

教育部人文教育革新中綱計畫

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	1
貳、跨媒體整合設計課程講座	3
2-1數位媒體偵探/梁敏富總監.....	3
2-2數位內容產業區域發展現況暨區域特色推動構想/ 花建忠秘書長.....	5
2-3環境視覺設計的點線面/洪明宏教授	7
2-4九二依地震教育園區論述之一：籌建定位和特色/侯 文忠主任.....	9
參、數位藝術導論課程講座	11
3-1扭轉品牌印象的要素/黃兆怡協理	11
3-2視覺設計與文化藝術的異體組曲/高挺育設計總 監.....	13
肆、3D動畫設計課程講座	16
4-1明天的你一定比今天的你更聰明—遊戲企劃思 考/吳育光老師	16
4-2下一個遊戲，由你來主宰—遊戲製作介紹/張嘉仁 主任.....	18
4-3動畫概念與製作流程工具/吳崇榮主任	20
伍、數位音樂創作課程講座	22
5-1資訊互動科技與數位媒體設計/李其璋老師	22
陸、設計史概論課程講座	24
6-1智慧財產權簡介/董佩靈律師	24
6-2理想與夢想/吳志芬教授	26

壹、人文藝術講座總覽

課程	講座名稱	講者	時間
跨媒體整合設計	數位媒體偵探	梁敏富總監/飛碟電台	3/12
跨媒體整合設計	數位內容產業區域發展現況暨區域特色推動構想	花建忠祕書長/台中市數位知識經濟協會	3/17
跨媒體整合設計	環境視覺設計的點線面	洪明宏教授/高雄師範大學-視覺設計學系	4/7
跨媒體整合設計	九二一地震教育園區論述之一：籌建、定位和特色	侯文忠主任/九二一地震館	4/14
數位藝術導論	扭轉品牌印象的要素	黃兆怡協理/拜爾特生物科技有限公司行銷業務處	4/17
數位藝術導論	視覺設計與文化藝術的異體組曲	高挺裕設計總監/浮游設計有限公司	5/29

壹、人文藝術講座總覽

課程	講座名稱	講者	時間
3D動畫設計	明天的你一定比今天的你更聰明-遊戲企劃思考	吳育光老師/鈦象電子-專案負責人	3/24
3D動畫設計	下一個遊戲，由你來主宰-遊戲製作介紹	張嘉仁主任/數位星資訊	3/31
3D動畫設計	動畫概念與製作流程工具	吳崇榮主任/龍眾新媒體股份有限公司	4/28
數位音樂創作	資訊互動科技與數位媒體設計	李其璋老師/元智大學-資訊傳播學系	3/27
設計史概論	智慧財產權簡介	董佩靈律師/連邦國際商標事務所	4/2
設計史概論	理想與夢想	吳志芬教授/元智大學資訊傳播學系	4/16

貳、跨媒體整合設計課程講座

2-1 數位媒體偵探/梁敏富 總監

課程名稱：跨媒體整合設計

講座名稱：數位媒體偵探

演講者：梁敏富總監

活動日期：97年 3月 12日

活動時間：8：00～12：00

活動地點：DC121E

演講內容：

以下是此次演講的簡略主要內容：

此次演講以談話式方式進行，演講者籍由自己豐富的媒體界經驗與學生們分享，不論是哪一種行業都必需持續的充實自己；豐富自己的知識，另外不要怕羞、推銷自己、與人為善以及柔軟的身段，這些都是在職場上強而有力的做事態度。

演講者梁敏富小姐分享自己豐富媒體界經驗；為學生們講解於職場上做人做事應有的態度及處事方法，給學生們往後職涯之路之方向。

以下摘自於學生參加講座後心得：

每個人都有自己的特色，當人存在於媒體業任職業務時，現隨時隨地了解現今發展以去反應顧客之需求。

1. 不單是業務如此，於職場充實自己的知識、發揮自己的特色才是向上爬的不二法門。
2. 不只有推銷商品才算是業務，其實每個人都有機會成為業務，但推銷的不一定是商品，也可能是一種理念。即使身為設計人的我們也必需傳達、推銷自己的設計理念。

活動照片



講者演說



學生聽講情形



演講主題大綱介紹



學生聽講情形



演講情形



案例介紹

2-2 數位內容產業區域發展現況暨區域特色推動構想/花建忠 秘書長

課程名稱：跨媒體整合設計

講座名稱：數位內容產業區域發展現況暨區域特色推動構想

演講者：花建忠秘書長

活動日期：97年 3月 17 日

活動時間：12：30～15：30

活動地點：設計三館 (DA401)

演講內容：

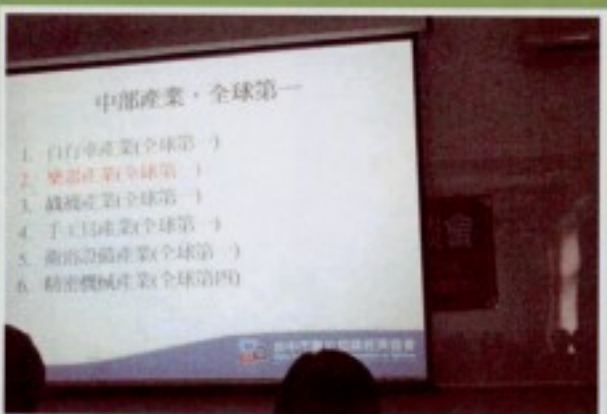
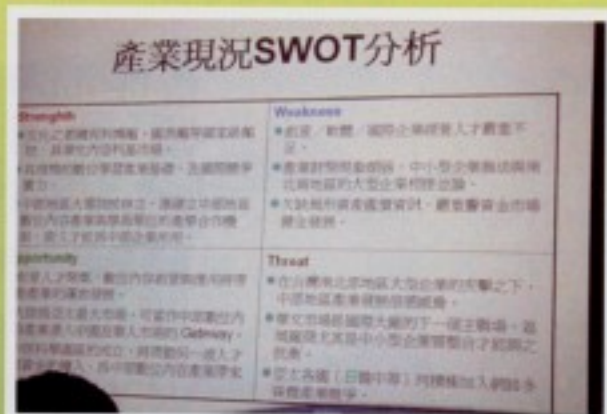
針對數位內容產業發展特性，在臺灣中南部相較北部擁有更豐富的人文及觀光休閒資源，區域聚落的形成可在國際化發展較快的北部以外地區更易突顯出台灣主體的特色內容，這些特色可以提供故事性素材與數位內容題材，透過網路與數位科技的創新加值，可有效改善產業資訊流通與產品創新開發，可為地方產業發展帶來新契機，藉以引進更多的國內外產業投資台灣⑥鵝漁e產業，以平衡區域產業發展。

演講者花建忠 秘書長分享自己豐富業界經驗；說明數位內容產業發展特性。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1. 產業不僅可發展數位內容，也可以利用數位內容去包裝，甚至是推銷及帶動觀光。
2. 在數位內容產業中”創意”的要素佔了相當大的分量，從最開始的企劃、腳本到人物等，都是需要創意發想，而成功的案例取決於內容的規劃和完整的行銷政策。因此在行銷和創意上，也會是重要的一環。

活動照片



2-3 環境視覺設計的點線面/洪明宏 教授

課程名稱：跨媒體整合設計

講座名稱：環境視覺設計的點線面

演講者：洪明宏教授

活動日期：97年 4月7日

活動時間：12：30～15：30

活動地點：設計三館(DA402)

演講內容：

視覺指標視為公共空間及使用行為的一種視覺語言，具備實用性、審美性、內容區分為美術與設計、公共家具的點線面、藝術工學等面向。

甲、美術與設計

乙、公共家具的點線面

丙、藝術工學

演講者洪明宏教授分享自己豐富經驗，為學生們簡介環境視覺設計之重要概念。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1. 當我們在設計物品時，往往會忽略文化的部份，台灣是個受過多種文化薰陶的社會，如何深耕讓台灣本土文化發揚光大，是我們該持續努力與深思的方向。

2作為一個設計者，可由文化歷史之中衍生更多賦有意象的表現方式來增加內涵與樂趣。

3當今的網路文化造成了許多符號意象之出現，如滑鼠指標、火星文等，這亦能成為我們研究發展的題目，此次的演講內容替我們帶來了另一種研究思維方向。

活動照片



講者演說



學生聽講



學生聽講情形



講者演說



講者演說



講者演說

2-4 九二一地震教育園區論述之一：籌建、定位和特色/侯文忠 主任

課程名稱：跨媒體整合設計

講座名稱：九二一地震教育園區論述之一：籌建、定位和特色

演講者：侯文忠 主任

活動日期：97年4月14日

活動時間：12：30～15：30

活動地點：設計三館 (DA402)

演講內容：

921大地震

- 甲、921大地震發生歷史回顧
- 乙、斷層保存館
- 丙、事件、大地、建築
- 丁、以混亂為榮（尼采）
- 戊、博物館功能寓教於樂

演講者侯文忠主任分享自己豐富經驗，為學生們簡介921大地震。

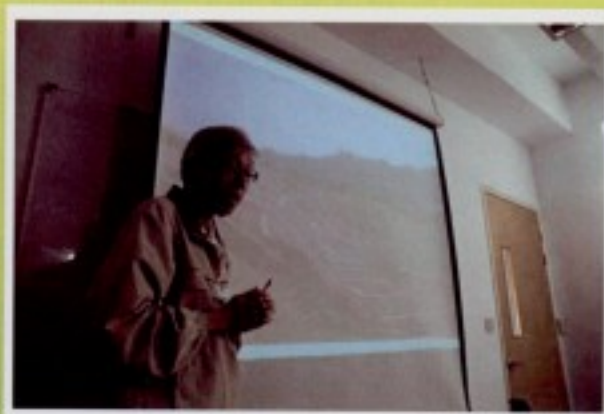
以下摘自於學生參加講座後心得：

1. 921地震教育園區的建築，是一場建築再生運動的呈現。
2. 建築是文學建築上的文字，視覺和技術上的意義，自由操作的可能性，試著讓建築傳達情感和意念。
3. 園區中的許多建築設計讓人深思以及欽佩，博物館的宗旨就是寓教於樂，在娛樂中也可以學習到許多的經驗，當身處在博物館時，感嘆大地的力量與無情的摧毀，藉由了解後，下次地震時就不至於驚慌失措，面對危機時更應該冷靜處理。

活動照片



學生聽講情形



講者演說



學生聽講情形



學生聽講情形



講者演說



講者演說

參、數位藝術導論課程講座 3-1扭轉品牌形象的要素/黃兆怡 協理

課程名稱：數位藝術導論

講座名稱：扭轉品牌形象的要素

演講者：黃兆怡協理

活動日期：97年4月17日

活動時間：10：00～12：00

活動地點：設計三館（DA401）

演講內容：

此次演講以投影片加上談話互動方式進行，演講者藉由自己豐富的行銷經驗與學生們分享，有關商品形象、行銷手法以及整體包裝，許多，提供了學生許多業界方面的資訊。

演講者黃兆怡小姐分享自己豐富的行銷經驗；為學生們講解業界行銷的方式，工作的態度及處事方法，給學生們往後職涯之路的方向。

以下摘自於學生參加講座後心得：

好的行銷方式不是自己覺得好就可以了，必須符合市場需求、更要能貼近消費者的心，否則就不算是一個好的行銷。

消費者的心態是每個行銷團隊要執行企劃前必須周詳考慮的，因為如果行銷方式不適合或不能達到消費者的需求，即使做的再好，也不能讓消費者主動掏出錢來購買商品。

活動照片



老師介紹講者



講者演說



學生聽講情形



學生聽講情形



老師補充說明



講者演說

3-2視覺設計與文化藝術的異體組曲/高挺育 設計總監

課程名稱：數位藝術導論

講座名稱：視覺設計與文化藝術的異體組曲

演講者：高挺育設計總監

活動日期：97年5月29日

活動時間：13：00～15：00

活動地點：設計三館（DC121E）

演講內容：

本次演講活動以Power Point簡報輔助，以演講方式進行，演講者藉由自己於業界工作及求學時的設計與經驗與學生們分享。

以下為本次演講主要方向與內容：

一、設計的視覺符號

視覺設計的重要元素之一就是影像符號，透過它具體的形狀、體態、顏色、以及指涉的象徵、意涵……等等，設計師可將欲求表達的訊息傳遞予觀者，並產生某種感受經驗。

二、創作者的異體解讀

影像雖然具有清楚的傳達信息，然而在這個複雜多元、虛實共構的新社會，影像移位與符號錯亂的現象成為大眾必然接觸的生活經驗。「異體解讀」運用影像符號的輸入→解讀→拆解→異位→重構並重新詮釋過程，一方面進行一場新的視覺實驗，一方面帶領觀者一同解讀異體視覺所帶來的獨特符號語言。

三、設計與藝術之間的關係

純藝術與設計之間有著分門壁壘的界線，藝術重視觀念的本質、創作的表現，設計講求目的之需求、商業的市場。隨著影像化與數位化時代的來臨，雖然在形式或外觀上，設計與藝術之間的圍牆似乎逐漸瓦解，然而觀念或本質上兩者之間的區隔確曾未鬆拖。創作者運用設計工具與技法的藝術表現行為，嘗試破除設計與藝術之間本質上的界線，以精準的設計工具與技法進行觀念藝術的表現行為。在精準的指涉與模糊的先驗矛盾中，實際體驗設計／非設計或藝術／非藝術的問題。

其他

除以上主題，高總監並另藉實際商業案例，概述其於業界實際工作過程及內容，以使同學更能了解實際設計案例之實行過程。

心得與感想：在本次演講「視覺設計與文化藝術的異體組曲」中可了解到，透過視覺符號

之變化運用，以及異體間的結合，可產生新的不同的設計表現與內涵。而設計與藝術之界限，

亦是值得探討之議題。

活動照片



老師介紹講者



講者演說



學生聽講情形



學生聽講情形



老師補充說明



講者演說

肆、3D動畫設計課程講座

4-1 明天的你一定比今天的你更聰明-遊戲企劃思考/吳育光 老師

課程名稱：3D動畫設計

講座名稱：明天的你一定比今天的你更聰明-遊戲企劃思考

演講者：吳育光老師

活動日期：97年3月24日

活動時間：12：30～15：30

活動地點：設計三館DA402

演講內容：

目前遊戲產業產值已超越電影產，成為世上最大的娛樂產業。這次演講者帶來他參與GDC盛會的成果，讓學生們瞭解遊戲產業國際上的發展狀況，其中演講者以<EVE>這套遊戲與學生們分享。

演講者吳育光先生分享自己豐富遊戲產業經驗；為學生們講解當身為一個遊戲企劃需具備的條件及所要考量的問題。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1.透過吳育光先生經歷以及GDC心得分享可以從他身上獲取良多。一款在架上賣一千多元台幣的遊戲，背後藏了多少祕密。認知科學、心理學及經驗學等重要的理論在遊戲建構的同時也被包含進去，這也說明為什麼只有大公司才有能力開發遊戲了。

2.最好的遊戲內容是了解玩家的的臨界點，稍微難度加深一點，然後再讓遊戲的耐玩度提高，然而過度的優化遊戲是無需的。

活動照片



學生聽講情形



講者演說



學生聽講情形



講者演說



學生聽講情形



學生聽講情形

4-2 下一個遊戲，由你來主宰-遊戲製作介紹/張嘉仁主任

課程名稱：3D動畫設計

講座名稱：下一個遊戲，由你來主宰-遊戲製作介紹

演講者：張嘉仁主任

活動日期：97年3月31日

活動時間：12：30～15：30

活動地點：設計三館DA402

演講內容：

介紹遊戲製作

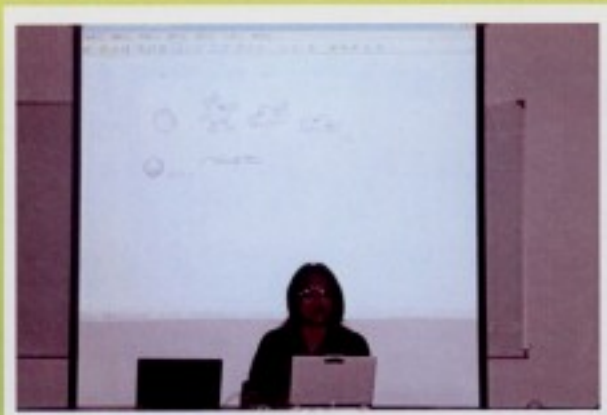
- ◆遊戲主機發展史
- ◆遊戲美術發展轉變
- ◆遊戲職場甘苦談

演講者張嘉仁主任分享自己豐富經驗；為學生們介紹早期遊戲主機硬體設備，在有限條件下設計出美術一切都以節省效能為主，並講述目前美術應用軟體種類。

以下摘自於學生參加講座後心得：

1. 近期3D遊戲興盛，美術在製作上常使用一些輔助軟體幫助加快製作時程。
2. 現今遊戲僅有華麗畫面，而較少遊戲的耐玩性。
3. 對於想進入遊戲製作行業的人，首先對於此行業要有熱衷的態度，認清玩遊戲與製作遊戲是不一樣的心態。

活動照片



講者演說



案例分析



學生聽講情形



演講實況



案例分析



講者演說

4-3 動畫概念與製作流程工具/吳崇榮主任

課程名稱：3D動畫設計

講座名稱：動畫概念與製作流程工具

演講者：吳崇榮主任

活動日期：97年4月28日

活動時間：12：30～15：30

活動地點：設計三館DA303

演講內容：

Toon Boom Animation所製作的動畫軟體在全球動畫產業中佔有重要的地位，舉凡The Simpsons, Tarzan2等知名動畫，皆有使用其下的套裝軟體進行動畫製作。

- ◆ 動畫製作工具
- ◆ 動畫製作訓練
- ◆ 案例說明

演講者吳崇榮主任分享自己豐富經驗，為學生們簡介動畫概念與製作流程工具。

以下摘自於學生參加講座後心得：

- 1.除了運用故事板等工具，有相關的工具才能接到國外的訂單；使用手寫板讓你更能熟悉動畫繪製。創作前先用工具來瀏覽最後成果，增加準確度，避免錯誤。
- 2.在運用3D軟體製作之前，可以用一些軟體先去模擬動作及情境來確定之後要執行呈現的東西。
- 3.動畫製作的前置作業非常重要，良好的溝通可以讓動畫製作更為簡化，減少重複修改的製作，提案時則要表現出精緻度與完整度。

活動照片



講者演說



講者演說



講者演說



講者演說



學生聽講情形



學生聽講情形

伍、數位音樂創作課程講座

5-1資訊互動科技與數位媒體設計/李其璋 老師

課程名稱：數位音樂創作

講座名稱：資訊互動科技與數位媒體設計

演講者：李其璋老師

活動日期：97年3月27日

活動時間：8：30～12：00

活動地點：設計三館DA303

演講內容：

創意與創新-資訊科技是延伸創意的重要工具

- ◆傳媒知識
- ◆基礎資訊技能
- ◆具備資訊之靈敏度
- ◆整合能力
- ◆腦袋不能僵化

演講者李其璋老師分享自己豐富教學經驗：為學生們講解於資訊科技與數位媒體兩者間的密切關係。

以下摘自於學生參加講座後心得：

- 1.資訊互動技術與數位媒體之間的關係可說是密不可分，然而在資訊爆炸與媒體充斥的數位年代，創意與創新即扮演了重要的決定角色。
- 2.李其璋老師強調：具備傳媒知識、基礎資訊技能及對資訊的靈敏度和整合能力外，靈活的思考是更為重要的。

活動照片



演講實況



講者演說



演講實況



演講實況



演講實況



演講實況

陸、設計史概論課程講座

6-1 智慧財產權簡介/董佩靈律師

課程名稱：設計史概論

講座名稱：智慧財產權簡介

演講者：董佩靈律師

活動日期：97年3月27日

活動時間：8：00～12：00

活動地點：設計三館DA303

演講內容：

智慧財產權相關資訊

- ◆智慧財產特性
- ◆智慧財產權保護對象
- ◆智慧財產權保護架構
- ◆專利權
- ◆商標權
- ◆著作權（網路著作權相關問題）

演講者董佩靈律師分享自己豐富經驗，為學生們簡介智慧財產權之重要概念。

以下摘自於學生參加講座後心得：

- 1.著作權只保護形式，若換手法表達同一主題，則不侵犯著作財產權。
- 2.以既有的故事、背景與人物自行創造衍伸後續發展的人，則不侵犯著作財產權。
- 3.想法有某方面的表達與達成步驟，擁有實施力才可申請專利保護。

活動照片



演講實況



講者演說



演講實況



演講實況



演講實況



演講實況

6-2 理想與夢想/吳志芬教授

課程名稱：設計史概論

講座名稱：理想與夢想

演講者：吳志芬教授

活動日期：97年4月16日

活動時間：8：00～12：00

活動地點：DC121E

演講內容：

在資訊爆炸的全球化時代，文化資本為自身最大的價值。

- ◆心中對於有興趣的事物，進而朝著相關的領域前進
- ◆國際觀與外語能力
 - ◆當機會來臨時，你已準備妥當
- ◆懷著信念作戰，等於擁有雙倍的裝備
 - ◆人生就像迴力鏢，你給什麼，就得什麼
- ◆專業知識與工作能力相關的能力，決定了個人在職場上的表現

演講者吳志芬教授分享自己豐富經驗，為學生們簡介理想與夢想。

以下摘自於學生參加講座後心得：

- 1.一個人固然再有創意，再有更多有趣的點子，但若是缺少了行動力，那這些東西也只是空想。
- 2.在自我價值的提升上，在國際觀、外語能力、專業知識也必須在一個水準之上，因為機會是給準備好的人。
- 3.人必須充滿鬥志有夢想，因為夢想而偉大，一分耕耘一分收穫。

活動照片



演講實況



講者演說



演講實況



演講實況



演講實況



演講實況