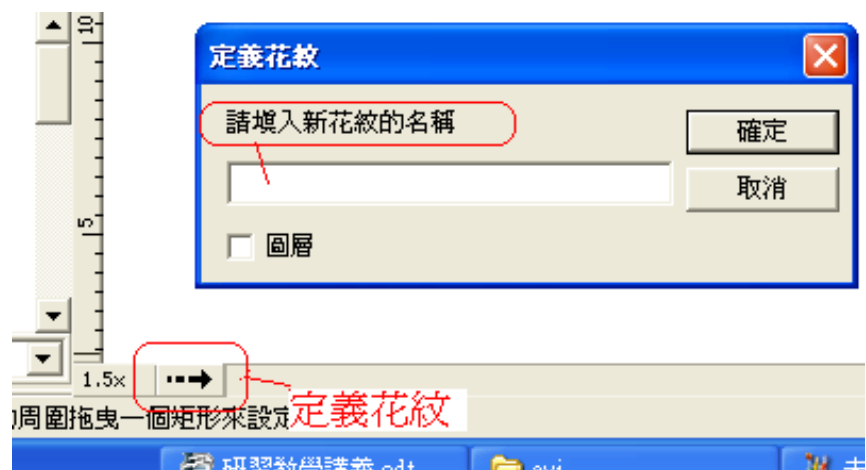
1. 檔案→開啓新檔 檔案→文件設定 →寬 6 寸高 4 寸
2. [矩形工具]畫一個與文件大小相同之矩形→[無 填色]、[基本筆觸]
3. 檔案→插入點陣圖→調整至適當大小
4. 視窗→物件清單→鎖定點陣圖→以繪圖工具描繪
5. 將描繪之圖形放於矩形中間並點選此二物件 →點物件→路徑計算→後減前

設計相框花紋

6. 畫出花紋 →點選花紋定義框→在畫好的花紋上拖曳出您要定義的區域



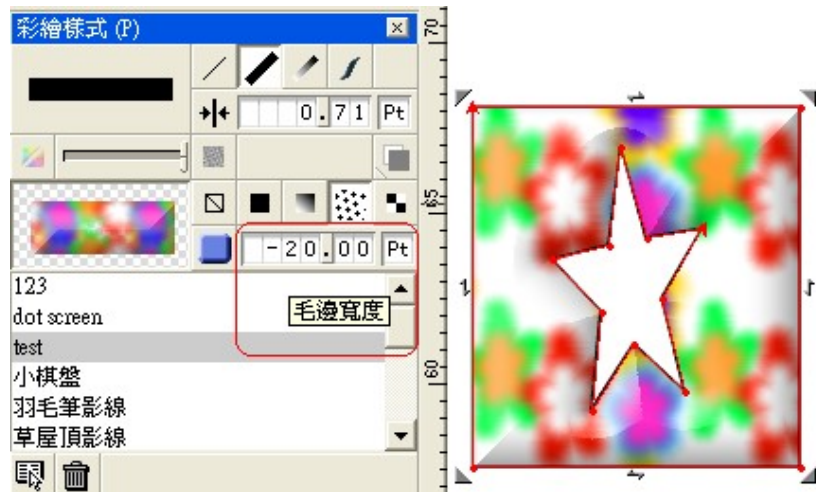
7. 點 定義花紋→爲自己設計花紋命名→確定



筆記摘要

8.點選 完成之相框物件→花紋填色→選自設之花紋名稱

9.點選完成之相框物件→設定毛邊寬度為**負值**→



輸入 相片 與 相框結合

10.檔案→插入點陣圖→點選點陣圖→點選點陣圖任一角落控制符號→調整至適當大小

11.放相片在相框中間→擊[pg dn]置底→點 相框調整至適當位置

※建議： 1.相框內圈形狀與相片內容配合要恰當。 2.相框花紋也可以用想表達的文字當作花紋。 ※

●此成果完成，請轉存成點陣圖 **HK**03.jpg**，並繳交成果。謝謝您 ●

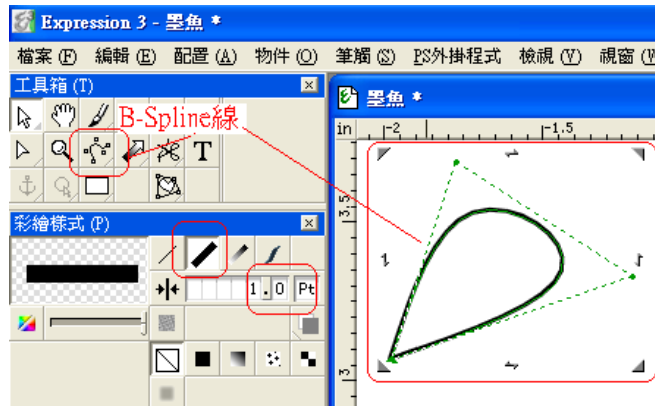
筆記摘要

九、實例操作 成果(4)墨魚

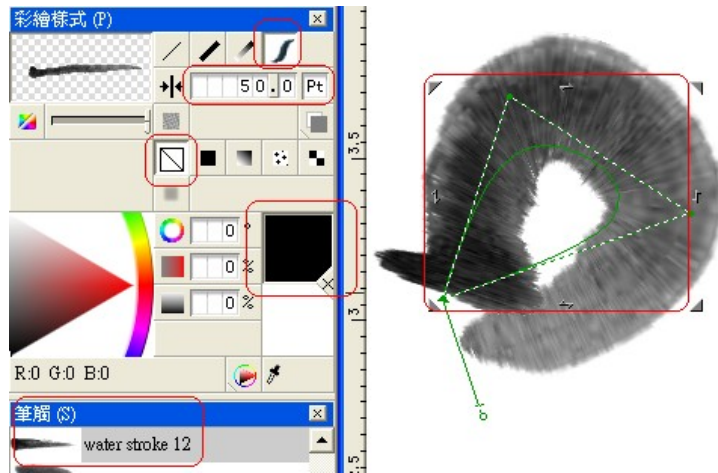
墨魚身體

1.檔案→開啓新檔→文件設定
→ 寬12寸 高4寸

2.點選 B-Spline 線→設定基本
筆觸、繪製如右

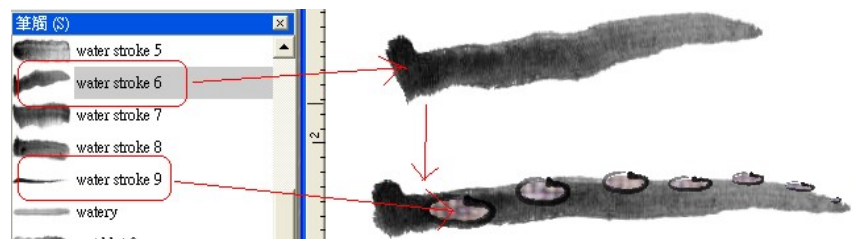


3.點選繪製好的線→設定如右

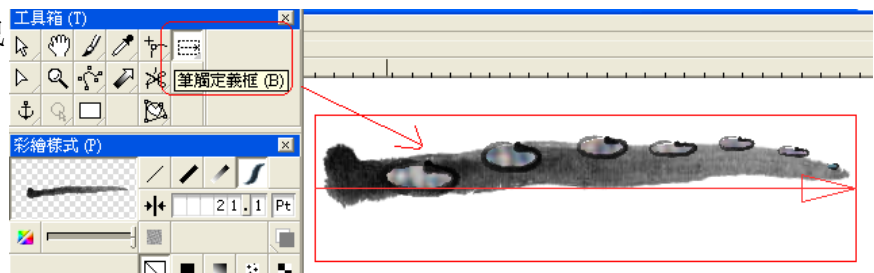


墨魚腳(自定筆觸)

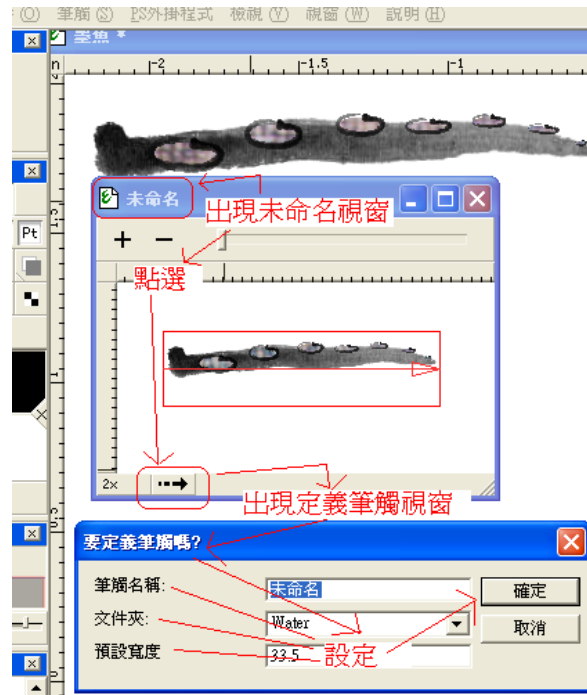
4.以手繪筆 water stroke 6 筆觸
畫腳→再用手繪筆 water stroke
9 筆觸畫腳上的吸盤→吸盤填
色



5.筆觸定義框→對吸盤腳拖曳
定義筆觸範圍→出現未命名
視窗



6.依右圖逐步設定→命名章魚腳→確定

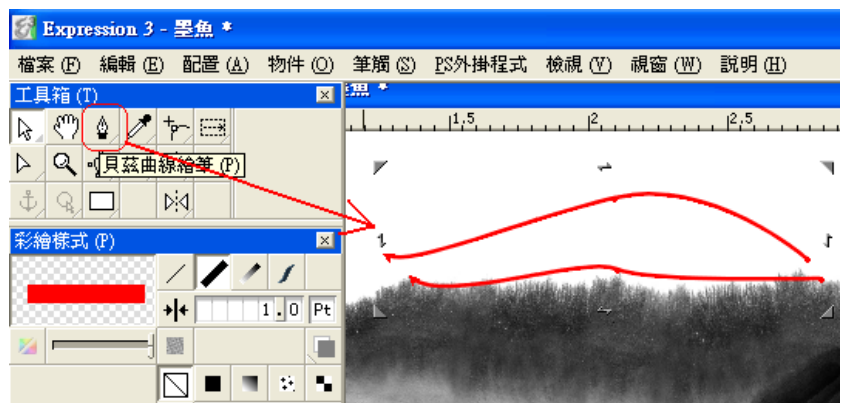


7.任意畫曲線→依右圖步驟即可完成

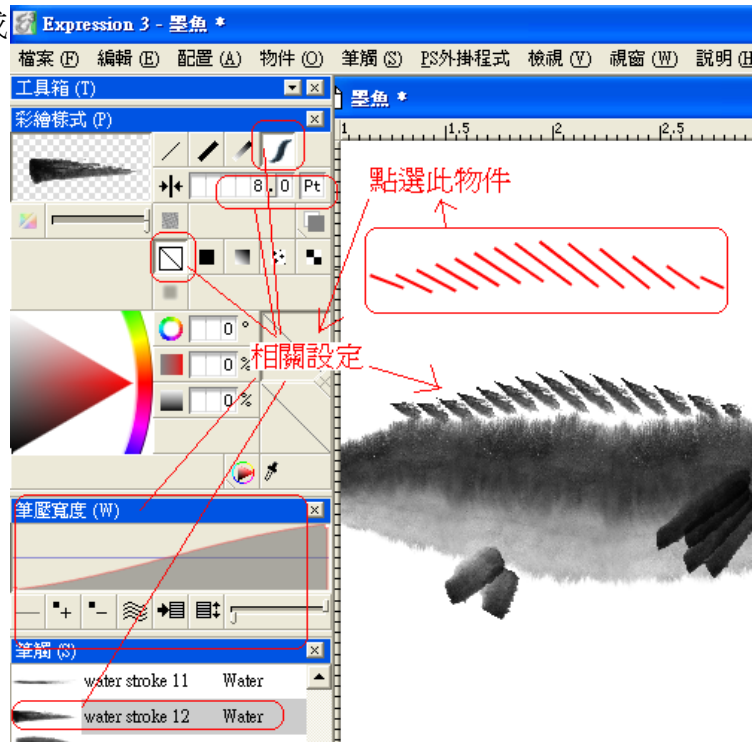


魚鰭尾繪製 (效果線)

8.以貝茲線畫出上下緣→點選上下緣→物件→效果線→製造



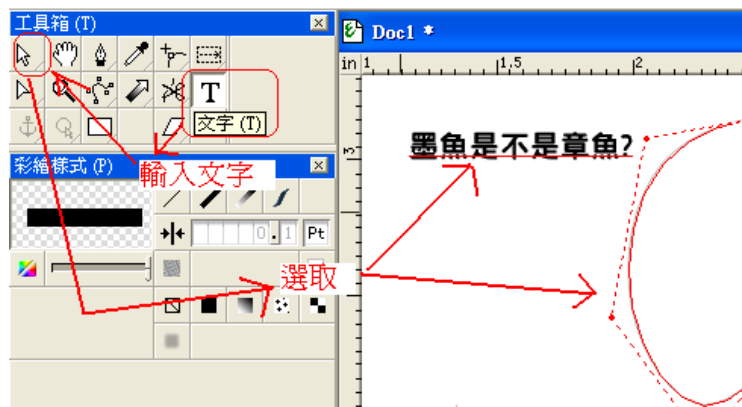
9.點選此物件→相關設定→完成



文字填入路徑

10.畫任意曲線→文字工具輸入文字
→選取文字及曲線

11.物件→路徑文字→把文字填入路徑



※建議：1.可以自己設計許多具有個人特色的筆觸。 2.文字填入路徑也可以將文字游標移到區線上直接輸入※

●此成果完成，請轉存成點陣圖 **HK**04.jpg**，並繳交成果。謝謝您 ●

筆記摘要

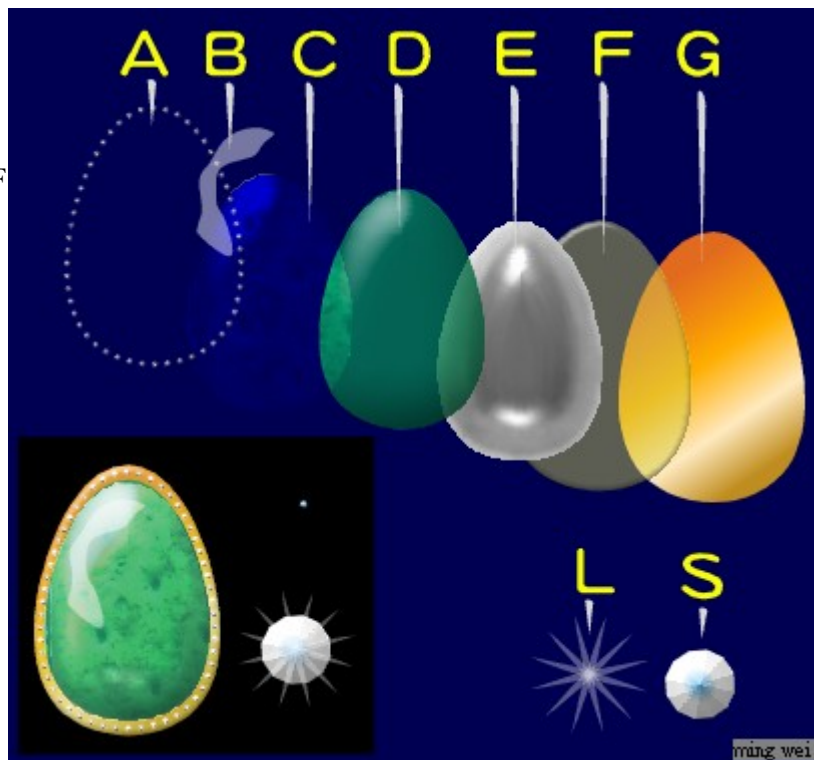
十、實例操作 挑戰 綠寶石

1.綠寶石實例，請大家練習看看。

2.右圖提示解說：圖層由上至下順序為 A→B→C→D→E→F

3.鑽石部分：L→S

4.A 是應用自定筆觸完成



※建議： 1.不妨試著作幾種不同造型、不同石質的飾品，再加上鍊子，就成爲一件作品了。 ※

● 此成果是讓大家練功夫用的，“不用繳交”成果喔！！祝您成功 ●

十一、相關資訊

連結

→ 微軟官方-Expression 首頁

http://www.microsoft.com/products/expression/en/graphic_designer/previous/expression3_home.aspx

→ 微軟官方圖例網址

http://www.microsoft.com/products/expression/en/graphic_designer/previous/expression3_gallery.aspx

→ 向量筆觸繪圖軟體-Expression 簡介

<http://blog.yam.com/droger/archives/842917.html>

→ 英文教學網站

<http://www.studioe3.com/index.htm>

→ Expression 使用者連結

<http://www.seri.sakura.ne.jp/~iori/natsu/>

書籍

→ EXPRESSION 數位向量繪圖筆觸向量軟體



十二、線上基礎教學

媒來演去網

→ 連結

<http://163.32.161.9/>

→ 目錄

一、安裝與簡介	二、文字操控	三、填色控制	四、外框控制
1-1 下載安裝 1-2 視窗簡介 1-3 工具箱操作簡介 1-4 操作功能提示	2-1 文字基本設定 2-2 直書與橫書 2-3 文字上下標 2-4 文字繞線方法 2-5 文字繞封閉圖形設定 2-6 文字外框轉化成路徑	3-1 填色與紙張紋理設定 3-2 自定漸層色 3-3 自定減少漸層顏色與 改變模式方向 3-4 自訂花紋 3-5 自訂影像填色 3-6 填色混合模式 3-7 遮罩應用 3-8 顏色滴管與屬性滴管	4-1 邊緣劉蘇與反射貼圖 1 4-2 邊緣劉蘇與反射貼圖 2
五、線條造型與控制技法	六、造形技法	七、物件、圖層、樣式控管	八、插入與輸出影像設定
5-1 手繪筆刷運用 5-2 貝茲曲線繪筆操作 5-3 聚合線操作 5-4B-Spline 線操作 5-5 節點工具 5-6 虛線設定 5-7 自訂筆觸(一) 5-8 自訂筆觸(二) 5-9 筆觸顏色變換 5-10 筆壓寬度運用 5-11 筆觸扭轉 5-12 效果線 5-13 效果線配合樣版路徑	6-1 物件扭曲變形設定 6-2 物件旋轉 6-3 傾斜物件 6-4 物件縮放 6-5 物件鏡射 6-6 重複上次變形 6-7 複合物件與群集物件 6-8 物件之路徑運算控制 6-9 漸變路徑 6-10 簡化路徑 6-11 描圖模式	7-1 物件前後順序控制 7-2 物件群集與解散 7-3 分解物件結構 7-4 物件對齊控制 7-5 物件分佈控制 7-6 物件清單 7-7 圖層控制 7-8 鎖定物件 7-9 樣式管理	8-1 影像輸入與變形 8-2 點陣筆之映像上繪畫 8-3 點陣筆之遮罩上繪畫 8-4 點陣筆之橡皮擦功能 8-5 向量圖轉存點陣圖 8-6 向量圖部分轉點陣圖 8-7 點陣圖描摹成向量圖 8-8 裁切線設定
九、檢視控制	十、簡易 Flash 動畫	==高雄市立中山國民中學==	
9-1 頁面設定與檢視 9-2 畫面旋轉檢視 9-3 顯示模式之選擇 9-4 導引線設定 9-5 參考格線之設定 9-6 重新定義起始點 9-7 單位與精確度設定	10-1 簡易 Flash 動畫操作	教師 李銘偉 高雄市小港區漢民路 352 號 07-8021765 轉 40 Leejch@xuite.net 、 leejch3@yahoo.com.tw http://www.leemingwei.ftp.cc	
■■■ 敬 請 指 教 ■■■			