
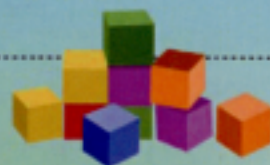


數位

教育部人文教育革新中綱計畫
媒體展演藝術創作學程
人文藝術講座集錦 2

計畫主持人：莊育振

 國立雲林科技大學 數位媒體設計系暨設計運算研究所





目錄

壹、人文藝術講座總覽.....	1
貳、網站規劃與設計課程講座	2
2-1 中部數位內容產業現況暨案例介紹/花建忠秘書長	3
2-2 網頁設計概念與業界現況/藍偉憲經理	6
2-3 WEB應用程式開發實務談/蔡文龍老師	9
參、數位構成課程講座.....	12
3-1 台灣動畫產業發展與製作簡介/陳世昌老師	12
3-2 視覺藝術於遊戲產業之多元發展/劉政源藝術總監.....	15
3-3 談3D動畫在博物館的創新應用-故宮國寶總動員實例/林國平處長	17
3-4 台灣遊戲設計產業之前景與世界接軌之現況暨未來發展/陳誌敏老師.....	19
3-5 遊戲製作與創意實踐/蔡寰緯營運長	21
肆、數位錄影課程講座	
4-1 3D動畫菁英應有的本能/廖恆禪總監	24
4-2 動畫影片發展與市場趨勢/王世偉導演	27
4-3 傳統音樂與數位音樂/陳頌倫老師	30
4-4 數位音樂軟體應用與介紹/陳頌倫老師	32





壹、人文藝術講座總覽

課程名稱	講座名稱	時間及完成度
數位構成	台灣動畫產業發展與製作簡介/陳世昌老師	9/24
網站規劃與設計	中部數位內容產業現況暨案例介紹/花建忠秘書長	10/7
網站規劃與設計	網頁設計概念與業界現況/藍偉憲經理	10/21
數位構成	視覺藝術於遊戲產業之多元發展/劉政源藝術總監	10/15
數位構成	談3D動畫在博物館的創新應用－故宮國寶總動員實例/林國平處長	10/22
數位構成	台灣遊戲設計產業之前景 與 世界接軌之現況暨未來發展 /陳誌敏老師	11/5
數位錄影	3 D 動畫菁英應有的本能/廖恆輝總監	11/25
數位錄影	動畫影片發展與市場趨勢/王世偉導演	12/9
數位構成	遊戲製作與創意實踐/蔡寶緯營運長	12/3
網站規劃與設計	WEB 應用程式開發實務談/蔡文龍老師	11/25
數位錄影	傳統音樂與數位音樂 /陳頌倫老師 (上午場)	12/24
數位錄影	數位音樂軟體應用與介紹/陳頌倫老師 (下午場)	12/24



貳、網站規劃與設計課程講座

2-1 中部數位內容產業現況暨案例介紹/花建忠秘書長

課程名稱：網站規劃與設計

講座名稱：中部數位內容產業現況暨案例介紹

演講者：花建忠秘書長

活動日期：97年10月7日

活動時間：13：00～16：00

活動地點：設計三館(DA305)

演講內容：

以下是此次演講的簡略主要內容：今天演講主要講解中部數位內容產業發產現況，並且以許多中部數位產業為例，地方產業與數位內容結合的例子來勉勵大家，了解政府對於數位內容產業的實行政策及願景，期望地方政府也能夠達到產學合作。目前我國在數位內容產業方面在全世界排行不斷躍進中，強調設計與創新，期待台灣數位內容產業能夠不斷突破，躍身國際。

主要摘要如下：

兩兆雙星計畫

兩兆雙星計畫納入行政院推動「2008國家發展重點計畫」。

兩兆：半導體、影像顯示產業

雙星：指數位內容產業（包含軟體、電子遊戲、媒體、出版、音樂、動畫、網路服務等領域）及生物技術產業，二項產業屬未來的之明星產業。

目標與政策

產業規模化、人才國際化、產品精緻化

政策之一：成立數位內容學院與國際接軌。





推動辦公室服務措施

主要任務：

推動產業發展

建構產業環境

掌握產業情報

提升國際地位

數位內容學院

目標：與國際接軌，資源整合

數位內容的定義與範疇

定義：將圖像、字元、影像、語音等資料加以數位化並整合運用之技術、產品或服務。

範疇：數位遊戲、電腦動畫、數位出版典藏、內容軟體、網路服務、行動內容、數位學習。

中部數位內容產業目前注重於數位遊戲、電腦動畫、數位出版典藏、網路服務。

推動內容與文化等數位化之效益

分成：經濟面、社會面、教育面、人權面

中部產業願景

輔導動畫產業由代工導入創意設計及行銷

輔導數位學習產業聯盟，行銷國際

積極外銷國內自製數位遊戲

積極推動行動內容之服務應用價值

建構數位出版之數位知識服務體系





中部區域資源特色

產業：九大網路資訊、威達超舜電信多媒體、永大數位動力、音像等

學術：雲科大、朝陽、嶺東、台中技術學院等

中部產學及培訓單位家次

持續成長中

數位內容產業願景目標

計畫目標也包括2011年數位內容產業出口將包括30%的自有版權產品，以及後者成長4%的目標。在這些產品中，數位遊戲、電腦動畫、數位影音、行動應用、和數位學習合計成長幅度將達40%。

數位內容產業發展

為了持續振興台灣的動畫、遊戲等數位內容產業，行政院會8日決議未來5年政府將再匡列新台幣200億元的資金，鼓勵業界發展數位內容產業。

五大推動方向重點目標

輔導數位內容廠商

提升技術與人才交流

促成產學合作計畫

帶動地方政府參與數位內容計畫

爭取數位內容業者合作與經營商機

案例介紹

台中后里馬場－薩克斯風

苗栗－相思豆





活動照片



演講主題大綱介紹



講者演說



演講情形



學生聽講情形



演講情形



演講情形





2-2 網頁設計概念與業界現況 / 藍偉憲經理

課程名稱：網站規劃與設計
講座名稱：網頁設計概念與業界現況
演講者：藍偉憲經理
活動日期：97年10月21日
活動時間：13：00～16：00
活動地點：設計三館(DA305)
演講內容：



使用者點擊：頁腳、右欄、左欄、頁面上方、內容 來導覽到其他的頁面

- 設計糟糕的網站會讓使用者慢，並且感到被阻礙，最終放棄繼續瀏覽頁面，因為他們找不到想要的資訊，並且認為此網站上並無他們所要的資訊
- 一致性是導覽的基本概念，使用者將現在的位置與下一步選擇進行形象化的處理連結
- 導覽時慎用那些看起來很酷炫的特效
- 標籤、連結的名字必須明確，使用者必須了解你的導覽標籤，去掉無用的字眼，重複的名稱
- 以更具意義的名字作為標籤名稱讓使用者快速區分他們



如何讓使用者了解哪些是可以點擊的目標：

對連結標示底線、藍色字。粗體、游標產生變化。凸起或突出的圖像（按鈕）

垂直下拉選單，短的比長的好。多層選單，少即是多！首頁上的連結可以讓使用者到達非常重要的功能。

文字的使用要點：

- 避免雜亂的背景、白色背景用黑色文字、不要用動態文字或圖、網站主要區域不要使用超過4色3字體。
- 將類似的內容放在一起，對文字進行排版以提高可讀性，人們想要控制自己的閱讀速度

呈現頁面元素：

- 只要每次點擊都能接近想要的結果且速度合理，人們並不介意點擊多個頁面來完成任務
- 不應該要求使用者必須解決一個複雜任務後才能進行到下個頁面。



活動照片



演講情形



講者主題內容講述



學生聽講情形



學生聽講情形



講者回答學生問題



學生聽講情形





2-3 Web 應用程式開發實務談/蔡文龍老師

課程名稱：網站規劃與設計

講座名稱：Web 應用程式開發實務談

演講者：蔡文龍 老師

活動日期：97年11月25日

活動時間：13：00～16：00

活動地點：設計三館(DA305)

演講內容：

初談軟體平台的演進，如何設計優質的Web應用程式(即網站平台)，將設計與科技做完美的整合，以及介紹開發Web應用程式與Web 2.0有關的技術、流程、架構。探討Web應用程式有那些應用與創意的發想。

綱要：

軟體開發技術的演進

軟體功能分層

應用程式架構演進

分散式應用程式技術

Web應用程式

Web 2.0的時代





以下摘自於學生參加講座後心得：

科技真的因為人而開發延伸，像演講者介紹的班機網站，是很人性化方便的，所以其實科技也是因為人文才能夠繼續開發，發展。這也是表示在數位媒體設計的我們要好好吸收這類知識，而我也發覺自己較缺乏這些程式、數位的資訊與了解。

未來可能以不只是我們所學的軟體而是“新的技術”，因此我覺得不只在思考方面去不斷吸收而技術也要有相當的了解。

網站的設計其實分工也是很細，除了程式之外，要有企劃、風格、資料庫等工作。



活動照片



演講情形



講者主題內容講述



學生聽講情形



學生聽講情形



講者回答學生問題



學生聽講情形





參、數位構成課程講座

3-1 台灣動畫產業發展與製作簡介/陳世昌老師

課程名稱：數位構成

講座名稱：台灣動畫產業發展與製作簡介

演講者：陳世昌老師

活動日期：97年9月24日

活動時間：13：00～16：00

活動地點：設計三館(DA306)

演講內容：

以下是此次演講的簡略主要內容：

●台灣動畫發展史

- 1.五〇年代 桂治洪「武松打虎」
- 2.六〇年代 趙澤修「龜兔賽跑」、「石頭伯的信」—最早彩色動畫片
- 3.七〇年代 動畫代工與自製產業，以Hand carry方式往來台日之間
- 4.1970~1980 動畫戰國時期，最後「統一」在王中元的宏廣之下

●動畫新秀—電視豆 「魔豆傳奇」只是另一部「皮卡丘」

●動畫產業的轉型—西基動畫 「鬼太郎」史上最熱門電玩動畫

●其他新秀—鴻鷹、青禾動畫、甲馬創意、太極影音科技、利達亞太、遊戲橘子、創意核動畫、SOFA Studio首映創意、鈽象電子、明日工作室、數位猴

●動畫中割In Between（主要極限+次要極限=原畫）





● 動畫製作主要人員

● 動畫分級

A級（高成本，圖畫細膩，如：白雪公主）

B級（電視長片，高成本，如：米老鼠）

C級（低成本，著重設計）

D級（低成本，如：南方四賤客）

● 動畫影片成功的方程式

- 1.讓觀眾看懂
- 2.讓觀眾覺得好看
- 3.能感動觀眾
- 4.創新的製作技術
- 5.週邊商品
- 6.強力的行銷計劃



活動照片



演講情形



案例說明



學生聽講情形



案例說明



學生聽講情形



學生認真作筆記





3-2 視覺藝術於遊戲產業之多元發展 / 劉政源藝術總監

課程名稱：數位構成

講座名稱：視覺藝術於遊戲產業之多元發展

演講者：劉政源藝術總監

活動日期：97年9月24日

活動時間：13：00～16：00

活動地點：設計三館(DA306)

演講內容：

以下是此次演講的簡略主要內容：

- 1.各遊戲平台產業的特色以及發展
- 2.整體遊戲發展趨勢
- 3.目前遊戲產業與遊戲機台產業發展的比較
- 4.遊戲領域在視覺藝術方面的發展概況



活動照片



講師演講情形



學生聽講情形



案例說明



講師演講情形



學生聽講情形



學生聽講情形





3-3 談3D動畫在博物館的創新應用-故宮國寶總動員實例 /林國平處長

課程名稱：數位構成

講座名稱：談3D動畫在博物館的創新應用-故宮國寶總動員實例

演講者：林國平處長

活動日期：97年10月22日

活動時間：13：00～16：00

活動地點：設計三館(DA306)

演講內容：

以下是此次演講的簡略主要內容：

- 1.故宮簡史
- 2.故宮典藏665.281件文物
- 3.數位典藏計畫簡介
- 4.故宮全球資訊網
 - 國寶總動員
 - 數位學習系統



活動照片



講師演講情形



案例解說



案例說明



講師演講情形



學生聽講情形



學生聽講情形





3-4 台灣遊戲設計產業之前景與世界接軌之現況暨未來發展 / 陳誌敏老師

課程名稱：數位構成

講座名稱：台灣遊戲設計產業之前景與世界接軌之現況暨未來發展

演講者：陳誌敏老師

活動日期：97年11月5日

活動時間：13:00~16:00

活動地點：DC121F教室

演講內容：

以下為講座內容大綱：

遊戲目標：遊戲的樂趣，遊戲的本質就是互動。

公司組織架構：研發、企劃、程式設計、美術、檢測。

如何進入到遊戲公司：核心競爭力、同儕競爭力、產業趨勢、興趣。

以下摘自於學生參加講座後心得：

以中華網龍所製作的遊戲來看，他們製作相當多從武俠小說所改編的線上遊戲，陳老師他本身看了相當多的書，因此有很多的創意都會從書的內容改編而來的，但是對於一些小說原著的內容來說，有些部份並不合適直接用到遊戲內，大部份都需要再做修改才行，例如一個需要跪的動作來說，如果一個遊戲內裡面只有一個場景來做跪的動作，但是遊戲不會為了此動作來特別來設計，因此企劃人員會依實際狀況來做修正。這部份也呼應泰偉電子的蔡老師，他在演講中提到對於一些奇幻類的遊戲來說，他們也是大量吸收ACG奇幻文學，對於不同環境的物種，也會特別去研究此環境物種的特性，例如寒帶和熱帶動物牠們的特色會在那裡。





活動照片



案例說明



學生聽課情形



學生聽課情形



講師演講情形



案例解說



學生聽講情形





3-5 遊戲製作與創意實踐 / 蔡襄緯執行長

課程名稱：數位構成

講座名稱：遊戲製作與創意實踐

演講者：蔡襄緯執行長

活動日期：97年12月3日

活動時間：13:00~16:00

活動地點：DC121F教室

演講內容：

此次演講重點如下：

開發流程簡介

遊戲人的生涯發展

黃金敲門磚：創意檔案格式

 原型開發法

 開發流程基本結構：

 遊戲開發評估試作流程

 個人前途發展 (產品製作)

 個人前途發展 (營運發行)

 個人前途發展 (外圍發展)

 企劃人員的interview

 遊戲企劃架構

 創意案的幾個重點

 有志於遊戲企劃者的自我修練之途





以下摘自於學生參加講座後心得：

設計產業有一個共通的現象：有創意，卻沒辦法創造利潤以維持公司營運；有夢想，卻沒有執行力。公司必須有利潤得足以應付開銷，有盈餘才有餘力做開發，有計畫才能逐步實現。設計學校的訓練讓你找到好的設計公司，而經營一間能持續成長的設計公司，卻是一個商業議題，請重新學習管理、營運、財務、行銷、法務這些經營公司團隊的基本能力。



活動照片



講師演講情形



學生聽講情形



案例說明



老師演講情形



學生聽講情形



老師演講情形





肆、數位錄影課程講座

4-1 3D動畫菁英應有的本能 / 廖恆輝總監

課程名稱：數位錄影

講座名稱：3D動畫菁英應有的本能

演講者：廖恆輝總監

活動日期：97年11月25日

活動時間：13:00~16:00

活動地點：DC121F教室

演講內容：

內容大綱：

- 亞瑪影像科技簡介
- 台灣動畫產業簡述
- 製作團隊與分工
- 專業專攻、核心能力
- 如何成為優秀動畫師

亞瑪創意主要核心是製作具國際觀的形象影片，藉此提升品牌價值與國際競爭力。其客戶群主要為企業客戶，也就是為企業拍攝形象影片。不僅提供影片拍攝，且自有剪輯部門、影片後製、3D動畫、美術部門，結合各種影像處理能力，為全方位的影視製作公司。

亞瑪影視位於澳洲，具影視明星MV拍攝及後製能力。與台灣亞瑪創意是屬於結盟公司。這類型的跨國結盟在台灣創意產業很常見，能為台灣創意產業帶來深度的國際觀。



以下摘自於學生參加講座後心得：

動畫目前在台灣還未成為產業，跟市場規模多少有點關係，生存的方法就是發展周邊業務，今天的亞瑪創意就是在動畫公司外再另開一個影視創意公司，在動畫案件不多或利潤不高的情況下，仍然可以有穩定的獲利。但我認為整體設計產業較大的問題並不在於產品(設計品)好不好，而是在會不會賣(賣創意、賣設計)。而這之中，最需要的就是「設計行銷」。



活動照片



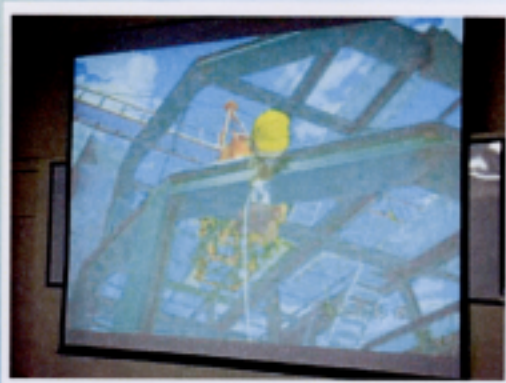
講師演講情形



學生聽講情形



案例說明



老師演講情形



學生聽講情形



老師演講情形





4-2 動畫產業發展與市場趨勢 / 王世偉導演

課程名稱：數位錄影

講座名稱：動畫產業發展與市場趨勢

演講者：王世偉導演

活動日期：97年12月9日

活動時間：13：00～16：00

活動地點：DC121F教室

演講內容：

主講要點：

●NOBO：一部四分半左右的動畫，是六位喜愛動畫的朋友花了八個月左右的時間完成的作品，這個角色起源，是王導演在一間古董店所邂逅的古老娃娃。此作品曾參加2004年安錫影展，以及各種大小影展，是動畫界一部著名的作品。

●Mumuhug：首映創意製作二年，每集四分鐘，發行全世界，最後在東森幼幼台播放的3D動畫。也是王世偉導演現階段最成功的作品之一。

身為導演，需要注意團隊的協調，一個優秀的團隊，合作夥伴間的默契很重要，他們所做的，將超越導演所想的。

●動畫品質之差異：故事題材、說故事方式、視覺風格表現、表演、畫面細緻度





●廣告與創作的差異：

1. OEM→客戶決定→題材、品質、時程→接單、競爭(客戶尋找)、累積作品集、人才遞補、時程控管、技術克服(被動) →技術+工時=獲利
2. LAB→創作動機決定、題材、品質、時程→市場測試、雜型產品提案、人才養成、量產流程建立、技術RD(主動)→流程+品質VS 投資
3. Content Provider→目標市場決定、題材、品質、時程→市場行銷、產品供應鏈、人才提升、客服機制建立、技術控制成本→行銷+內容=獲利。

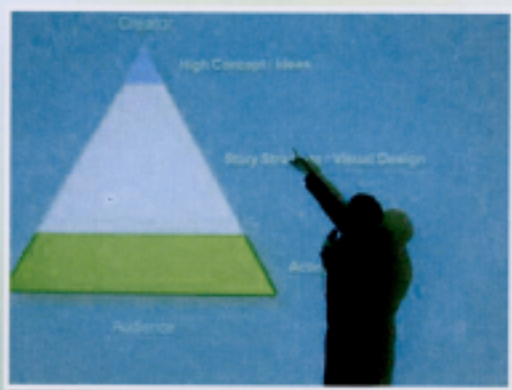
以下摘自於學生參加講座後心得：

老師他的經歷跟我很像，也都曾在人生的路途上失去方向，但最後一樣都是走在動畫這條路上，因此感觸特深。這次演講讓我感到訝異的是老師提出“原創短片創作電影或是電視影集，他不會退流行；廣告如衛生紙 擦了就丟。”“似乎在製作動畫這領域，很多公司都很提倡”原創”這一塊領域，與代工的差別在於彈性較佳，比較屬於主觀意識的創作作品，製作上也比較有成就感。廣告如衛生紙，擦就丟，先是讓我笑了一笑，但認真思考過後，事實上似乎是這麼一回事，廣告即使再有創意，久了就會被觀眾給淡忘，但好的動畫短片，會一直深植人心。

動畫對我來說，非常重要。但廣告這一領域也是我極想嘗試的。這理論一出現，與我原先的想法有很大出入，不過我還是會抱持些許反對意見，試圖找出有別這想法的地方。



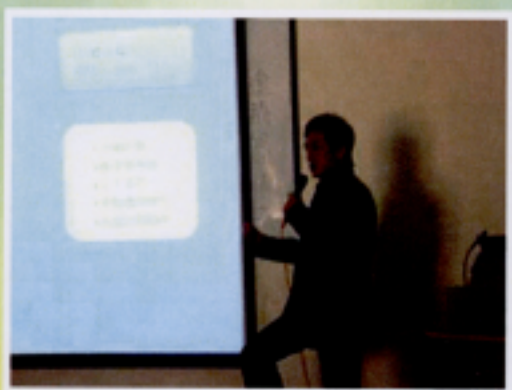
活動照片



講師演講情形



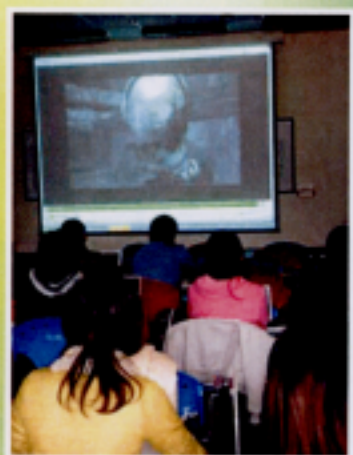
學生聽講情形



案例說明



老師演講情形



學生聽講情形



學生認真作筆記





4-3 傳統音樂與數位音樂 / 陳頌倫老師

課程名稱：數位錄影

講座名稱：傳統音樂與數位音樂（上午場）

演講者：陳頌倫老師

活動日期：97年12月24日

活動時間：9：00～12：00

活動地點：DA404教室

演講內容：

音樂是一種習慣、是一種規則。

傳統音樂及古典音樂的未來走向，大多是表演及教學工作。目前在職場上，已經到達人才飽和，市場過剩的情形。所以傳統、數位及多媒體，這三項形成的市場關係，會造就另一個音樂學習的市場趨勢。然而這三方面的專家對於彼此專業的領域都有所堅持，傳統音樂工作者與數位多媒體專家對彼此的专业互不過問，因此能擔任成為這些領域的中介者的角色就相當的吃香。

錄音的演變

可以從留聲機(唱片) ->盤帶->錄音帶->DAT->MD->MEPG->CD演進到現在的DVD甚至是藍光光碟。錄音可分為二種類比音及數位音

Q1：聲音怎麼來？=>由於振動及頻率共同交叉組成。

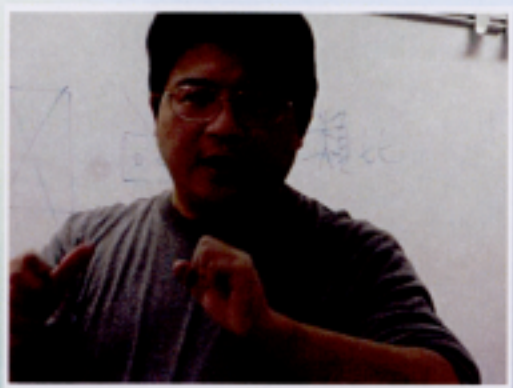
Q2：國際標準音哪一個音=> A (a1) La 440F/s，因合奏而有的。



活動照片



老師回答學生問題



老師講解情形



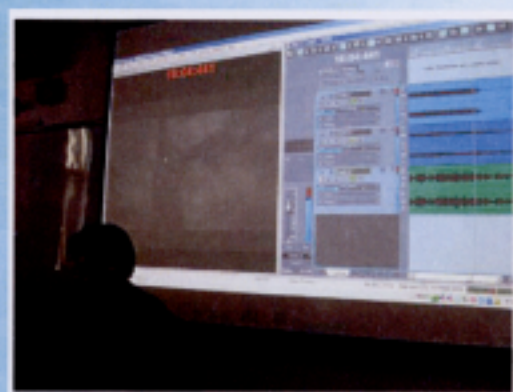
案例說明



老師演講情形



老師演講情形



老師講解案例





4-4 數位音樂軟體應用與介紹/ 陳頌倫老師

課程名稱：數位錄影

講座名稱：數位音樂軟體應用與介紹（下午場）

演講者：陳頌倫老師

活動日期：97年12月24日

活動時間：13：00～16：00

活動地點：DA404教室

演講內容：

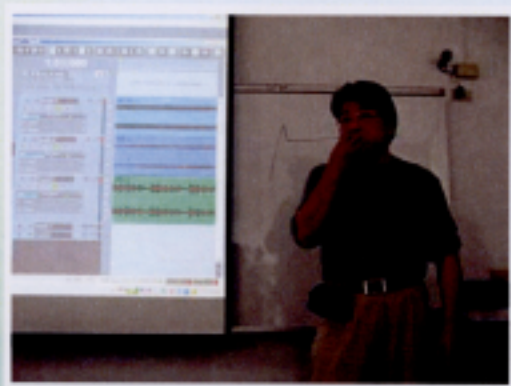
利用簡單的實際影片的配音配樂及音效操作，讓同學了解如何自行處理手邊現有的聲音素材，使用的軟體有SONAR、PRO AUDIO 9、SOUND FORGE 8等。



活動照片



老師回答學生問題



老師講解情形



學生認真聽講



老師演講情形



老師演講情形



老師實際操作說明

