




教育部人文教育革心中網計畫

數位媒體展演藝術創作學程

人文藝術講座集錦2

計畫主持人 莊育振助理教授

 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.....	02
貳、	跨媒體整合設計	
	2-1 落入凡塵的夢精靈 ~ 從產業現況談創意之形成/實務與案例/ 魏嘉宏老師.....	03
參、	數位影像處理	
	3-1 自由軟體 GIMP 影像處理/陳飛亨老師.....	05
	3-2 自由軟體的其他延伸性介紹/陳飛亨老師.....	08
肆、	3D 動畫設計	
	4-1 動畫的創意與應用/陳春霞老師.....	10
	4-2 3D 遊戲製作用程式庫的開發/丁鴻田教授.....	12
伍、	設計美學	
	5-1 如何欣賞紀錄片/林泰州老師.....	14



壹、人文藝術講座總覽

課程名稱	講座名稱	時間及完成度
跨媒體整合設計	落入凡塵的夢精靈 ~ 從產業現況談創意之形成/實務與案例/魏嘉宏老師	2/25
數位影像處理	自由軟體 GIMP 影像處理/陳飛亨老師	3/4
數位影像處理	自由軟體的其他延伸性介紹/陳飛亨老師	3/11
3D 動畫設計	動畫的創意與應用/陳春霞老師	3/18
3D 動畫設計	3D 遊戲製作用程式庫的開發/丁鴻田教授	3/23
3D 動畫設計	動畫人的一天/施文祥老師	3/25
設計美學	如何欣賞紀錄片/林泰州老師	4/1



貳、跨媒體整合設計課程

2-1 落入凡塵的夢精靈～從產業現況談創意之形成/實務與案例/魏嘉宏老師

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	落入凡塵的夢精靈～從產業現況談創意之形成/實務與案例
活動日期	98年 2月 25日
活動時間	13點 00分 ~ 15點 00分
活動地點	設計三館(DA303)
演講者	魏嘉宏老師
活動內容說明	
<p>演講者魏嘉宏老師分享自己豐富經驗，為學生們簡介創意形成與產業現況。</p> <p>主講要點：</p> <p>1. 動畫或電影所需具備的 SSS：</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Suspense：懸念 <input type="checkbox"/> Surprise：驚奇 <input type="checkbox"/> Satisfies：滿足 <p>2. 三幕劇：在「三幕劇」中，創作者和觀眾間存在著一紙默契——劇中人都會犯錯，而犯錯誤就得付出代價。由最廣義的觀點來看，「三幕劇」始終不變的主題是 - 善有善報，惡有惡報。這份「報應」或「代價」絕對在劇終前會出現的。</p> <p>3. 在動畫市場中的明確型：在動畫產業中，若工作的來源是明確的，會稱之為明確型，委託案的形式會有所不同。</p> <p>4. 在動畫市場中的多層委託型：在動畫的產業中，工作的來源不一定是來自單一客戶，部分是屬於上游單位交付給下游單位執行，因此動畫公司必須面對多重審核才能夠確認此作品的可行性。</p> <p>5. 故事線 Storyline：storyline 是廣告業專用術語就是簡單的廣告故事腳本。</p>	



活動照片



學生們認真聆聽演講



講者演說



演講情形



學生上課情形



演講情形



演講情形



參、數位影像處理課程

3-1 自由軟體 GIMP 影像處理/陳飛亨老師

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	自由軟體 GIMP 影像處理
活動日期	96年 3月 4日
活動時間	13點 00分 ~ 15點 00分
活動地點	設計三館(DA303)
演講者	陳飛亨老師
活動內容說明	
<p>演講者陳飛亨老師分享自己豐富經驗，為學生們簡介自由軟體的發展及 GIMP 軟體應用。</p> <p>主講要點：</p> <p>自由軟體是指可以自由的使用、研究、散佈、改良的軟體，自由軟體在使用授權上賦予軟體使用者以下的四種自由：</p> <ol style="list-style-type: none">1. [自由 0] 使用的自由： 可以不受任何限制地來使用軟體。2. [自由 1] 研究的自由： 可以研究軟體運作方式、並使其適合個人需要。3. [自由 2] 散佈的自由： 可以自由地複製此軟體並散佈給他人。4. [自由 3] 改良的自由： 可以自行改良軟體並散佈改良後的版本以使全體社群受益	



數位媒體展演藝術創作學程 人文藝術講座集例2

自由軟體的主要定義區分為四大項目，分別是使用的自由、研究的自由、散布的自由及改良的自由。使用自由軟體最大的意義是使用者可以自行研究並改良軟體的功能，不會因為受限於商業軟體公司，有可能因為商業因素或公司倒閉，而讓軟體無法持續下去進而消失掉。

雖然自由軟體有其免費使用的特性，但是為何市場上還是有人願意花錢來購買商業軟體？以個人的想法是，對於一般性質的軟體，如 Office 之類的軟體，或許自由軟體所提供的功能足以應付所需要的工作內容，所以大可利用這些軟體來降低公司的成本。但是對於某些特定專業領域的軟體，如 3D 動畫影像類型的軟體，由於功能較為複雜，所以還是需要有一個強大的技術支援團隊來回覆客戶的問題，或是對於客戶的需求來做進一步的改良。一般來說，一般的自由軟體使用者，也很難去要求一位自由軟體開發者來協助開發自己想要的功能。而且以現有的軟硬體廠商來說，他們之間需要更大的整合與合作能力，才能讓軟體來完全發揮到硬體的效能。如果以自由軟體來看，也可能因為使用人數的問題，這些硬體廠商也不太會將最新的技術與資源用在這一部份上。

如果要讓自由軟體能在市面上普及的話，可能直接從一般政府單位或是公司來著手會較快，因為當市場上大部份的人都使用這類型的軟體，在校的學生為了在未來找到工作，勢必會主動去學習這些軟體。不然的話，即使自由軟體可以免費自由取得來使用，但是功能性和未來的就業性無法符合市場的需求時，相信還是很難讓學生放棄主流的商业軟體，進而投入非主流的自由軟體。



活動照片



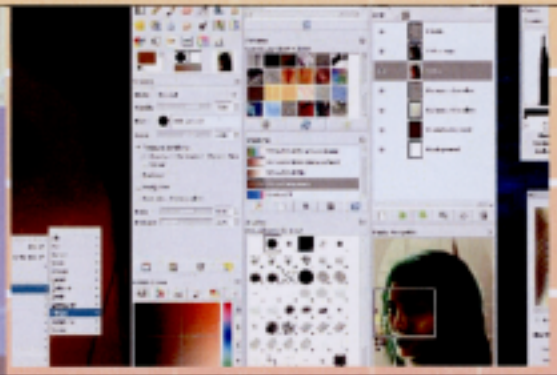
講者陳飛亨老師



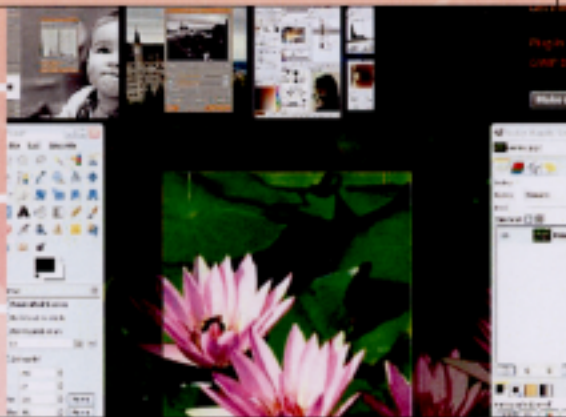
講者陳飛亨老師



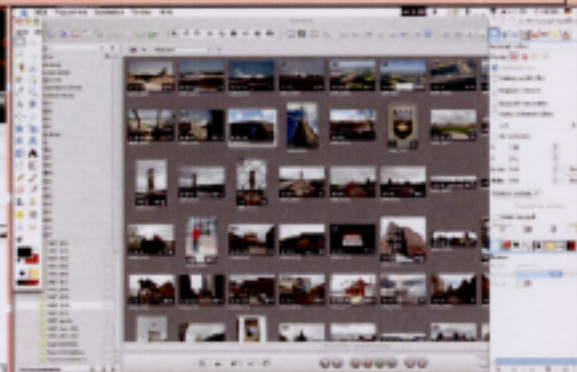
講者陳飛亨老師



GIMP 軟體操作介面



GIMP 軟體操作介面



GIMP 軟體操作介面



參、數位影像處理課程

3-2 自由軟體的其他延伸性介紹/陳飛亨老師

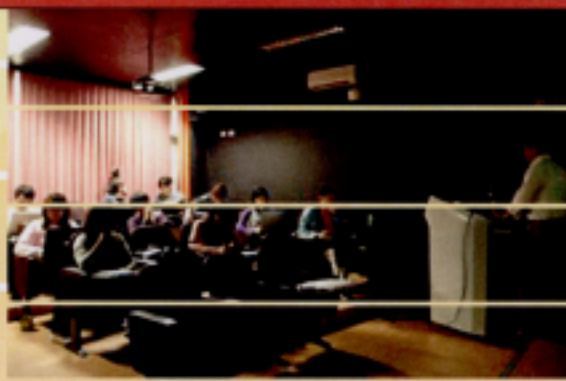
系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	自由軟體的其他延伸性介紹
活動日期	96年 3月11日
活動時間	13點00分 ~ 15點00分
活動地點	設計三館(DA303)
演講者	陳飛亨老師
活動內容說明	
<p>演講者陳飛亨老師分享自己豐富經驗，本週依舊替我們帶來精彩的自由軟體講授，延續上週以 gimp 影像編修軟體帶領我們認識自由軟體，本週針對自由軟體作更廣泛的介紹。</p> <p>主講要點：</p> <p>一、自由軟體定義與概念</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自由軟體的起源 2. 自由軟體鑄造廠 3. 跨平台與整合性 4. OSSF 計畫任務 <p>二、什麼是自由軟體與商業軟體</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自由軟體的定義 2. 商業軟體 <p>三、為什麼要使用自由軟體</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使用者的角度 2. 傳播者的角度 3. 開發者的角度 <p>四、自由軟體授權條款</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. GPL 2. BSD 3. MPL <p>五、落實自由軟體理念</p>	



活動照片



學生聽講情形



學生聽講情形



講者



講者解說案例



演講情形



講者解說案例



肆、3D 動畫設計

4-1 動畫的創意與應用/陳春霞老師

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	動畫人的一天
活動日期	96年 3月 25日
活動時間	13點 00分 ~ 15點 00分
活動地點	國際會議廳 第一演講廳 (AC226)
演講者	施文祥老師
活動內容說明	
<p>演講者施文祥老師分享自己豐富經驗，為學生們簡介創意形成與產業現況。</p> <p>主講要點：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 西基動畫公司介紹 2. 動畫產業介紹 <ul style="list-style-type: none"> ● 創意需要做的事情 ● 動畫產業部門 3. 動畫公司的分工方式 <p>代工或原創一直是台灣動畫產業時常討論的話題，似乎很難評斷這兩者對於台灣動畫產業的對與錯。台灣從傳統手繪動畫開始，承接日本和迪士尼的動畫，代工了數十年，動畫代工王國之稱號享譽國際。但是在中國印度的崛起之下，台灣代工的薪資卻逐年下滑，代工能求溫飽卻無法有合理的薪資；而另一頭有原創空有熱血沒有國際市場，台灣動畫產業的問題。</p>	



活動照片



主持人邱怡仁主任



講者演說



演講情形



講者回答學生問題



學生聽講情形



學生聽講情形



肆、3D 動畫設計

4-2 3D 遊戲製作用程式庫的開發/丁鴻田教授

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	3D 遊戲製作用程式庫的開發
活動日期	96 年 3 月 23 日
活動時間	13 點 00 分 ~ 15 點 00 分
活動地點	設計二館 (DC121E)
演講者	丁鴻田老師
活動內容說明	
<p>演講者丁鴻田教授遠從日本到來分享在日本八年的教學經驗以及帶給我們現在教授所研究領域及日本的遊戲製作範例。</p> <p>主講要點:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 六角大王是一套快速鍵製卡通 3D 模型軟體·是日本發明丁鴻田教授引進台灣以及香港。 2. 以 DirectX SDK 開發遊戲的軟體·開發一套遊戲製作 Tool·以此 Tool 可以讓遊戲開發初學者輕易上手·這是丁鴻田教授研究範圍。 3. 丁鴻田教授研究遊戲新操控方式主要式觸覺操控裝置·而下列三項 Sensor 為日本正在研發顛覆以往遊戲的操控模式。 <ul style="list-style-type: none"> 腦波 Sensor· 心跳 Sensor· 脈搏 Sensor· 4. Toon Shading 卡通漫畫式的算圖方式 	



活動照片



演講者 丁鴻田 教授



講者演說



演講情形



學生們聆聽演講



學生聽講情形



學生聽講情形



伍、設計美學

5-1 如何欣賞紀錄片/林泰州老師

系所名稱	數位媒體設計系
講座名稱	如何欣賞紀錄片
活動日期	96年 4月 1日
活動時間	13點 00分 ~ 15點 00分
活動地點	設計三館 (DA303)
演講者	林泰州老師
活動內容說明	
演講者林泰州老師分享自己豐富經驗，為學生們簡介創意形成與產業現況。	
主講要點：	
1.紀錄片簡介	
甲、影片分類	
乙、什麼是紀錄片	
2.拍攝紀錄片的經驗談	
3.紀錄片的要求	
丙、拍攝劇情片與紀錄片的差別	
丁、什麼是真實？	
戊、創作上的「誠實」	
4.紀錄片「書包裡的秘密」	
己、拍攝的主軸	
庚、拍攝的問題與細節	
辛、靈感來源	
壬、拍攝的最好狀態	



活動照片



主持人邱怡仁主任



講者演說



演講情形



講座情形



學生聽講情形



學生聽講情形