

Digital Multimedia

數位影音創作學程 Creative Courses

虎尾科技大學多媒體設計系

96學年度上學期 研討會暨作品成果展

97年2月10日

96年度 教育部補助專案計畫

理念與目的：

藉由培育「數位影音創作人才」之基礎架構下，建立一個完善與整合性之課程學習流程架構。並期許透過學程之發展，達到「數位影音教材開發」、「數位影音整合與推廣」、「數位創意加值與應用」及「數位動畫技術提升」之目標。

計畫網站建構與項目：

網址：<http://sparc.nfu.edu.tw/~digitech>



E-campus III 教學系統：

網址：<http://e3.nfu.edu.tw/ecampus3/learn/>

透過 E-campus III 系統，提供完善教材訊息以及學生學習紀錄與師生活動，並可隨時透過網路下載所需影音課程內容，達到行動學習無所不在的數位學習環境。

教材製作：

透過 WACOM 手寫繪版結合 Power Point 簡報系統，以及 Camtasia 螢幕動態擷取和視訊剪輯工具，將教學內容製作成影音檔案，讓學習更加輕鬆有效，也便於線上學習。

演講題目：「台灣數位學習現況與課程內容介紹」

演講者：鄭騰瑜

二十一世紀是知識經濟世代，面對環境快速的轉變，掌握知識發展的脈動，充實個人知識，有效的達成學習目標，知識數位化將是關鍵因素之一。因此政府在「挑戰 2008」六年國發計畫，也將數位學習的推動，列入「數位台灣計畫」中。數位學習是藉由數位化的技術將知識財產保留、傳承且得以推廣，能將知識轉化為經濟。

很榮幸的邀請到開得數位科技顧問有限公司鄭騰瑜經理和我們分享，「台灣數位學習現況與課程內容介紹」，讓我們瞭解到目前數位學習現況，且能知道所使用的技術，和我們所學接軌與未來在業界的實際應用。

台灣數位學習現況與課程內容介紹

演講者 鄭騰瑜 經理

現職：開得數位科技顧問有限公司 業務經理
資歷：摩司科技股份有限公司 業務經理

- 主題：台灣數位學習現況與課程內容介紹
- 時間：96/10/20 下午 1:40~15:10
- 地點：國立虎尾科技大學圖書館5樓
- 演講簡介：

1. 什麼是e-Learning產業?
2. 台灣e-Learning現況與未來
3. e-Learning課程製作介紹
4. 結論
5. 問題分享

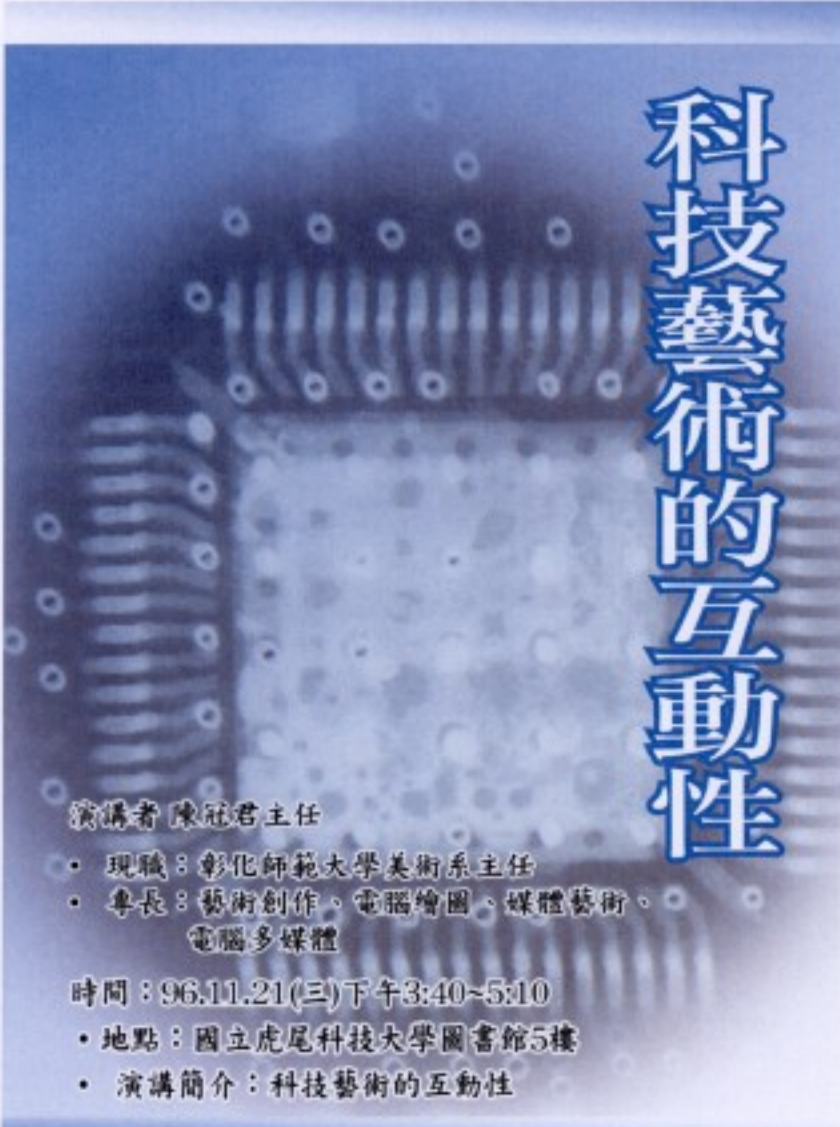


演講題目：「科技藝術的互動性」

演講者：陳冠君 主任

藝術加入了科技，讓藝術表現更加多元化，讓傳統形式無法表現的特色藉由科技得以實現，科技藝術所帶來的感官衝擊性，更加強了心理感受。而互動科技藝術，更讓參與者得到更強的參與藝術的心理回饋。

透過科技藝術家，彰化師範大學美術系主任陳冠君教授的科技藝術作品導讀，讓我們更深入的瞭解作品特色及深層創作意念，且讓我們瞭解到目前科技藝術的發展現況，及科技藝術家所需具備的跨學門多元知識領域的應用。



科技藝術的互動性

演講者 陳冠君主任

- 現職：彰化師範大學美術系主任
- 專長：藝術創作、電腦繪圖、媒體藝術、電腦多媒體

時間：96.11.21(三)下午3:40~5:10

- 地點：國立虎尾科技大學圖書館5樓
- 演講簡介：科技藝術的互動性



演講主題：「VR 互動式健身器材之開發應用」

演講者：陳中傑 先生

由教育部顧問室人文數位教學計畫所補助之數位影音學程於96年12月6日特別邀請自行車暨健康科技工業研究發展中心研發部主任陳中傑先生蒞臨本校演講，演講主題為『VR 互動式健身器材之開發應用』。

本次演講乃配合『互動式多媒體程式設計』課程邀請專家學者講解虛擬實景在健身器材上的應用。由多媒體設計系主任朱文浩教授親臨主持。

陳主任演講精彩，介紹過去與現在許多與本校多媒體設計系合作開發的多項產品，吸引現場同學的合作開發興趣，也激發出許多創新開發多媒體健身器材的新點子，同學參與討論熱烈。



● 演講主題：
「VR 互動式健身器材之開發應用」

● 演講者：陳中傑 先生
● 現職：自行車暨健康科技工業研究發展中心 (CHC) 研發部主任
● 主題：VR 互動式健身器材之開發應用
● 時間：96. 12. 06 上午 10:10-12:10
● 地點：國立虎尾科技大學圖書館5樓
● 演講簡介：
1. 分享中心如何透過訓練、學習、娛樂、復健的進程發展 VR 技術整合。
2. 展示由CHC中心所開發的各種虛擬互動訓練、復健裝置，未來更將進一步投入各種進階應用，如多型態互動模組開發、模組化之VR場景建構系統、健身器材整合進階教練／健康照護系統等研究。



演講題目：「善用媒體達到有效傳播」

演講者：黃明威

本次演講主要聘請「凱絡媒體服務公司」副總經理黃明威先生到校演講，黃副總在廣告界已有多年之服務經驗，尤其對於“媒體計劃”與“行銷”這二方面，有其重要的影響性，而其服務客戶階層包含中華電信、台新金控、國泰金控、全家、統一、家樂福…等，此次黃副總從他多年之經驗及深入淺出之實際解說，讓「虎科大-多媒體設計系」同學獲益良多，也增進同學對於廣告行銷領域之瞭解。

media communication

善用媒體達到有效傳播

- 內容摘要：
1. 什麼是有效廣告
 2. 廣告遞送技巧&案例介紹

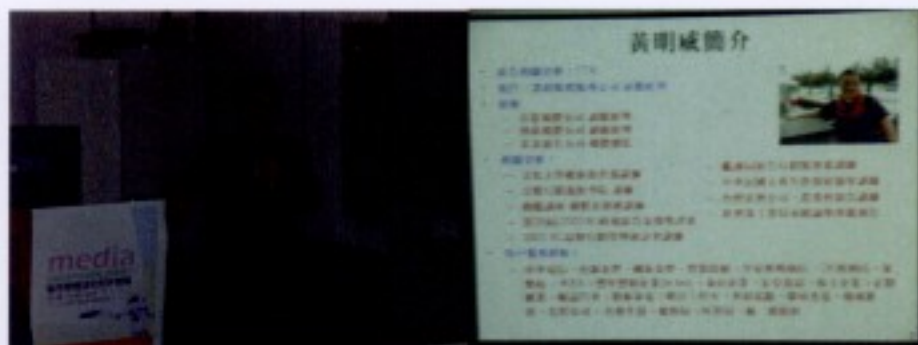


主講人：黃明威

現任：凱絡媒體服務公司 副總經理
資歷：普思媒體公司副總經理
博尚媒體公司副總經理
萬千廣告公司媒體總監

相關經歷：並擔任多所學校講師

凱絡講師媒體計劃講師
第24期(2006)時報廣告金牌獎評審
2007/11 品牌行銷管理研討會講師
輔仁商業設計行銷學系講師
中原大學大專生實習就業講座
台灣菸草公司、萬世安廣告講師
銘傳第二屆多媒體設計系校務



演講主題：「思念之城創作分享」

演講者：李靖惠 導演

本次講座主要邀請李靖惠導演蒞臨演講，李導演本身從事國內紀錄片拍攝已有多年經驗，尤其對於養老院…等，「人文關懷」議題有深入之探討，其作品陸續得到許多國際影展播放及獎項，是非常傑出之紀錄片女性導演，本次講座以她的新片「思念之城」，做為與同學分享拍片之經驗，對於本校多媒體設計系在製作畢業專題建議上有相當的助益。

City of Memories
思念之城

創作分享

導演簡介
淡江大學畢業後於傳播界擔任編導工作，並任住台電台節目製作主持人五年之久。1999年至今為獨立製片影像工作者，作品得到國內外獎項與影展的肯定。
國立藝術學院大學影像紀錄研究所畢業之後，並致力於教學工作，目前為大葉大學視覺傳達設計系兼任講師、國立藝術學院大學通識教育中心兼任講師。

2007 台灣國際民族誌影展入選
2007 女性影展入選

● 演講者 李靖惠 導演
● 現職：大葉大學視覺傳達設計系 講師

● 主題：思念之城創作分享
● 時間：96.12.31 上午10:10-12:10
● 地點：國立虎尾科技大學圖書館5樓

在真實與魔幻的空間，冉冉升起無盡的思念。



演講主題：「電腦流行音樂」

演講者：許恆瑞先生

很榮幸能夠邀請金革唱片公司，許恆瑞先生遠從臺北至國立虎尾科技大學演講。演講者對於“動畫影片”配音之教學與探討導入，以及對於影片與配音軟體教學，對業界的指導，讓學生能夠對於不同的「電腦流行音樂」的教學探討，更有進一步的認識，演講者講解如何使用軟體將簡單的音效、音樂成為完整的配樂、配音、音效。



• 主題：電腦流行音樂
• 演講者：許恆瑞 總經理
• 現職：音像有限公司 總經理
• 時間：96. 12. 24(一) 第七、八節
• 地點：國立虎尾科技大學綜三館地下室

• 專長：詞曲寫作、音樂製作、多媒體設計、音樂教學
• 經歷：世新大學多媒體中心 製作人
華樂迷全球創意科技股份有限公司 產品經理
魔日音樂坊 專任講師



演講主題：「淺談影片中的聲音：音樂、音效製作與生產」

演講者：吳樹正講師

本次講座主要邀請吳樹正講師蒞臨演講，講述配樂之歷史，並且針對「電影影片」當中的配樂、音樂講解分析，讓學生能夠在未來的影片製作及專題實務上，能更加出色。演講者以「音樂、音效」闡述其呈現重要性、製作要素、特點...等等，讓學生在作品上能夠更加完整。

主題： 淺談影片中的聲音：音樂、音效製作與生產	專長： 指揮、樂器演奏、鋼琴演奏、音樂理論、樂曲分析詮釋、藝文行政、電子音樂、錄音工程、混音製作
演講者： 吳樹正 講師	現任： 淡江大學通識與核心課程中心講師 朝陽大學視覺藝術系講師 新店市婦女會合誼聯誼會 萬里高合誼聯誼會
現職： 淡江大學通識與核心課程中心講師	
時間： 96.12.26 下午13:40-16:30	
地點： 國立虎尾科技大學圖書館5樓	



演講主題：「電腦電視配樂」

演講者：謝宗翰先生

鳳凰電視台配樂大師，謝宗翰先生的演講，演講者在當中講解如何將音樂、配音與電影、電視做結合，並以軟體教學，教導學生如何配音。並請同學親自體驗使用麥克風錄音，製作自己唱的一首歌，讓學生瞭解業界的配音過程是如何進行。



電腦電視配樂

音樂製作人 謝宗翰
目前為唱片、廣告、電影、音樂製作人，畢業於輔仁大學音樂系-應用音樂組，於2005年榮獲本學會傑出、公費赴美國柏克萊音樂學院科技音樂教育特獎班，目前為國立東華大學-民族藝術研究所研究生，主持著納政策與創意經營行銷。

- 演講者：謝宗翰 音樂製作人
- 現職：鳳凰電視台配樂大師
- 主題：電腦電視配樂
- 時間：96.12.27 下午八、九節
- 地點：國立虎尾科技大學館三館地下室
- 經歷：TNT FM98.5節目主持人
手護台灣聯盟音樂總監
任職於私立文達基督書院
國立虎尾科技大學配樂與音效課程助教
電腦音樂研究社指導老師



數位影音創作學程 暨 聯合教學成果發表會

本次「數位影音創作學程 暨 聯合教學成果發表會」，很榮幸邀請來了文理學院遊信和院長到場致詞。本研討會發表主題包含有學程內容介紹、各科老師教授內容介紹…等，特色教學內容展示。本學程由五位教師的帶領之下，本學期的課程有：1.平面與立體電腦動畫、2.數位內容產業概論、3.基礎錄音技術、4.數位影音與後製作、5.互動式多媒體程式設計，這學期五科目的學生成果作品發表及教學討論與意見，經由老師的努力之下，及教學助理的教材製作相互配合，讓學生作品有更進一步的成展，在本次發表會上都可以看得見。專題演講部份，請來了中華民國設計師協會尹立理事長，「設計來自於生活的感動」為本次演講的講題，藉由演講的內容，讓「多媒體設計系」的同學，在「設計」方面，能夠以“創意”重於“技術”，作品不在是“匠氣”而是有“理念”的作品。

Digital Multimedia
數位影音創作學程 Creative Courses
虎尾科技大學多媒體設計系 特約處 教育訓練與專業計畫

2007
數位影音創作學程
暨 聯合教學成果發表會

日期：2007年11月11日 星期三
地點：國立虎尾科技大學 第二樓 多媒體設計系

主 題
09:00-10:00 致 詞
10:00-11:00 開幕致詞
11:00-12:00 專題演講 以博學特長演講和經驗

研 討 會
13:00-14:00 數位內容產業
【中研院數位內容產業研究中心】
14:00-15:00 數位內容產業概論
【多媒體設計系】
15:00-16:00 數位影音與後製作
【多媒體設計系】
16:00-17:00 數位內容產業概論
【多媒體設計系】

講 者
13:00-14:00 演講題目：【數位內容產業概論】
講 者：人、中華全國設計師協會 尹 立 理事長

研 討 會 協 辦 單 位
主辦：多媒體設計系
協辦：數位內容研究中心、數位內容產業研究中心、數位內容產業研究中心

聯絡資訊
主辦：(05) 633-0001 ext. 4000-4001
協辦：(05) 633-0001 ext. 4000-4002
傳 真：(05) 633-0001 ext. 4000-4001



數位影音創作學程

期末成果發表

主講人:白弘毅

國立高雄科技大學多媒體系

計劃執行重點概要

- 一. 計劃執行重點
- 二. 計畫網站建構與項目
- 三. 學程課程特色 (e-campus III)
- 四. 加值應用與產製互動
- 五. 成果發表與展示

理念與目的

高階台灣各大學與國內各大學與相關各地開設「數位典藏」、「數位創作」等第一套之數位計畫，以授之人文藝術學生與教師將傳統數位創作領域之知識與技術，包含其各種學習、創作與研究、並發展人文學門之發展。

適合培養數位影音創作人才之基礎架構下，建立一固定與整合的課程，造就「數位影音創作」、「數位影音整合與推廣」、「數位影音與資源應用」、「數位影音技術與研究」之目標。

課程架構

計畫網站建構與項目

<http://www.nfu.edu.tw/~digital/>

E-campus III 教學系統

透過E-campus III系統，提供完善教材訊息以及學生學習紀錄與師生互動，並可隨時透過網路下載所需影音課程內容，達到行動學習無所不在的數位學習環境。

教師學生互動與數位教材全面上網

作業製成與教師教學評量



教材製作

- 透過3D軟硬體結合Power Point簡報系統，以及Camtasia螢幕動態擷取和視訊資料工具，將教學內容製作成影音檔案，讓學習更加輕鬆有效，也便於線上學習。

數位影音創作學程之整合

- 1. 數位內容產業概論
- 2. 數位內容概論
- 3. 基礎錄音
- 4. 數位影音內容製作
- 5. 互動式多媒體程式設計

數位內容產業概論

- 一、數位內容產業概論
- 二、數位內容產業概論
- 三、數位內容產業概論
- 四、數位內容產業概論
- 五、數位內容產業概論
- 六、數位內容產業概論
- 七、數位內容產業概論
- 八、數位內容產業概論
- 九、數位內容產業概論
- 十、數位內容產業概論

立體電腦動畫

結合企業合作計畫與ATC-M的國際認證課程導入，讓技術學習更加落實與有效。

基礎錄音

- Cubase SX-新增錄音
- 隨地錄音製作音響音樂

數位影音與後製作

上課時間：每週四3、4節課
上課地點：綜三館81教室

- 0926 同學課程介紹
- 0927 介紹Premiere軟體
- 1004 影片與音訊
- 1004 去背與特效
- 1018 轉場與特效
- 1025 上下影片與特效
- 1101 特效與特效
- 1108 特效特效
- 1115 特效特效特效
- 1122 特效特效
- 1129 特效特效特效
- 1206 特效特效
- 1213 特效特效
- 1220 特效特效
- 1227 特效特效
- 0107 特效特效
- 0110 特效特效
- 0111 特效特效

簡接理論1

<簡接概念>

- 簡接概念
- 簡接概念
- 簡接概念
- 簡接概念
- 簡接概念
- 簡接概念
- 簡接概念
- 簡接概念
- 簡接概念
- 簡接概念

互動式多媒體程式設計

- ★虛擬實境場景製作
- ★角色動作控制
- ★標題設計
- ★媒體特效設計
- ★使用板互動介面設計




互動式多媒體程式設計

學生互動方式

- ★電腦教室廣播系統教學
- ★學生一人一機線上操作學習
- ★學生於課室操作時間進行一對一指導
- ★期末繳交成果作品




加值與應用

- 應用課程導入人文藝術創作以及產業專業之合作，將學生所學透過廠商與產業合作方式，提升數位創作產品與實用性價值，並符創意培養更趨具體。




甲：甲武村智CLONE
角色衣服設計

乙：行車二號
平天宮 林秋麗開發


數位動畫技術提升

目前3D動畫逐漸朝國際標準方向發展，透過學校以及autodesk之國際認證，讓3D課程之教學品質與全球75個國家同步。終於於今年獲頒發Autodesk原廠認證教學證書，擁有資格考取國際講師“ATI”。

目前已有兩位老師通過ATI國際認證講師資格

加值認證

- 針對虎尾科技大學30大一、大二生為主要推廣對象，學程以兩年為限，於業後頒發“數位影音創作學程證書”，立體電腦動畫“課程實施地圖”+“課程圖測試”及數位創作作品一件，除可獲得“數位影音創作學程證書”外，將另頒Autodesk原廠授權局證書。



數位典藏

進行影音教學的數位典藏優化，建立資料庫搜尋系統。

目前已經將所有課程內容錄製並放置於圖書館100視訊系統中。

- 1. 研訓課、2. 研訓課研討會、3. 研訓課設計課
- 4. 研訓課作品及實體說明書與分享表




第一屆「數位內容產業設計與製作」研討會報告內容

「數位內容產業概論」課程報告

主辦主持人：呂志賢
 協理老師：謝文輝
 研習老師：刁多平、楊紹鴻
 中華大學教育院



提報流程(續)

- 壹、課程簡介
 - 科目名稱
 - 課程目標
 - 課程內容
- 貳、教學方法與成效評估方法
 - 教學方法
 - 成效評估
 - 成效評估
- 參、教學內容與成效評估
 - 教學內容
 - 成效評估
 - 成效評估

壹、課程簡介

壹、課程簡介

- 科目名稱(中文)
- 課程目標
- 課程內容
- 教學方法
- 成效評估

壹、課程簡介(續)

- 成績評量項目與比例

壹、課程簡介(續)


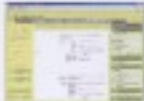
- 使用教材

壹、課程簡介(續)

- 使用教材

壹、課程簡介(續)

- 使用教材
 - 教科書: 人、地、物、環境、社會
 - 數位教材: <http://www.ck12.org/>
 - 數位教材: <http://www.ck12.org/>
 - 數位教材: <http://www.ck12.org/>

壹、課程簡介(續)

- 使用教材
 - 教科書: 人、地、物、環境、社會
 - 數位教材: <http://www.ck12.org/>
 - 數位教材: <http://www.ck12.org/>
 - 數位教材: <http://www.ck12.org/>

貳、具體實施策略或教學方法

貳、具體實施策略或教學方法

一、教材範例

- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>








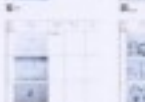



貳、具體實施策略或教學方法

- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>






貳、具體實施策略或教學方法

- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>

貳、具體實施策略或教學方法

- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>

貳、具體實施策略或教學方法

- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>
- 數位教材: <http://www.ck12.org/>




〈研討會教師報告內容〉

參、期末預期成果與效益

參、期末預期成果與效益

- 民俗藝術、民俗學展：學生動畫作品、63則
- 數位內容產業的觀察與未來工作領域的認識。
- 學習欣賞傳統藝術之美。
- 透過專題演講的串聯，瞭解行業的應用。
- 數位動畫教材製作的學習。
- Flash軟體動畫的學習。

肆、各週課程大綱

各週課程大綱(期中考前)

- 第一週課程說明大綱介紹、作業公佈、影片觀摩、美術觀摩、《俗俗藝術與數位內容產業》主題課
- 第二週1001 內容概論
- 第二週1002 數位內容概論與數位學習、數位內容概論、內容概論、數位遊戲、數位廣告(數位遊戲、工業網誌、海濱網誌) <http://www.rnm.gov.tw/gtw/tao/tao/tao.html>、電影院的推廣資料、地圖。
- 第三週1009 數位內容概論與數位學習、美術觀摩、內容概論、數位遊戲、數位廣告(數位遊戲、工業網誌、海濱網誌)。
- 第四週1016 Flash軟體動畫、課堂練習。
- 第五週1023 Flash Look也、課堂練習。
- 第六週1030 期中作業討論、分組研討、Flash軟體動畫。
- 第七週1108 期中作業進度確認、討論。
- 第八週1113 期中作業進度確認、討論。

各週課程大綱(期中考後)

伍、各週課程內容

- 第十週1120 課堂練習。
- 第十一週1107 Flash影片。
- 第十二週1204 Flash。
- 第十三週1211數位內容概論(分組)。
- 第十四週1218 Flash (繪圖的網站)。
- 第十五週1225 Flash(作業進度檢查)。
- 第十六週1231 課堂練習。
- 第十七週1001 作業進度檢查。
- 第十八週1105 美術觀摩。

第三週數位內容產業

數位內容產業

- 一、何謂數位內容?
- 經濟部數位內容產業發展策略綱要(2009年數位內容發展政策綱要)：
 - 數位內容是指以數位技術、目前尚無統一定義。包括數位內容、數位廣告、數位遊戲、數位出版、數位新聞、數位音樂、數位影視、數位通訊、數位教育、數位醫療、數位旅遊、數位藝術、數位體育、數位科學、數位工業、數位農業、數位漁業、數位林業、數位能源、數位交通、數位金融、數位零售、數位服務、數位娛樂、數位健康、數位安全、數位國防、數位外交、數位國際化、數位全球化、數位區域化、數位本地化、數位國際化、數位全球化、數位區域化、數位本地化。
 - 內容定義：
 - 資訊、知識、技能、經驗、創意、價值、行銷之具內容，或內容數位化、數位化、數位內容。
 - 來源：<http://www.moe.gov.tw>
 - 討論：課堂上討論。

- 二、國內數位內容產業發展
- 數位內容產業發展：
 - 數位內容產業發展策略綱要(2009年數位內容發展政策綱要)：
 - 數位內容是指以數位技術、目前尚無統一定義。包括數位內容、數位廣告、數位遊戲、數位出版、數位新聞、數位音樂、數位影視、數位通訊、數位教育、數位醫療、數位旅遊、數位藝術、數位體育、數位科學、數位工業、數位農業、數位漁業、數位林業、數位能源、數位交通、數位金融、數位零售、數位服務、數位娛樂、數位健康、數位安全、數位國防、數位外交、數位國際化、數位全球化、數位區域化、數位本地化、數位國際化、數位全球化、數位區域化、數位本地化。
 - 內容定義：
 - 資訊、知識、技能、經驗、創意、價值、行銷之具內容，或內容數位化、數位化、數位內容。
 - 來源：<http://www.moe.gov.tw>
 - 討論：課堂上討論。

〈研討會教師報告內容〉

數位內容產業

二、我國目前數位內容相關產業範疇包括

- 數位遊戲
- 數位音樂
- 數位電影
- 行動廣播
- 數位學習
- 數位出版與典藏
- 數位新聞
- 網路電視等八大領域。(註1)

數位內容產業

(1) 數位遊戲

目前國內數位遊戲產業發展迅速，主要分為PC遊戲、手機遊戲、網頁遊戲、電視遊戲等。其中，PC遊戲市場佔有率最高，其次是手機遊戲。網頁遊戲和電視遊戲市場佔有率較低。

(2) 數位音樂

數位音樂產業發展迅速，主要分為MP3、MP4、MP5、MP6、MP7、MP8、MP9、MP10、MP11、MP12、MP13、MP14、MP15、MP16、MP17、MP18、MP19、MP20等。其中，MP3市場佔有率最高，其次是MP4。MP5、MP6、MP7、MP8、MP9、MP10、MP11、MP12、MP13、MP14、MP15、MP16、MP17、MP18、MP19、MP20市場佔有率較低。

(3) 數位電影

數位電影產業發展迅速，主要分為數位電影、數位電視、數位廣播、數位新聞、數位出版、數位典藏、數位新聞、數位出版、數位典藏等。其中，數位電影市場佔有率最高，其次是數位電視。數位廣播、數位新聞、數位出版、數位典藏市場佔有率較低。

(4) 數位學習

數位學習產業發展迅速，主要分為數位學習、數位出版、數位典藏、數位新聞、數位出版、數位典藏等。其中，數位學習市場佔有率最高，其次是數位出版。數位典藏、數位新聞、數位出版、數位典藏市場佔有率較低。

數位內容產業

(1) 數位遊戲

目前國內數位遊戲產業發展迅速，主要分為PC遊戲、手機遊戲、網頁遊戲、電視遊戲等。其中，PC遊戲市場佔有率最高，其次是手機遊戲。網頁遊戲和電視遊戲市場佔有率較低。

(2) 數位音樂

數位音樂產業發展迅速，主要分為MP3、MP4、MP5、MP6、MP7、MP8、MP9、MP10、MP11、MP12、MP13、MP14、MP15、MP16、MP17、MP18、MP19、MP20等。其中，MP3市場佔有率最高，其次是MP4。MP5、MP6、MP7、MP8、MP9、MP10、MP11、MP12、MP13、MP14、MP15、MP16、MP17、MP18、MP19、MP20市場佔有率較低。

(3) 數位電影

數位電影產業發展迅速，主要分為數位電影、數位電視、數位廣播、數位新聞、數位出版、數位典藏、數位新聞、數位出版、數位典藏等。其中，數位電影市場佔有率最高，其次是數位電視。數位廣播、數位新聞、數位出版、數位典藏市場佔有率較低。

(4) 數位學習

數位學習產業發展迅速，主要分為數位學習、數位出版、數位典藏、數位新聞、數位出版、數位典藏等。其中，數位學習市場佔有率最高，其次是數位出版。數位典藏、數位新聞、數位出版、數位典藏市場佔有率較低。

數位內容產業

(1) 數位遊戲

目前國內數位遊戲產業發展迅速，主要分為PC遊戲、手機遊戲、網頁遊戲、電視遊戲等。其中，PC遊戲市場佔有率最高，其次是手機遊戲。網頁遊戲和電視遊戲市場佔有率較低。

(2) 數位音樂

數位音樂產業發展迅速，主要分為MP3、MP4、MP5、MP6、MP7、MP8、MP9、MP10、MP11、MP12、MP13、MP14、MP15、MP16、MP17、MP18、MP19、MP20等。其中，MP3市場佔有率最高，其次是MP4。MP5、MP6、MP7、MP8、MP9、MP10、MP11、MP12、MP13、MP14、MP15、MP16、MP17、MP18、MP19、MP20市場佔有率較低。

(3) 數位電影

數位電影產業發展迅速，主要分為數位電影、數位電視、數位廣播、數位新聞、數位出版、數位典藏、數位新聞、數位出版、數位典藏等。其中，數位電影市場佔有率最高，其次是數位電視。數位廣播、數位新聞、數位出版、數位典藏市場佔有率較低。

(4) 數位學習

數位學習產業發展迅速，主要分為數位學習、數位出版、數位典藏、數位新聞、數位出版、數位典藏等。其中，數位學習市場佔有率最高，其次是數位出版。數位典藏、數位新聞、數位出版、數位典藏市場佔有率較低。

數位內容產業

(1) 數位遊戲

目前國內數位遊戲產業發展迅速，主要分為PC遊戲、手機遊戲、網頁遊戲、電視遊戲等。其中，PC遊戲市場佔有率最高，其次是手機遊戲。網頁遊戲和電視遊戲市場佔有率較低。

- 數位遊戲：目前國內數位遊戲產業發展迅速，主要分為PC遊戲、手機遊戲、網頁遊戲、電視遊戲等。其中，PC遊戲市場佔有率最高，其次是手機遊戲。網頁遊戲和電視遊戲市場佔有率較低。

數位內容產業

- 電腦動畫產業介紹以3D設計師專訪為例，導入3D產業與分析專案執行)

第四週10/2

- 9/25作業介紹(台灣傳統文化、民間信仰與數位創作)
- 遊戲、數位內容產業概論、國中資訊高年、分組表、互動設計、Flash軟體點燈)
- <http://www.dreamweaver.org.tw/oldnews.php?year=1>
- 第10週 Flash軟體(互動)→網路內容概論
- 網路、Flash
- 動畫、網路內容概論
- 10/2數位內容產業概論、產業介紹(數位遊戲、數位影音、行動應用服務)、虛擬實境、專業介紹(數位學習、網路新聞、內容軟體、數位出版典藏)、Flash軟體(互動)→
- 副題為：Flash動畫、網路內容概論

第五週10/9

- 期中作業進度檢查與討論

第六週10/16

- Flash動畫
- 策略單討論
- 下週分鏡腳本討論

- 根據政府「文化創意產業推動策略」說明的文化創意產業定義為：
 - 「源自創意或文化精采，透過智慧財產的形塑與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業」。
- 台灣傳統文化
- <http://www.gardweeb.com.tw/modules/smartfaq/g.php?faqid=2>
- 文化創意產業範疇包括：視覺藝術產業、音樂與表演藝術產業、文化展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業、廣告產業、設計產業、數位休閒娛樂產業、設計服務時尚產業、建築設計產業、創意生活產業等共十二項產業。

第七週Flash

- 10/30動畫製作
 - 繪圖概念
 - 攝影概念
 - 文字繪圖
 - 元件的應用上與操作

第八週11/06期中作業進度確認

1. 作業討論、分享
2. 期中作業分享
3. 期中作業繳交(11/11)
 - 題目：「我的家」(不限題目)
 - 格式：
 - 影片：10-15分鐘、1080P
 - 10-15分鐘、1080P
 - 分鏡：
 - 繪圖或攝影+繪圖、攝影+繪圖
 - 標題：11/11 11/11 11/11 11/11 11/11 11/11
 - <http://www.gardweeb.com.tw>
4. 下週預告
 - 作業：「我的家」(不限題目)
 - 影片製作

第九週11/13 期中作品提報

1. 期中作品提報。
 - 題目：我的家、我的家、我的家
 - 格式：
 - 影片：10-15分鐘、1080P
 - 10-15分鐘、1080P
 - 分鏡：
 - 繪圖或攝影+繪圖、攝影+繪圖
 - 標題：11/13 11/13 11/13 11/13 11/13 11/13
 - <http://www.gardweeb.com.tw>
 - 繳交日期：11/13 11/13 11/13 11/13 11/13

第十週11/20

1. 驗演講
 - 驗演講：我的家、我的家、我的家
 - 日期：11/20 11/20 11/20 11/20 11/20
 - 地點：國立虎尾科技大學圖書館

第十一週11/27

1. Flash元件
 - 元件
 - 繪圖工具
 - 影片製作

第十二週12/04

- 動畫製作
 - 繪圖
 - 繪圖
 - 繪圖工具
 - 影片製作
 - 繪圖
 - 影片製作

第十三週12/11數位內容教材分析

- 數位內容教材分析
- 第十三週12/11 Flash (作業進度檢查) •
- 動畫製作
 - 攝影
 - 攝影
 - 攝影工具
 - 攝影
 - 攝影
 - 攝影特效
 - 攝影
 - 攝影特效
 - 文字特效

第十四週12/18 Flash 軟體、作業進度檢查

- Flash 軟體
- 給老師網址、作業進度檢查 •



第十五週12/25

- Flash 軟體介紹
- Flash 軟體介紹
 - 文字特效



第十六週1/1開國紀念日放假

- 第十六週1/1開國紀念日放假 •

第十七週1/8期末作業提報

- 第十七週1/8期末作業提報 •
- 「民俗藝術、民俗童玩」介紹動畫 •

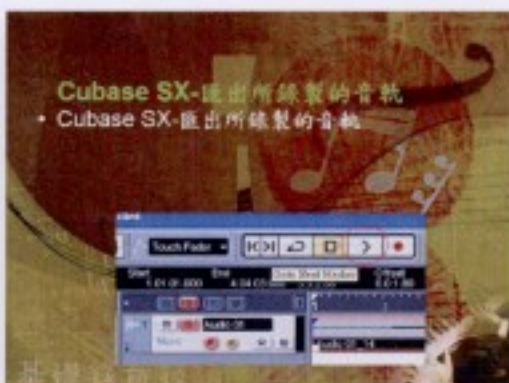
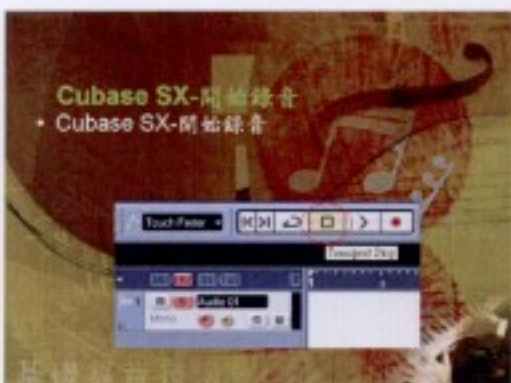
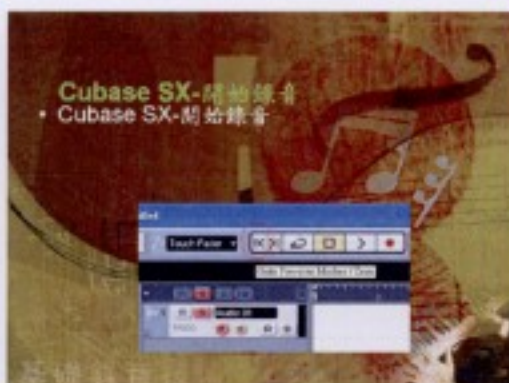
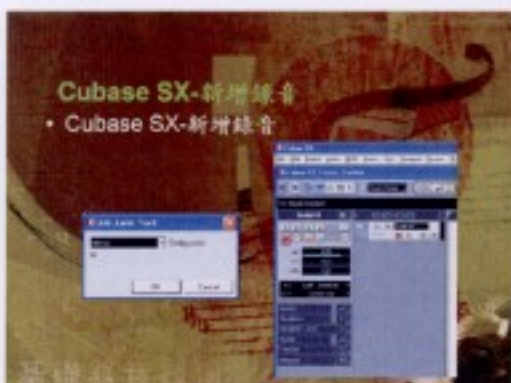
第十八週1/15期末作業提報

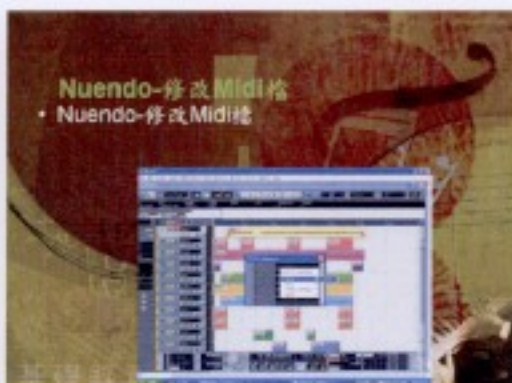
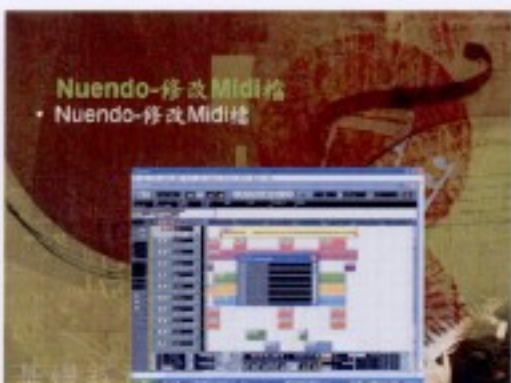
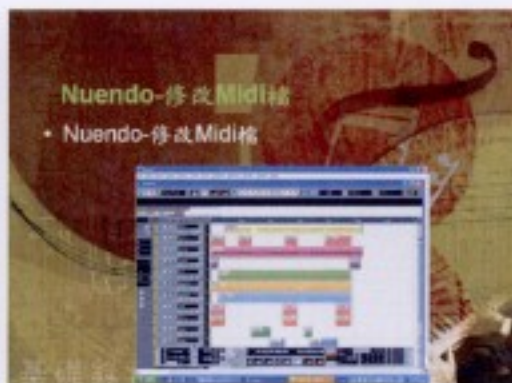
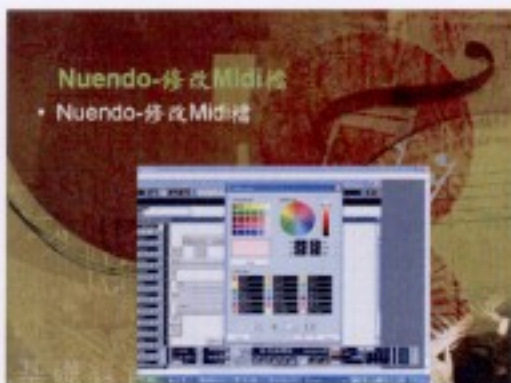
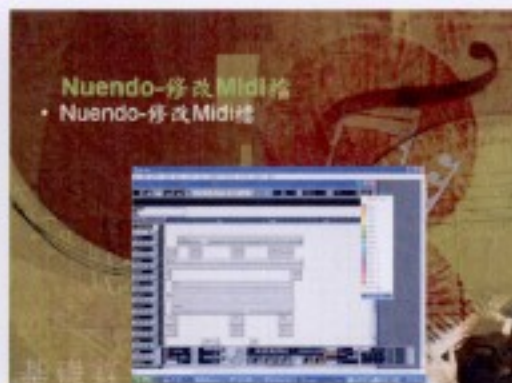
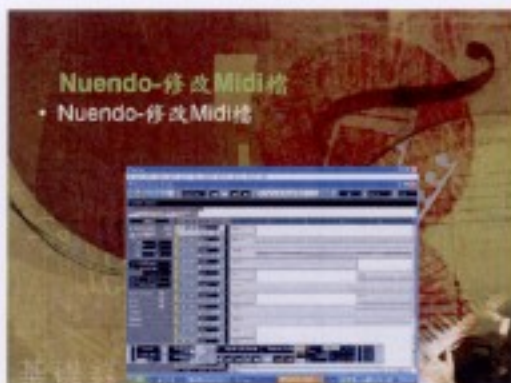
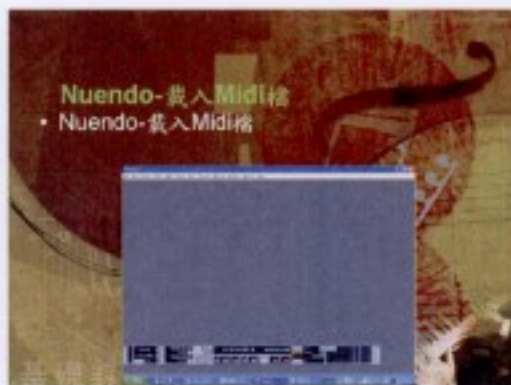
- 第十八週1/15期末考週
- 「民俗藝術、民俗童玩」介紹動畫 •

陸、學生作品動態介紹

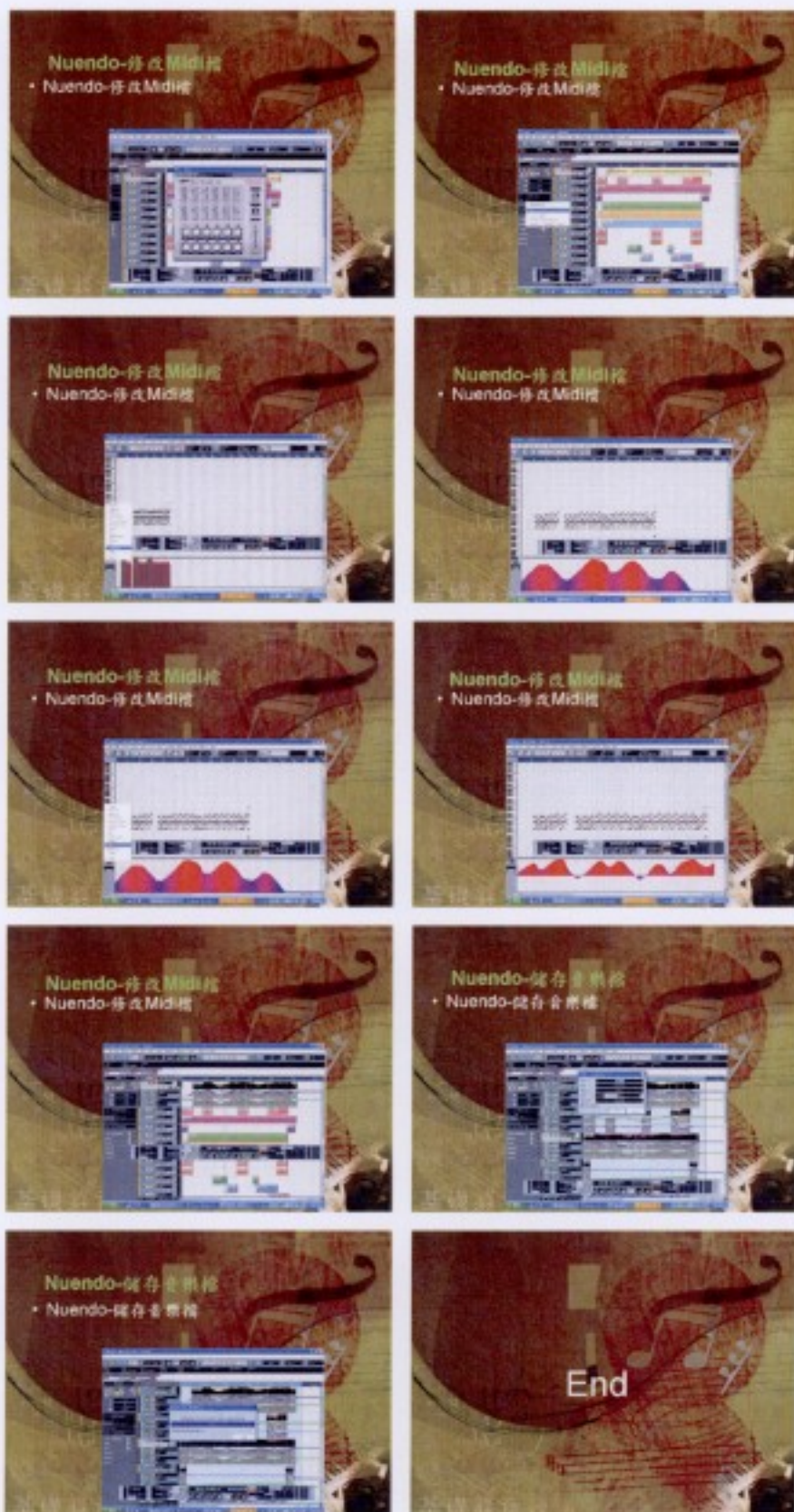
陸、學生作品動態介紹

- 作品串連.swf





《研討會教師報告內容》



數位影音與後製作

96學年上學期 課程大綱

上課時間：每週四3、4節課
上課地點：綜三館B1教室

- 0920 (開學週)課程介紹
- 0927 介紹Premiere軟體
- 1004_影像特效
- 1011_字幕特效
- 1018_特效特效
- 1025_上下字幕特效
- 1101_特效理論1
- 1108_製作片頭
- 1115 (期中)評定
- 1122_特效理論2
- 1129_特效特效特效
- 1206_特效特效
- 1213_特效特效
- 1220_特效特效
- 1227_特效特效
- 0103_第一次特效
- 0110_特效
- 0111_(五)特效

簡接理論1

<剪接概念>

- 剪接的定義：
 - 1. 剪接的定義
 - 2. 剪接的種類
 - 3. 剪接的特效
- 剪接的意義：
 - 1. 剪接的意義
 - 2. 剪接的意義
 - 3. 剪接的意義
- 剪接的應用：
 - 1. 剪接的應用
 - 2. 剪接的應用
 - 3. 剪接的應用

蒙太奇 (Montage)

蒙太奇 (Montage) 是電影剪接的一種重要技術，它通過將不同的影像片段按照一定的邏輯順序組合在一起，從而產生新的意義和效果。蒙太奇不僅是電影剪接的基礎，也是許多其他視覺藝術形式的核心。在電影中，蒙太奇可以用來表達情感、推動情節發展、創造象徵意義等。例如，通過將一個人的特寫與一個宏大的場景並置，可以強調個人的渺小或命運的無常。此外，蒙太奇還可以用來創造幽默感或諷刺效果。在現代電影中，蒙太奇的應用已經變得更加複雜和多樣化，包括快速剪接、跳切、交叉剪接等各種形式。這些技術的運用，使得電影能夠更有效地吸引觀眾的注意力，並傳達更深層次的信息。

剪接 (Cut)

剪接 (Cut) 是電影剪接中最基本的技術之一，它指的是將兩個不同的影像片段直接連接在一起，中間沒有任何過渡效果。這種技術通常用於保持敘事的流暢性和節奏感。在實際操作中，剪接需要精確的時間對齊，以確保聲音和影像的完美結合。此外，剪接還可以用來創造特殊的視覺效果，如跳切，這可以強調時間的跳躍或人物的心理狀態。通過巧妙的剪接，導演可以控制觀眾的視線和情感反應，使電影更具吸引力和感染力。

淡入 (fade in)

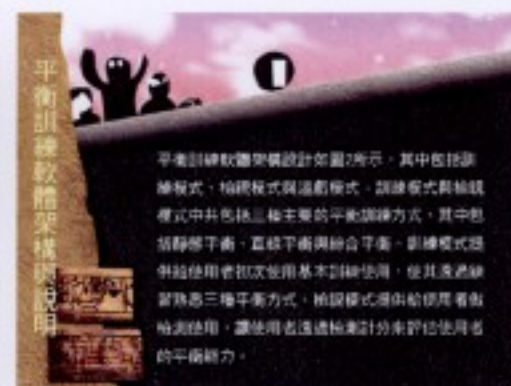
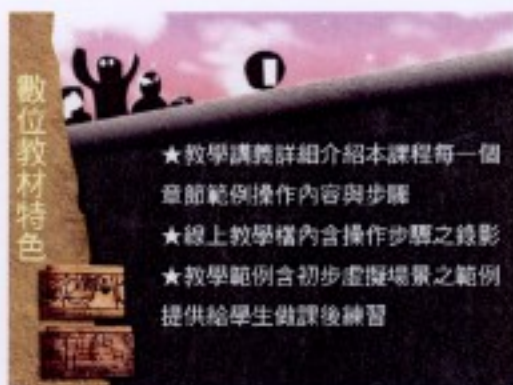
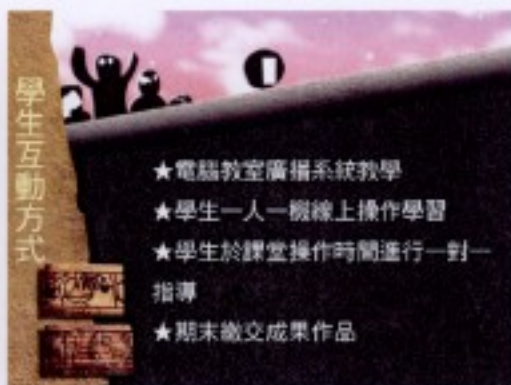
淡入 (fade in) 是一種常用的過渡技術，它指的是影像從全黑狀態逐漸變亮，直到完全顯示出來。這種技術通常用於開場或轉場，可以營造出一種神秘、莊嚴或優雅的氛圍。在實際操作中，淡入的速度和時間需要根據影片的情緒和風格來進行調整。此外，淡入還可以用來強調某個重要的影像元素，使其在觀眾的視野中逐漸顯現。通過這種技術的運用，導演可以有效地引導觀眾的注意力，並增強影片的藝術表現力。

溶解 (dissolve)

溶解 (dissolve) 是一種常用的過渡技術，它指的是兩個影像片段同時出現，並逐漸融合在一起，直到前一個片段完全消失，後一個片段完全顯示出來。這種技術通常用於表示時間的流逝或地點的轉換，可以營造出一種柔和、自然的過渡效果。在實際操作中，溶解的時間和速度需要根據影片的情緒和風格來進行調整。此外，溶解還可以用來強調兩個影像之間的聯繫和對比，使影片更具藝術感和感染力。

淡入淡出 (fade in & fade out)

淡入淡出 (fade in & fade out) 是一種常用的過渡技術，它指的是影像從全黑狀態逐漸變亮，然後在影片結束時逐漸變暗，直到完全消失。這種技術通常用於影片的開場和結尾，可以營造出一種完整、圓滿的氛圍。在實際操作中，淡入淡出的時間和速度需要根據影片的情緒和風格來進行調整。此外，淡入淡出還可以用來強調影片的主題和思想，使影片更具藝術感和感染力。



《研討會教師報告內容》

平衡訓練軟體架構與說明

圖2 軟體功能架構圖

平衡訓練與檢測方法

靜態平衡

檢測第一節：及光型平衡

這一般為靜態站立平衡能力。

首先讓使用者先靜止站立，眼睛看著螢幕，在螢幕進入黑中後，由軟體反應控制球體位置位置，系統測試使用者是否可以根據螢幕上的方向作移動動作，可得對身體壓力中心與起傾角。

平衡訓練與檢測方法

進行過程

畫面一開始會有八個點與中央的地球。

利用鍵盤按鍵的方向來移動中央的地球，以地球轉動畫面的光點以達到放光點，每次拖過一個光點到畫面那位置，準備下一次給行動，必須在限定時間內完成指定次數的動作，方可通過。

平衡訓練與檢測方法

計分公式：

0-60秒測驗：100分

90-120：80分

120-150：60分

超過150：0分

平衡訓練與檢測方法

第二節

檢測第二節：動態平衡

這一般為動態平衡能力。

讓使用者坐在椅子上，眼睛看著螢幕，而螢幕內的畫框就會有移動，在螢幕進入黑中後，由軟體反應控制球子的位置與速度，系統測試使用者是否可以依照畫框移動進行，可得對外力干擾下維持平衡的反應。

[S. Relative Contributions of Balance and Voluntary Leg-Coordination Deficits to Gaitfall. Fall. Ataria.pdf]

平衡訓練與檢測方法

檢測過程

畫面一開始會有畫框平衡框，測試者正中央，檢測者利用鍵盤按鍵移動框下的平衡框，只要平衡框移動向某方向，畫面裡的平衡框也會跟著該方向傾斜，這樣會受到重力而移動，使用者保持穩定的位置於正中央與傾斜，主要測試人體在傾斜的狀態下是否維持穩定平衡。

平衡訓練與檢測方法

研究過程

本次檢測主題為人體保持的穩定性與維持平衡，如取消傾斜的效能，也就是這樣狀態也不會有所動作，只針對傾斜的狀態來檢測。

平衡訓練與檢測方法

首先，必須將相關的物件進行 Physicize，並注意所創建的 mesh 是否正確，並設置 Unity Physics Global 重力參數為 -9.81，確認地球上之重力有引力的效果進行計算，發力好後才能進行測試由本組設計在身體活動的效果，且搭配設計好的 Grid 碰撞評分與分界的判斷，再配合 Get Square Five 3D pos 檢測地球當時所處的位置，針對平衡進行 TEST 測試並記錄輸出，並在不同的區域給予不同的積分獎勵，當測試條件完成後，匯入 Score Array 進行加總與算，並轉換成費 (Lance Seca) 到第三節。

《研討會教師報告內容》

平衡訓練與檢測方法



為了提高人體訓練的真實感，遊戲原本的設計角度係以第一人稱視角，為因應遊戲小變化，在打更遠下的角度參數：y/180(度) + 1(度) + 3.0(75 - Set Euler Orientation) 控制手槍的3D Frame角度，並設置 y 參數在遊戲上C 以75(這是改變數方便調整)來調整本遊戲射擊後，當遊戲射擊人狀態時(選擇方向鍵或按鍵方向鍵)進行射擊，使得Threshold(即4X、7)的參數之最大值與最小值為2。

平衡訓練與檢測方法



計算公式：
保持在中央跑道上：-0分
在次要的左右跑道上：每0.5秒 -1分
在次要的左右跑道上(更外側)：每0.5秒 -3分
在額外跑道上：每0.5秒 -7分
掉落的額外：直接得分結束。

平衡訓練與檢測方法



第三節
繪製第三節-綜合平衡
這一節為自強于平衡感能力
使用者站在椅子上，眼睛看著螢幕，螢幕內的目標落下
後，控制椅子將球物從中心空出來了，此時檢測的
值，與平衡綜合平衡的穩定動作。(L-Dynamic
Resilience of Sensorimotor Interplay in
Human Postural Control.pdf)

平衡訓練與檢測方法



檢測過程
一開始畫面會有一個中心打
到的木板，木板會對準螢幕
後每一對條紋，當藉由控制
腳跟後木板的角度，系統會出一個球，檢測者
會藉由改變木板的方向為定來達到球運動的效果，
且使球從斜的木板中心的開口，若成功達成，系
統會逐漸增加球的數目，直到五顆球都順利控制中
央後，即完成測試。

平衡訓練與檢測方法




研究過程
本次檢索主題為多方面的結
合，將射擊方向與球體的動
向，透過即時感測球的反應
防止球彈出外，需要多種平衡技巧，如綜合訓練
木板使用Motion controller，透過Force使木板浮空，
並使兩節二節有彈性的抽回和伸出的角度，計算轉角
使用Gyro設置區域，當以觸控板來控制時，便會進行
判斷得分或退出外，並對五顆球分別對不同的質量與
感測力，增加球運動時的壓力。

平衡訓練與檢測方法



計算公式：
+ (進入中央之球數 / 所有的球數) * 100 = 所得分數
* 當有一個球掉出外則每次減分，若五次都掉出則
完後，測驗則結束得分。
* 本程式使用Vuforia情境平台開發。

平衡遊戲設計



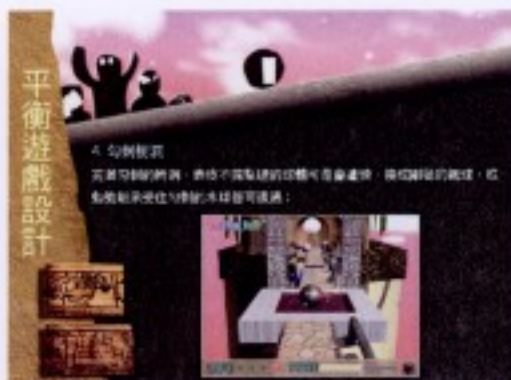
遊戲內容
玩家在遊戲中一個目標物在目標物中，玩家可以藉由
遊戲板的方向來控制目標物的移動，途中會遇到各種
障礙的障礙，與大自然的力量阻止玩家前進，此時玩家可以
考慮藉由撞擊其他障礙物，來交換主題以清過障礙。
以下為遊戲設計說明：

平衡遊戲設計



1. 遊戲封底
封底封底，可以換成真實的球，藉由快速的移動遊戲小海。

《研討會教師報告內容》

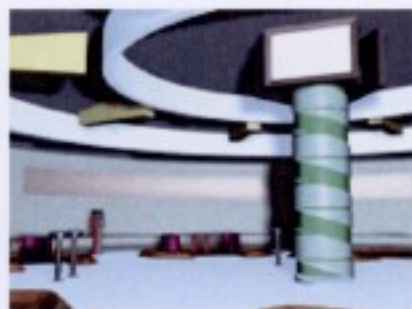


《作品成果展示》

平面與立體電腦動畫－學生作品【室內設計】



49341235 許淦儒、39548116 張竹佑



49448143 蔡永勝、49448148 盧石淪



39648109 黃傑琪、39648117 賴亞華



49448132 陳昇銘



49448141 劉根豪、49448116 辛品峰



439648138 詹永進



39648140 趙松皓、39648119 羅詠婷



439648127 張智翰、39648134 陳威天



39648124 林佳緯



39648120 嚴敏心 · 39648105 吳麗珍



39648111 黃群斐 · 39648108 郭宛嫻



39648112 楊培伶



39648104 侯振玉



39648121 吳政達 · 39648129 許日瑋



39648122 林子豪 · 39648139 廖英權



39648102 史子昕



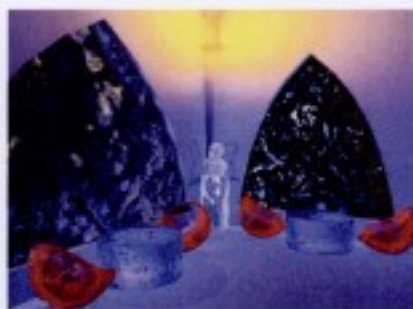
39648110 黃琳瑯



39548127 陳淪鈞



39648144 簡愷成



39548119 張家齊



39648141 蔡明郁、39648123 林宏謙



39548118 張昶雅



79627223 王勝清、79627214 吳冠漢



79627213 林駿楷



79627229 陳述智 - 79627212 鍾美岑



79627220 張美玲



79627230 林明樺



79627238 王慧萍 - 79627204 蔡銘仁



79627235 蔡季娟 - 79627222 許巧毓



79627237 邱美慎 - 79627239 丁麗春



79627232 李敏利 - 79627233 王語絨



79627203 顏幽雅 - 79627208 陳述群



79525130 吳秀芳 · 79425139 蔡孟勳



79627221 張榛芸 · 79627224 黃琇琪



79525117 胡齡今 · 79525109 郭佩婷



79627231 陳淑敏 · 79627240 林麗梅



79627206 郭忠山



79627201 楊政凌 · 79627202 黃國華



79627241 王邦明



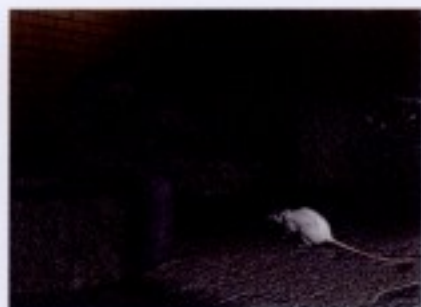
79627205 倪啟邦 · 79627228 張良宇



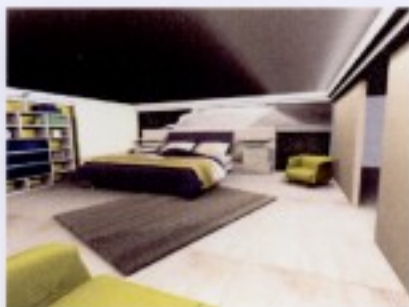
79627218 蕭雅琪、79627234 邱佳慧



79527218 顏舒凱、79527209 宋昭祥



79627236 歐景惟

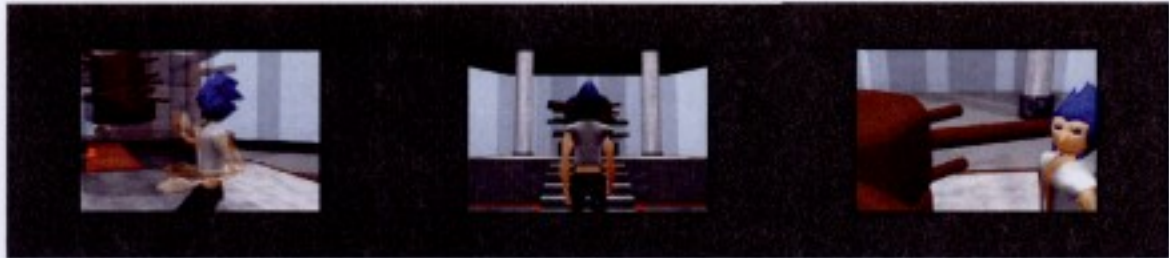


79627207 吳安石

《作品成果展示》

平面與立體電腦動畫－學生作品【3D 動畫】

49423238 黃建男 · 49448101 尤俊樺



49428101 方毓凱 · 49448128 張樹安



49448102 王鈺婷 · 49448129 張維文



49448103 王韋婷



49448104 王飛斌 · 49448120 林祐龍



49448107 朱永勝 · 49448150 謝明桓 · 49448152 羅仁宏



49448113 李韋倩



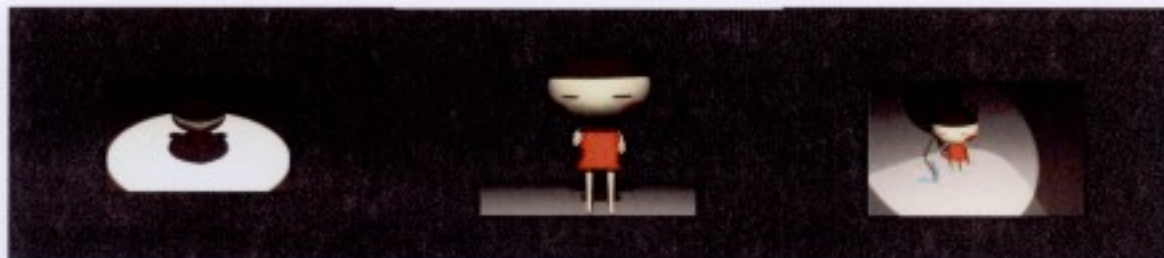
49448121 林穎如 · 49448136 黃淑英



49448125 孫乾文



49448124 高慈謙



49448125 張瑞琪 · 49448142 劉雅淑



49448131 陳依婷



#9448133 曾言白



#9448138 楊鈞群 · #9448112 李誌遠



#9448145 蔡詠南



49448149 羅月流 · 49448153 羅光宇



49448151 鍾俊安



49548124 王文其 · 49548134 洪源長 · 49548141 陳泓鈞 · 49548148 黃振賢



主題：籃球



互動式多媒體程式設計－學生作品【平衡球】



基礎錄音技術－學生作品【音樂家簡介】

主題：比才-卡門

組員：79445147 郭瑞平 79627224 黃瑛琪、79627237 邱美慎、79627239 丁麗春

比才-卡門

指導老師: 李麗敏

組員:

- 79445147 郭瑞平
- 79627224 黃瑛琪
- 79627237 邱美慎
- 79627239 丁麗春

比才


法國作曲家比才1835年10月25日出生在巴黎，父親是音樂老師，母親是鋼琴家。小比才的音樂天份很早就被發現，四歲開始學習鋼琴，十歲便進入巴黎音樂院隨古諾[Charles Gounod (1818-1893)，法國作曲家，最有名的作品為「牧神序曲」]學習作曲。



比才在1855年完成了第一首交響曲，十九歲就獲得馬克索貝西得以擔任羅馬獎學，一直待到1860年(22歲)。

他第一齣原創作品為「蘇採拿」(Les Postes de perles)於1868年完成，1875年完成生平中最後大的傑作「卡門」。

但是當於卡門並不是完成就離世，結果覺得遺憾和可惜，二個月後，比才就因病而去世了，享年才39歲。



他一生中除了撰寫將近十首歌劇，他也寫作了幾首管弦樂作品，其中尤以「**牧神序曲**」最受人們的喜愛。


一般人喜歡稱呼偉大作曲家比才為「天才」，他的音樂讓人有痛快的刺激，鮮人有匹夫。而「卡門」(Carmen)更是歐洲最著名的歌劇，他所寫著歌劇的旋律既婉轉又動人，而賦予男人的感覺，這樣的偉大歌劇的誕生，比才接受在音樂界的兩端之中。



歌劇「卡門」

1872年首、1875年首演於巴黎，開始村不遠(當時劇團以未排解過日常生活的工人為主角的戲)，七年後，作曲家比才為此劇開不絕也，現在比才的歌劇，有別於各國上流社會的歌劇作品。

這齣歌劇具有令人回味的哀怨和痛苦而悲憤的結尾，兩個人的戀人在舞臺上轉圈，自擊其胸多次，劇本從後天，配器色彩鮮明，空劇以死之舞，豐富多彩，驚心動魄的音樂令人感嘆。



主題：浦契尼

組員：79627201. 楊政漢

作者介紹

· 浦契尼出生於1858年12月22日，是最偉大的義大利歌劇作曲家。

· 浦契尼的家族出了好幾位音樂家，並且都在路子的聖彼得羅教會擔任風琴手。

· 浦契尼六歲時父親即過世，他是由母親一手帶大，少年時，他們一家一直跟著風琴師，稍長，他從路子的音樂院就讀，學和聲與對位法，等到他的鋼琴技藝學的不多時，他便在路子附近村中的教堂擔任風琴手。

資料來源: 維基百科



出生: 1858年12月22日
- 義大利國庫
去世: 1924年11月29日
- 比耶利市(維也納)
身份: 歌劇作曲家

· 後來由於母親的大力奔走，他在馬路羅特女士的資助下得以順利赴米蘭求學。

· 在米蘭時，浦契尼得到了馮特納的幫助，寫了一首先歌古典故事改編的《少女的精華》，在米蘭初演，大受好評，他早期作品的重要的轉捩點是《馬傑雷納斯》，他沒採用馮特納的詞，並且自己編寫劇本，使他在義大利的歌劇界佔一席之地的是《波希米亞人》一劇，劇中歌曲如詩人唱的《冰冷的手帕》，女戲院唱的《人家叫我咪咪》等都是非常感人動聽的曲目；他敘述波希米亞人的生活情景，很多都是小時候的生活體驗。




後來他又寫了《托斯卡》、《蝴蝶夫人》等劇。

《波希米亞人》：被認為是普契尼最成功的作品之一，同時也是歷史上最傳奇性的歌劇之一。

《托斯卡》：實際的細節去真實生活的不同面向（包括暴力在內），可以說是普契尼第一部帶有現實主義色彩的作品，因為它許多重要的特點，所以被認為是歷史上最重要作品之一。

《蝴蝶夫人》：一開始被編成（絕大部分是來自於對子），不過隨著歷史上演後，現在被認為是普契尼最成功的作品之一。




主題：托斯卡


組員：79627202. 黃國華

人物

斯卡皮亞 (Barone Scarpia)

角色: 反派

角色: 劇中斯卡皮亞，他的心機深重且冷酷無情，他與斯卡皮亞爭奪了雷利阿利她與斯卡皮亞，最後還是被斯卡皮亞殺了。活活死。



《作品成果展示》

主題：La Traviata

組員：79627208 陳述卿、79627203 顏幽雅、79627218 董雅琪、79627233 王語絨、
79627234 邱佳瑩

 <h2 style="text-align: center;">La Traviata</h2> <p style="text-align: center;">編劇：魏冬一甲</p> <p style="text-align: center;">成員：79627208 陳述卿 79627203 顏幽雅 79627218 董雅琪 79627233 王語絨 79627234 邱佳瑩</p>	 <h2 style="text-align: center;">La Traviata 《茶花女》</h2> <p>三幕四景歌劇</p> <p>音樂：朱塞培·威爾第</p> <p>劇本：波亞卡</p> <p>原作：根據法國戲劇家兼小說家小仲馬 (Alexandre Dumas 1824 - 1895.)</p> <p>戲劇改編</p> <p>首演：1853.8.6 威尼期 費尼齊歌劇院</p>
 <ul style="list-style-type: none"> • 原作：法國文豪小仲馬 (Alexandre Dumas 1824 - 1895) 以「三劍客」、「基督山恩仇記」著稱於世的太陽馬之子) 的著名小說。 • 這本小說出版於 1848 年，當年作者自身將其改編成戲劇，但遲至 1852 年才在舞台上演出。 • 據說當時聖彼得堡的威爾第觀賞此劇後深受感動，乃決意將其歌劇化，並委託編寫「弄臣」歌劇劇本的畢亞威 (F. M. Piave) 著手編寫劇本。 	 <h3 style="text-align: center;">La Traviata 《茶花女》簡介</h3> <ul style="list-style-type: none"> • 當時的維琪正在流行「遊唱詩人」的歌劇形式之後，立於革新劇作的旗幟，而於傳統的古典音樂形式之外。 • 「茶花女」的音樂劇「遊唱詩人」僅隔了七個星期，於 1853 年 6 月 6 日在威尼期的芬尼齊歌劇院演出成異常全盛的現象，其原因是由於女主角的化身在過人的肥料，劇本不無悲劇的精美獨特，而男主角也因著聲譽卓著，同時劇情豐富化的故事故事，使得同時代的歌劇與音樂劇引了此劇實了全歐維琪古典音樂劇的競爭之興趣。 • 第二年在威尼齊歌劇院再度演出，改變了故事的時代背景，而於馬十三世紀，並採用了華麗輝煌的古希臘風格，而獲得了大成功。 • 其他又在倫敦、巴黎、紐約等地上演，則觀衆人數從一萬到兩萬，歌劇中最高興人口的名作。

主題：歌劇魅影

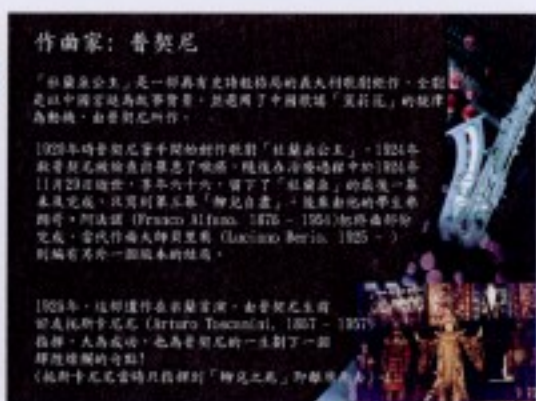
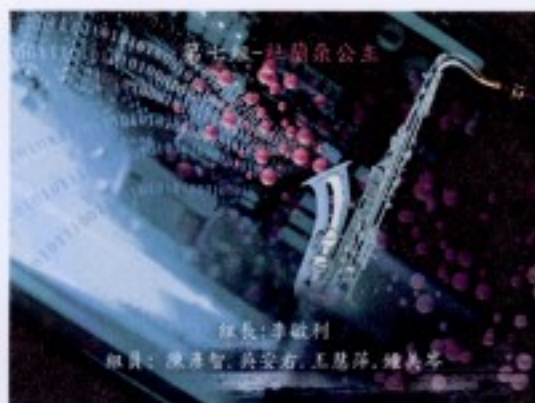
組員：79627206 郭志山、79627220 張美玲、79627235 蔡季媛、79627240 林鳳梅



《作品成果展示》

主題：杜蘭朵公主

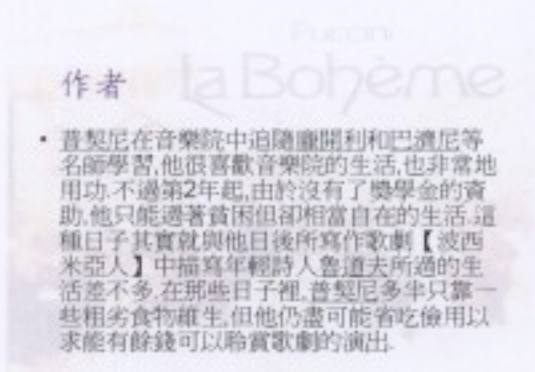
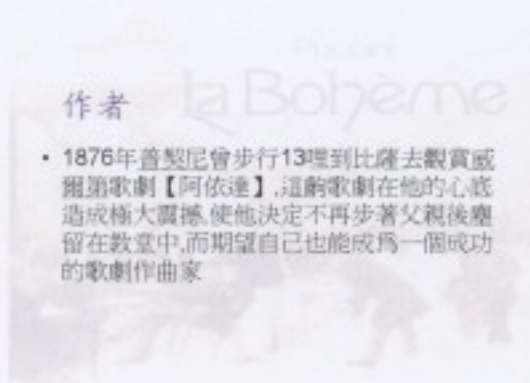
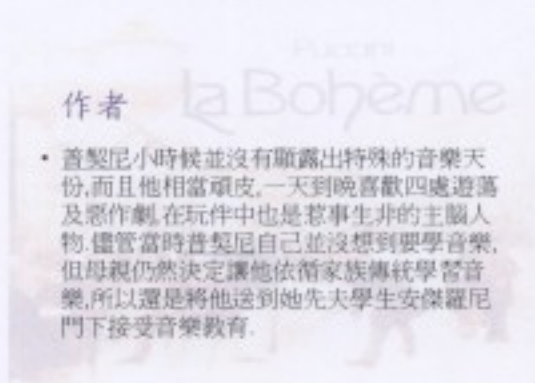
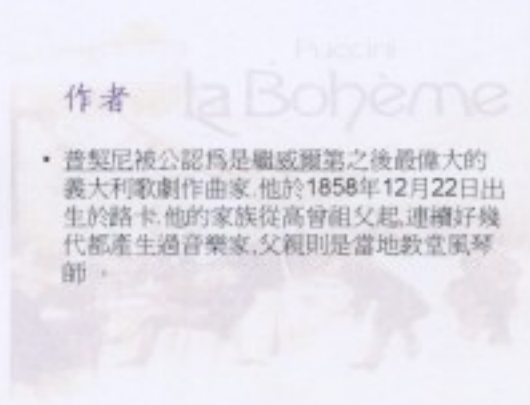
組員：李敏利、陳彥智、吳安右、王慧萍、鍾美岑



《作品成果展示》

主題：波西米亞人

組員：吳冠漢 79627214、王勝清 79627223、許晉鈺 49323232、呂竹鈞 49323212



〈作品成果展示〉

數位影音與後製作－學生作品【影片拍攝】

主題：期中片頭總匯



主題：北港報馬仔

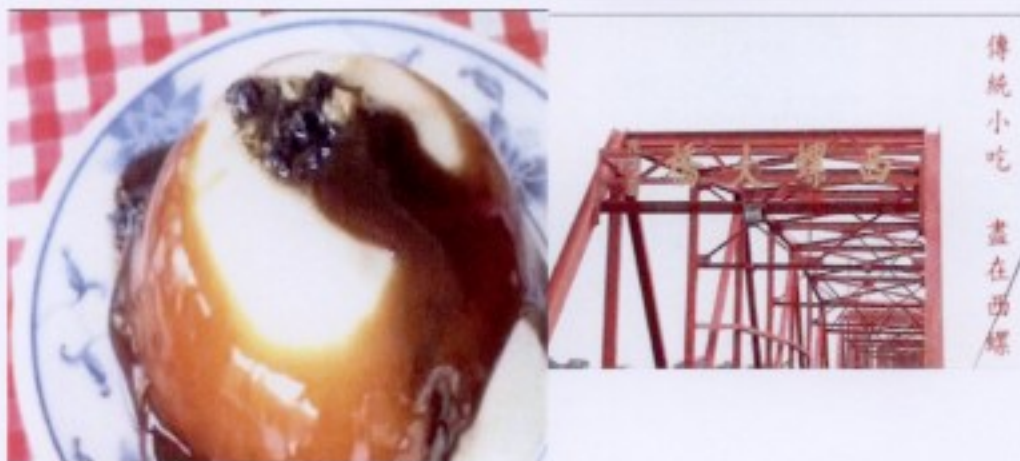
組員：39548101 王春璇、39548107 李凌峰、39548108 卓憶如、39548109 林宜屏、
39548113 徐玄芳、39548120 張紋銀 39548122、張雯雯 39548142 鍾博全



《作品成果展示》

主題：傳統小吃 盡在西螺

組員：39548136 歐政崧



《作品成果展示》

主題：行動披薩車

組員：39548139 盧昇宏、39548115 常維仁、39548112 林啟弘



《作品成果展示》

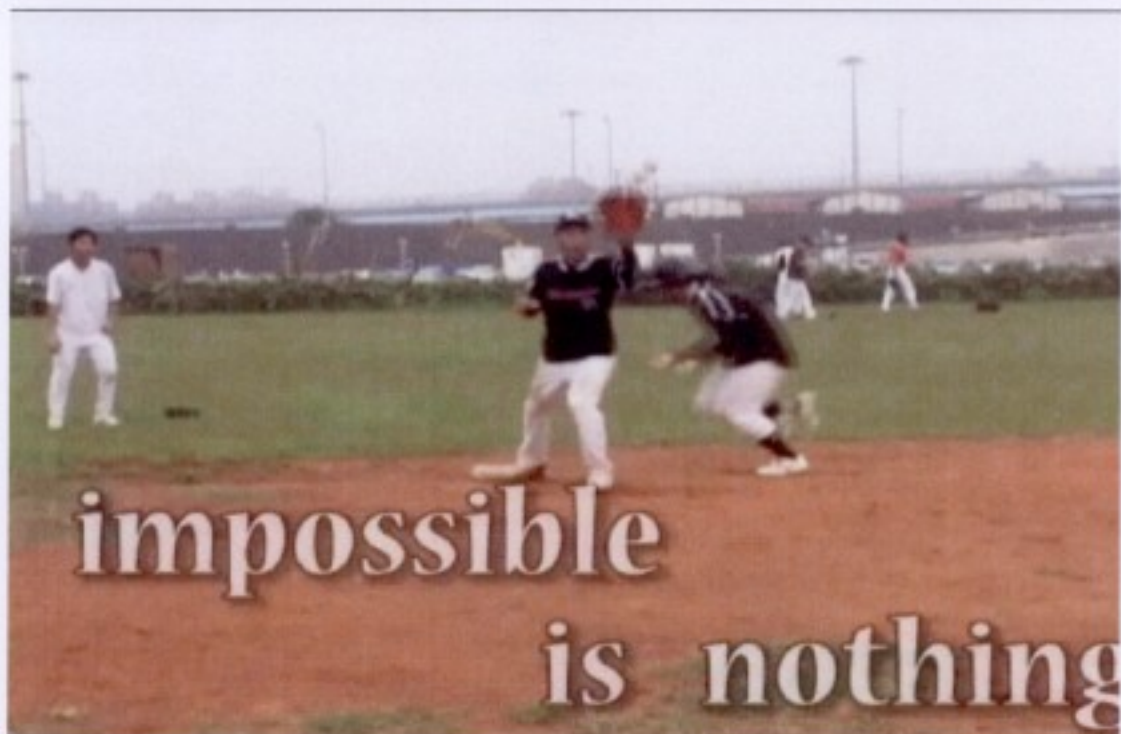
主題：虎尾上等花生 嚐過才知道價值

組員：39548139 盧羿宏、39548134 劉亨達、39548112 林啟弘、39548121 張翠蓮、
39548130 童柏堯



主題：adidas 廣告

組員：39548139 盧羿宏



主題：FATHER LEGNA

組員：高柏元、黃慶隆、林庭璋、許書華、廖健志、張晉瑜、張凱翔、林義明



數位影音與後製作－學生作品【FLASH 動畫】



主題：紙花 學生：39648102 史子昕



49648107/吳芯宜/四多一學



主題：燈籠 學生：49648107 吳芯宜



主題：剪紙 學生：49648109 宋育菁



主題：童玩夢 學生：49648115 徐筱婷



主題：麵茶 學生：49648116 翁韶坤



主題：狀元糕 學生：49648117 張佩君



主題：趣味吸管 學生：49648118 張沛渝



主題：扯鈴 學生：49648119 張維珊



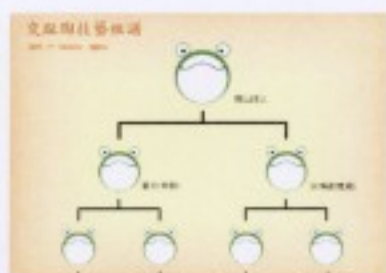
主題：紙風車～轉阿轉 學生：49648119 張維珊



主題：三峽藍染節 學生：49648127 黃馨儀



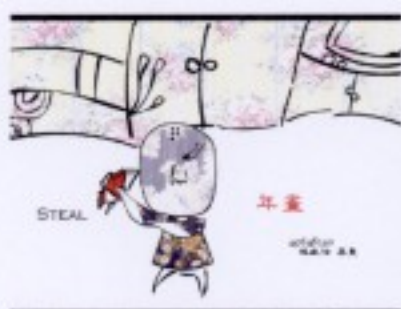
主題：剪紙 學生：49648129 楊琳雅



主題：交趾陶 學生：49648130 溫彩如



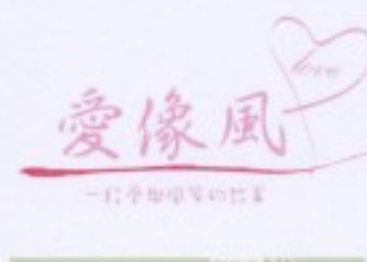
主題：不能說的秘密之陀螺旋幻想曲 學生：49648134 薛怡勤



主題：年畫 學生：49648140 施威任



主題：中國結 學生：49648145 陳建勳



主題：愛像風 一段愛與風箏的故事 學生：49648149 葉璟賢



主題：舞獅 學生：49648153 盧柏均



主題：糖葫蘆 學生：49648154 賴柏欣



主題：八家將 學生：49648155 顏嘉宏

簡介：

為配合國家整體建設，培養數位文化產業人才，同時在校內落實人文通識教育理想，在校外以平衡城鄉差距，本校於九十三年學年度成立多媒體設計系四技、二技，並歸屬於文理學院下。

由於網際網路的普及和數位技術的匯流，使得包括資訊、電信、媒體等產業產生劇烈的變化，各行各業也因為市場行銷模式趨於數位元化又產生許多新的營運模式與市場契機。這些變化的關鍵都指向於數位內容之發展，因此「數位內容才是主宰」成為新一波產業革命的口號。

數位內容雖被世界各國視為明星產業，但因其仍處於新興發展階段，產業的界線與區隔仍然在快速演變當中，尚未產生具體共識。因此行政院數位內容產業發展指導小組暫時將數位內容產業區分為八大範疇，包括：數位遊戲、電腦動畫、數位學習、數位影音應用、行動內容、網路服務、內容軟體、數位出版典藏；同時也推動眾多數位內容計畫，如：數位典藏國家型科技計畫、數位學習國家型科技計畫、網路多媒體產業推動計畫、數位內容學院、投資鑑價中心、產業支援中心與國際行銷合作等計畫。

特色：

隨著網際網路、數位化多媒體及資訊科技的不斷發展與進步，積極提昇整合設計與科技技術是必然的趨勢。多媒體設計系的教育目標以設計為基礎，電腦為媒體，美學為導向，運用先進的數位科技，引領學生整合應用以成為兼具藝術文化素養與電腦尖端科技技能的新媒體專業經營管理人才，開拓數位內容創意設計的新紀元，主軸發展重點，包括：
遊戲動畫、數位影音、數位學習。

第一、「遊戲動畫」：此一方向朝「動畫」、「線上遊戲」、「互動育樂設計」、「虛擬實境式教學」，專注於教育娛樂系統開發規劃與設計之研討

第二、「數位影音」：追求數位媒體藝術企劃表現與製作之探究，包括「錄影藝術」、「電腦藝術」、「網路藝術」、「虛擬實境藝術」、「表演藝術」、「數位影音教材開發」、「數位影音整合與推廣」、「數位創意加值的標的。

第三、數位學習：著重於數位學習、數位典藏、數位博物館、數位教材、「網路教學」、「遠距教學」等。

學生未來發展方向：

1.升學：可報考國內外大學研究所大眾傳播、數位影音、展演藝術、工業設計、視覺傳達設計、多媒體藝術與設計、多媒體藝術行銷與管理、多媒體工程等碩士班及博士班。

2.就業：可從事電腦輔助藝術創作、媒體企劃與製作、多媒體展演設計、互動式節目製作、多媒體教學製作、傳播科技與多媒體科技之研發工作。

多媒體設計系未來發展：

第一、透過網際網路，以互動式多媒體的方式促進與相關學術團體交流及提昇學術地位。

第二、加強與中部、雲嘉南地區企業機構之建教合作，開啓適域性教學之門。

第三、配合國家整體經濟發展，為在職人員開授實務與證照適宜選修課程，促進回流教育，落實終身學習之教育理念。

一、計畫、課程說明：	
對於本學程所提出的課程目標以及教材網頁系統等介紹	3 頁~4 頁
二、研討會與演講：	
本學程所安排的各場演講，以及作品研討會的活動影片	5 頁~22 頁
三、研討會教師報告內容	23 頁~40 頁
四、作品成果展示：	
各課程學員作品	
白弘毅老師課程作品	41 頁~52 頁
羅見順老師課程作品	53 頁
李蕙敏老師課程作品	54 頁~60 頁
朱文浩老師課程作品	61 頁~67 頁
鄭文華老師課程作品	68 頁~72 頁
五、多媒體設計系介紹：	
對於本科系課程、目標、以及未來發展的介紹	73 頁~74 頁