

教育部人文教育革新中綱計畫
人文數位教學計畫

數位媒體應用設計學程
期 末 報 告

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：國立臺東大學美術產業學系

計畫主持人：施能木 副教授

執行期程：99/08/01-100/07/31

2011 年 2 月 25 日

目 次

一、學程內容	
(一)核心理念	1
(二)學程目標	1
(三)內容摘要	2
二、執行成果摘要	
(一)開設課程	3
(二)教學計畫及進度表：(包括課程大綱、每週主題概要、 參考書目或指定閱讀、成績評量方式)	3
(三)修課人數	11
(四)人員與相關活動	12
(五)設備使用	13
(六)總體成效	14
三、學程成果介紹	
(一)學程相關活動	15
(二)課程花絮	17
(三)優良作品選輯	30
四、課程目標達成情況	
(一)達成情形	90
(二)自我評估	92

五、面臨問題與因應措施.....	93
六、後續課程構想與進度規劃	
(一)國立台東大學數位媒體應用設計學程實施要點.....	94
(二)國立台東大學數位媒體應用設計學程科目及學分一覽表	95
(三)九十九學年度第二學期開課課程介紹.....	96
七、結論與建議.....	99
八、附錄	
(一)教學參考資料.....	100
(二)學程網頁內容說明.....	110
(三)數位化成果產出清單.....	111

一、學程內容

(一) 核心理念

台東大學地處偏遠之東南邊陲，雖有好山好水得以培育人文藝術學術研究風氣，然而資訊與資源取得不易，間接造成學生們雖擁有東台灣人文關懷與樸實藝術特質以及區域性文化強烈的想法與創意，卻很難與西部大學學生競爭，是相當可惜的一件事。因此，台東大學美術產業學系特地將規劃在系上的專業課程，包括數位藝術、電腦動畫與互動媒體裝置，結合兒童文學研究所的故事創作課程，並運用充沛的在地文化資源，融合發展出跨領域之『數位媒體應用設計學程』。

台東大學美術產業學系於九十三年與九十四年度行政院勞委會職訓局補助之「3D 動畫專業學程」，經評定為數位內容及相關領域就業學程之最優計畫；九十六與九十七年度並獲教育部人文教育革新中綱計畫人文數位教學計畫補助之「數位影音與動畫設計學程」。我們已經具備豐富跨系所開設數位藝術創作學程經驗，將藉由「數位媒體應用設計學程」計畫的執行，繼續提供台東大學學生多元精彩的課程，使其能夠具備數位藝術創作的第二專長，進而呈現出東台灣人文與藝術特有的文化內涵與素養。

(二) 學程目標

在數位藝術各產業中，數位設計與電腦動畫不論在虛擬網路、電視廣告或電影上的應用，均已呈現爆炸性的成長，不僅能讓創意無限揮灑，更為影像打造完美視覺效果，放眼未來數位電視即將普及，尤其已經進入 Web2.0 時代的今天，數位設計與電腦動畫從業人員實為文化創意影音產業中不可缺乏之技術人才；因此「數位媒體應用設計」學程的設立，主要發展方向為數位藝術之創作與設計應用，反應數位科技時代之腳步與需求。整體學程目標有二：1. 培育數位影音、電腦動畫與跨領域藝術等相關數位媒體創作人才；2. 整合數位影音、電腦動畫與跨領域藝術等數位媒體應用設計領域，發展前瞻性的媒體藝術技術與創意。

1. 培育數位影音與電腦動畫相關人才

為發展具有跨系所與跨領域的數位藝術創作學程，本學程將結合美術產業學系、兒童文學研究所，並聘請資深且具豐富創作經驗的業界講師授課，在不同學門間彼此相互合作，發展出驚人的創意與務實的技術。另一方面，同時充分運用本校豐富的教學資源，讓東台灣的數位媒體應用設計的藝術創作基礎教育能逐漸落實；並以更紮實之數位影音與電腦動畫觀念及技術訓練，培育具競爭基礎的跨領域視界的學生，為數位內容產業注入新的活力與展望。

2.整合數位影音與電腦動畫創作的技術與創意

好的創意需要務實的技術來實踐，在跨領域學程的課程架構下，學生將從基礎訓練開始培養創造力，並透過專業課程的實作技術與藝術創作觀念的務實訓練下，將創意無限揮灑並落實以作品呈現，最後透過核心課程的專案製作，實際整合數位影音與電腦動畫創作的技術與創意。

(三) 內容摘要

99-1 數位媒體應用設計學程摘要表						
A.學程開設摘要表						
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數		教學助理人數	
	男	女	男	女	男	女
1.數位影像處理	1	0	9	28	0	0
2.當代跨領域藝術與創作	0	1	13	21	0	0
3.混音工程理論與製作	1	0	16	11	0	0
4.互動多媒體設計	1	0	12	22	0	1
B. 舉辦之學術活動						
場次	參與人次					
	男			女		
1.專業級 HDV 數位攝錄影機研習	3			12		

二、執行成果摘要

(一) 開設課程

99-1 數位媒體應用設計學程開課情況一覽表					
學期別	課程名稱	授課教師	招生人數 上限+超額	實際修課 學生總數	備註
99 學年度 第一學期	數位影像處理	張溥騰	20+5	37	
	當代跨領域藝術 與創作	吳梓寧	35+0	34	
	混音工程理論與 製作	趙陽明	35+0	27	
	互動多媒體設計	羅智軒	35+0	34	

(二) 教學計畫及進度表：(包括課程大綱、每週主題概要、參考書目或指定閱讀、成績評量方式)

課程名稱：數位影像處理 Digital Image Process															
<p>教學目標： 透過本課程瞭解數位影像處理基本概念與原理、熟悉並運用影像處理軟體創作數位影像與數位插畫，最後能夠運用於專業影像設計與動畫製作上。</p>															
<p>課程概述： 課程類別：數位媒體應用設計學程。 學分數：三學分。 授課教師：張溥騰（聯絡電話：5708） E-mail：proton@nttu.edu.tw 授課時間：每週五，第 6 節—第 8 節。 授課地點：人文 A 美術電腦教室一。</p>															
<p>修課人數： 人文學院—美術產業學系共 37 人。</p>															
<p>課程內容與教學進度：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>日期</th> <th>課程內容</th> <th>備註</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>09 月 17 日</td> <td>課程說明與介紹、掃描機與印表機功能說明。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>09 月 24 日</td> <td>數位影像的基本概念、WACOM 數位繪圖板功能介</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				週次	日期	課程內容	備註	1	09 月 17 日	課程說明與介紹、掃描機與印表機功能說明。		2	09 月 24 日	數位影像的基本概念、WACOM 數位繪圖板功能介	
週次	日期	課程內容	備註												
1	09 月 17 日	課程說明與介紹、掃描機與印表機功能說明。													
2	09 月 24 日	數位影像的基本概念、WACOM 數位繪圖板功能介													

		紹、Photoshop 筆刷設定。	
3	10 月 01 日	平面廣告製作	
4	10 月 08 日	圖層樣式製作水滴特效	
5	10 月 15 日	客製化筆刷設計	
6	10 月 22 日	動態筆刷繪製出落葉插畫	
7	10 月 29 日	名片與平面 DM 設計製作	
8	11 月 05 日	運用路徑製作輪廓線	
9	11 月 12 日	網頁 Banner 設計	
10	11 月 19 日	網頁背景與碎形圖案製作	
11	11 月 26 日	數位繪圖(I)靜物	
12	12 月 03 日	數位繪圖(II)卡通造型	
13	12 月 10 日	數位繪圖(III)人物 A	
14	12 月 17 日	數位繪圖(IV)人物 B	
15	12 月 24 日	數位繪圖(V)	
16	12 月 31 日	影像合成(I)	
17	01 月 07 日	影像合成(II)	
18	01 月 14 日	作品欣賞評析	

參考書目：

- 1.CG 插畫一向上計畫，出色創意有限公司，旗標出版社
- 2.正確學會 Photoshop CS2 的 16 堂課，旗標出版社
3. Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition，Don Seegmiller
4. 課堂講義

成績評量方式：

一、作業規定：學生根據進度完成各單元作業，未交作業以零分計算，遲交一率 60 分，作為平時作業分數。

二、評量方式：

- (一) 課堂參與 20%
- (二) 作業成績 50%
- (三) 期末作品或測驗 30%

三、出席規定：

整學期不預警點名五次，每次扣學期成績四分，最多扣二十分。

課程名稱：當代跨領域藝術與創作
Contemporary Interdisciplinary Art

教學目標：

本課程結合當代中外跨領域藝術發展源流導讀、賞析與創作。透過當代跨領域藝術家作品觀摩與探討，刺激學生對藝術創作美學的思考，進而產生創作動能。

課程概述：

課程類別：數位媒體應用設計學程。

學分數：三學分。

授課教師：吳梓寧（聯絡電話：5707）

E-mail：Lazawu@nttu.edu.tw

授課時間：每週四，第 11 節—第 13 節。

授課地點：人文 A 美術電腦教室二。

修課人數：

人文學院—美術產業學系共 27 人；

華語文學系 1 人；

身心整合與運動休閒產業學系 1 人

理工學院—資訊工程學系 3 人；應用科學系 1 人

師範學院—體育學系 1 人

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	09 月 16 日	課程說明	
2	09 月 23 日	跨媒體互動	
3	09 月 30 日	跨領域展演	
4	10 月 07 日	跨材料表現藝術媒體(I)	
5	10 月 14 日	跨材料表現藝術媒體(II)	
6	10 月 21 日	藝術媒體的資訊化(I)	
7	10 月 28 日	藝術媒體的資訊化(II)	
8	11 月 04 日	跨文化現象與媒體表現	
9	11 月 11 日	科技思維與造形創作(I)	
10	11 月 18 日	科技思維與造形創作(II)	
11	11 月 25 日	科技思維與造形創作(III)	
12	12 月 02 日	環境思維與造形創作(I)	

13	12月09日	環境思維與造形創作(II)	
14	12月16日	環境思維與造形創作(III)	
15	12月23日	生態思維與造形創作(II)	
16	12月30日	生態思維與造形創作(I)	
17	01月06日	生態思維與造形創作(III)	
18	01月13日	期末作品觀摩與評析	

指定書目：

- 1.觀念藝術的淵源與發展，作者：唐曉蘭/著，出版社：遠流
- 2.藝種不原始：當代華人藝術跨領域閱讀，高千惠，藝術家出版
- 3.台灣當代美術大系媒材篇：裝置與空間藝術、攝影與錄影藝術、身體與行為藝術、總體藝術…

參考書目：

- 1.60個大開眼界的創意搞怪藝術，作者：反以正，譯者：韓峰彪，出版社：漢皇文化
- 2.數位藝術概論：電腦時代之美學、創作及藝術，葉謹睿，藝術家出版

成績評量方式：

一、作業規定：

- (一) 期中個人報告：從課堂介紹的跨領域藝術家中，挑選一位特別感到興趣的人，準備五分鐘的簡報，來介紹這個藝術家和他的重要作品，並談談對這件作品的看法，需準備簡報大綱包含藝術家生平介紹和他的重要作品說明。
- (二) 期末個人創作發表

二、評量方式：

- (一) 課堂參與 20%
- (二) 作業成績 50%
- (三) 期末作品 30%

課程名稱：混音工程理論與製作

Mixing theory and production engineering

教學目標：

- 1.提供學生此領域嚴格的專業訓練。
- 2.培育具市場競爭能力的混錄音工程及音樂技術人才，俾能善用現代儀器、整

合電腦多媒體功能完成映像配樂及聲音製作。

3.培養學生兼具專業技術及敬業態度，並直接在畢業後就可以投入就業市場。

課程概述：

課程類別：數位媒體應用設計學程。

學分數：三學分。

授課教師：趙陽明（聯絡電話：517733（5503）、517748（5518））

E-mail：yangming0912@nttu.edu.tw

授課時間：每週五，第 11 節—第 13 節。

授課地點：音樂學系電腦教室。

修課人數：

人文學院—美術產業學系共 7 人；

華語文學系 1 人；

音樂學系 2 人；

英美語文學系 3 人

理工學院—資訊工程學系 9 人；資訊管理學系 1 人；

應用科學系 2 人；生命科學系 1 人

師範學院—特殊教育學系 1 人

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	09月17日	混錄音工程概論	
2	09月24日	音響與混錄音器材初探	
3	10月01日	音響的物理現象	
4	10月08日	訊號線的連接	
5	10月15日	麥克風與收音	
6	10月22日	課堂實作（一）	
7	10月29日	現場錄音的基本	
8	11月05日	課堂實作（二）	
9	11月12日	期中考與作業	
10	11月19日	錄音室錄音的基本	
11	11月26日	課堂實作（三）	
12	12月03日	混音原理	
13	12月10日	等化器入門	

14	12月17日	效果器	
15	12月24日	課堂實作(四)	
16	12月31日	動態處理器	
17	01月07日	非線性剪接	
18	01月14日	期末考與作業	

參考書目：

以授課教師的論著為主，輔以下列參考書/教科書：

1. David Gibson、1997、The Art Of Mixing: A Visual Guide To Recording, Engineering, and Production、Hal Leonard、CA, USA
2. Bill Gibson、1999、The Audio Pro Home Recording Course Volume 1、Volume、Volume 3、Hal Leonard、CA, USA
3. Scott Stark、2002、Live Sound Reinforcement、Mix Books、CA, USA
4. Gary Davis & Ralph Jones、1989、The Sound Reinforcement Handbook、Hal Leonard、WI, USA
5. David Miles Huber & Philip Williams、1998、Professional Microphone Techniques、Hal Leonard、CA, USA
6. David M. Huber、Robert E. Runstein、2001、Modern Recording Techniques、Focal Press、MA, USA

成績評量方式：

一、作業規定：課堂實作四次、期中及期末作業各一次、期中及期末筆試各一次。

二、評量方式：

(一) 課堂參與 40%；(二) 作業成績 30%；(三) 期末作品或測驗 30%

課程名稱：互動多媒體設計 Interactive Multimedia Design

教學目標：

本課程從最基本的操作開始，透過範例的引導，來製作豐富的視覺效果及互動體驗。

課程概述：

課程類別：數位媒體應用設計學程。

學分數：三學分。

授課教師：羅智軒

E-mail : joe-media@umail.hinet.net

授課時間：隔週六，09：30-17：30。

授課地點：人文 A 美術電腦教室三。

修課人數：

人文學院—美術產業學系共 32 人；

理工學院—生命科學系 1 人

師範學院—特殊教育學系 1 人

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	09 月 18 日	製作動畫	
2			
3	10 月 02 日	ActionScript3.0 介紹	
4			
5	10 月 16 日	天氣特效	
6			
7	10 月 30 日	三隻小猴遊戲	
8			
9	11 月 13 日	flash 網頁動態選單	
10			
11	11 月 27 日	動態影片介紹	
12			
13	12 月 11 日	MP3 播放器	
14			
15	12 月 25 日	物件導向	
16			
17	01 月 08 日	福貓接樂遊戲	
18			

參考書目：

ActionScript 3.0 互動媒體設計（學貫出版社）作者：羅智軒

成績評量方式：

一、作業規定：

- (一)平常作業均為實作之互動多媒體內容,每個單元需以 Email 繳交作業。
- (二) 期末成果展示為互動遊戲製作。

二、評量方式：

- (一) 課堂參與 30%
- (二) 作業成績 40%
- (三) 期末作品或測驗 30%

(三) 修課人數

99-1 數位媒體應用設計學程修課人數一覽表					
學期別	課程名稱	授課教師	修課學生 總數	修課學生科系分布	
				系別	人數
99 學年度 第一學期	數位影像處理	張溥騰	37	美術系	37
	當代跨領域藝術與創作	吳梓寧	34	美術系	27
				華語系	1
				心動系	1
				資工系	3
				應科系	1
	混音工程理論與製作	趙陽明	27	美術系	7
				華語系	1
				音樂系	2
				英美系	3
				資工系	9
				資管系	1
				應科系	2
				生科系	1
	互動多媒體設計	羅智軒	34	美術系	32
生科系				1	
特教系				1	

(四) 人員與相關活動

1. 相關人員：

98-1 數位媒體應用設計學程人員一覽表			
職稱	姓名	工作內容	聘期
行政助理	莊祐華	協助學程課程開課、業界講師聘任。	99年8月1日至 100年7月31日
專案助理	侯雅婷	學程行政、活動業務辦理；經費核銷管理；學程網站管理更新等等。	99年8月1日至 100年7月31日
教學助理	劉思伶	協助學程準備相關課程、網站資料、及支援光碟製作。	99年8月1日至 100年7月31日
臨時人員	蔡麗梅	協助學程文宣、海報相關設計。	99年8月1日至 100年7月31日
工讀生	蕭楷立 張鈺醞	協助學程行政、教學、資料建檔與活動舉辦等業務相關事宜。	99年9月15日至 100年6月30日
工讀生	黃騰寬 孫婉婷 許富森	協助學程課程教師準備教材資料、課程準備、課堂協助及課後輔導。	99年10月1日至 100年1月31日

2. 相關活動：

98-1 數位媒體應用設計學程相關活動一覽表			
A. 工作坊			
日期	主題	講者	參與人數
12/2(四)	專業級 HDV 數位攝錄影機研習	楊林森	15

(五) 設備使用




98 年度數位媒體應用設計學程添購設備使用情形		
A. 專業級 HD 高畫質數位攝錄影機		
設備使用課程	講師	設備運用照片
<p>1. 當代跨領域藝術與創作</p> <p>2. 數位影音與空間裝置製作</p>	<p>吳梓寧</p>	
<p>說明</p>		<p>專業級 HD 高畫質數位攝錄影機——Sony HVR-Z5N，從解析力、色彩表現以及感度等各方面來看，相當優秀。但是，Sony HVR-Z5N 在操作上與一般傻瓜式的攝錄影機相比，顯然複雜許多。除此之外，應該具備的知能也相對要提高。因此，正確使用觀念的建立很重要！所以，在提供學員實際操作 Sony HVR-Z5N 之前，必須進行相關的訓練及檢定，而曾經參與過訓練的學生或是通過檢定者，才能借用拍攝。如此一來，學生可以擁有正確的使用觀念，以及加強拍攝時需要注意的相關事項；這樣不但可以提升學生作品的品質，同時也能延長器材的使用壽命。關於訓練的部份，目前已在 99 年 12 月 02 日舉辦過一場「專業級 HDV 數位攝錄影機研習」，未來也將陸續規畫不定期舉辦。</p>

(六) 總體成效：請說明整體成效，並含分析與檢討。

1. 「當代跨領域藝術與創作」課程，強調跨領域藝術的創作，透過課程中多元的主題，激發學生的創作，提升學生對於藝術創作的視野。
2. 針對音樂、音效的相關課程，本學期開設了「混音工程理論與製作」。課堂中，老師除了介紹相關理論外，同時也提供混音相關器材的使用，讓本學程學生可以繼之前「數位音樂製作」課程，更了解音樂、音效相關知能。
3. 本學程這學期除了強調學生藝術創作的激發，提供更多音樂、音效相關課程外，也希望提供不同的學習面向。因此在「互動多媒體設計」課程，特別與授課教師商量，希望將課程的重點著重在於「程式語言」的介紹，藉此開啓學生對於數位媒體創作的另一種思考。
4. 本學程開設到這學期，已經提供學員許多的技能。「數位影像處理」原先設定強化學員對於「Painter」的使用，後來經授課老師評估，考量到許多的學員影像處理的技巧已經純熟。因此，嘗試讓學員以專案的方式，針對不同的主題做整體的規劃、實作，進而彼此分享、觀摩成品，提出改善的意見，提升學員自我創作、設計的思考面向。

三、學程成果介紹

(一) 學程相關活動

九十八年度上學期數位媒體應用設計學程相關活動一覽表			
A.工作坊			
日期	主題	講者	參與人數
12/02	專業級 HDV 數位攝錄影機研習	楊林森	15 人
說明	一、腳架的設定 二、白平衡概念教學與光圈設定 三、如何控制焦距變化及練習 四、指向性麥克風介紹與音源設定 五、記錄裝置介紹 六、鏡頭介紹及更換練習 七、腳輪介紹		
			
「專業級 HDV 數位攝錄影機研習」海報			
			
楊林森老師與施老師討論機器情況		介紹腳架的設定	



介紹 Sony HVR-Z5N



說明白平衡的概念



說明光圈的設定



學員練習操作



學員練習更換鏡頭



介紹腳輪的功能及使用方式



楊林森老師介紹記錄裝置的使用方式



施能木老師練習操作

(二) 課程花絮

1. 數位影像處理

期中作業——「流行音樂整體形象與包裝設計」作品評量現況



期末作業——「假設你是 XX 公司，產品為……」發表



佛恩動畫工作室



佛恩動畫工作室-想飛 首映會海報



佛恩動畫工作室-想飛 角色設定



佛恩動畫工作室-想飛 片段介紹



芋海工作室-專司動畫設計



成品-八家將



成品-八家將臉譜



麻花服飾



麻花服飾-形象概念介紹



麻花服飾-名片設計



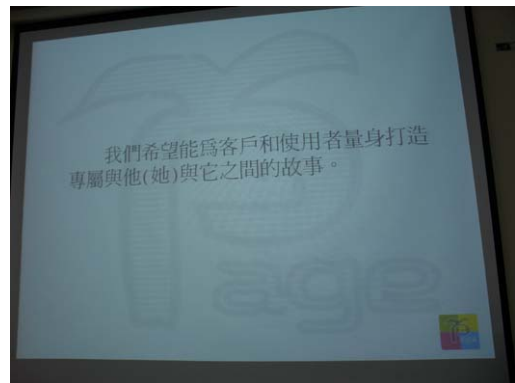
麻花服飾-吊牌設計



麻花服飾-模特兒走秀



Page 工作室-專司封面設計



Page 工作室-logo 設計



Page 工作室-成品(一)筆記內頁設計



Page 工作室-成品(二)筆記封面



Uno Family-名片設計公司



Uno Family-品牌故事介紹



Uno Family-名片



Uno Family-成品



MASTER-眼鏡設計公司



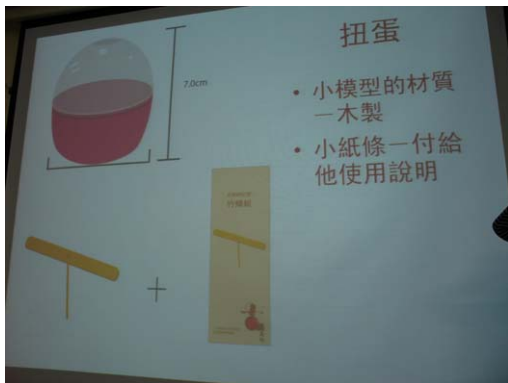
MASTER-公司網頁



古錐童玩-童玩包裝設計公司



古錐童玩-創意發想介紹



古錐童玩-成品介紹



月季坊手創飾品



月季坊手創飾品-自我介紹



月季坊手創飾品-成品



雪鴉與黑貓-咖啡廳



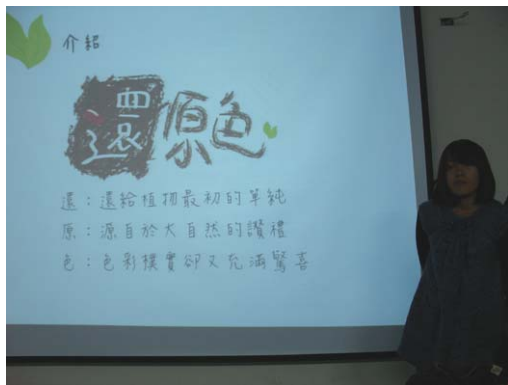
雪鴉與黑貓-logo 設計



雪鴉與黑貓-MENU 設計



還原色-染布圍巾專賣店



還原色-命名概念



還原色-染布圍巾成品



3 釐米影音工作室-專門拍攝紀錄片



紀錄片-我的媽媽是巫師



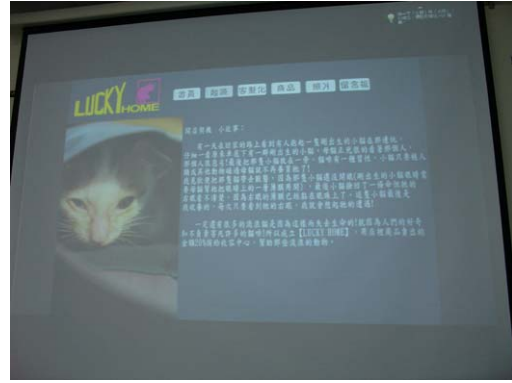
「我的媽媽是巫師」紀錄片片段介紹



授課老師-張溥騰老師講評



LUCKY HOME-貓咪 T 恤專賣店



LUCKY HOME 網站



OCEANARIUM-海洋博物館



呼籲海洋生態的重要性



Hoolu 浪貓旅店



適合愛貓的客人及流浪的旅人休憩



純+E.O. -角色設計公司



純+E.O. -公司網頁介紹

2.混音工程理論與製作

音源線焊接操作



焊接音源線



現場操作實況



趙老師實作音源線的焊接



學員聚精會神觀看

混音機介紹與實際錄製



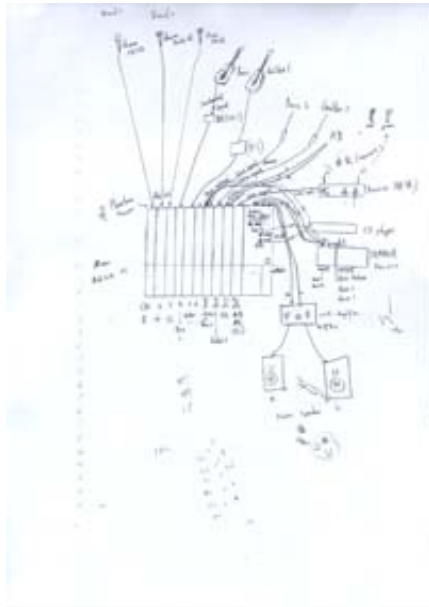
趙老師介紹如何操作混音機



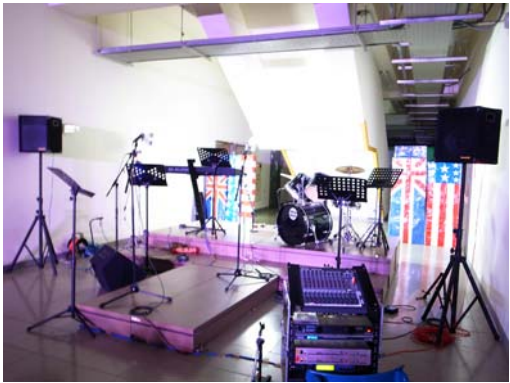
趙老師介紹混音機及其他相關設備

Handwritten notes in Chinese, likely a lecture or study material. The text is dense and covers several paragraphs of handwritten text.

Handwritten notes in Chinese, including a diagram of a signal flow and a waveform graph at the bottom. The diagram shows a sequence of components connected in a line.



音樂會側錄



音樂會現場器材



利用混音機現場實際側錄



音樂會現場演奏



音樂會活動大合照

3. 互動多媒體設計



外聘講師—羅智軒老師



羅智軒老師分享：

2010. 10. 25 Adobe 最新公布的資訊
—Flash 3D APIs



Adobe Flash 3D API 作品畫面



Adobe Flash 3D API 作品畫面



Adobe Max 2010 未來發展無限



Adobe Max 2010 遊戲精彩影片片段



Flash 3D API 賽車 Demo



Adobe Max 2010 未來可搭配多種輸入裝置，例如：will 或遙控器等。



Flash 3D API 支援硬體加速，甚至是手把、賽車方向盤等輸入裝置



學生專注聆聽新資訊的介紹



學生觀賞 Flash 3D API 畫面

(三) 作品選輯——當代跨領域藝術與創作

【當代跨領域_文學作業記錄】

1. 廖紹紋 偽裝的知識 (拍照呈現/雨衣，報紙)

知識成爲現代人偽裝自我的工具，成爲抵禦威脅的擋箭牌，具有穿脫的意象。身在外界所穿戴著的武裝。



2. 吳敏芳 問君能有幾多愁 (拍照呈現/台啤酒瓶，紙流蘇)

作者欲以酒瓶將觀者帶入詩句情境，由借酒澆愁爲出發點創作之作品。



3. 蔡沛恩 大吉大利 (剪字懸吊/特殊紙材剪紙，線串)
稍嫌不明所以，作者似乎欲以將文字立體化做為跨領域概念之指標。



4. 高雪容 白日依山盡 黃河入海流 (音訊播放/作者自錄音訊)
將詩句任意分解排組，以音訊方式帶入不同於傳統的剪貼概念。



5. 林育嫻 我愛你/妳 (表演行爲)



6. 曹念琦 自我反思 (手寫紙片字卡, 黑色硬卡紙盒, 黏貼手縫雙唇)
由他人的詩詞作品重新排列, 以自己喜歡的方式任意組合出屬於自己的觀點, 言語所擁有的自主
力仍遷就於讀者的思想, 作者由此反思自身對文學作品的理解。

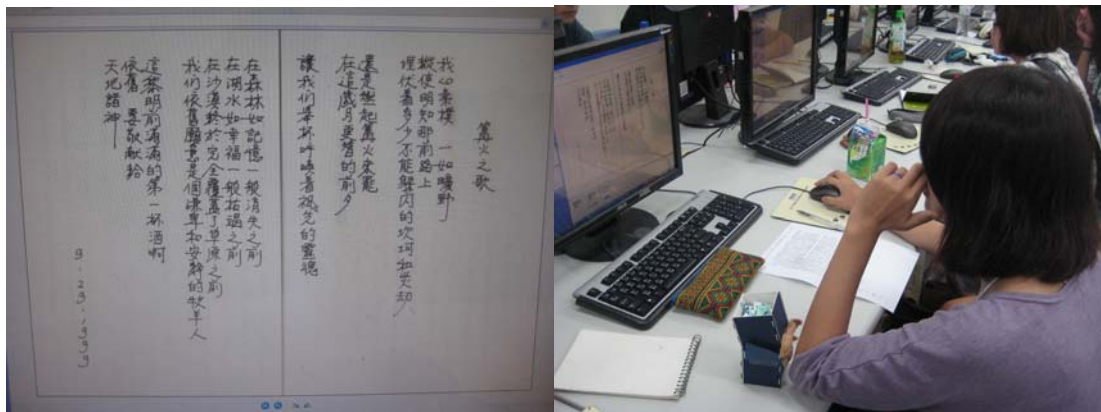


7. 朱婷鳳 白紙黑字 (手抄英文文學作品，撕裂紙片拼湊連接)

文字所擁有的魔力以及相互拼湊後將擁有的意義，為作者欲傳達的概念。



8. 周翊涵 篝火之歌/火歌 (原文與修改對照/書籍文章掃描，PS 軟體修改)
現代媒傳之發達，能夠輕易扭轉或侵略文章原意，作者以消去原文章部份內容來使其新生出不同的文本來表達該意象。



9. 李偉菁 書法



10. 體育男 永字八法 (用石頭排列出永字八法)
單純表現創作之熱情。



11. 許鳳玲 公開秘密 (青澀日記重製封面偽裝暢銷書，展示圖書館)

青澀日記中藏著許多的秘密，是青少年時期不敢讓人發現的，作者將其公開展示於校內圖書館的新書/暢銷榜書架，任人翻閱，但又帶有矛盾的將封面偽裝成步像手寫日記本的暢銷書籍，趣味性的實驗作。目標對象為翻閱的讀者同為作品內容。



12. 許文婕 我達達的馬蹄 是美麗的錯誤 (行為表演)

以表演乞討者並重複朗讀詩句來彰顯作者所體會的乞討者心境，期待後失落以及期待後失落情同詩句所描述。



13. 薛兆媛 掩埋 v.s 焚燒 (綠色盆栽，打火機，文字手寫紙板)
將作品至於垃圾/回收箱旁，欲使觀者思考環境保護的前景。



14. 連偉成 本校全面禁菸 (行爲表演)
作者在寫下”本校全面禁菸”字句後表演吸菸者默劇，傳達文字規範力量薄弱。



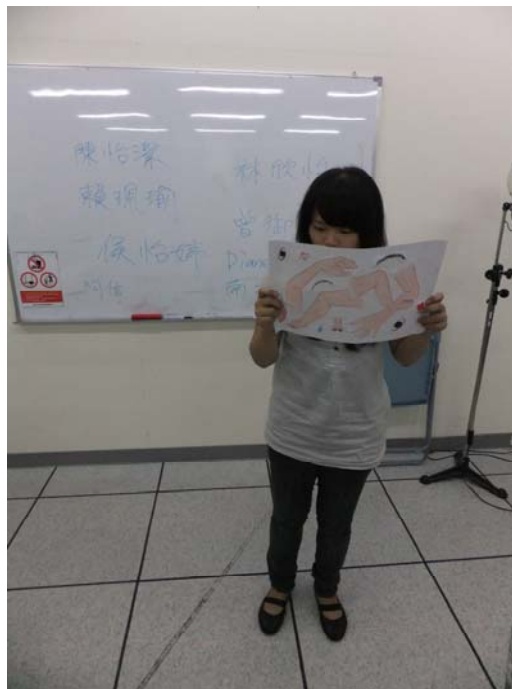
15. 吳禮全 蹲馬桶(行爲表演)

學習過程中有太多沒實質意義的教科書堆積在身旁，用鄙視此類書籍的行爲來表現作者自身的感受。



16. 吳怡蓉 肢體、表情-情緒(繪畫)

情緒是能夠以行爲表現的，畫面想表現不使用多餘的言語直接讓人感受到起伏的各種肢體部位。



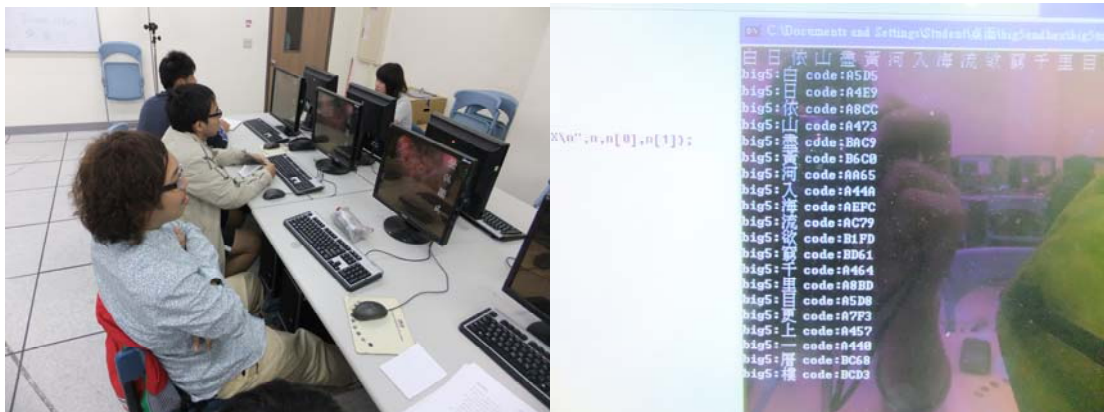
17. 蘇兆威 Facebook(表演行爲)

將生活的各種心聲融入節奏感中，用肢體與聲音即興的演出。



18. 蘇嘉正 登鶴雀樓(數位平面影像)

作者將美好的詩詞轉換成數位資訊的程式碼，再以不同字體提出標題，欲呈現無論何種形式，恆古流傳的美好文學是不設限的留在人的心中。



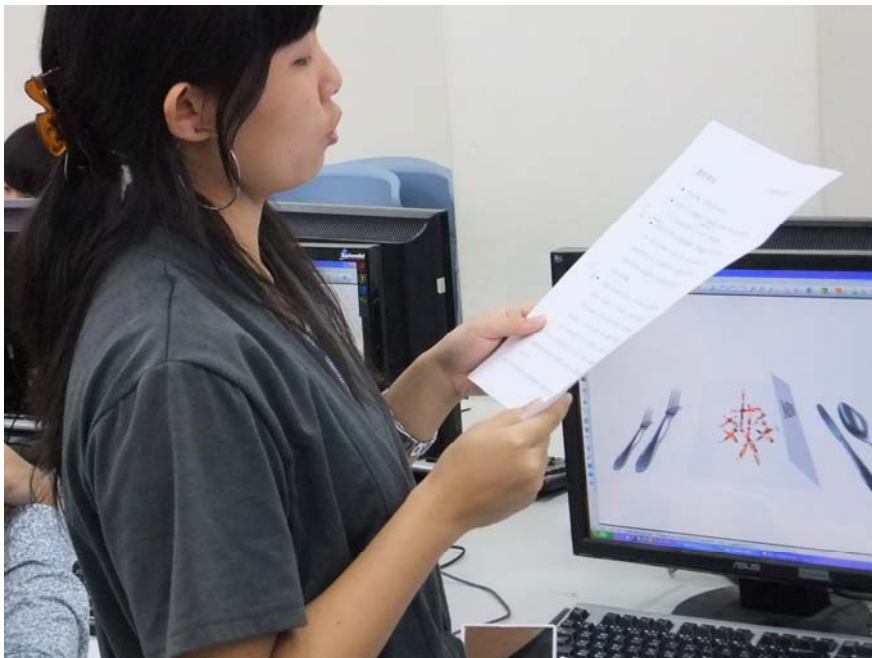
19. 蕭楷立 三字經朗讀會(行爲表演)

作者的想法似乎是認為文學最初的美好應該再讓眾人體會一次。(?)



20. 張悅語 女爽(數位繪圖)

作者欲藉由圖像中餐具的元素以及變化寫法的文字呼籲女性在性方面應該解放，西式餐具象徵較開放的西洋文化以及美味的意象；變化的文字代表女性也應該也要有不輸男性的爽快。



21. 黃騰寬 害怕的事(鏡子，剪貼報紙)

文字、語言、視覺將自身尚未意識到的事物——點醒，作者感覺自己像是鏡子一班，反映訊息傳達出的面容。



22. 李湧政 顏文字(PPT 簡報)

以報告說明顏文字的起源與意義。



23. 王柏堯 一線之隔(一體兩面)(輸出紙張)

正面為圖背面為文，表達的是同樣的事物，作者以紙張的厚度為線條為趣味，欲使觀者了解一體兩面的概念。



25. 傅秋瑜 梁山伯與祝英台(插畫)

作診認為說不定梁祝並沒有幻化成蝴蝶，反而是兩隻生命脆弱的螞蟻。現實不如文學中的虛幻飄渺，必須經過想像的昇華方能成為浪漫。



26. 許文濠 幹你娘/我愛你(影片自拍)

作者以影片打出與主角所說的話語意味相反之字幕的手法欲傳達口是心非以及表裡不一。



27. 孫婉婷 前進(行爲表演)

文學並非只是文字。作者欲以踩踏書本前進的行為表達對書本的敬意，每本好書都能夠在讀者心中留下不會因為時間而被遺落掉的寶藏，幫助人們看見存在絕對現實之中的絕對美好而更能向前行進。

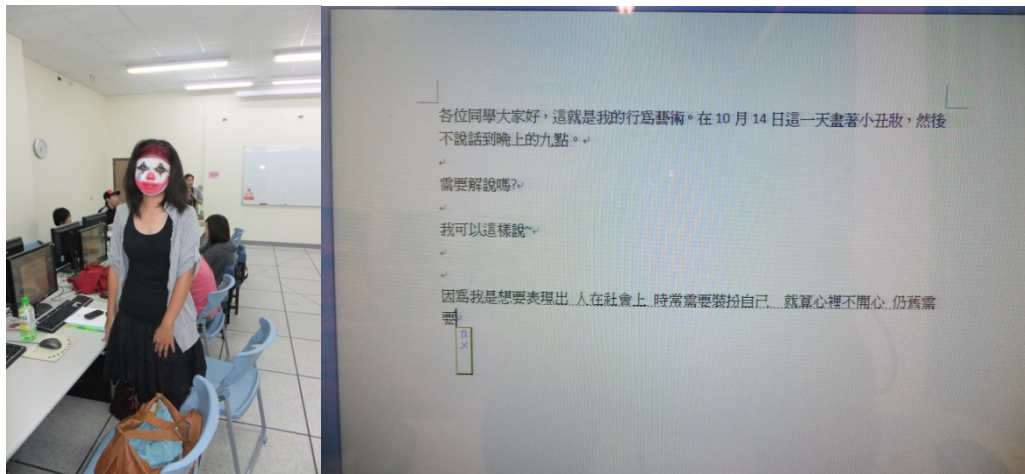


28. 馮芯寧 XL(行爲表演)

作者將 XL 標籤貼紙任意黏貼於行人身上，認為許多人對 XL 有種迷思。



【當代跨領域_行為藝術作業記錄】



1.

吳敏芳 (現場)小丑面容

表達上揚嘴角與內心的反差，用沉默表示自我的心理狀態。



2.

廖紹玟 (影片紀錄)束縛

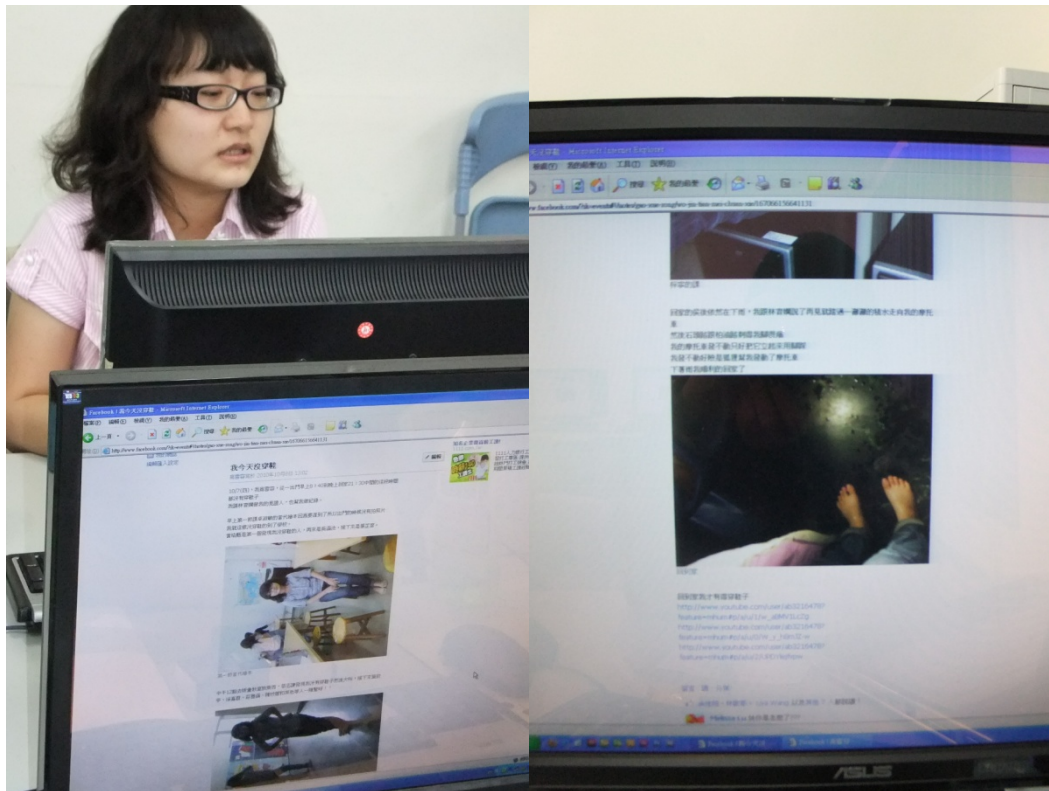
表達心理疾病者作繭自縛般的將自己武裝、網綁，不願意發聲。卻希望他人幫助。



3.

劉玟潔 行蹤紀錄(照片記錄)

在所到之處以粉筆圈畫坦誠記錄自己一天的行程。



4.

高雪容 我今天沒穿鞋(照片記錄)

實地感知自身外在環境。



5.

朱婷鳳 日常(現場)

不打算做出表演，表演日常、普通、無內容。藝術即生活，生活即藝術。



6.

薛兆媛 擋道人(現場)

用橫躺擋道的行為表達當人被他人限制，是否真的受到限制。被限制後又如何反應？



7.

許鳳玲 面對(現場)

用喝自己不願意喝的牛奶作者盡力而為，面對自己辦不到的事情。



8.

孫婉婷 無視你的意願(現場)

作者把自己現有的物，任意加給自己以外的人。

9.



曹念琪 (現場)

以氣泡布包覆全身，以無言卻直接的態度面對外在施以其身的反應。

10.



吳禮全 講台語(現場)

台語發牢騷。



11.

蘇嘉正 FB 捏造社團(社交網站連線)

建立一個子虛烏有的公益號召社團，邀請各方人士加入，表現人的社會行為缺乏求證與深入了解。



12.

張悅語 我是海賊王喬巴(現場)

帶著漫畫人物“麋鹿喬巴”的帽子一整天，欲使更多人主動與自己攀談。



13.

黃騰寬 偷拍(錄像)

將攝影機藏於露天咖啡座，長時間拍攝現場，發表作品為剪下十分鐘的錄像。



14.



王柏堯 打斷木板(現場)

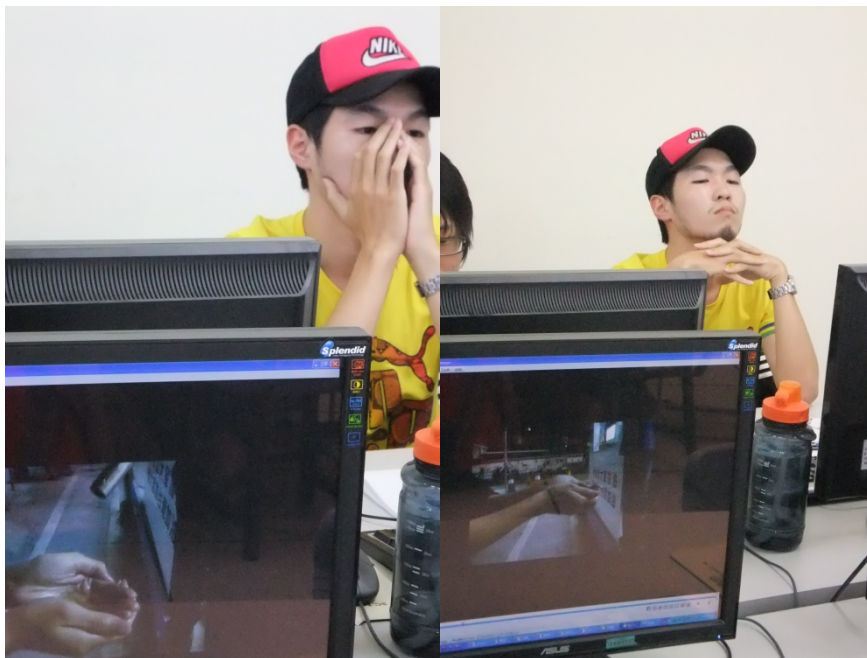
現場請來一位同學幫忙，猜拳後勝利方要以飛機木板打輸方一下，直到木板斷裂為止。



15.

劉嘉薇 麥當勞與體重(錄像)

記錄下在麥當勞做量體重的行為，同時記錄下吃下麥當勞食物的行為。



16.

蔡宗廷 深夜加油站(錄像)

以跪地姿勢手捧汽油，表現祭祀的意象。



17.

吳冠輯 宿舍桌球(錄像)

在宿舍隨機與人對打桌球，並向宿舍調來監視器影像。



18.

蔡沛恩 錄下自己睡覺(錄像)

影片為作者自己睡眠後的情形，大約錄製夜間 3 點前的情形。



20.

馮心寧 夾電梯門(錄像)

站在電梯門之間反覆被欲關閉的門夾住並使其彈開(電梯的安全機制)。



20.

肥皂製作教學(PPT 簡報配合現場)

將肥皂製作過程教學中的專業名詞竄改，一面誑騙外行人一面進行專業教學。



20.

許文濠 美工刀畫線(錄像)

用美工刀輕慢的在全身皮膚上刮畫出淺紅色的血痕。



19.

傅秋瑜 廁所產婦(現場)

在殘障廁所中一人飾演產婦，另一人以氣球打氣使產婦腹部隆起後再洩氣，反覆數次。



20.

陳翰慶 飲用生水(現場)

在洗手間現場以杯子接水飲用生水，反胃嘔吐後繼續飲用，直到人群離去結束。



21.

蕭楷立 任人處置(現場)

準備筆刷顏料以及剪刀、注水的水桶等，蒙上眼睛讓人隨意處置。



22.

連穎捷 跌倒(現場)
在走廊快速奔跑跌倒。

【當代跨領域_郵寄作業記錄】

1. 蘇嘉政/Maybe loss

將”美”麗的圖片、”筆”、兩隻沙”漏”(英文負數加 s)委託由北中南各地友人一起郵寄至老師手中，欲表達四海為家卻 Maybe loss 的情懷。



2. 李湧政/鹽結晶隱字書

書信並無特定內容，單純的隱字書遊戲。



3.張悅語/尋寶圖

將系上的數個角落告示文字改變，拍下照片寄至老師手中，發現小角落變化的人不多。



4.王柏堯/銷毀或寄出?

信件中是另一封信件，收件人爲校長，附上紙片註明請收件人選擇寄出或銷毀。收件人直接拆開信件，沒有寄出也沒有銷毀，內容是學生手冊中的畢業門檻，欲表達對畢業門檻小小的抗議。



5.高雪容/我的旅途

將自己的遊玩日誌編成小手札郵寄至老師手中。



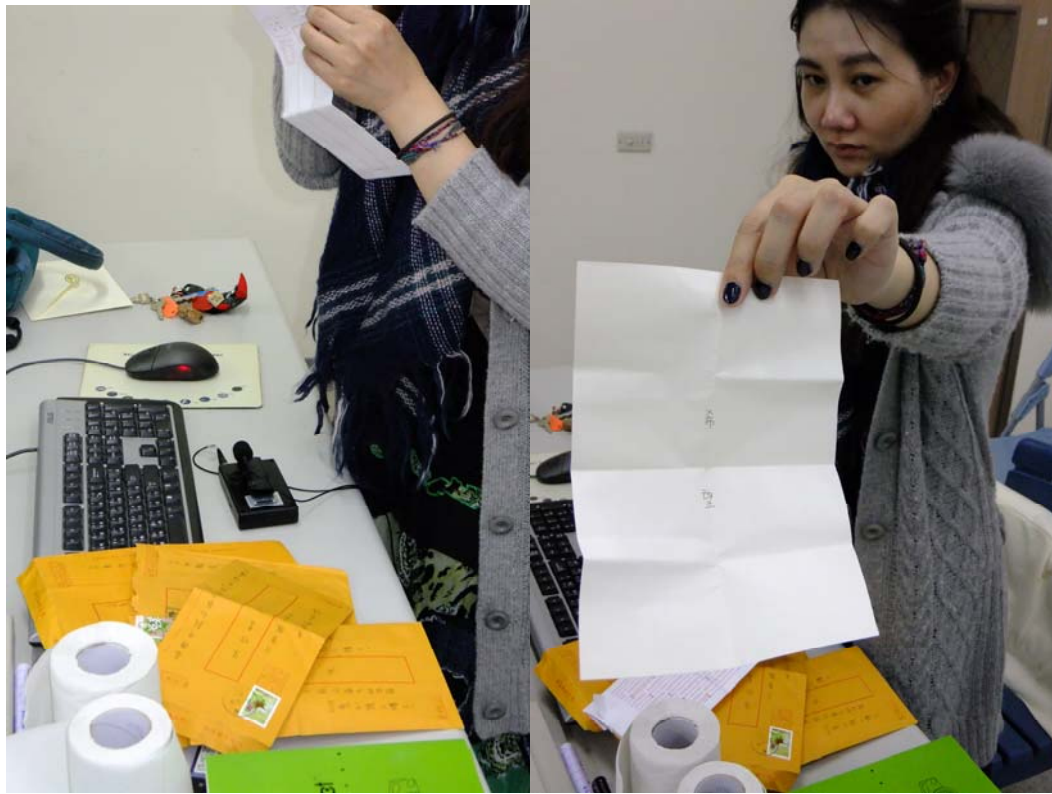
6.吳冠輯/請妳吃早餐

把早餐果醬吐司郵寄至老師手上，打開時已開始腐敗。



7.傅秋瑜/希望

將同一信件輾轉由寄給各地友人後寄至老師手中，開啓重重信封最後得到的事寫著希望的白紙，啓發自潘朵拉的寶盒。



8.蔡宗庭/鏡子

拍下鏡子照射自己的照片後將鏡子寄至老師手上，欲表現曾經是自己的在反射他人後已不再是自己。



9.陳漢慶/時間會改變一切

將卡片剪成四片，並留下兩片寄出其餘兩片，詞句有自我期許意涵，將手邊的了片與寄至老師手上的兩片拼湊成完整的卡片。欲表達經過老師的指導，得到自己所缺乏的，在未來成為完整的自己。



10.蔡沛恩/一元復始萬象更新

應景的祝賀信，附上一元硬幣黏貼於信紙上。



11.吳敏芳/貓頭鷹
紙勞作貓頭鷹。



12.吳禮全/學分終止
學分終止時段已過，曾想終止卻沒交出的終止單，間接的交到老師手上。



13.李宜勳/三千煩惱絲

收集自己的落髮黏貼在圖型上，並且將煩惱內容寫在信件中輾轉郵寄給許多朋友，希望將自己的煩惱分享給友人。



14.廖紹玟/拼圖

鉛筆塗畫的紙片拼出一隻鯨魚，最後缺乏的一片拼圖則寄至另一位友人手上。



15.黃騰寬/回郵

寄出一只未標明收件地址已付郵資的回郵信封。



16. 劉玟婕/2012 近了

用紅色顏料在護墊上寫出”2012 近了”字樣，包裝回尚未使用前原來的樣子後寄出。



17. 一隻眼睛



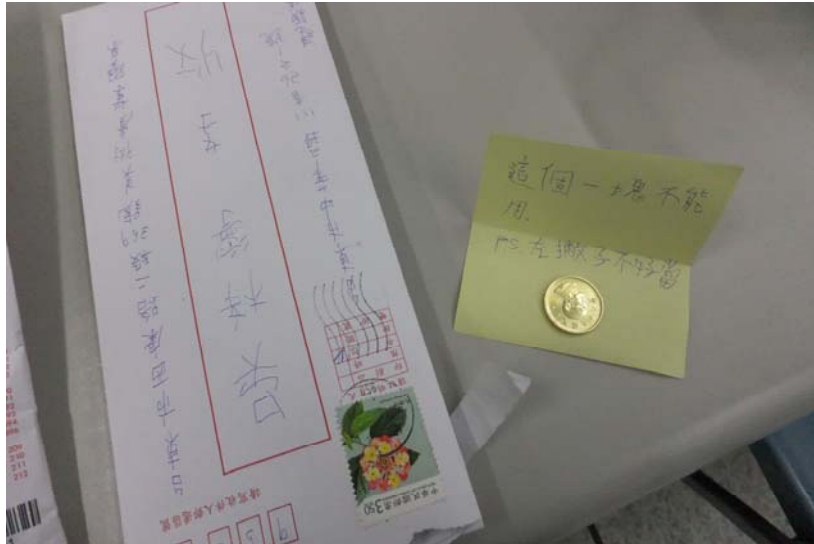
18. 林育嫻/分享

寄一盒西點至課堂上借機在課堂分享快樂的氣氛。



19.連穎捷/一元

一枚金色的一元硬幣，附上紙條說明”這一個一塊不能用 PS.左撇子不好當”，字體看起來是非慣用手所寫。



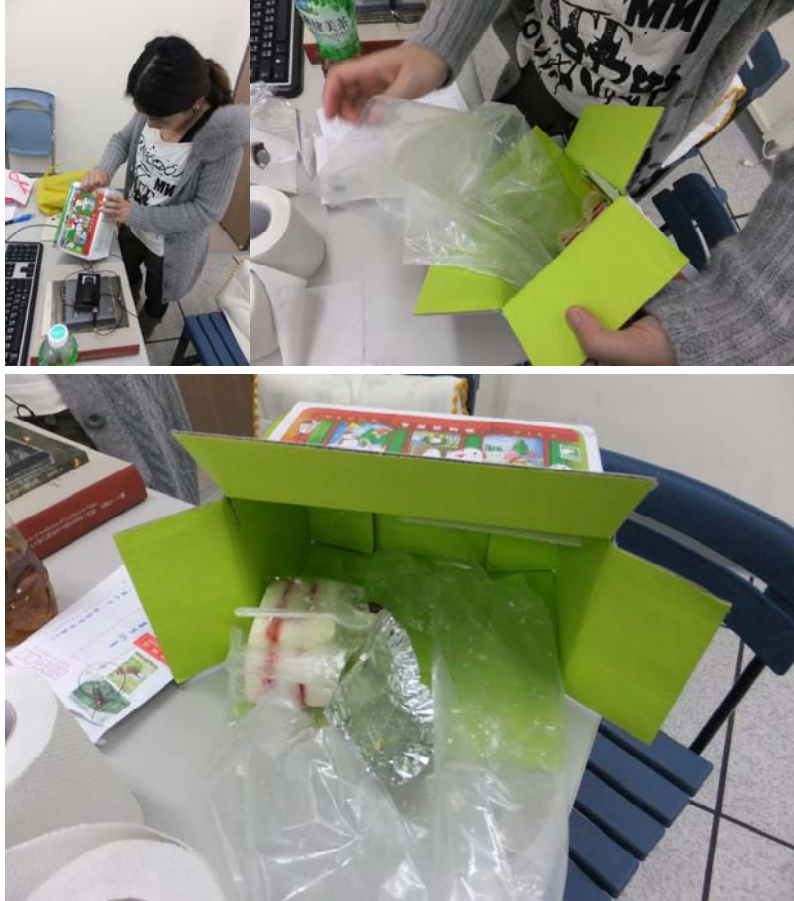
20.孫婉婷/evolution?

信件帶有撲鼻的香水味、卸妝後的卸妝棉、小泡芙、電池等四件物品，都寫著”evolution?”字樣，表達一種質疑。



21.王伊辰/禮物

將蛋糕直接放進便利箱郵寄至老師手中，打開時蛋糕已因運送過程與時間而變質。附上簡短的祝福句子。



【期中作品發表】



薛兆媛 陳漢慶 聯穎捷

錄像含音訊 – 錄影 AM10:00-02:00 三人不斷重複動作製造出三種的聲響，以持續集反覆所要表現的是生活的矛盾感。



蘇兆威

分享自己身上的疤痕故事。



林育嫻

音訊 -身體的聲音聽見了嗎?作者以採訪的方式錄下隨機相遇的路人關於是否了解他自己身體健康狀況的談話內容。



劉文婕

錄像 -在廁所中不斷吹氣球然後堆積氣球，表現生活中自己累積的壓力。



高雪容

外勞待遇不公新聞分享心得。



蘇嘉政

照片 -作者與自己在台東常去的各個小吃店、攤販談話，並拍攝一張照片，將這些照片集結成一幅，表達的是融入在地的感受。



張悅語

錄像 -作者記錄下自己做出奇異裝扮走訪市區為班展宣傳。



黃騰寬、許文濠

錄像 -兩人拍下在宿舍車棚惡作劇的記錄，想表達的是一種輕挑而不傷大雅的惡趣味。



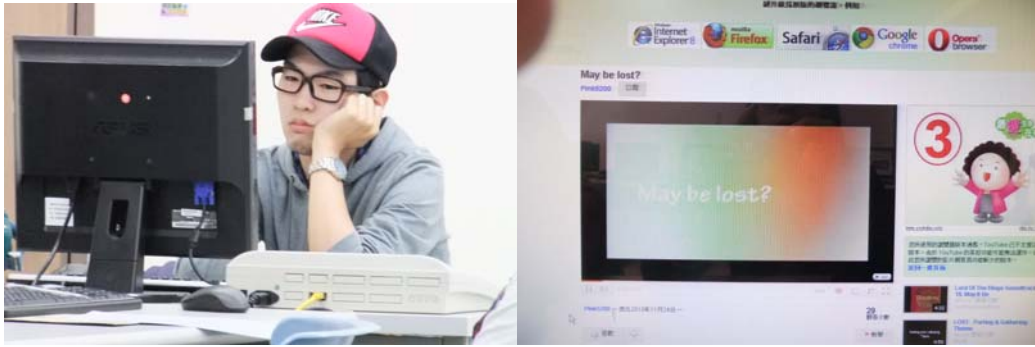
李湧政

WORD 文件檔分享 –將元素表中的專業知識中文部份任意竄改。



陳柏堯

拍照記錄 –隨興做的一個籃球框，不同於以往找方式表達想法，這次是隨興所至的創作。



蔡宗廷

錄像/網路上傳互動影音 -作者將果汁機布置成魚缸，給參予者選擇是否啓動攪拌開關。



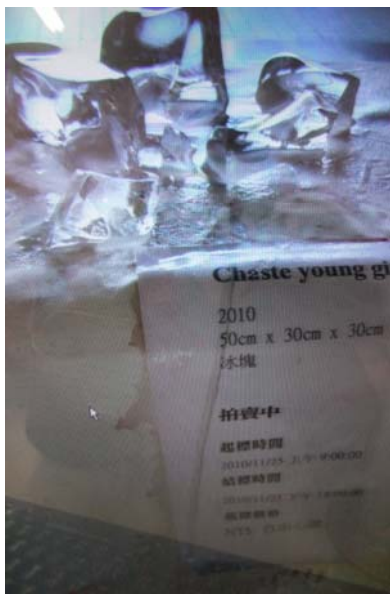
廖紹玟

非互動裝置 -用錢堆積出一桌火鍋般的餐點，想表達的是世界的糧食危機實際上很大的原因是商人圖謀利益的結果，如食物精緻化等等。



吳旻芳

互動裝置 -將水帶吊掛連接管線製裝有各色顏料的針筒，任人注射顏料進水帶後另一條管線流洩出水袋混色後的水至水瓶中，作者欲表達清澈的根本接受各種渲染後失去原本的清澈，也以不再是任何一種曾經接受的色彩。



周翊涵

裝置/拍照記錄 -將冰塊以色料染色後靜至於場所進行拍賣，以拍賣藝術之名進一步觀察人的反應以及價值判定。



王依辰

拍照記錄 -作者藉由在道路地面塗鴉畫出與事故現場相仿的粉筆圈人，想表達出路旁不被關注的事故動物死屍相較人的事故引人注目之間的對比。



朱婷鳳

拍照記錄 -用塗白的漂流木在海岸上排成一線，表現海浪與台東在地風情。



傅秋瑜、李宜勳

拍照紀錄 –用銅板黏滿全身外露的部位進入商店消費，主題是一身銅臭味。



吳禮全

影片上傳 FB –分享自己對參與原住民文化活動的心得感想。



吳冠輯

現場示範 -打桌球。桌球愛好者。

【期末作品發表】

1. 李湧政/實驗教學

本次與以往的教學不同，內容沒有使用欺騙並且多了有獎徵答，問題被答對表演者脫一件衣服，答錯參與者可得到一樣獎品。題目與教學內容跳 TONE，獎品則是各種不完整的物品或零件，例如資料夾背等。

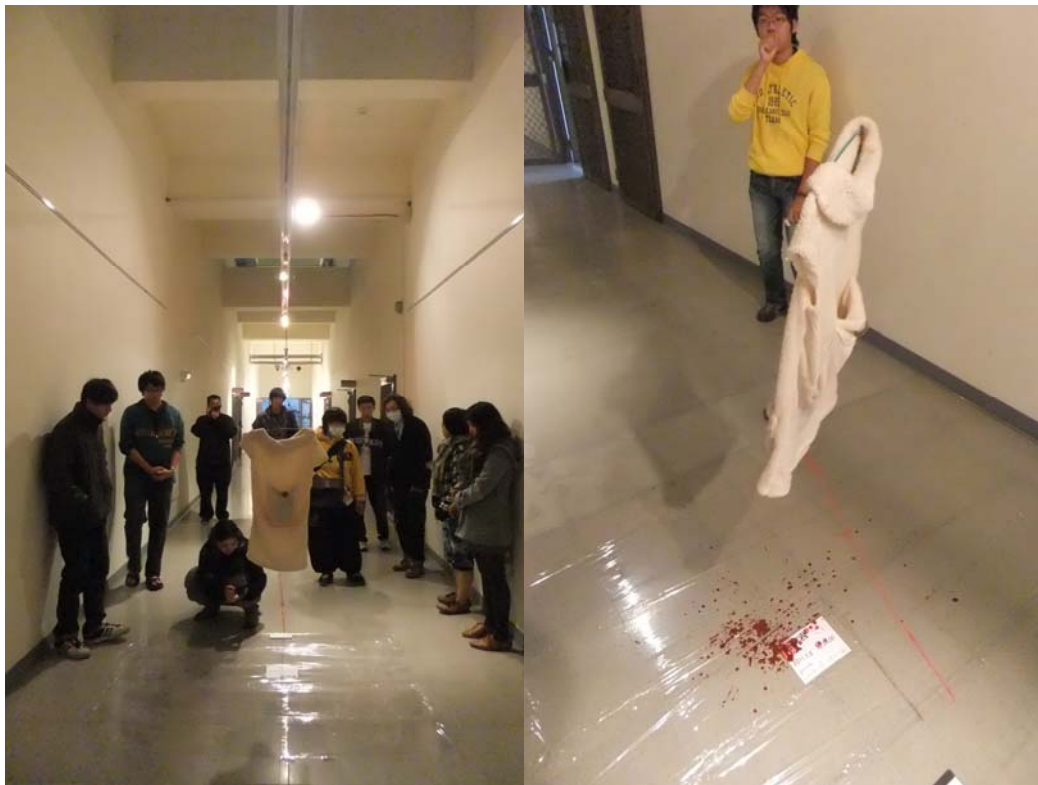


2. 傅秋瑜+李宜勳/捏爆他

洋裝內有裝汽球，標示"捏爆他"文字供參觀者體驗，欲藉由體驗讓參與者感受並思考墮胎議題。

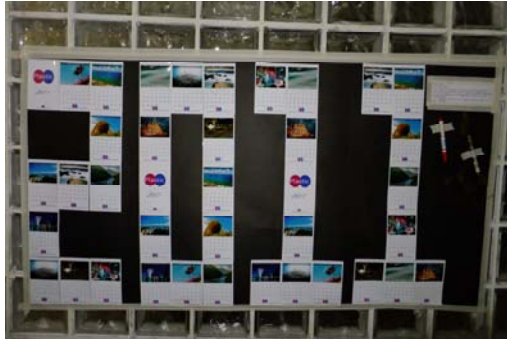


第二週更新形式，由作者倒數後引爆汽球，氣球內添加填充物爆破後噴濺，以更慎重其事的形式演繹，加強張力。



3. 蘇嘉政/2011 月曆

自製 2011 月曆，張貼成 2011 字樣並附上簽字筆讓參觀者分享留言。



4. 廖紹玟/作繭自縛

將之前的作品以圖像排列以及物品呈列方式作在次的展示呈現。



5. 廖紹玟/手

用延展性極佳的橡膠手套製做大量手型水球供參觀者把玩。



第二週使用未上色的手水球大量堆至於系館門口，多數人都不會直接踩踏水球越過門口。



5. 劉文婕/大小框框

張貼於牆面的兩張紙各畫一大一小的矩形框框，並在桌面上附有便條貼與筆供參觀者任意張貼，目的在於想了解多數傾向跳出方框還是受限方框以及大小方框間便條張貼的差異。



6. 吳敏芳/混合

將各種不同果汁、布丁等食品加入針筒中，以管線接通至罐子中讓參觀者任意混合，表達混合物擁有各種成分，卻已失去本質。



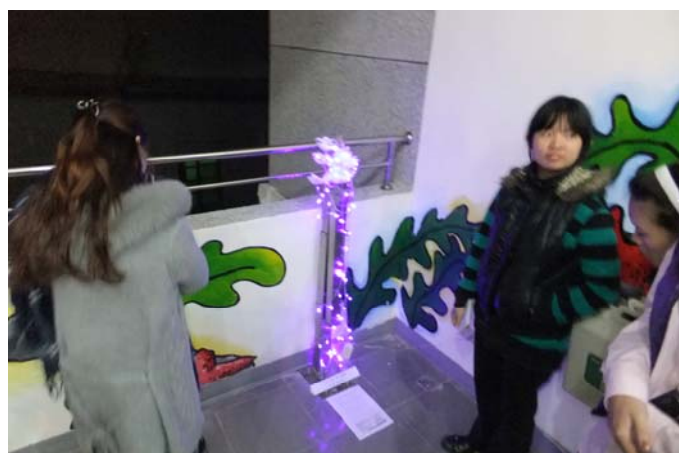
7. 許文濠/奉茶精神

天冷的日子將許多暖暖包固定放置於公共場所，供路過者取暖用。



8. 張悅語/藏王樹冰

以塑膠湯匙至做成花朵般的姿態，啟發自藏王樹冰(因氣候異常使樹木積雪凍結的奇景)，對環保議題加以諷刺。



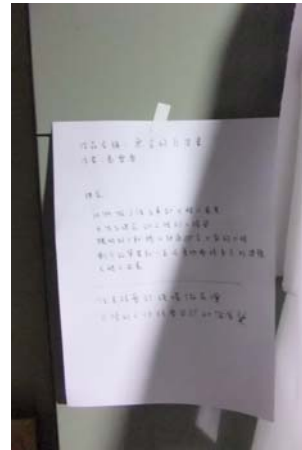
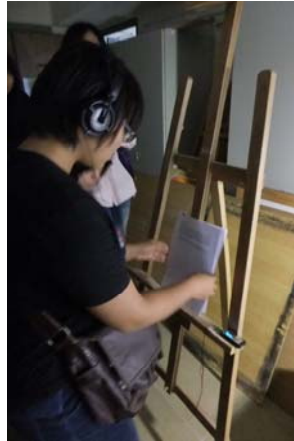
9. 吳禮全+黃騰寬/

用漂流木桌子擺設不同原木製品裝置。表達對生態破壞的疑慮與反思。



10. 高雪容/無言的白皮書；白日依山盡

同時發表兩件作品，一件為之前的聲音作業以耳機撥放供人聆聽。另一件”無言的白皮書”在空白筆記中以鉛筆不間斷的塗畫，不時變換塗畫的節奏。第二周時多加了音效的播放。



11.王柏堯/硬幣

將十元硬幣刻意放置在公共場所桌面，被人撿走。與人玩猜左右手硬幣遊戲，猜中即贈送硬幣給對方。

試探人對刻意與否的認知與回應。



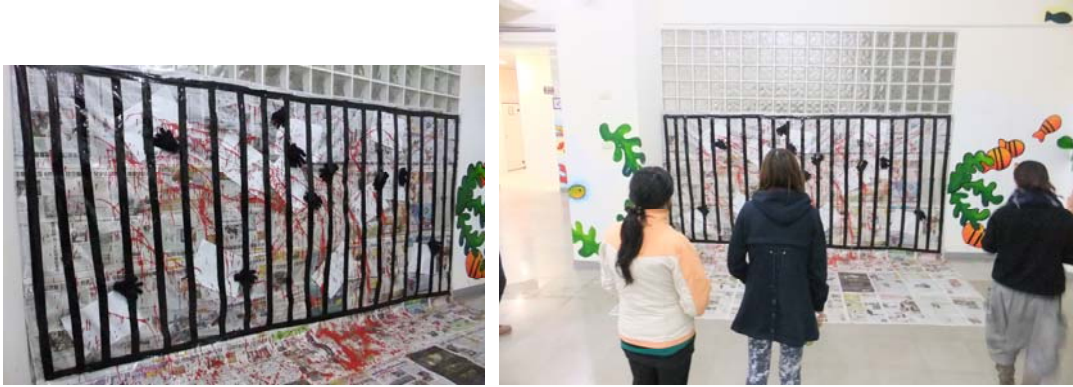
12.吳冠輯/運動體驗

在各處張貼“運動體驗-桌球-”的文字以及自己的連絡方式，有尋找同好的意味，希望能夠推廣自己的喜好。



13.蔡沛恩/文字獄

將黑色手套紙間穿刺出鉛筆並加入填充物至成立體作品、以報紙製作佈景，結合後呈現牢獄的景象。反思文字媒體對社會帶來的不良影響。



14.蔡宗庭/ turn on or not? /視覺藝術

將果汁機布置成魚缸般，供觀眾選擇是否按下攪打開關的互動錄像。



用影像後製軟體內建的各种特效套用在“視覺藝術”字樣上。



15.蘇兆威/黑暗希望

在黑暗中設置踩踏便會發亮的裝置，營造在漆黑中找到光明，讓體驗者感受希望。



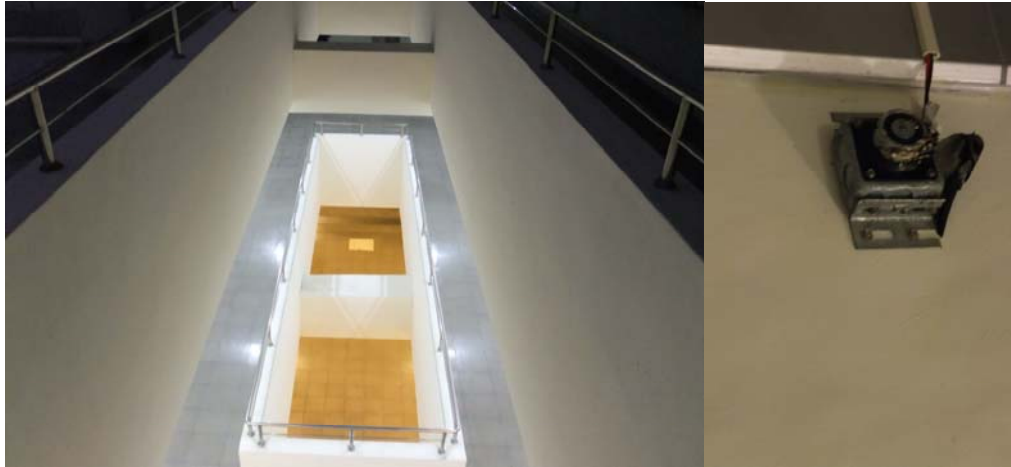
16.薛兆媛+連穎捷+陳漢慶/跳格子

用白報紙在地上鋪設出巨大的跳格子。



17.周翊涵+馮芯寧/鳥屎

將鳥屎油畫置於黏貼於地面接鳥屎的塑膠布旁邊。



四、課程目標達成情況

(一) 達成情形

九十九年度第一學期開課課程目標達成情況	
1. 數位影像處理	
課程目標：	透過本課程瞭解數位影像處理基本概念與原理、熟悉並運用影像處理軟體創作數位影像與數位插畫，最後能夠運用於專業影像設計與動畫製作上。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none">1.課程要求以 Adobe Photoshop 與 Adobe Illustrator 繪圖軟體，作為數位繪圖的基礎工具，學生已熟悉如何運用 Photoshop 和 Illustrator 製作數位影像處理與數位平面設計。2.課程運用範例實做的方式讓同學實際由製作中來學習，由創意的開發、造型的設計到平面設計完稿，透過此實務流程學生未來已能獨立完成數位影像創作與設計。3.學期中以個人作業完成音樂光碟整體形象開發設計，透過資料收集與分析，輔以平面設計原則的落實，完成音樂光碟形象設計與包裝，過程中學生體驗了創意發想到實務設計的流程。4.學生於學期期末運用課堂所學，以小組的方式發展自創品牌形象設計，發展成一個虛擬的商品或服務性質的公司，並依照各組所需的內容製作相關的形象宣傳品，包含網頁、標誌、名片、商品包裝與整體形象設計等，作為課程的期末發表與呈現。
2. 當代跨領域藝術與創作	
課程目標：	本課程結合當代中外跨領域藝術發展源流導讀、賞析與創作。透過當代跨領域藝術家作品觀摩與探討，刺激學生對藝術創作美學的思考，進而產生創作動能。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none">1.分別針對文學、行為、聲音及郵寄等主題進行探討，刺激學生產生創作動能。2.學生順利展出各類跨領域藝術的創作，並於課堂中彼此展示及觀摩。3.學員能夠了解藝術的創作多元且無限寬廣。
3. 混音工程理論與製作	
課程目標：	<ol style="list-style-type: none">1.提供學生此領域嚴格的專業訓練。2.培育具市場競爭能力的混錄音工程及音樂技術人才，俾能善用現代儀器、整合電腦多媒體功能完成映像配樂及聲音製作。3.培養學生兼具專業技術及敬業態度，並直接在畢業後就可以投入就業市場。

達成情形：	<p>1.本課程以現場樂團混音工程及錄音之後置混音為核心，學生學習到跨領域整合音樂科技，結合美術產業及其他文化創意產業相關資源，應用於現場樂團混音、音樂製作、影像配樂、有聲出版等用途。</p> <p>2.本課程順利達成混錄音工程之收音、錄音及混音、混音機的操作；多軌數位音樂製作軟體 Cubase、現場樂團混音工程及錄音之後置混音之理論教授及實作。除了美術產業學系的學生習修本課程，亦有其他學系如資訊工程學系、英美語文學系、華語文學系、生物科學學系及應用化學學系的學生習修。他們把從課堂學習道的知識廣泛應用於電腦化資訊的管理、語文教學、教材製做及文學創作，以聲音、影像與電腦軟硬體技術支援共同作品的完成。</p> <p>3.以學習成效來看，本課程之目標「提供學生此領域嚴格的專業訓練；培育具市場競爭能力的混錄音工程及音樂技術人才，俾能善用現代儀器、整合電腦多媒體功能完成映像配樂及聲音製作」之達成可謂非常成功。</p> <p>4.本課程的學生經由一學期的學習後，初步掌握了人文藝術及音樂科技之專業知識及技術，並且展現高度的學習樂趣，以致更能自主激發原創構思及創造性的思考模式。學生所具備的「原創」與「創造性」，期待未來畢業後在就業市場上刺激產業提升創意能力，亦是本課程他們所培養出來的高度就業競爭力，其目標「培養學生兼具專業技術及敬業態度，並直接在畢業後就可以投入就業市場。」亦達致高度成功。</p>
4. 互動多媒體設計	
課程目標：	本課程從最基本的操作開始，透過範例的引導，來製作豐富的視覺效果及互動體驗。
達成情形：	<p>學生學習到下列觀念與技術：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Flash 的操作與動畫設計。 2. 從相簿的製作中瞭解影片的控制、按鈕的互動事件及元件的製作。 3. 從「下雪特效」瞭解到如何從「內建資源類別」產生大量的實體，並學會流程控制。 4. 從「三隻小猴」遊戲中瞭解變數，並學習如何製作問答遊戲。 5. 從「網頁選單」中瞭解超連結的寫法，並學習從外部資料夾讀取圖片。 6. 從「網路電影院」中瞭解如何從網站中讀取影片檔，並控制影片的播放，學會「下載進度列」的製作，進而學習串流影片的設計。 7. 物件導向的觀念與實作。 8. 從「福貓接接樂」的遊戲中瞭解繼承、覆寫的程式寫法，計時器的應用、元件的移動、碰撞偵測與分數計算等程式技巧。

（二）自我評估

99 學年度本學程一共開設「當代跨領域藝術與創作」、「混音工程理論與製作」、「互動多媒體設計」及「數位影像處理」等四門課程。

本學程——「數位媒體數位應用設計學程」正式招生開課至今，已開設不少課程，從基礎文字文本創作到各式繪圖、動畫軟體應用，甚至音樂音效課程，給予本學程學員多元刺激。本學程期望能藉此讓學員從中發掘自己的喜好，積極進修；另外，也讓學員能夠了解到「數位媒體」的呈現方式多元，甚至要完成一件數位作品往往不僅只有著重於美工的設計，文字文本的內容、程式語言的設定等都是需要去了解的，彼此互相搭配，最後才能圓滿作品。

本學期聘用的業界師資—羅智軒老師，在課堂上能夠以最簡單的方式介紹 Flash 的程式語法 Actionscrip3.0，讓學員認識到動畫中，進行美術加工的時候，也要能夠試著替書寫語法的程式人員思考，兩相顧及，才能發揮最大的功效。另外，羅老師在課程中也不斷給予學員新的資訊，開啓學員對於目前科技用品技術日新月異的新視野。羅老師也表示，有些學員在課堂中真的很認真的學習，作品也很優秀，甚至幫忙將優秀學員的作品引薦至業界，增進學員的自信及擴廣他們就業的選擇。業界師資的引進，對於位處東部的本校學生來說，真的幫助很大！99 學年度第二學期，本學程預計聘用另外一位不同領域的業界師資，繼續給予學員更多的指導及更新的資訊。

關於規畫相關研習及工作坊部份，由於本學期隔週均有業界師資上課，加以原訂課程的師資聯絡困難，因此僅舉辦一場「專業級 HDV 數位攝錄影機研習」。本計畫 99 年度新添購一臺專業級 HDV 數位攝錄影機，爲了使學員在借用後使用更順暢以及降低器材毀損的機率。因此，特地邀請本校數位媒體組技術師—楊林森老師示範教學。但因場地及器材的限制，最後參與上課的人數限制在 15 位。未來也將陸續規劃相關的課程，以便給更多的學員學習的機會。

五、面臨問題與因應措施

在這個學期裡，本學程活動舉辦的次數遠遠不及原先預定的規畫，僅開設了一場「專業級 HDV 數位攝錄影機研習」。造成這樣情況的主要的原因是在於外聘教師的授課時間。本校位於台東偏遠地區，然而，能夠聘用與數位媒體相關領域的業界講師大多都是位於西部，往往一趟交通路程都非常的費時、傷財。因此，本學程假若聘用外聘教師，都是希望隔週上課，一次上課時數達兩週。但是，相對的能夠安排其他短期研習或是相關工作坊的時間就減少許多，在與相關授課教師協商授課時間就會顯得困難。98 學年度下學期的解決方式是將短期活動安排在正式課程結束之際，問題是今年的過年又特別地早，學生一放假幾乎都回家了。考量到學生參與的情況，結果就是只有舉辦一場研習。

99 學年度第二學期同樣會聘用一位業界講師，這樣的問題仍會持續存在。在與計畫主持人討論後，將會與外聘的業界講師協商，調整其上課的時間，希望能夠集中上課。如此一來，非上課的時間就較容易安排學程的短期研習活動。

本學程將會加緊腳步，預計將在 99 學年度第二學期舉辦三場工作坊、二到三場研習，希望能夠邀請更多更棒的老師來替學員上課，讓學員可以再學程結束前收獲滿滿。

六、後續課程構想與進度規劃

請描述，開設此項學程之後，是否會繼續開設相關課程及目標。

(一) 國立台東大學數位媒體應用設計學程實施要點

國立台東大學數位媒體應用設計學程實施要點

- 第一條、依據「國立台東大學設置多元能力學程實施要點」辦理。
- 第二條、本學程設「數位媒體應用設計學程委員會」(以下簡稱本學程委員會)，由美術產業學系主任(召集人)邀請相關系所主管及教師組成，必要時得邀請相關人員列席。
- 第三條、適用對象：本校大一以上各系學生(不包含在職生與進修部學生)。
- 第四條、本學程課程分為三類：A. 基礎課程、B. 專業課程、及 C. 核心課程。
- 第五條、欲修讀本學程者，應填寫修讀學程申請表如(附件一)，需於公佈截止期限內提出申請，並由本學程開課學系主任召開審查委員會決定錄取學生名單，申請通過名單另公告於學校首頁、及美術產業學系網頁。
- 第六條、本校其他課程名稱相同(相似)之科目，經本學程委員會審議該課程之教學目標、課程大綱與學程科目相符者，最多得抵 8 學分，學分抵免申請書格式如(附件二)。
- 第七條、原「數位影音與動畫設計學程」學員，可檢附成績單及學分抵免申請書，經審議通過，其所修習學分可辦理抵免。
- 第八條、修讀本學程之學生不得以修讀學程為由申請延長修業年限。
- 第九條、修讀本學程學生，擬終止修讀本學程者，應填寫「放棄數位媒體應用設計學程聲明書」(附件三)，由本學程委員會召集人及主修系(所)主任核章後，取消修讀本學程資格。放棄修讀本學程資格學生，當學期已選定之課程不得於加退選期限截止後要求退選。
- 第十條、本學程每班招收人數以二十五人為原則。
- 第十一條、修讀學程之學分併計當學期所修習總學分上限。
- 第十二條、修滿本學程規定之科目及學分，且成績及格者，得檢具成績單影本，向本學程委員會提出申請，經審核通過者，由本校發給「數位媒體應用設計學程證明書」，英文名稱為「Certificate for Program of Digital Media apply Design, National Taitung University」。
- 第十三條、本計畫經教務會議通過，陳請校長核定後實施，修正時亦同。

(二) 國立台東大學數位媒體應用設計學程科目及學分一覽表

國立台東大學數位媒體應用設計學程科目及學分一覽表

1. 學生於畢業前修滿 20 學分，並將結業作品公開展覽，即頒發本學程結業證書。
2. 本校其他課程名稱相同（相似）之科目，經本學程開課學系主任同意最多得抵 8 學分，惟核心科目不得相抵。

類別	科目名稱	英文名稱	必修	學分	時數	備註
基礎課程	電腦動畫	Computer Animation	必修	2	3	
	分鏡腳本製作	Storyboarding	必修	2	3	
專業課程	劇本編纂	Scrip Writing	選修	3	3	
	數位模型製作	Digital Modeling	選修	3	3	
	數位音樂製作	Digital Music	選修	3	3	
	數位影像處理	Digital Image Process	選修	3	3	
	數位影片剪輯	Digital Film Editing	選修	3	3	
	當代跨領域藝術與創作	Contemporary Interdisciplinary Art	選修	3	3	
	多媒體程式設計	Multimedia Programming	選修	3	3	
	互動多媒體設計	Interactive Multimedia Design	選修	3	3	
核心課程	混音工程理論與製作	Mixing theory and production engineering	選修	3	3	
	影片後製與視覺特效實務	Post-Production and VFX	必修 (三選二)	3	3	
	數位影音與空間裝置製作	Digital Video and Installation Projects		3	3	
	數位媒體專案製作	Digital Media Projects		3	3	

(三) 九十九學年度第二學期開課課程介紹

學期別	課程名稱
99 下	數位影音與空間裝置製作
	數位媒體專案製作

<p>課程名稱：數位影音與空間裝置製作 Digital Video and Installation Projects</p>																																															
<p>教學目標：</p> <p>透過數位影音裝置的實務製作，學生將學習到如何將數位影音技術與裝置藝術之觀念結合，並進行創作展演發表。透過瞭解當代新媒體藝術之多樣面貌與當代思潮所關注議題，進而發展學生個人之創作思維與作品呈現。</p>																																															
<p>課程概述：</p> <p>課程類別：數位媒體應用設計學程。 學分數：三學分。 授課教師：吳梓寧（聯絡電話：5707） E-mail：Lazawu@nttu.edu.tw 授課時間： 授課地點：人文 A 美術電腦教室二。</p>																																															
<p>課程內容與教學進度：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>日期</th> <th>課程內容</th> <th>備註</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>02 月 24 日</td> <td>新媒體藝術基本概念</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>03 月 03 日</td> <td>當代新媒體藝術概況-1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>03 月 10 日</td> <td>當代新媒體藝術概況-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>03 月 17 日</td> <td>數位影音裝置-技術實驗</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>03 月 24 日</td> <td>數位影音裝置-媒材整合</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>03 月 31 日</td> <td>數位影音裝置-空間探索</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>04 月 07 日</td> <td>數位影音裝置-概念發想</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>04 月 14 日</td> <td>數位影音裝置-裝置呈現</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>04 月 21 日</td> <td>數位影音裝置-理念研討</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>04 月 28 日</td> <td>數位影音戶外裝置-1</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				週次	日期	課程內容	備註	1	02 月 24 日	新媒體藝術基本概念		2	03 月 03 日	當代新媒體藝術概況-1		3	03 月 10 日	當代新媒體藝術概況-2		4	03 月 17 日	數位影音裝置-技術實驗		5	03 月 24 日	數位影音裝置-媒材整合		6	03 月 31 日	數位影音裝置-空間探索		7	04 月 07 日	數位影音裝置-概念發想		8	04 月 14 日	數位影音裝置-裝置呈現		9	04 月 21 日	數位影音裝置-理念研討		10	04 月 28 日	數位影音戶外裝置-1	
週次	日期	課程內容	備註																																												
1	02 月 24 日	新媒體藝術基本概念																																													
2	03 月 03 日	當代新媒體藝術概況-1																																													
3	03 月 10 日	當代新媒體藝術概況-2																																													
4	03 月 17 日	數位影音裝置-技術實驗																																													
5	03 月 24 日	數位影音裝置-媒材整合																																													
6	03 月 31 日	數位影音裝置-空間探索																																													
7	04 月 07 日	數位影音裝置-概念發想																																													
8	04 月 14 日	數位影音裝置-裝置呈現																																													
9	04 月 21 日	數位影音裝置-理念研討																																													
10	04 月 28 日	數位影音戶外裝置-1																																													

11	05月05日	數位影音戶外裝置-2	
12	05月12日	數位影音互動與行動 1	
13	05月19日	數位影音互動與行動 2	
14	05月26日	數位影音互動與行動 3	
15	06月02日	期末聯合展演 企畫	
16	06月09日	期末聯合展演 實做	
17	06月16日	期末聯合展演 實做	
18	06月23日	期末聯合展演 發表	

參考書目：

1. 數位藝術概論：葉謹睿/著，藝術家 出版
2. Video Art，Michael Rush，Thames & Hudson
3. New Media Art，Michael Rush，Thames & Hudson
4. 國美館 TDAIC 網站
5. 自編教材

成績評量方式：

一、作業規定：

- (一) 隔週即進行影音空間裝置作品之實作發表為平時成績。
- (二) 期中分組報告，進行影音空間裝置作品聯展之提案。
- (三) 期末聯合發表作品

二、評量方式：

- (一) 課堂表現 10%
- (二) 平時作業 20%
- (三) 期中作品 30%
- (四) 期末作品 40%

課程名稱：數位媒體專案製作 Digital Media Projects

教學目標：

帶領學生開發創意、設計要領及整合製作，完整建立自己的創意作品

課程概述：

課程類別：數位媒體應用設計學程。
學分數：三學分。

授課教師：李哲榮

E-mail：cjlee62@gmail.com

授課時間：隔週六，09：30-17：30。

授課地點：人文 A 美術電腦教室一。

課程內容與教學進度：

週次	日期	課 程 內 容	備 註
1	02 月 27 日	創意發想及創作流程	
2		設計企畫撰寫	
3	03 月 13 日	前置規畫製作及討論	
4		發佈規劃及網路資源	
5	03 月 27 日	設計方法新結構體	
6		Info 資訊表單設計	
7	04 月 10 日	配色演練	
8		設計方法 ICON 和 LOGO	
9	04 月 24 日	設計方法材質變換	
10		名片海報設計	
11	05 月 08 日	設計方法比例錯置	
12		DM 設計	
13	05 月 22 日	設計方法幾何圖案	
14		動態影像合成	
15	06 月 05 日	發佈專案元件整合	
16		發佈規劃企畫及討論	
17	06 月 19 日	發佈輸出	
18		檢討及成果展示	

參考書目：自編講義

成績評量方式：

一、作業規定：專案作品

二、評量方式：

(一) 課堂表現 30%

(二) 作業成績 30%

(三) 期末作品或測驗 40%

七、結論與建議

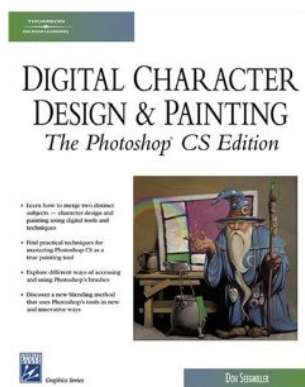
本學程截至目前為止，已開設了許多課程，課程的面向不斷的往「數位媒體」的相關領域進行。但是，這個領域因為科技日新月異，更新、進步的十分神速。以往可能電腦的呈現就已經可以讓人目眩神迷，眼睛為之一亮。現在不單單有平板電腦、手機，甚至還有 AR 擴充實境、VR 虛擬實境，無奇不有！本學程想要給予學生的太多，但是礙於時間、經費、人力支援等，很多都還必須協商。本學程期許自己能在有限的時間內可以安排更多更豐富的課程內容，開拓學生在「數位媒體」這個領域中的視野，督促他們具備有隨時進修的動力及認知，往後對於他們進入就業的市場相信會有很大的幫助。

「數位媒體應用設計學程」計畫期程為 98 年 8 月 1 日至 100 年 7 月 31 日，這也表示本計畫即將步入尾聲。雖然計畫就要結束，但是透過計畫獲得成長的本校教師將可以運用在這學程當中與外聘講師相互討論、請教的成果，繼續承接下去，傳授給學生。另外，學程的學員有的也即將畢業，99 學年度第二學期選修「數位媒體專案製作」的學員，同時可以在課程中整理自己歷年的作品，彙整成專案的成果，作為自己之後求職的利器。

八、附錄

(一) 教學參考資料——指定教科書、參考書目

數位影像處理	
指定教科書	內容簡介
 <p>CG·插畫向上計劃：名家風格技法解構 作者：崔永嫻等/著 出版社：旗標</p>	<p>本書由多位插畫名家解構他們的作品，帶領您一步步學習形成風格的關鍵技巧，讓您有明確的方向去練習想要學的技巧跟筆法，快速吸取前人的經驗，突破停滯不前的困境。</p>
 <p>正確學會 Photoshop CS2 的 16 堂課 作者：施威銘研究室著 出版社：旗標</p>	<p>本書一共安排了 16 堂課的內容，以學習範例所需的時數來教導 Photoshop。在各章的開始，列出了該章的範例成果、製作重點、學習目標、以及所需要的學習時數。此外，本書也在每章的最後加入「延伸學習」，讓您除了在我們介紹的範例之外，也能思考出該章所介紹的各項工具，還有什麼樣的應用方式與獨特的技巧。</p>



Digital Character Design and
Painting: The Photoshop CS
Edition

作者：Don Seemiller

出版社：Charles River Media;
BK&CD-ROM edition

This brilliantly illustrated book blends two unique subjects: character design and painting. It details how to put thoughts and ideas together to create characters that elicit specific emotions (joy, fear, anger, sadness, etc.), and it teaches how to beautifully render these characters by applying traditional painting skills with digital tools. This edition has been completely updated to use Photoshop CS as the primary tool, and includes many new characters and tutorials.

Written for artists interested in learning how to use Photoshop CS as a real painting tool, the book is divided into three primary sections. The first section deals with character design and provides strategies for developing worthwhile ideas. In the next section, you'll find fundamentals artistic principles that are often overlooked in the digital world, and learn how to incorporate them into your efforts. And in the final section, you'll work through practical tutorials that teach insightful techniques and tips for solving common visual problems that emerge when painting. The tutorials start off simple covering the basics of value, edges, color, and light. From there they evolve into in-depth techniques for blending, eyes, faces, cloth, hair, Photoshop brushes, and portraits.

Whether you are a seasoned professional or aspiring artist, you'll find a plethora of useful ideas and techniques that will improve your skills and help you create and paint masterful digital art!

當代跨領域藝術與創作

指定教科書

內容簡介



觀念藝術的淵源與發展
作者：唐曉蘭/著
出版社：遠流

觀念藝術 觀念藝術萌芽於充滿危機的一九六〇年代。當人們對政治、經濟、社會、文化、生態、人性…開始懷疑時，藝術家們對藝術的本質也開始質疑了。再者，觀念藝術家深受杜象創作理念的影響，認為藝術最重要的是作者的思想與觀念勝於實體的作品。這種觀點，突破傳統藝術僅以繪畫、雕刻來表現藝術的方式；同時也是對現代主義過分強調形式的一種反動。 觀念藝術的產生除了時代背景外，自有其藝術史的脈絡。觀念可以是或類似藝術嗎？它如何定義？如何辨識？其作品有何特徵？它在藝術史上有何意義與價值？對藝術與藝術家有何貢獻？本書蒐集豐富的資料，從藝術史的脈絡，作學術論著的分析。作者以流暢的文筆，輔以圖片，對觀念藝術作詳細的敘述與解析。



藝種不原始：當代華人藝術跨領域閱讀
作者：高千惠
出版社：藝術家出版

「藝種不原始——當代華人藝術跨領域閱讀」是旅美藝術文化評論者高千惠以當代文化跨領域的互動角度，看海峽兩岸在域內與域外的藝術發展，並整合出所面對的歷史性、當代性、地域性與藝術性等年代議題。以「縱橫中的時空」、「西行中的龍影」、「風雲中的迷思」、「國際中的顯影」、「邊緣上的表白」、「誇界中的地帶」六個討論軸線，構成了當代華人藝術的形式與發展面貌，在飛出與找尋的過程，努力想拼出「我與想要的你們，總算在一起了。」的歸屬情境。是一種根的擴散與變異，它在矛盾中形成了特殊的文化景觀。



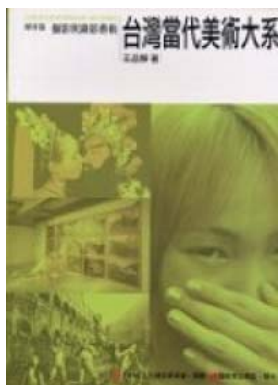
台灣當代美術大系媒材篇：裝置
與空間藝術
作者：孫立銓/著
出版社：藝術家

本書從「『裝置藝術』與空間」的兩個軸線來思考，討論台灣當代藝術中「裝置藝術」的發展，包含文獻討論、名詞的界定、歷史的變遷，以及台灣的在地演繹發展與未來的趨勢發展；其中九〇年代之後的重要藝術家或新一代藝術家的作品，及深入探討台灣當代文化之時代精神與特質，將是本書的主體。



台灣當代美術大系媒材篇：身體
與行為藝術
作者：黃寶萍/著
出版社：藝術家

本書以「戒嚴」和「解嚴」做為時間的分界點，探討台灣當代藝術家在此一時間點的前後，如何開發自己的身體功能、極限和可能的界限，因而發現：台灣當代藝術家以身體做為現實與觀念對立的測定器，一直要到九〇年代之後，才成爲一種普遍廣泛的度量。



台灣當代美術大系媒材篇：攝影
與錄影藝術

攝影究竟有何迷人之處？從藝術的角度來看，從現代藝術的觀念到當代的形成，攝影及錄影如何成爲不可或缺的媒介，在此，我們嘗試從台灣攝影、錄影作品的表現，來看影像發展的歷程，及所彰顯的當代豐富意涵。究竟以攝影、錄影爲起源，所製造出的「影像」，本質爲何？應有如何表達的可能性？在台灣藝術的發展中又如何地展現？爲本書所追問的課題。

<p>作者：王品驊/著 出版社：藝術家</p>	
 <p>台灣當代美術大系媒材篇：總體藝術 作者：王文宏/著 出版社：藝術家</p>	<p>面對生活一如面對自己。這是《總體藝術》切入當代藝術所堅持的語法。本書概述藝術如何透過人性的自覺，開啓了生活與藝術分合的脈絡。一路跟蹤到二十世紀藝術與生活完全劃分開來的過程。我們可以發現到，現代人類對於自覺的需求愈來愈殷切。所以，如何以藝術應對生活，也就顯得特別地激烈與極端。</p>
<p>參考書</p>	<p>內容簡介</p>
 <p>60 個大開眼界的創意搞怪藝術 作者：反以正 譯者：韓峰彪 出版社：漢皇文化</p>	<p>這本書雖然致力於對藝術作品描寫出有爆發力又不失幽默描寫的文章，但作者自認為有資格對上述兩種評論劣行充分表現自己的不滿。透過作品的完成時間可以發現，本書篩選出的 60 份作品，都是以現今仍然活躍在圈內的藝術家們的作品為主，由他們在西元 2000 年前後發表過的「剛出爐的作品」所構成。相信讀者也需要擺脫簧巧舌論評論家的干擾，能夠像面對一個平凡的「物品」一樣，冷靜地欣賞藝術作品，而評論家的職責就是為讀者做好嚮導與領路人的角色。</p>

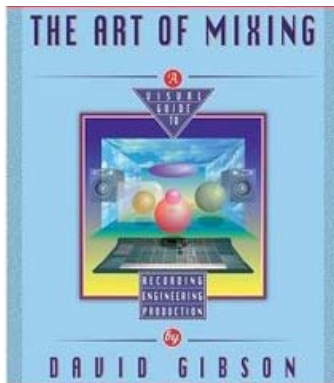


數位藝術概論：電腦時代之美學、創作及藝術
 作者：葉謹睿
 出版社：藝術家

本書作者葉謹睿，近十多年來從創作、教育、評論以及策展的各個角度，去接觸和研究數位藝術，完成了這本兼顧「科技」以及「藝術」兩大領域的著作。在本書中，作者根據數位科技發展的時間表，循序漸進地介紹美學演進、科技發展、創作典型以及數位藝術環境的成長，讓讀者能夠直接印證數位藝術在技術、概念、環境及創作方式上的轉變。除了對於中外數位藝術家及作品的簡介之外，更附有數位藝術年表以及專有名詞和人名的中英對照表，是一本了解和認識數位藝術的最佳指南。

混音工程理論與製作

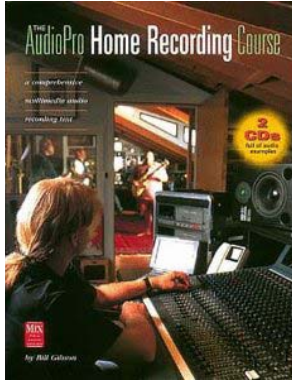
指定/參考書



The Art of Mixing: A Visual Guide to Recording, Engineering and Production
 作者：David Gibson
 出版社：Hal Leonard

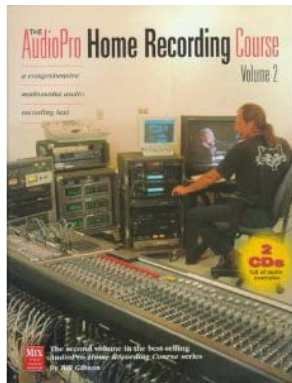
內容簡介

David Gibson's hugely popular The Art of Mixing, the book that has taught a generation of mixing engineers, comes to life with over 3-1/2 hours of vivid, animated instruction on one feature-packed DVD! With Gibson's exclusive three-dimensional framework, you'll learn the right way to create every style of mix for any style of music. Topics covered include: descriptions and visuals of the functions of each piece of studio equipment involved in mixing • specific concepts behind making a mix that is appropriate for the music and the song • correlations between audio parameters and the visual parameters of the virtual mixer • and much more!



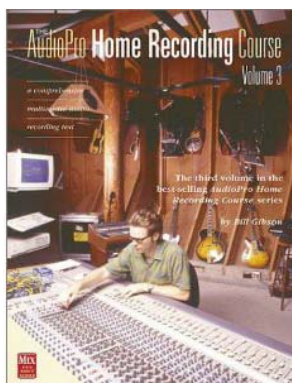
The Audiopro Home Recording Course Volume 1
作者：Bill Gibson
出版社：Hal Leonard

Author Bill Gibson has created The AudioPro Home Recording Course to familiarize musicians with the fundamentals of studio recording using explanations and examples that are easy to understand and enlightening for the beginning and intermediate student. The book is accompanied by two CDs full of information and audio examples, and the text is complemented by hundreds of illustrations to make learning as painless as possible. Chapters include: The Mixer; Signal Processing; Guitar/Sounds; Microphones; Acoustic Drums; Percussion; Synchronization/Drum Machines.



The Audiopro Home Recording Course Volume 2
作者：Bill Gibson
出版社：Hal Leonard

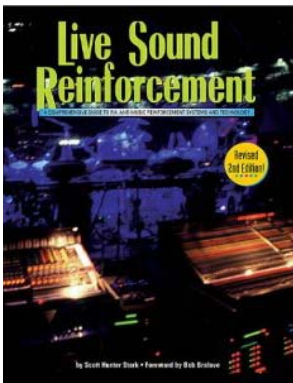
This essential complement to the first book in this series and required reading for anyone who is conscientious about recording the right way. This second volume also uses illustrations and audio examples to present all you need to know about impedance and balancing; recording bass guitar, vocals, pianos, and synths; panning and stereo imaging; and the recording session itself, down to the final mixdown. Let Bill Gibson give you the information you need to master your recording techniques and produce incredible recordings.



The Audiopro Home Recording Course Volume 3

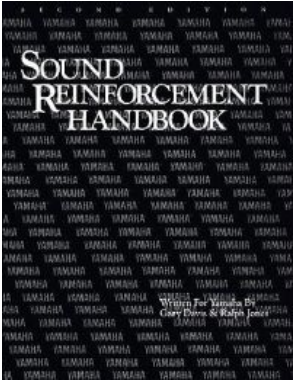
Gibson's classic techniques taught in the first two volumes gave you the foundation to hone your recording skills. The third volume focuses on the latest technologies: digital hard disk recording, MIDI sequencing, mastering with computers, CD-R technology and much more! Learn about audio hardware for computers, software comparisons and recommendations, including important tricks and tips that will improve your workflow! You'll discover secrets of the current state of the art in audio recording and multimedia while learning how to prepare for the

<p>作者：Bill Gibson 出版社：Hal Leonard</p>	<p>music industry of the future.</p>
---	--------------------------------------



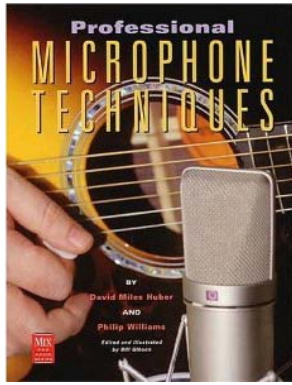
Live Sound Reinforcement
作者：Scott Hunter Stark
出版社：Mix Books

Used in countless classrooms, educational institutions and professional settings worldwide, Scott Hunter Stark's Live Sound Reinforcement is the industry-standard text on live sound. From speaker placement and wiring to EQ and delay, this book has taught thousands how to create great-sounding live shows. Now, MixBooks is proud to offer the first major update of this landmark title. Concert sound is a dynamic business, and Live Sound Reinforcement - 2nd Edition is an expanded and revised edition that will bring you up to date on all the latest gear and techniques. All the detailed descriptions, charts and diagrams you expect from this classic book are still here in abundance as well. If you're interested in doing live sound the right way, this new edition of Live Sound Reinforcement should be your first purchase.



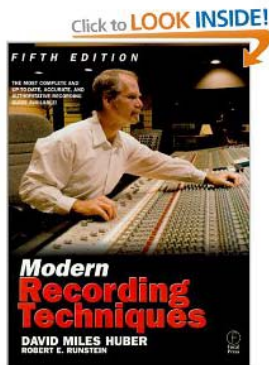
Sound Reinforcement Handbook
作者：Gary Davis & Ralph Jones
出版社：Hal Leonard

Sound reinforcement is the use of audio amplification systems. This book is the first and only book of its kind to cover all aspects of designing and using such systems for public address and musical performance. The book features information on both the audio theory involved and the practical applications of that theory, explaining everything from microphones to loudspeakers. This revised edition features almost 40 new pages and is even easier to follow with the addition of an index and a simplified page and chapter numbering system. New topics covered include: MIDI, Synchronization, and an Appendix on Logarithms. 416 Pages.



Professional Microphone
Techniques
作者：David Miles Huber &
Philip William
出版社：Hal Leonard

Here is the ultimate guide to microphone placement, applications and techniques by one of the authors of the industry bestseller Modern Recording Techniques. This book focuses intensely on microphone usage for dozens of different instruments as well as vocals, amplifiers, Leslie cabinets and more! Accompanied by an audio CD that allows you to hear the different effects of microphone placement techniques in real time for a full understanding of how to get the best recordings from any type of microphone. 136 pages, 8 1/2 inch. x 11 inch.



Modern Recording Techniques
作者：David M. Huber & Robert
E. Runstein
出版社：Focal Press

"Everybody reading a book like this will start from a different base of knowledge and experience. Having said that, there's always something new to learn or have clarified...there is some extremely effective use of a generous supply of illustrations in this book. - mightywright.net I would also recommend it highly to anyone getting into recording at the home or project-studio level as it will give you a really good grounding in the theory and industry practice which underpins the design of all that equipment and software you spend so much money on! - mightywright.net Praise for the previous edition: No worries when this handy reference is nearby. It covers the basics about everything, from room acoustics to running a session. If you're a beginner, grab it now. If you think you know it all, you might still learn a thing or two.

互動多媒體設計

指定教科書



ActionScript 3.0 互動媒體設計

作者：羅智軒

出版社：學貫出版社

內容簡介

本書透過由基礎而進階的範例引導，帶領讀者循序漸進了解 ACTIONSCRIPT 3.0 與 FLASH CS4 的強大功能，掌握這套工具的核心觀念及思考模式，並將互動概念融入小遊戲、模特兒相簿、MP3 播放器、院線預告片網站等等精采範例，最後以完成 WEBCAM 互動遊戲為目標，透過實作讓讀者體驗互動介面樂趣。

(二) 學程網頁內容說明：數位媒體應用設計學程的網站目前已經建置完成，並持續更新中。學程網站的網址為：<http://210.240.168.245/dmadp/index.php>

首頁〉 最新消息〉

〉 學程小檔案〉 學程介紹〉

師資介紹〉

修課辦法〉

課程規劃〉

預期成果〉

〉 教學資源區〉 電腦動畫〉

數位影片剪輯〉

互動多媒體設計〉

〉 作品展示區〉 活動花絮〉

作品觀摩〉

課堂發表〉

〉 好站分享區〉

〉 聯絡我們〉

1. 於〔課程規劃〕告知學生學程相關修課資訊、課程架構及其內容規劃。
2. 於〔首頁〕放置與學程相關之最新訊息。
3. 於〔教學資源區〕置放相關課程電子教材與教學錄影檔，讓教材使用更有效率並減少紙張之浪費。
4. 可作為網路學習的主要窗口。
5. 發展數位創作暨典藏學習教材的資料庫。
6. 於〔師資介紹〕提供學程相關師資專業與背景。
7. 與跨校之相關學程網頁連結。
8. 在〔作品展示區〕可以查閱學程相關活動成果花絮與學生作品。

(三) 數位化成果產出清單

99-1 數位化成果 > 數位影像處理 > 流行音樂整體形象與包裝設計

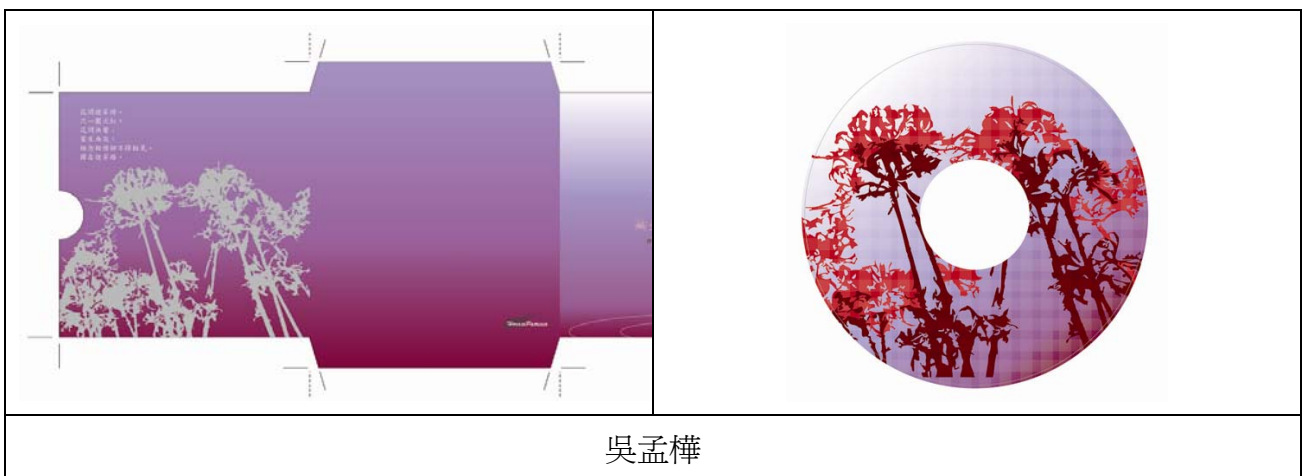
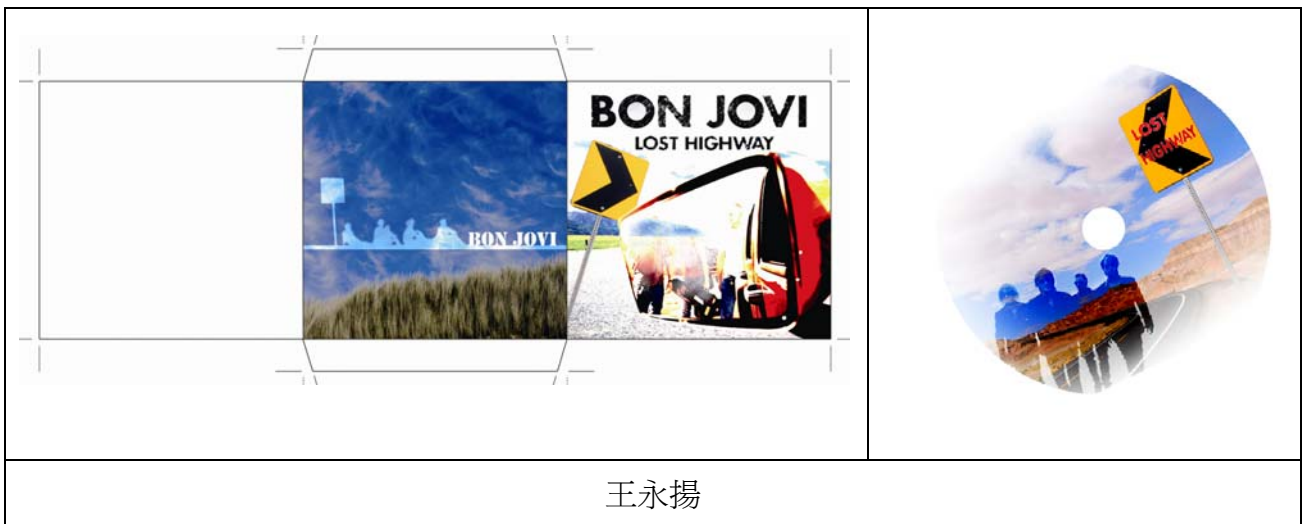
> 遺失 XXX 的 DM 設計

> 互動多媒體設計 > 期中優良作品選輯

> 期末優良作品選輯

1. 數位影像處理

(1) 流行音樂整體形象與包裝設計





Mrs.Pumpkinの滑稽な夢

<p>ジャックが笑った。顔孔を飲み込む演劇後 何故へ行こうか？ 暗闇に迷った夢</p> <p>ジャックは笑った「真実な感情像」として 半透明の演劇 下路の演劇之夢</p> <p>カランがさびり 暗闇で輝いた 実の演劇は カランのハイ</p> <p>おとろけのうさぎ 私と輝こうか おとろけのうさぎ 私と輝こうか 「おとろけのうさぎ」と演劇 ほら 顔は暗闇にも輝くようになった つまらないや</p> <p>でっかいおとろけ 魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>ジャックは笑った「真実な感情像」として マンドラゴラが笑った 顔孔に輝いた</p> <p>山崎が何かをんで 「受け入れろ、受け入れろ」 暗闇の中</p> <p>季節が来た、二つは輝かれた 演劇の中、暗闇の中 「おとろけのうさぎ」 暗闇の中、顔孔の中 暗闇の中、顔孔の中</p> <p>「ああ！七セブンキングおとろけに上がりました！ この演劇はいつの間に、夢を輝かしたのだから？」</p>	<p>おとろけのうさぎ 私と輝こうか おとろけのうさぎ 私と輝こうか 「おとろけのうさぎ」と演劇 ほら 顔は暗闇にも輝くようになった つまらないや</p> <p>魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p>	<p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p> <p>魔法に輝く 顔孔と 魔法は魔法下 顔孔に輝いた</p>
---	--	---

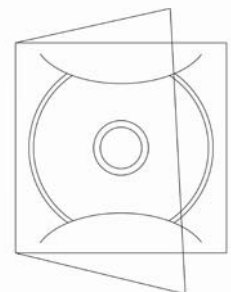
王薏涵



呂佩珊



李弘恩



李煜詮_尤西尤



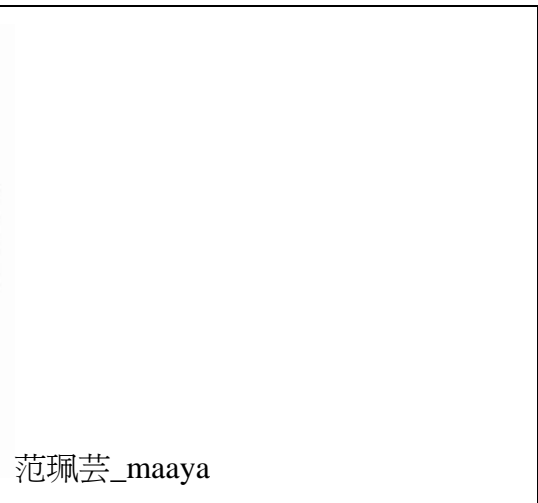
周翊涵



林俊安



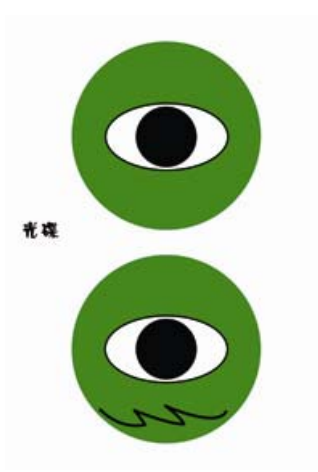
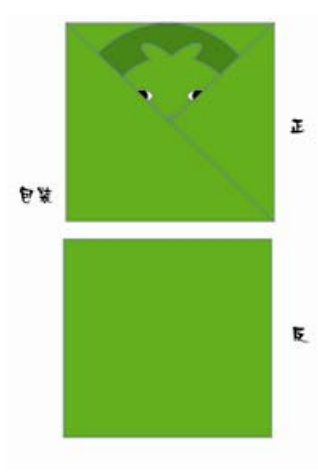
林家仰



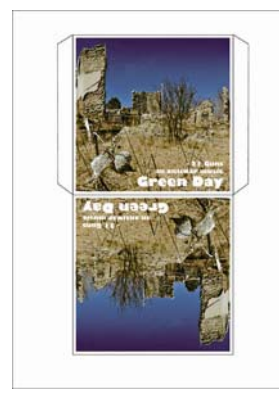
范珮芸_maaya



張育綸_後山小龍



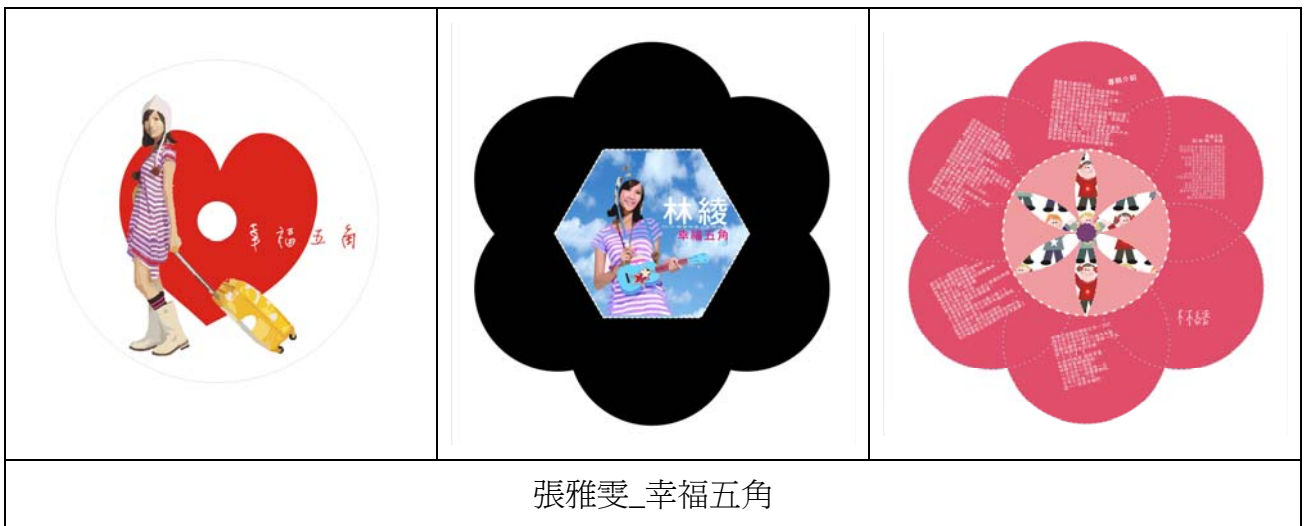
高嘉好_MORI



許盛元_反戰



曹念琦_jack johnson



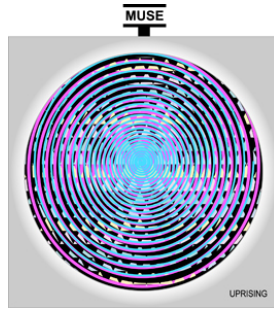
張雅雯_幸福五角



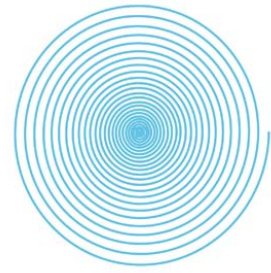
許馥如_Under the Snow



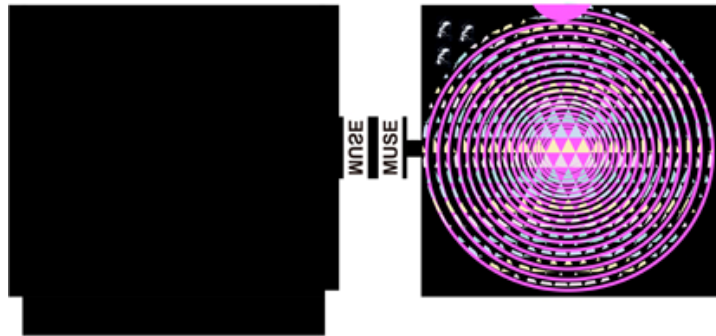
CD



錯視



賽璐璐片



張家寧



許鳳玲



郭政宜_於是



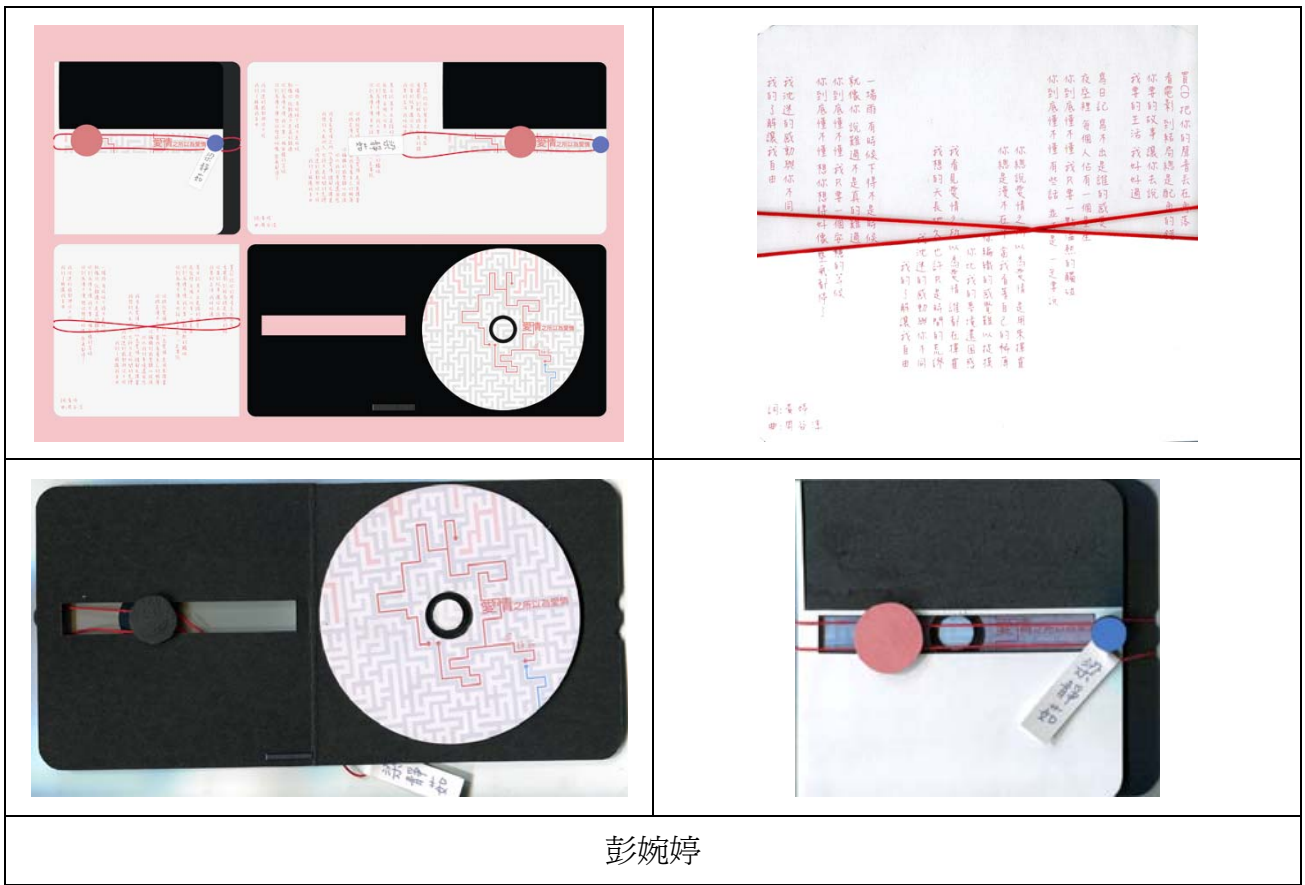
陳佳琳_OneRepublic - Apologize



魏如萱
優雅的刺蟻



陳品好

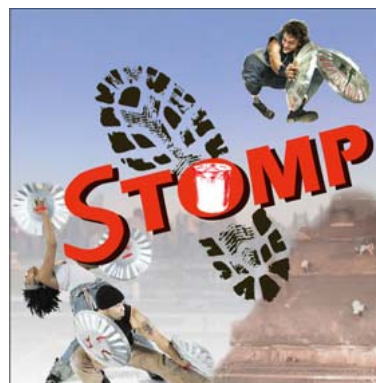




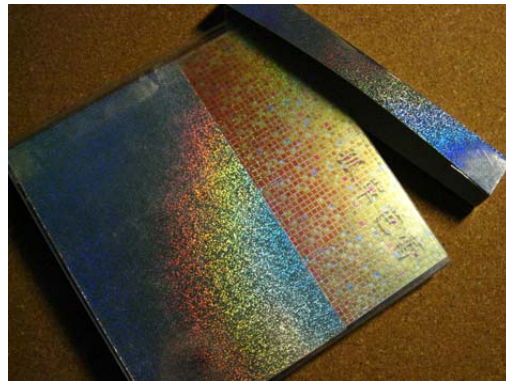
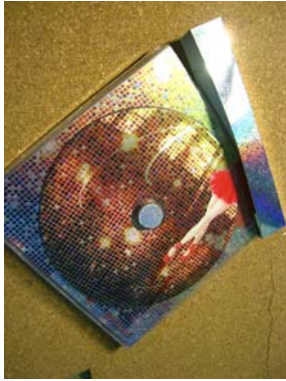
馮芯寧



自1991年於英國首演，演出足跡遍及全球，並在紐約百老匯劇院連續七年票房冠軍的經典史頁。該團體最初由八人所組成，使用日常用品如掃把、垃圾桶、打火機...等演奏，抓住聲音的特質並迷人的樂章，在古典與流行的跨界風潮中，開啟了無限的可能。



黃騰寬_finish



黃小秦



蔡佩蓉



蕭楷立



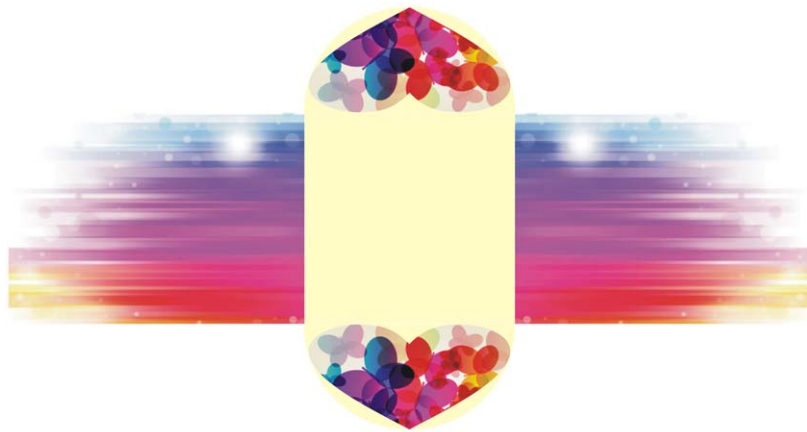
許鳳玲



賴怡婷



薛兆媛



劉又慈_花蝴蝶

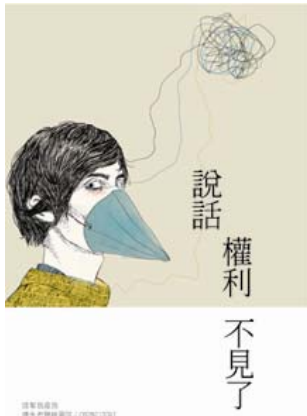
(2) 遺失 XXX 的 DM 設計



王蕙涵



王永揚



王伊辰



You Still Want to Eat?

You can eat organic food!

Environmental Protection

賴怡婷_Environmental protection poster



呂佩珊_克拉拉失物協尋



李弘恩



李煜詮_遺失的熱情



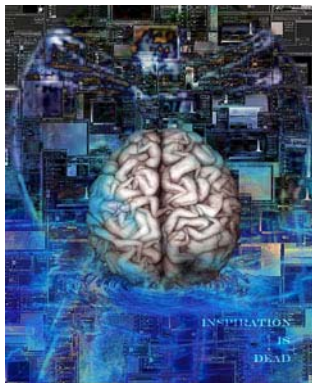
周翊涵_遺失記憶中的白馬王子



林家仰_貓



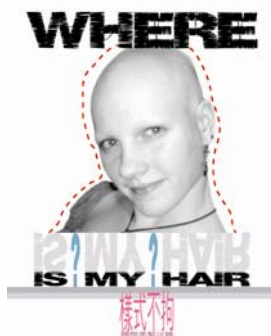
高嘉妤_Matsuri



張育綸



張家寧_footttt



張雅雯



曹念琦_lost direction

WANTED



**DEAD OR ALIVE
CROCODILE**
BE CAREFUL ITS LOST IN CITY

許盛元_鱷魚



許馥如



許鳳玲_失魂



許鳳玲_遺失



郭政宜



陳佳琳_青春已逝 不再回頭



陳玟媛_尋狗啓事



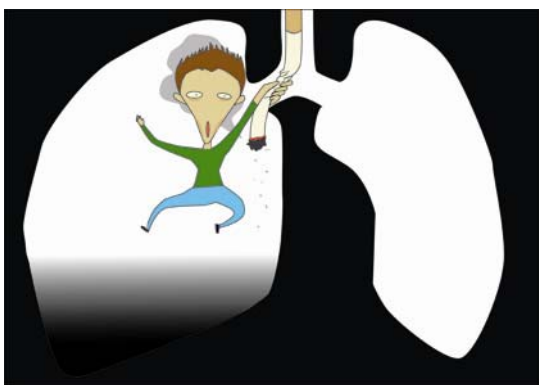
彭琬婷_尋找天空



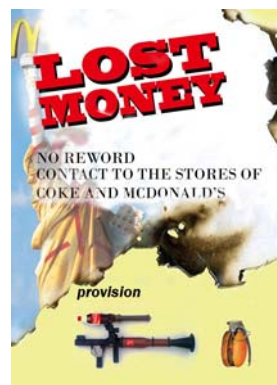
馮芯寧_youth



黃小秦_遺失



黃筠哲_遺失的肺



黃騰寬_LOST-MONEY



詹雅婷_遺失



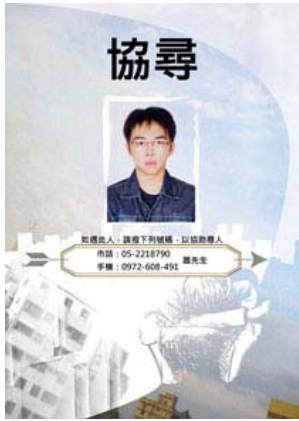
詹雅婷_遺失的愛



劉又慈_遺失美好



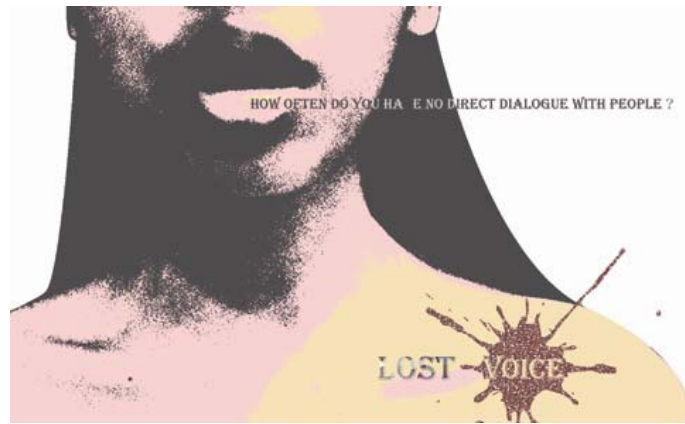
蔡佩蓉_遺失色彩



蕭楷立_協尋





羅少敏_wanted



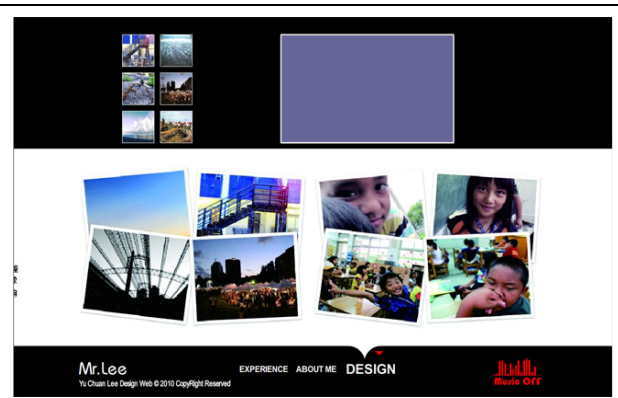
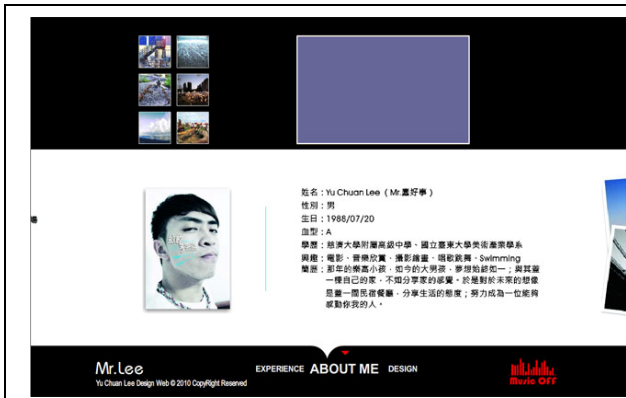
吳孟樺

2. 互動多媒體設計

(1) 期中作業—自我介紹

 <p>啟程，每天都是不同的旅程 與「她」的美麗邂逅 多采多姿的生活 作品集</p>	<p>HOME NEXT</p> <p>與「她」的美麗邂逅</p> <p>美術，又是一段嶄新的旅程；有人說：「學美術能做什麼？不好！！」但我一樣堅持己見，因為她是一種能讓我的生命充滿熱情，完全不會倦怠，衷心喜歡的事，有時候反而覺得用圖像來表達，比用文字來的容易多了。</p>  <p>王永揚 YUNG-YANG</p> <p>kenwang68@hotmail.com</p>
<p>王永揚</p>	

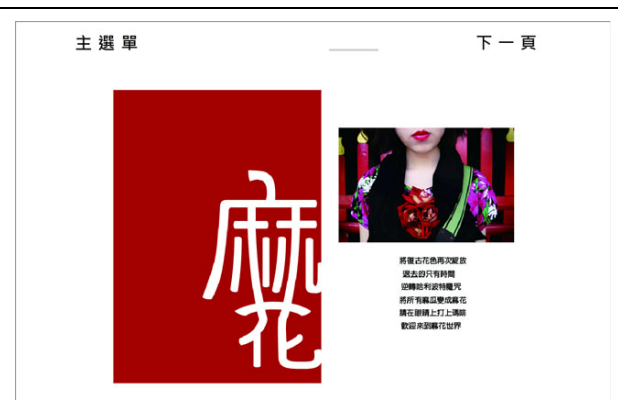
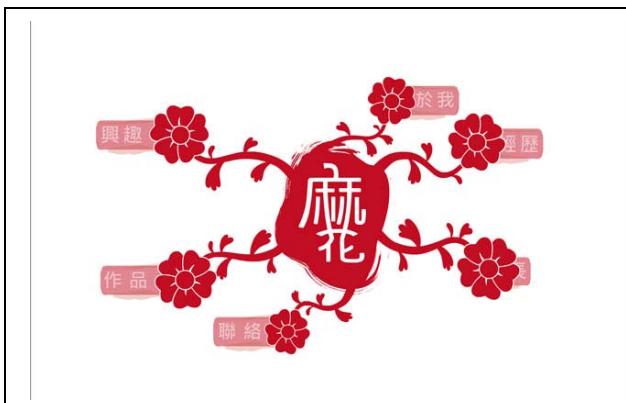
 <p>VIDEO PICTURE BOOK MAGAZINE DESIGN ABOUT ME</p> <p>INTRODUCTION DIFFERENT STYLE DIFFERENT WORLD</p>	<p>HOME NEXT</p>  <p>學歷 王瑄愉，1989年，出生於台南人， 現就讀於國立台東大學美術產業學系三年級。 從小對美術有熱情， 因此國中開始踏上漫漫藝術之路。 目前於「南島文創工作室」進行玻璃珠自創品牌創作。 擅長軟體：Photoshop、Illustrator、Indesign、 Coreldraw、Painter 聯絡方式 msn/ email/ facebook: f19891207@hotmail.com</p>
<p>王瑄愉</p>	



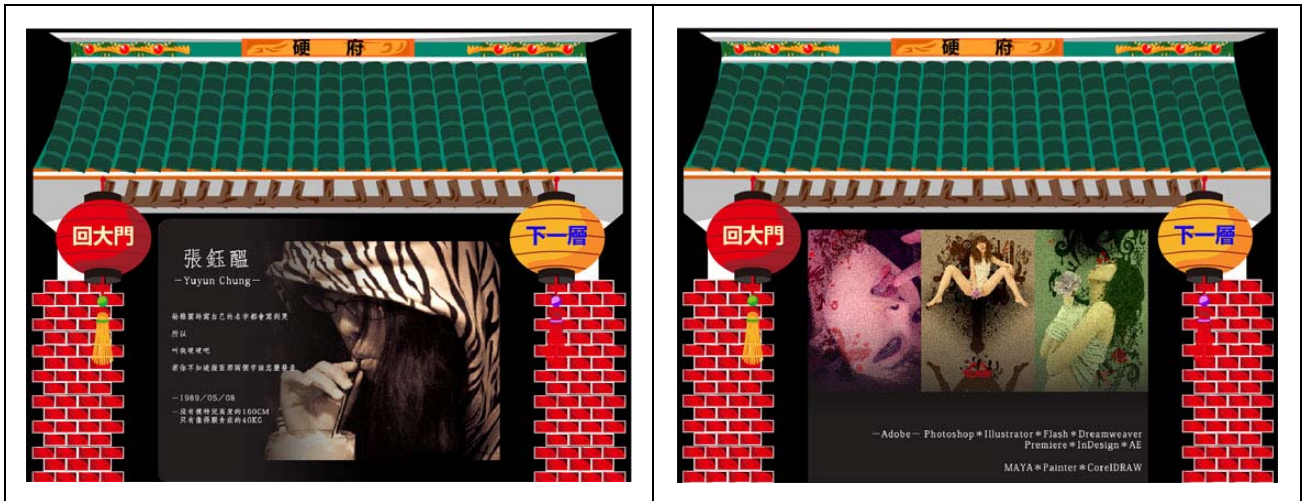
李煜詮



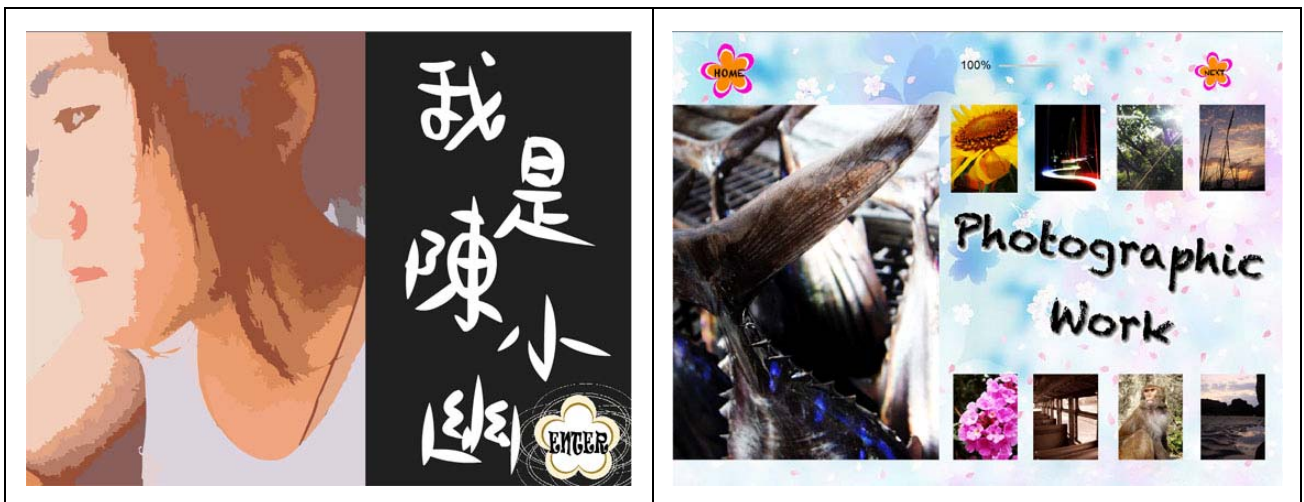
張奕萱



張家寧



張鈺醜



陳卉芝



劉思伶

(2) 期末作業—喜從天降



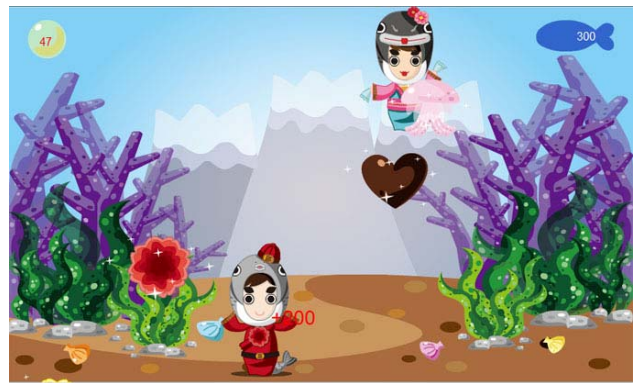
王瑄愉



吳孟樺



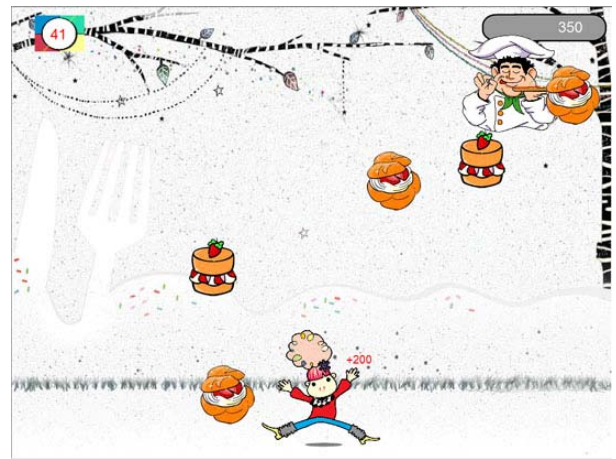
李弘恩



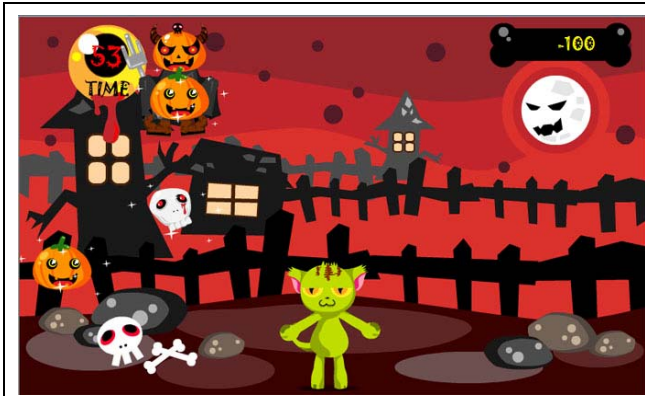
張家寧



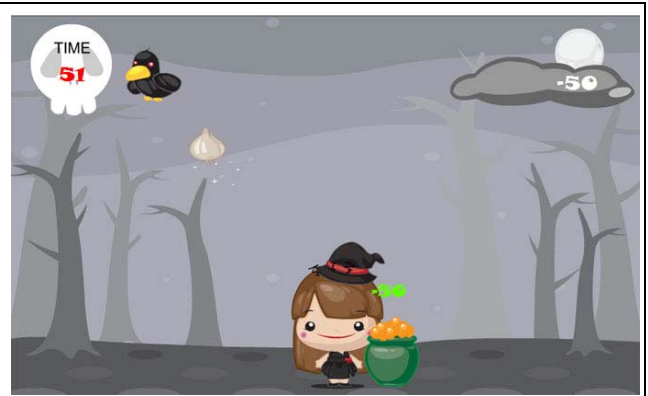
張奕萱



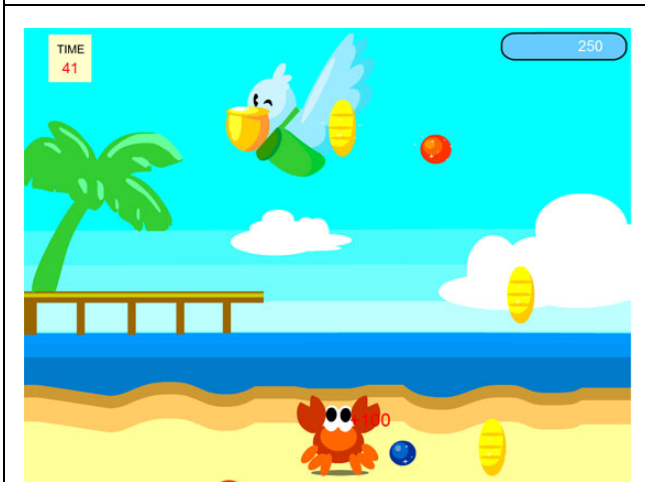
林千惠



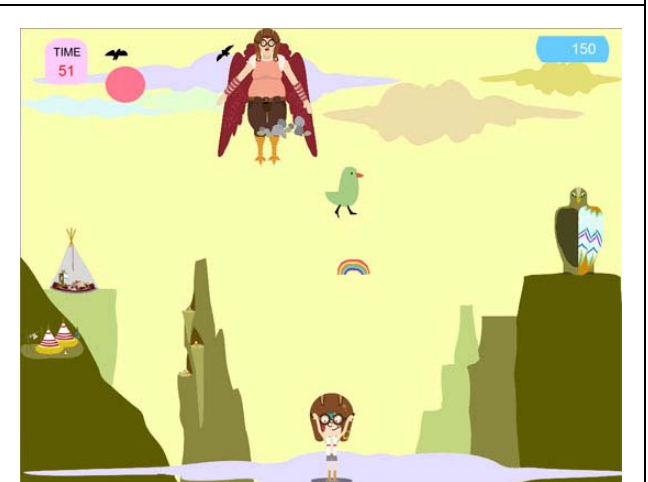
張鈺醜



劉思伶



許盛元



許鳳玲



黃孟雪



賴碧瑩



羅少敏