

教育部人文教育革新中綱計畫
人文數位教學計畫

數位影音與動畫設計學程
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：國立台東大學美術產業發展學系

計畫主持人：張溥騰

執行期程：96年8月1日至97年7月31日止

2008年2月25日

目次

一、學程內容.....	{ 1 }
二、執行成果摘要.....	{ 3 }
三、學程成果介紹.....	{ 8 }
四、經費運用情形.....	{ 53 }
五、課程目標達成情況.....	{ 54 }
六、面臨問題與因應措施.....	{ 57 }
七、後續課程構想與進度規劃.....	{ 58 }
八、結論與建議.....	{ 65 }
九、附錄〈教學參考資料、教學意見調查、數位化成果產出清單〉	{ 66 }

一、學程內容

1. 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，卻很難與西部學生競爭，是相當可惜的一件事；因此台東大學美勞教育學系特地將規劃在系上的專業課程，包括數位藝術概論、電腦動畫與媒體裝置藝術，結合華語文學系、兒童文學研究所的故事創作課程，與資訊管理學系的虛擬實境技術，並運用南島文化研究所的充沛在地文化資源，融合發展出跨領域之『數位影音與動畫設計學程』。

2. 學程目標

在音像藝術各產業中，音像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，音像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「數位影音與動畫設計」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相關人才(2) 整合數位影音、電腦動畫與跨領域藝術，發展前瞻性的媒體藝術技術與創意。

● 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發展學系、華語文學系、兒童文學研究所與資訊工程學系，並聘請資深業界講師，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。

● 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。

3. 內容摘要

九十六學年上學期學程修課人數摘要表			
課程名稱	學分	上限+超額	修課學生數
編劇與分鏡	2	25+5	31
靜態影像處理	2	25+5	38
數位模型製作	2	25+5	36

課程原始設計修課上限為 30 人，因為報名踴躍，所以九十六學年上學期開的課，皆於增額加退選時增加修課人數。

二、執行成果摘要

1. 開設課程

編劇與分鏡、數位模型製作、靜態影像處理

2. 每週主題概要、參考書目與評量方式

科目名稱：編劇與分鏡			
參考讀物： 實用電影編劇技巧 (Syd Field 著 曾西霸 譯 遠流出版)、電影藝術形式與風格 (Bordwell Thompson 著 曾偉禎 譯 麥格羅·希爾出版)			
課程進度與大綱：			
週次	日期	課程內容	備註
1	10/03	課程說明	
2	10/10	國慶日	
3	10/17	電影形式(I)	
4	10/24	電影形式(II)	
5	10/31	類型與風格(I)	
6	11/07	類型與風格(II)	
7	11/14	敘事與結構(I)	
8	11/21	敘事與結構(II)	
9	11/28	鏡頭與場面調度	
10	12/05	剪接與聲音	
11	12/12	劇本與分鏡寫作(I)主要題材	
12	12/19	劇本與分鏡寫作(II)人物設定	
13	12/26	劇本與分鏡寫作(III)構成人物	
14	1/2	劇本與分鏡寫作(IV)結尾與開端	
15	1/9	劇本與分鏡寫作(V)佈局	
16	1/16	劇本與分鏡寫作(VI)轉折	
17	1/23	劇本與分鏡寫作(VII)場面與分鏡	
18	1/30	期末作品觀摩與評析	
評量方式： 課堂參與 20%、作業成績 40%、期末作品 40%			

科目名稱：數位模型製作			
參考讀物： 1. MAYA MODELING 建模培訓講座，金龍，博碩文化 2. 課堂講義			
課程進度與大綱：			
週次	日期	課程內容	備註
1	10/1	課程說明與 MAYA 建模實務介紹	
2	10/8	數位建築設計(I)，建築牆面	設計 1：建築造型設計
3	10/15	數位建築設計(II)，古堡建築建模	作業 1：建築造型建模
4	10/22	數位建築設計(II)，古堡建築貼圖	
5	10/29	道具造型設計(I)，Polygons 建模	設計 2：手機造型設計

6	11/5	道具造型設計(II)，NURBS 建模一	作業 2：手機造型建模
7	11/12	道具造型設計(III)，NURBS 建模二	
8	11/19	數位工業造形設計(I)	作業 3：汽車造型建模
9	11/26	數位工業造形設計(II)	
10	12/3	角色造型建模(I)，臉部結構原理	期中作品觀摩與評析
11	12/10	角色造型建模(II)，臉部建模一	設計 3：角色造型設計
12	12/17	角色造型建模(III)，臉部建模二	作業 4：角色造型建模
13	12/24	角色造型建模(IV)，軀體建模	
14	12/31	角色造型貼圖(I)	
15	1/7	角色造型貼圖(II)	作業 5：角色造型貼圖
16	1/14	數位場景設計(I)	
17	1/21	數位場景設計(II)	
18	1/28	期末作品觀摩與評析	期末呈現
評量方式： 課堂參與 20%、作業成績 50%、期末作品 30%			

科目名稱：靜態影像處理			
指定讀物：			
1. CG 插畫—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			
課程進度與大綱：			
週次	日期	課程內容	備註
1	10/2	課程說明與介紹、掃描機與印表機功能說明	
2	10/9	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	10/16	平面廣告製作	
4	10/23	圖層樣式製作水滴特效	
5	10/30	客製化筆刷設計	
6	11/6	動態筆刷繪製出落葉插畫	
7	11/13	名片與平面 DM 設計製作	
8	11/20	運用路徑製作輪廓線	
9	11/27	網頁 Banner 設計	
10	12/4	網頁背景與碎形圖案製作	
11	12/11	數位繪圖(I)靜物	
12	12/18	數位繪圖(II)卡通造型	
13	12/25	數位繪圖(III)人物 A	
14	1/1	數位繪圖(IV)人物 B	
15	1/8	數位繪圖(V)	
16	1/15	影像合成(I)	
17	1/22	影像合成(II)	
18	1/29	作品欣賞評析	

評量方式：
課堂參與 20%、作業成績 50%、期末作品 30%

3. 修課人數

九十六學年上學期學程修課人數摘要表			
課程名稱	學分	上限+超額	修課學生數
編劇與分鏡	2	25+5	31
靜態影像處理	2	25+5	38
數位模型製作	2	25+5	36

4. 人員與相關活動


九十六學年上學期學程舉辦相關活動			
A. 講座			
主題	講師	日期	參與人數
動畫創意編導技巧	史明輝	96年12月17日	48
為何使用CG創作	陳貴明	96年12月22日	80
東海岸生態與藝術人文導覽 I	王家祥	97年1月13日	22
何謂互動媒體裝置藝術	王俊琪	97年1月14日	20
實驗影像創作	吳俊輝	97年1月14日	56
東海岸生態與藝術人文導覽 II	王家祥	97年1月19日	20
共 6 場			共 246 人次
B. 工作坊			
主題	講師	日期	參與人數
CG SMART 數位繪圖研習	林義晴 戴源亨	96年12月22日	80
C. 教師工作坊			
主題	講師	日期	參與人數
如何運用數位板進行數位創作	陳貴明	96年12月22日	10(註1)

註 1：教師工作坊參加對象以教師研習為主

5. 設備使用

九十六學年上學期學程添購設備使用情形

A. 圓盤動畫拍攝工作站

設備使用課程	講師	設備運用照片
1. 數位模型製作 2. 電腦動畫基礎	張溥騰	

說明

將逐格繪製的手繪動畫，放置在圓盤動畫機上，透過高解析度的動畫攝影機，將手繪稿拍攝為電子圖檔，並擷取到電腦儲存，再利用 Monkey Jam 將圖片串接為 pencil test 動態檔，最後運用 After Effects 加入聲音與數位影像合成後輸出為短片動畫。學生作品已上傳至學程網頁；網址如下。

<http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-6.html>

B. 繪圖數位板

課程	講師	設備運用照片
1. 靜態影像處理 2. CG SMART 研習	李哲榮 陳貴明 林義晴 戴源亨	

說明

運用數位繪圖板 Wacom，將傳統的繪圖媒材以數位繪圖的方法來表現，Wacom 可以直接在電腦上進行創作與修改，不論換色與修改線條都比原來使用鉛筆手繪再掃描進電腦的方式方便許多。

設備改善與增強的效能：

1. 畫錯的地方可以立即輕鬆修改。
2. 就不需要墨水和紙張，也因為使用墨水和紙張產生的垃圾減少，所以書桌總是能夠保持清潔整齊。
3. 可以隨時在 Touch Strip 上調整設定，通常是調整成能適應筆刷大小。
4. 在畫造型的時候，可以選擇最容易下筆的大小、角度和方向，然後再用鏡射、旋轉和調整比例等軟體功能來調整圖像。
5. 運用 Wacom 上色，就像在用畫筆上色一樣，也可以選取需要填色的區域。以數位的方式上色既簡單又快速。

學生作品已上傳至學程網頁；網址如下。

<http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum.html>

三、學程成果介紹

九十六學年上學期學程執行成果豐碩，以下分別以課程期末成果發表、教師工作坊、講座、數位繪圖研習等成果介紹。

九十六學年上學期課程期末成果發表

1. 編劇與分鏡：

期末作品呈現主題： 改編流行MV的情節，並繪製成適合動畫製作的劇本分鏡。

作品說明：

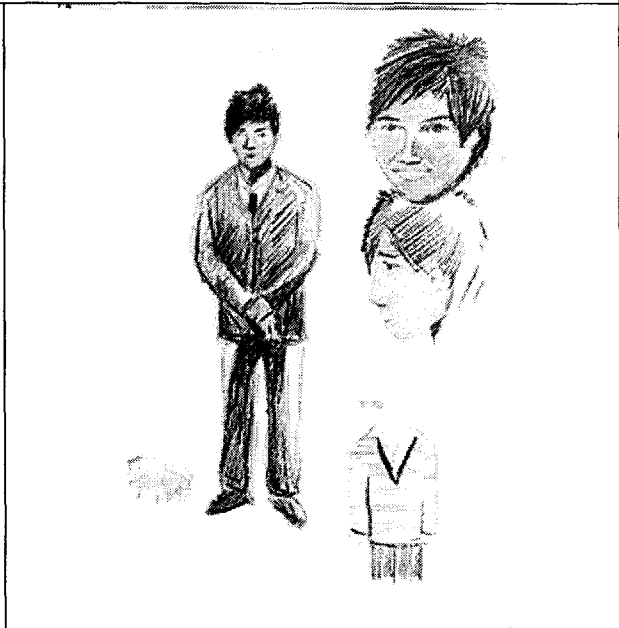
第一組：江偉琳、鍾振平、楊濟華、涂元森

故事大綱：描述一隻狗走在空盪的房子裡，自從主人離開之後就在也沒有回來。狗兒很想念他的主人，到處來來回回，時而坐在門口等待，時而臥在床底，就是喚不回主人。狗兒不知道主人去哪了，只能望著空盪的房子，想著過去朝夕相處的情景。不禁流下淚來。在同一時間地點，有個人拿著跟狗兒的合照，暗自掉淚，為他剛過世的狗哀悼。

歌曲：雨天

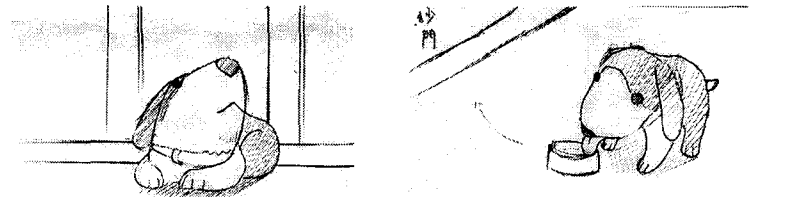


狗兒：
體型中等的聖伯納犬，公犬。年歲已高，已和他的主人相處十多年之久。不久前主人突然的消失，從此就只剩他面對著空洞的房子哀傷。



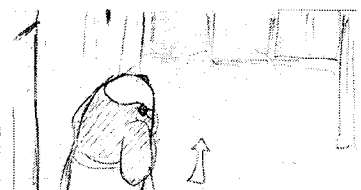
主人：
從狗兒的高度看，都只能看到腳。從穿著來看，是一位男性，出版社裡的小職員。不久前陪伴他多年的愛犬因病過世。之後男子只要回到家中，獨自面對空盪的環境，都會睹物傷情。

S1



狗：睡在後陽台。從睡夢中醒來，搔搔頭，起身，走到碗前喝喝水。穿過紗門的小洞走進屋內。

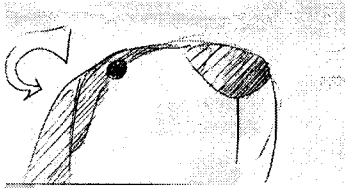
S2



狗：站在桌腳背對鏡頭，面對前門紗門。看著戶外的藍天。

攝影機：採低角度仰拍狗全身的畫面。

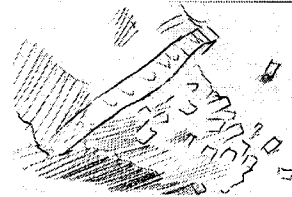
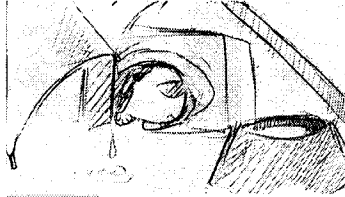
S3



狗：站著靜止不動

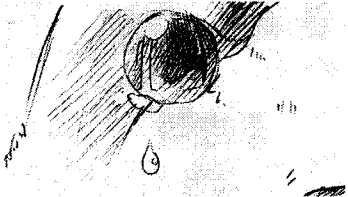
攝影機：畫面切特寫照著狗的后腦，並以頭為中心，旋轉拍攝至正面。

S4



攝影機：後陽台上，一把撐開的傘。狗睡的紙箱。接狗碗特寫。最後是被打開的飼料袋。

S5



狗：眼角泛有淚光。

攝影機：拍攝狗的正面臉部，特寫鏡頭帶往右眼，深入到瞳孔，並用淡出效果進入全黑的螢幕。

S6

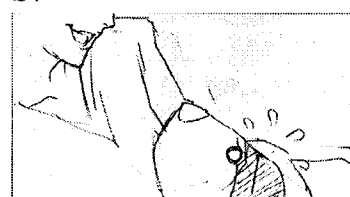


畫面降低彩度接近黑白。有閃動的特效代表回憶過去的時光。外頭正在下大雨

主人：正坐在客廳看電視，沒有開燈，只有電視的螢光。鏡頭切主人的正面胸部以下至沙發。

狗：頭靠在主人的身上，趴在一旁跟著看。吐舌頭散熱。

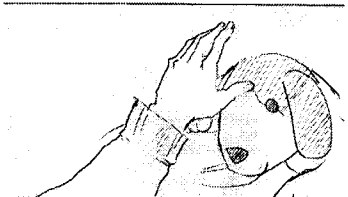
S7



突然打雷，閃光閃進客廳。

狗：嚇一跳抬起頭看著主人

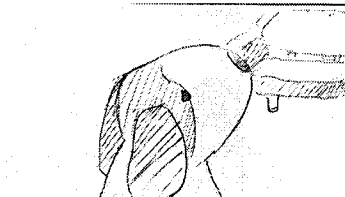
S8



主人：主人摸摸狗的頭。

狗：得到安慰，欣然的表情。並且看著門外的景色。

S9

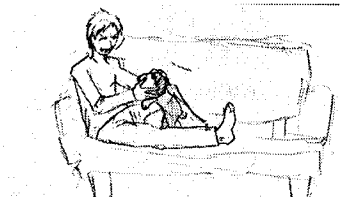


畫面回到現在 彩度恢復

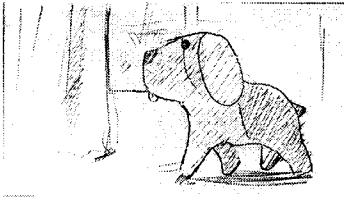
攝影機：從狗的背後往沙發看過去。

狗：臉轉向沙發，看著沙發上的主人和自己。

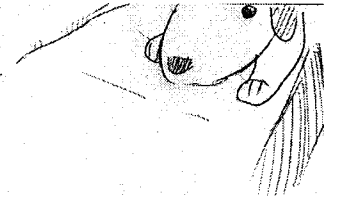
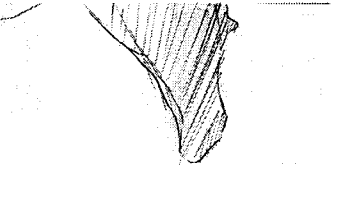
攝影機：拍攝沙發，主人和狗淡出沙發。



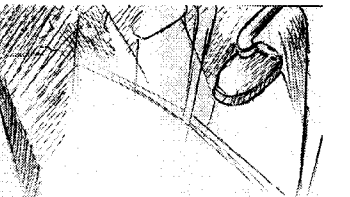
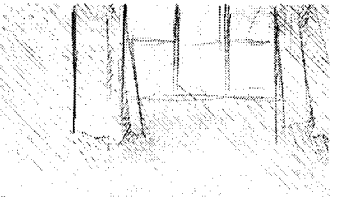
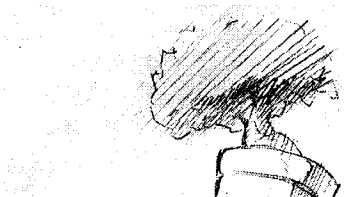
S10



狗：慢慢走向沙發，慢動作拍攝狗跳上沙發，在沙發上聞味道的畫面。看似在尋找某種東西。畫面淡出。



S11



攝影機：拍攝時鐘快速走動、沒有魚的魚缸的持續打氣著、盆栽上的葉片隨風快速擺動、日光撒進屋內，隨時間逝去變化光線角度、路燈一一開啓。

S12



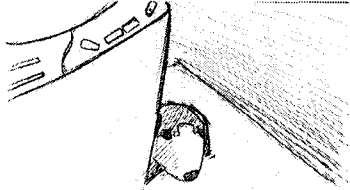
主人教導狗做出握手動作，狗常是伸出手來成功學會動作。

S13



主人拉著狗手舞足蹈，狗趴在主人身邊陪主人睡覺鬧鐘響，狗叫醒主人起床。

S14



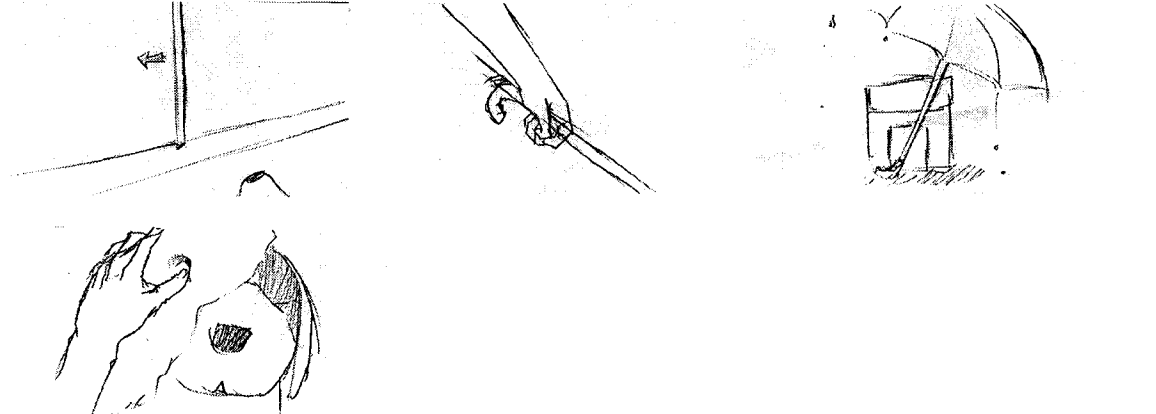
外面下大雷雨，狗縮在牆角。突然的閃電，嚇的狗躲到洗衣機旁。

S15



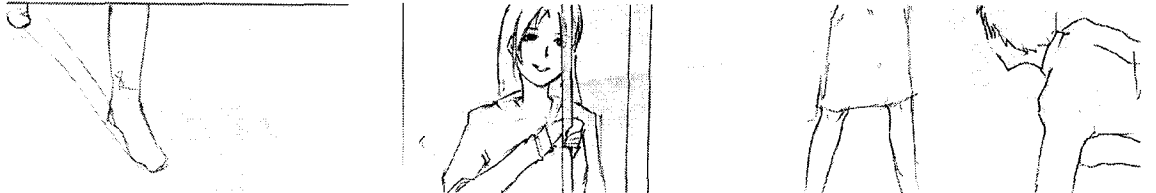
主人走近陽台，狗聽到腳步聲(拍攝狗耳朵在動的特寫)，跑向紗門，用前腳抓門。

S16



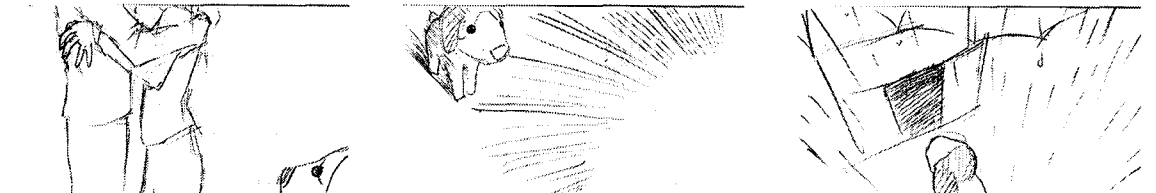
主人打開門，替小狗撐傘，並立在陽台上幫狗的床擋雨，用毛巾擦了擦小狗。

S17



紗門內站了一位陌生的女子。微開門指示男主人要趕快入內。主人收拾一下後陽台地板，整理一番。

S18



狗：看著主人跟女子相擁，並緩緩走入室內(未開燈)，狗回頭看看外面，閃電依舊不斷，只好默默走進雨傘內。

S19

S20



一個閃電，瞬間照亮公寓。

雨不斷的下，狗躲在傘下發抖，不時望著紗門，淡出。

S21



主人：早上走到後陽台，發現狗兒倒臥在地上不起。

S22



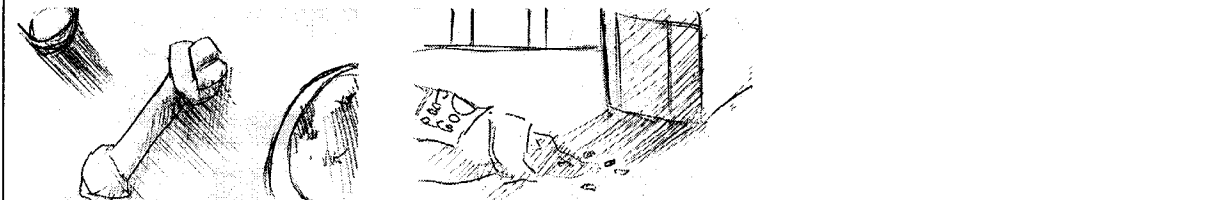
主人：跪在狗的身邊，抱起狗來痛哭

S23



攝影機：主人臉部特寫，眼淚不停留下，嘴裡念念有詞。
主人騎著摩托車穿梭車陣，腳踏墊上放著狗籠。
摩托車離去的背影，消失在車陣中。

S24



攝影機：屋內狗的玩具，物品，狗碗，水盆，飼料，床，等等一一消失。畫面淡出。

S25



淡入，主人捧著狗兒坐在後陽台，抱著的狗消失，只剩下主人孤獨一人和手中的一張相片。畫面淡出

第二組：林孟欣、胡秉中、陳仕聰、劉釗如、李佳潔

故事大綱：表達青澀少年少女時期的愛戀心情，男主角與女主角彼此相互意愛，但是確又無法開口對對方說，這種心情在心底慢慢的醞釀，想要表達的心情越來越強烈，連旁人都知道但是當事者雀還踱步不前，讓旁人都替他著急，

在一次的晚會上，男女主角雙方分別各自決定要寫信給對方，讓自己的心意藉由這封信傳到對方心底。

歌曲：愛情限時批



男主角

個性相當乖張，看起來像是個風流男子，但是在面對自己感情會相當不誠實，所以會看到他雖然他喜歡女主角，但是會故意去拒絕他的好意，年齡設定為國中生後段班，兩人的相識起源於一場車禍，對女主角一開始就有好感了。

女主角

看起來是為相當資優的學生，設定的外表跟一班普通女生沒什麼不同，因為在學校的前段班，為了要拼學業，所以對感情比較壓抑，與男主角相識是因為一場偶遇的車禍，對男主角有一見鍾情的好感，但是不敢說出口。



場景：教室



場景：舞會



場景：學校



場景：男主角家

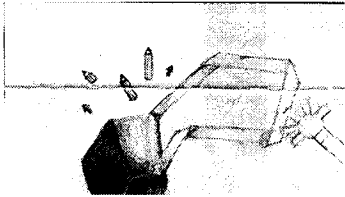


場景：公車站

S1

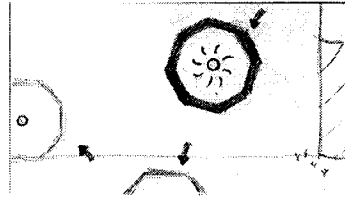


女主角急忙跑出門



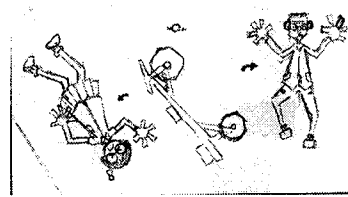
書包摔落

女主角與腳踏車輪子特寫



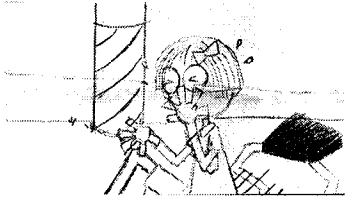
腳踏車輪子掉落滾動

兩人相撞

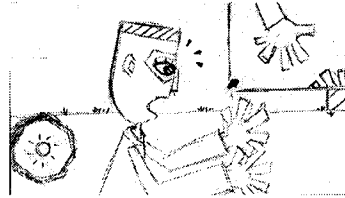


男女主角慘狀

S2

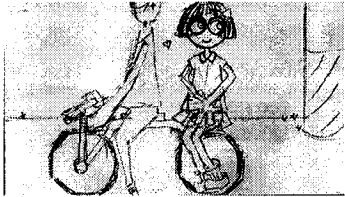


女主角腳腫起包

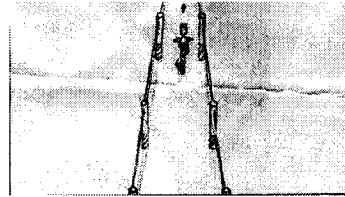


男主角注意到

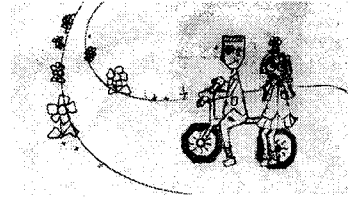
S3



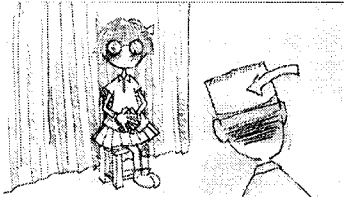
於是男主角載著女主角回學校



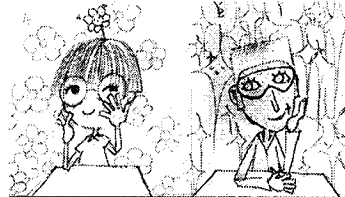
兩人眉來眼去



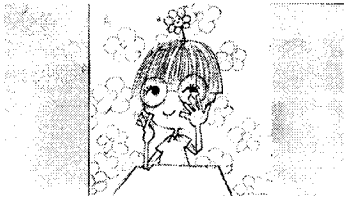
場景由近慢慢推遠，帶出兩人的教室其實相距很遠



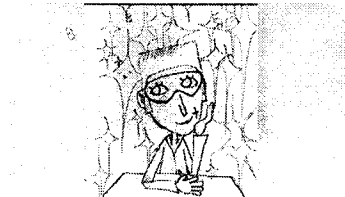
男主角對女主角道歉



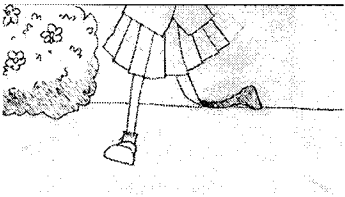
兩人眉來眼去



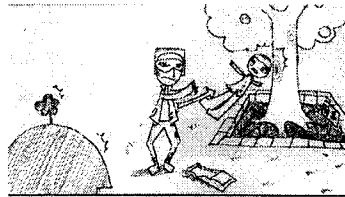
男女雙方都在為了一見鍾情而單相思



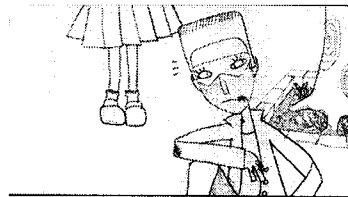
S4



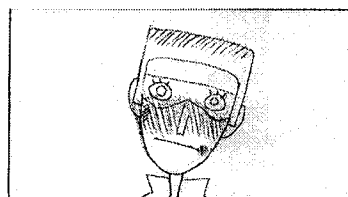
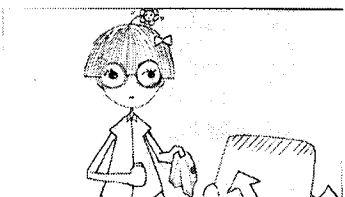
某天女主角走出教室



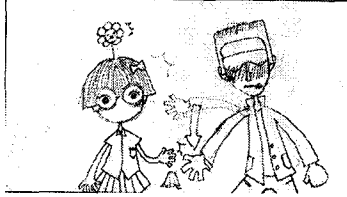
看到男主角剛打完架



男主角帥氣的稍作休息



男主角一回頭看見心儀的對象
向自己遞了手帕

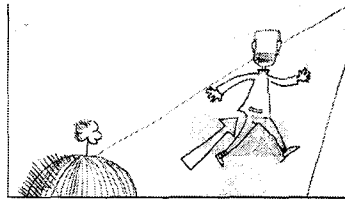


把女主角拿著手帕的手甩開



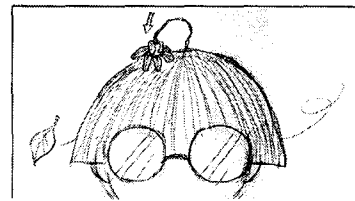
手帕隨風吹走了

男主角眼中的女主角



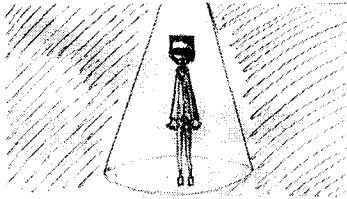
轉身跑掉

男主角害羞中

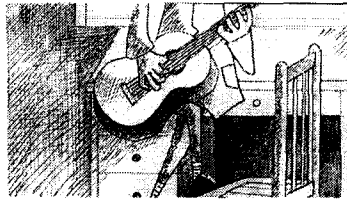
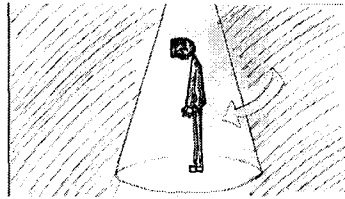


女主角沮喪不已

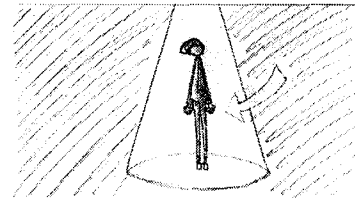
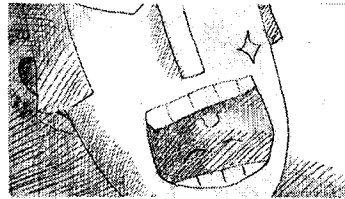
S5



男主角很懊惱



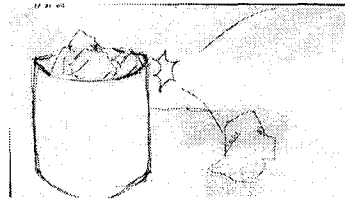
彈著吉他高唱



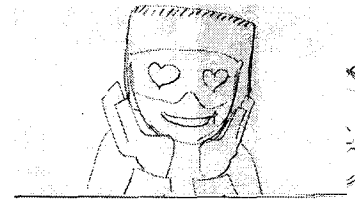
放下吉他



決定提筆寫信



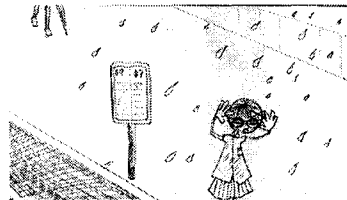
信一直沒有寫成功



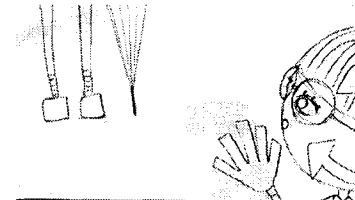
幻想起美麗的女主角



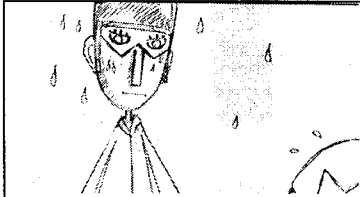
S6



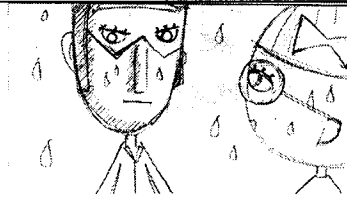
某雨天，女主角忘了帶傘



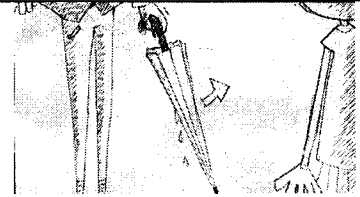
女主角突然轉頭



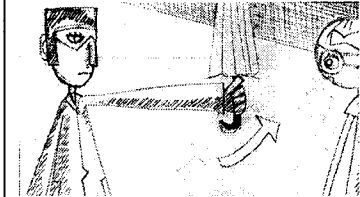
男主角嚴肅的靠近



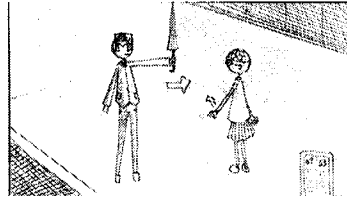
什麼都不說



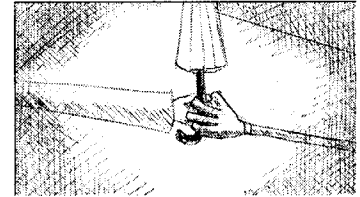
有點顫抖的手舉起傘



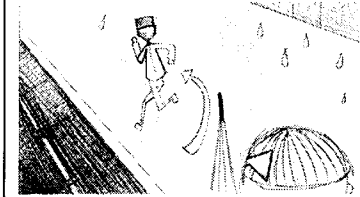
硬是交給女主角



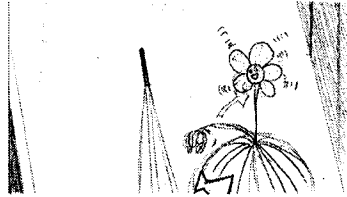
再往前一步



女主角拿了傘

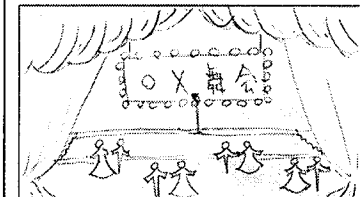


男主角自己淋雨跑走了

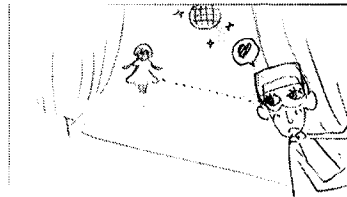


凋零的小花復活了

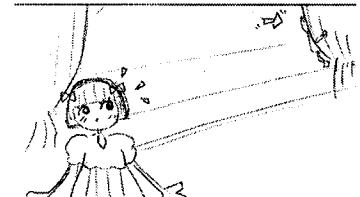
S7



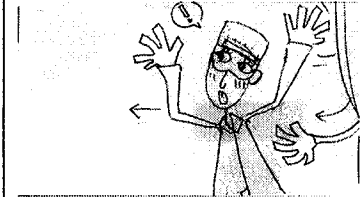
在舞會上



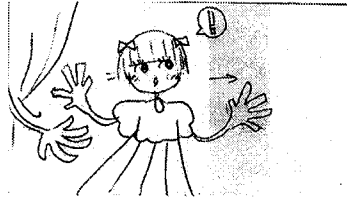
在晚會上，男主角本來想出來跳舞，但是看到女主角出現，確又想縮回去，但是還是被朋友們拱出來跳舞。



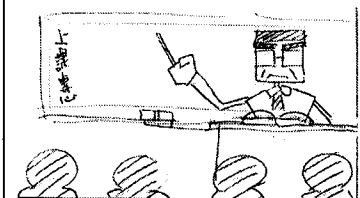
女主角被朋友們推出來跳舞



兩人上場之後，猶豫了一陣子，兩人決定依起跳舞



S8

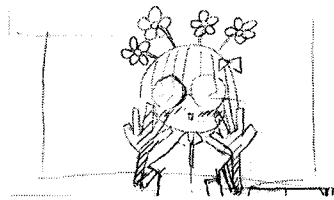


老師在台上講課



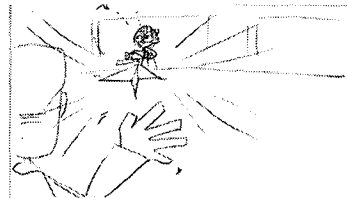
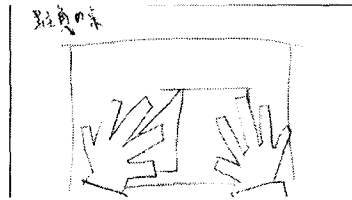
女主角看似很認真的在寫東西

S9



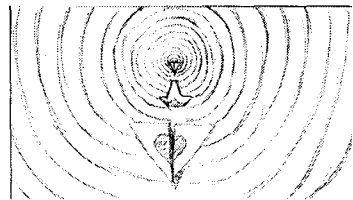
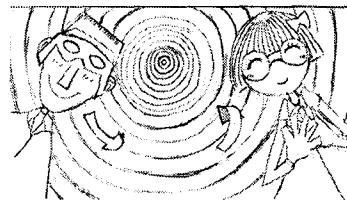
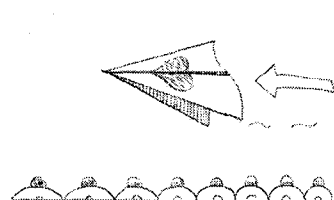
兩人心目中的幻想

S10



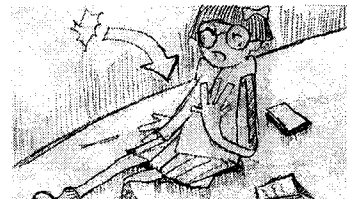
男主角決定把寫好的情書折成紙飛機，丟往對面的女主角

S11

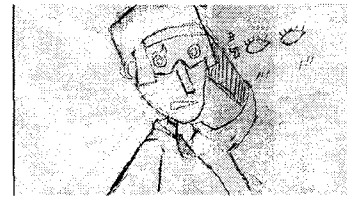
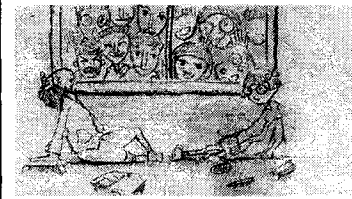


在紙飛機飛的過程中，兩人分別沉浸在愛的甜蜜幻想裡

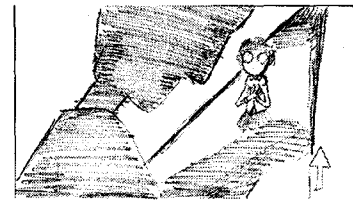
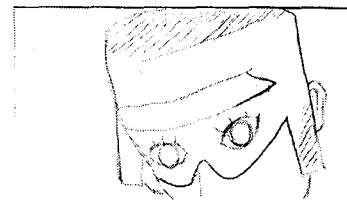
S12



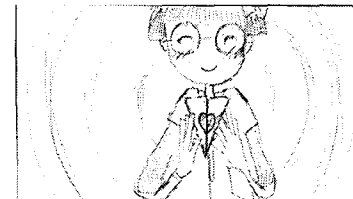
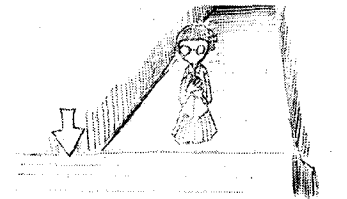
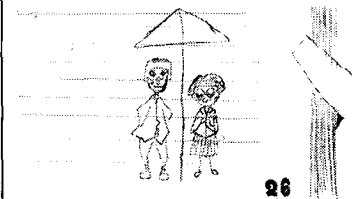
男女主角兩人在走廊上撞倒，東西散落一地



男主角發現是心儀的女主角，連忙起身幫忙收拾東西



在掉落的書上發現女主角的心意



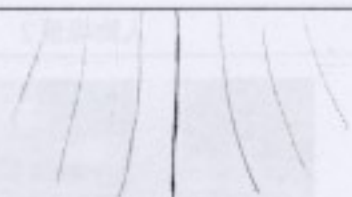
發現女主角手中拿著自己折的紙飛機



兩人終於發現心意



牽手後落幕



第三組：鍾家駒、蔡依婷、許雯雯、劉秋蘭、林安妮

故事大綱：總是分了又合，合了又分的一對亦濃亦淡的情侶，敘述女方的心境，複雜的糜爛思想。

歌曲：我不小心



女主角
黑髮，皮膚白皙
淺色系的衣物配件，簡潔沒有任何裝飾。



男主角
褐髮，微瘦，背影
淺色系的衣物配件，簡潔。



人物場景 1

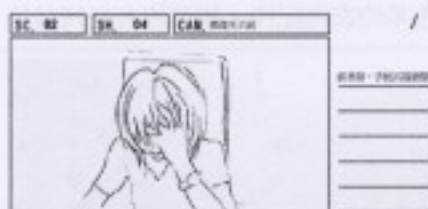
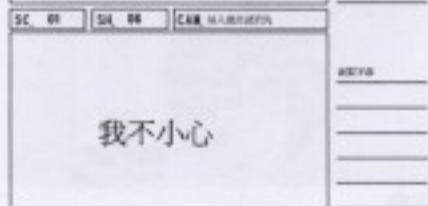
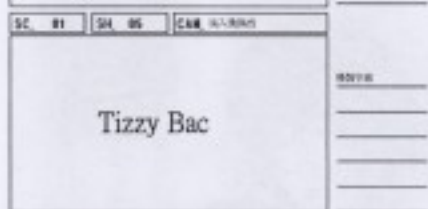
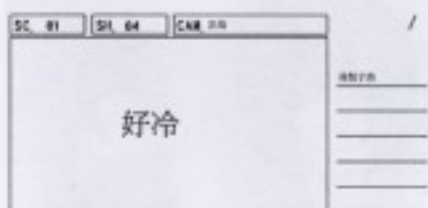
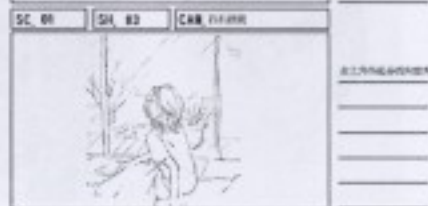
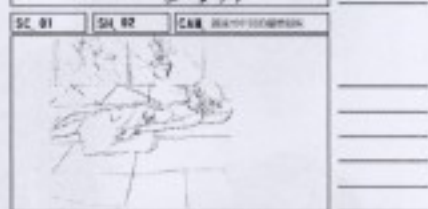
人物場景 2

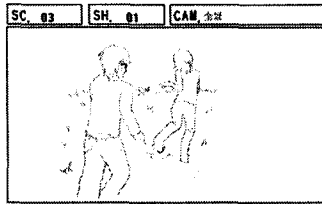


街景

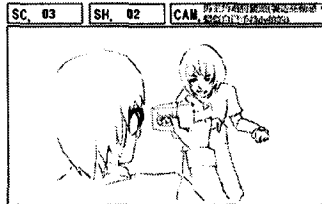


街景 1



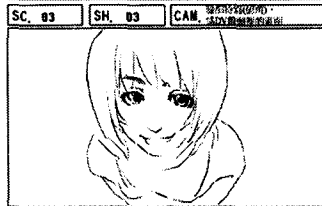


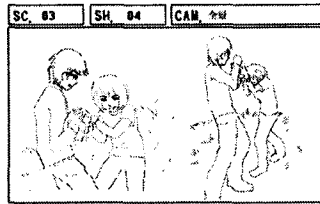
寫上拍攝的場景



寫上角度的拍攝

女上角

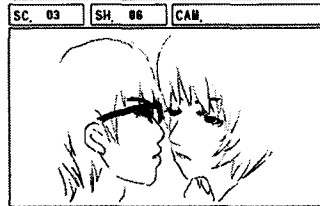




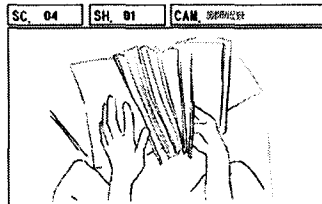
寫上拍攝的場景



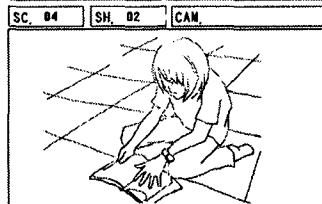
寫上角度的拍攝



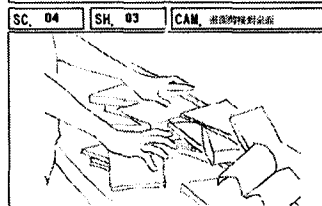
寫上拍攝的場景



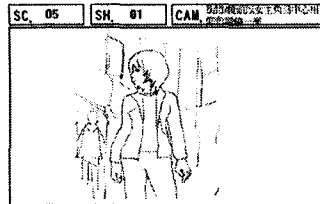
寫上拍攝的場景



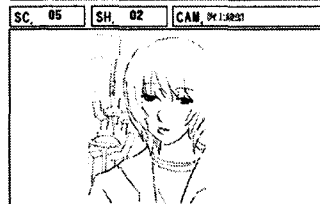
寫上拍攝的場景

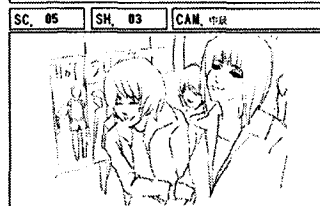


寫上拍攝的場景



寫上拍攝的場景





寫上拍攝的場景



SC_05	SH_04	CAM	與他在手邊，後方喊聲	/
女主角穿著白襯衫 _____ _____ _____				

SC_06	SH_01	CAM	房間中景	/
男主角與女主角在 樓梯、兩人對望 _____ _____ _____				

SC_06	SH_02	CAM	特寫鏡頭	/
男主角與女主角 女主角 _____ _____ _____				

SC_07	SH_03	CAM	特寫鏡頭，特寫特寫特寫	/
男主角與女主角 特寫，女主角特寫，特寫 _____ _____ _____				

SC_07	SH_04	CAM	中景，特寫+特寫特寫	/
男主角，特寫特寫 特寫 _____ _____ _____				

SC_07	SH_05	CAM	特寫特寫	/
特寫特寫，特寫特寫 _____ _____ _____				

SC_06	SH_03	CAM	全身	/
用力將門關上 _____ _____ _____				

SC_07	SH_01	CAM	特寫特寫	/
主角與女主角， 與他保持距離 _____ _____ _____				

SC_07	SH_02	CAM		/
與他保持距離 _____ _____ _____				

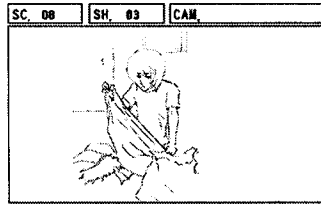


SC_07	SH_06	CAM	特寫，特寫特寫特寫	/
_____ _____ _____				

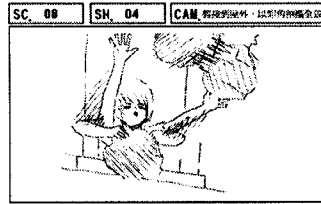
SC_08	SH_01	CAM	房間全景	/
女主角與女主角的 與他保持距離 _____ _____ _____				

SC_08	SH_02	CAM		/
與他保持距離 _____ _____ _____				

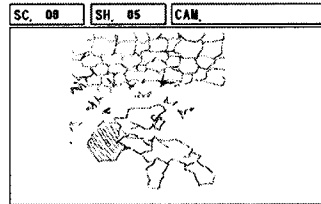


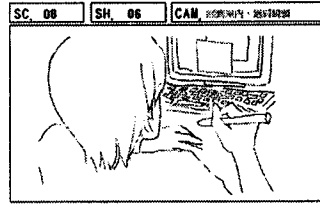


透過物件與標本等
寫的過程

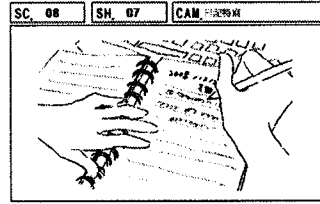


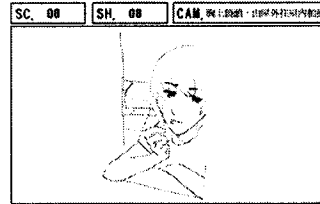
女工們對這些植物的
破壞動作感到一五、
次動感一飽。



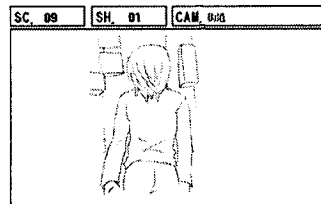


女工們將書目記

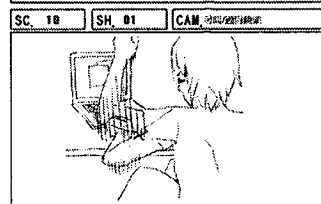




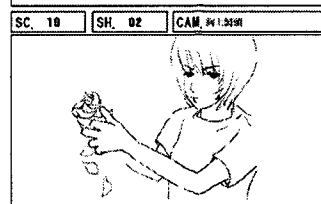
女工的動感器，被
的假休



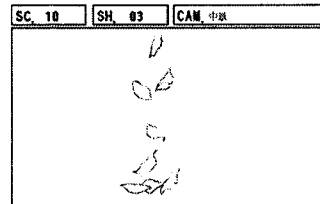
輪流對角從女工角左
下方對攝，採緊快鏡
移動



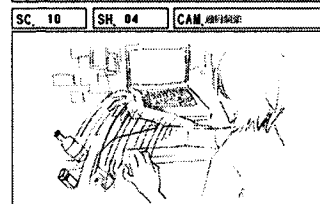
女工們用力敲打桌子



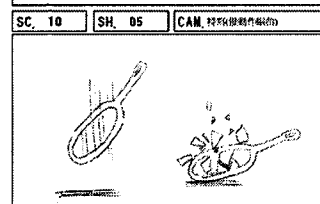
我這把就氣下台攝好
就將一飽



花瓣從慢落下



將電腦上的東西用力解開地



過了幾滴點點上，碎
落一飽





第四組：蔡宜芳、陳思好、黃晉文、鍾文淑、周力沛

故事大綱：一個女生出國休息充電，到了異地後借宿於朋友家中。一個晴朗的午后，像朋友借了車（敞篷）出去吹風，隨處晃晃。異地的人事物，一切新鮮像似美好。漫無目的的開車吹風，途中也許有值得停駐的地方，也許稍稍迷路，向旁人問路，外國人總回以熱情的笑容，而帶有東方臉孔的女生也總引來注目。莎士比亞說：「旅行最終結束在愛的會面上。」渡假期間，也許來段異國戀也不錯！Mr.Right 該是怎樣子，她想……

歌曲：擇偶條件



女主角

約 25 歲左右的文化工作者，留有一頭烏黑的東方直長髮，大杏眼卻帶有鳳眼角，東方身材的纖細卻高挑，帶有笑容的陽光女孩，有好奇



男主角

擁有深邃藍眼的外國男子，約莫 30 歲上下，氣質穩重笑容迷人，著以西裝式的外套，內搭

心喜歡冒險。劇中，女主角應表現出對環境的好奇和對愛情的期待。東方的顧盼相遇西方的直率，儘管女主角也不失活潑，仍應表現出先微笑以對的情懷，眼神和肢體動作也相對重要。

外放的休閒襯衫，是女主角在途中遇到的人裡面，能讓她帶點特別笑意的人。劇中，男主角出現的偶然，時間也很短，點出人海中較不一樣的感覺。給予女主角不論有無後續的碰面，仍有想起來覺得美好的感覺。



場景一(街景)



場景二(咖啡廳)



場景二(河邊)

S1



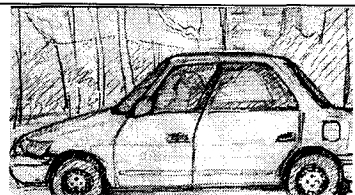
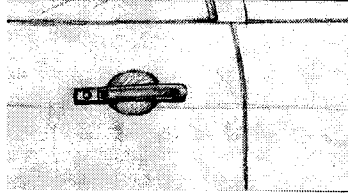
女主角到達（門鈴聲）友人開門並幫忙提行李進去。（女主角背面，友人正面）

S2



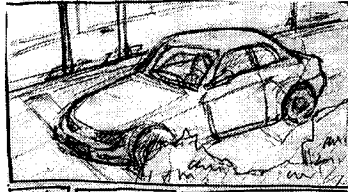
女主角本來在沙發翻書，後轉身看了下窗外，便離席走向屋裡別處找友人。

S3



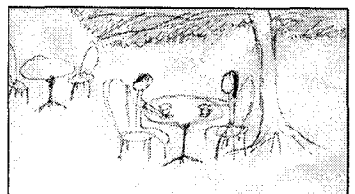
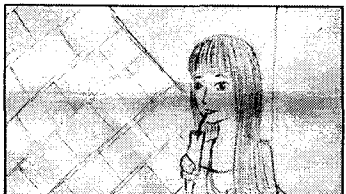
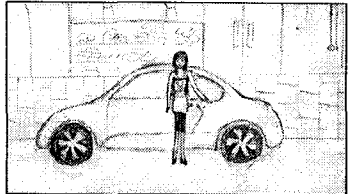
女主角上了車並發動車子，車子駛出院子。

S4



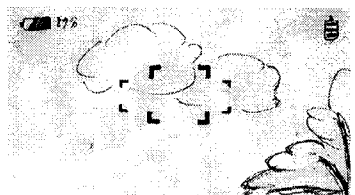
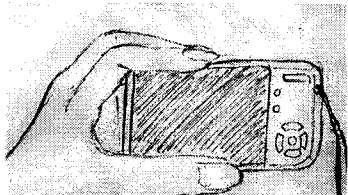
車子在街上亂晃。

S5



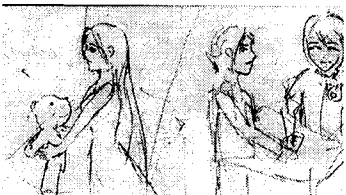
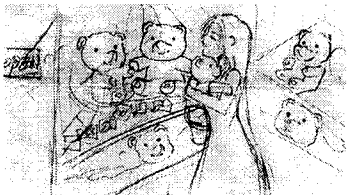
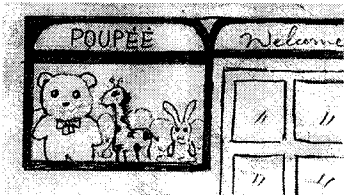
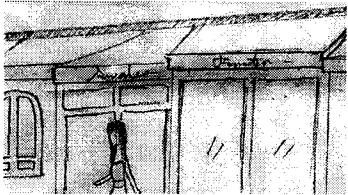
女主角在路邊停下車，車子停在店門口，女主角邊喝柳橙汁邊看週遭景色。

S6



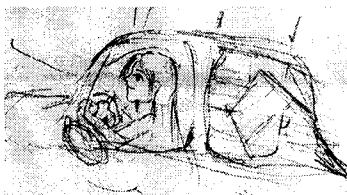
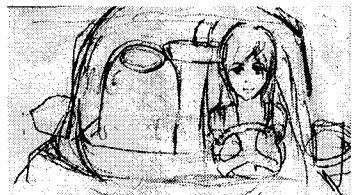
女主角拿出相機開始拍照，然後以相機正在取景畫面框呈現：樹、女生（自然、唱者也在其中）、男主角（由不知發現有鏡頭對著他，微笑，手勢打招呼）

S7



女主角閒晃逛街。有進去布偶店並拿起娃娃玩弄，男主角在後並向店員（唱者）買下；隨後女主角出現在蛋糕店玻璃窗前。

S8



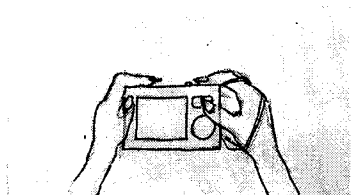
女主角重新開車閒晃。

S9



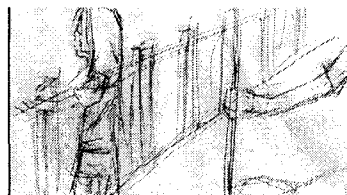
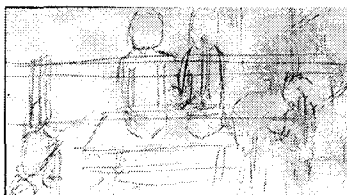
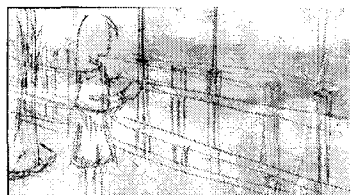
女主角調整了一下後照鏡，並在車上環顧四週。

S10



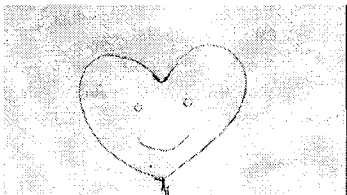
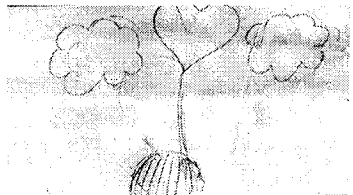
女主角把相機拿出來，看相機裡的照片。

S11



女主角手裡拿著相機，延河邊散步，靠著欄杆看四周（有情侶、家庭、年老夫妻），有趁人潮拿著氣球發傳單的人（唱者），並且發一顆愛心的氣球給女主角。

S12



女主角拿著氣球，並發現上面畫了一個笑臉，滿足且開心的。

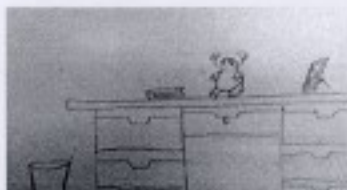
S13





女主角面向河邊，突然有人輕拍肩膀，轉身一看是下午曾出現過在鏡頭裡的外國男生（男主角），手裡並拿著自己在玩偶店裡看過的娃娃，男主角將娃娃送給女主角。

S14



飛機在天空的畫面，然後是房間裡桌上的日記、照片和娃娃。

第五組：何冠瑩、吳佳純、吳立婷、陳致維、蘇泓名

故事大綱：夜曦和蔚廷在一起 4 年多之後，蔚廷決定要在茗彤 25 歲生日當天跟她求婚。

而就在他們一起過生日的這段期間中，茗彤回想起很多他們曾經一起發生過的回憶，從朋友、蔚廷失戀到最後成為戀人的這段過程。而就在蔚廷差點忘了求婚時，夜曦卻在冰箱上面發現了某些東西。蔚廷到底能不能夠成功的完成他的求婚呢...？

歌曲：Unbelievable



夜曦，女，25，專職插畫家，與蔚廷是交往 4 年多的男女朋友

描述：中長髮，身材中等，身高大概 162~167 之間，長相秀麗。喜歡設計和創作各種不同人物，插畫很受眾人喜愛，性格開朗外向，很善解人意，對自己的夢想有著一股傻勁。是蔚廷大學時代的好朋友，跟蔚廷有著很好的默契，他們互相了解。只是她並不知道蔚廷將在她 25 歲生日當天為她準備了一個特別的驚喜...。



蔚廷，男，24，台鐵站務員，與夜曦是交往 4 年多的男女朋友

描述：短髮，身材偏瘦，身高大概在 170~175 之間，長相斯文。喜歡跟火車有關的所有事物，對語言也很有天份，性格低調，懂得珍惜身邊的人們，對自己看中的目標會緊咬不放。是夜曦大學時代的好朋友，因為夜曦的關係而改變很多。然而他決定要在夜曦滿 25 歲生日那天給她一個特別的驚喜…。



蔚廷前女友，女，20，學生，蔚廷與夜曦在一起之前的女朋友

描述：長髮，身材中等，身高大概在 153~158 之間，長相可愛。因為在蔚廷和另外一個男生之間徘徊不定而讓蔚廷痛苦不堪。



Unbelievable



房間



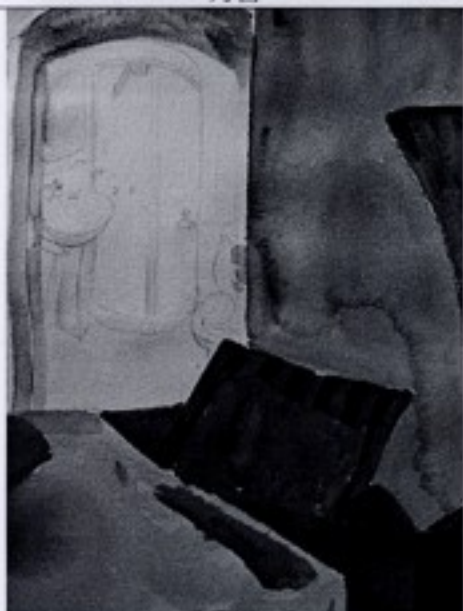
月台



房間 2



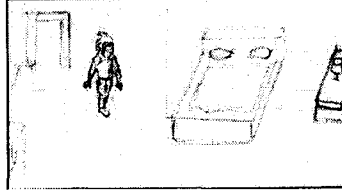
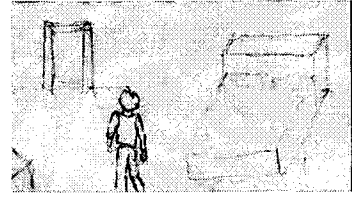
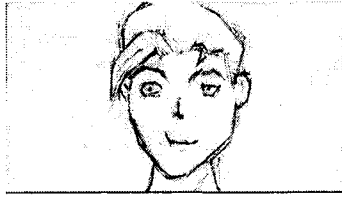
房間 3



房間 4

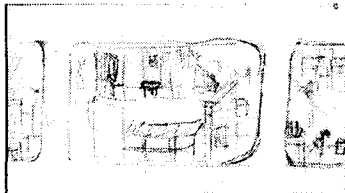
房間 5

S1



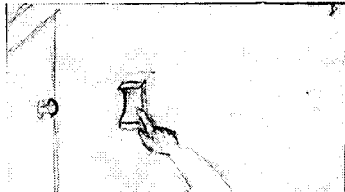
蔚廷偷偷摸摸的在房間內到處藏東藏西，夜曦還沒回家。

S2



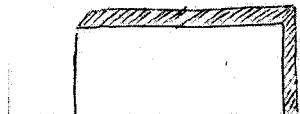
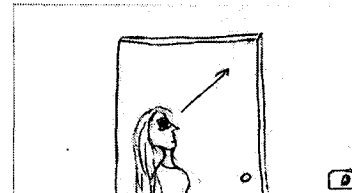
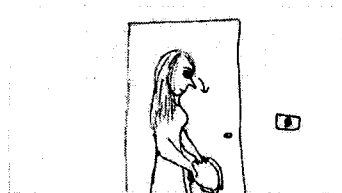
夜曦正坐捷運在回家的路上，站著望向窗外若有所思。

S3



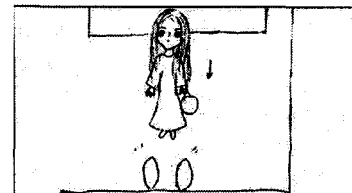
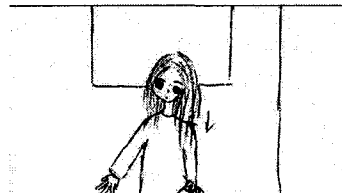
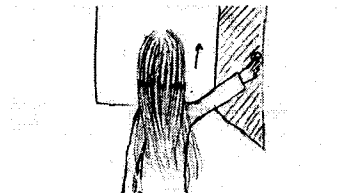
蔚廷將房間佈置好後，關燈躲至角落，但卻忘了把自己的鞋從玄關藏起來。

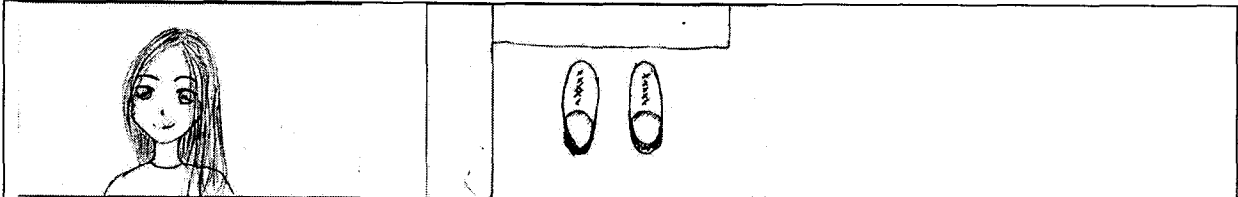
S4



夜曦發現房內沒有燈光，接著掏鑰匙開門。

S5





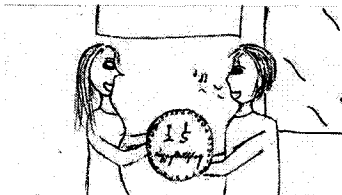
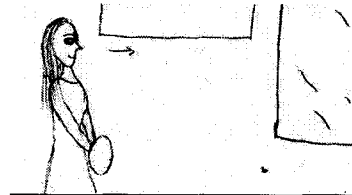
開門看見玄關上蔚廷的鞋子，嘴角浮現微笑。

S6



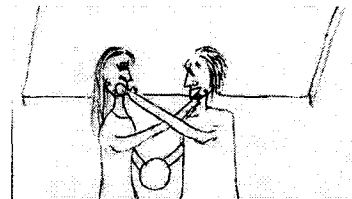
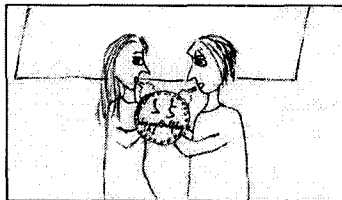
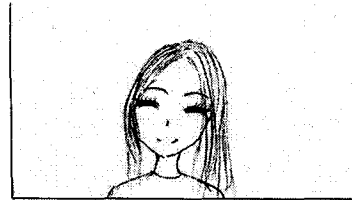
突然想到自己的鞋忘了拿而懊惱的皺眉拍頭。

S7



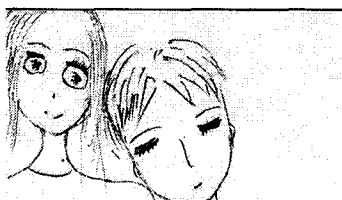
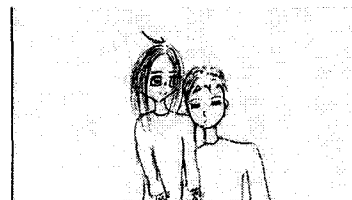
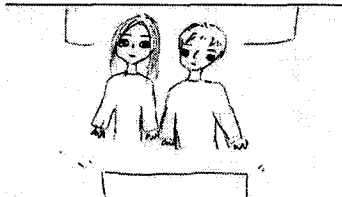
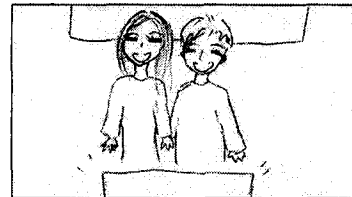
燈光乍現，蔚廷端著小的生日蛋糕從房間內唱著生日快樂歌走出房間，夜曦笑的很開心。

S8



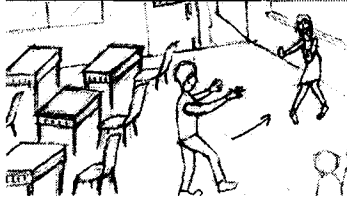
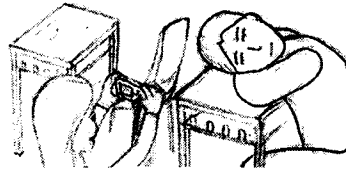
夜曦閉眼許願，然後他們切蛋糕，拿奶油塗對方的臉，從頭到尾笑的很開心。

S9



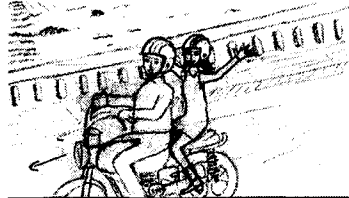
夜曦和蔚廷坐在電視機前大笑，認真，興奮，然後蔚廷累倒在夜曦肩上，夜曦微笑的看著蔚廷的睡臉，開始回想。

S10



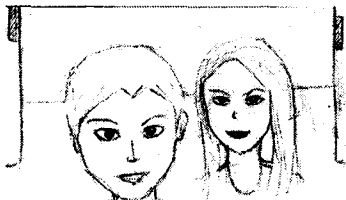
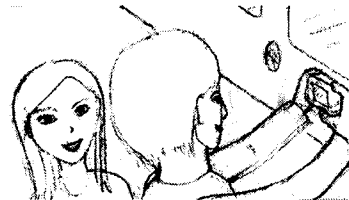
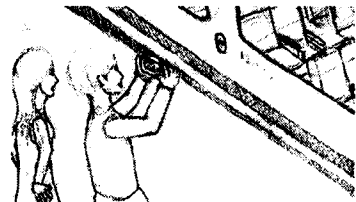
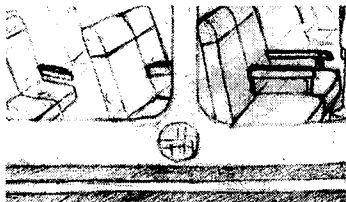
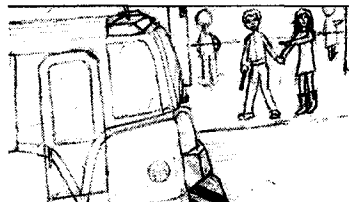
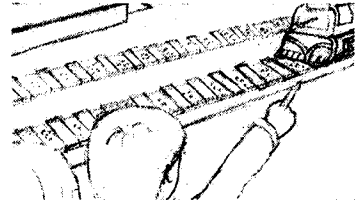
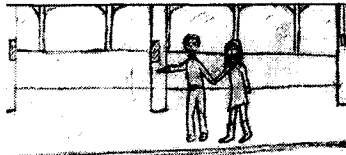
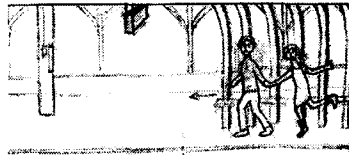
蔚廷睡著在教室內，夜曦笑著拿相機偷拍他。被剛好醒過來的蔚廷發現，開始笑著追逐戰。

S11



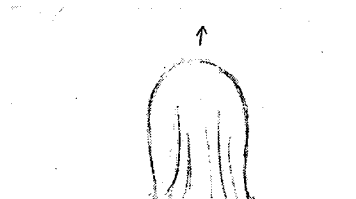
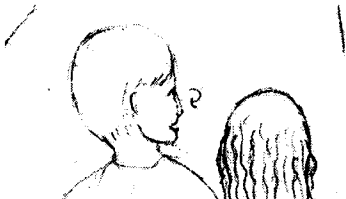
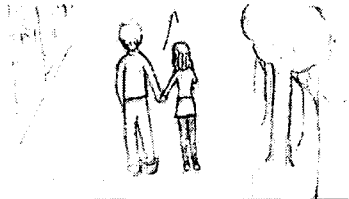
蔚廷載夜曦，夜曦坐在後座然後大聲唱起歌。

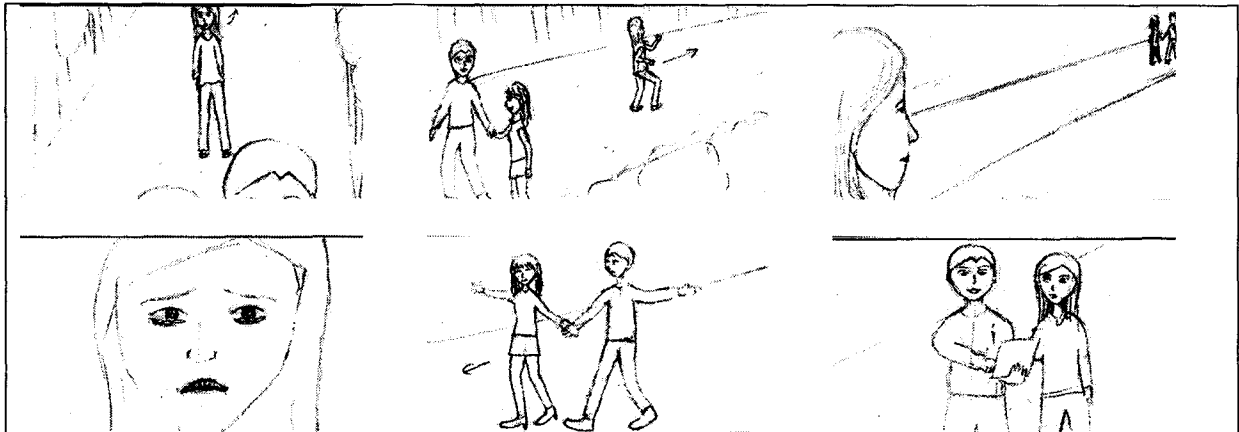
S12



蔚廷興奮的跟夜曦介紹各種火車種類，並拿相機狂照，夜曦笑著看著蔚廷，然後被蔚廷拉著到處跑。

S13





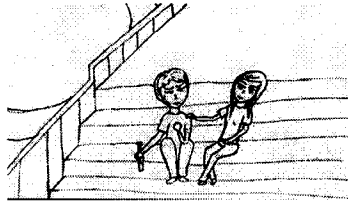
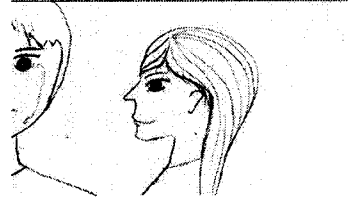
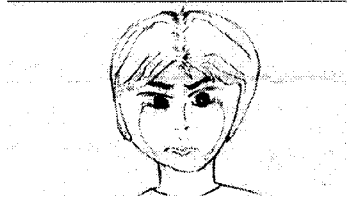
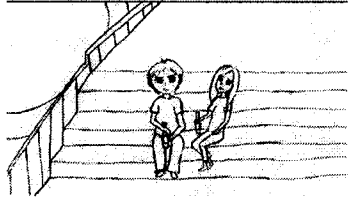
蔚廷挽著前女友的手親密的走在校園裡，夜曦在蔚廷背後看見了便驚慌的躲到蔚廷看不見的建築物內，笑的很落寞。

S14



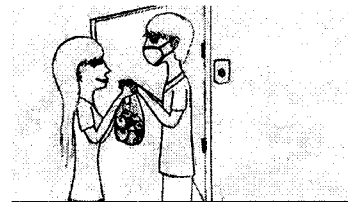
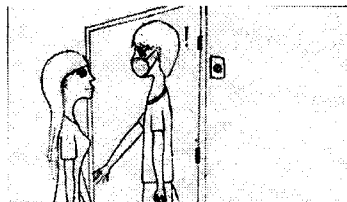
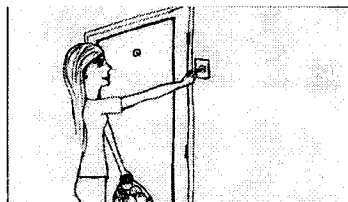
蔚廷與夜曦走在一起討論事情，蔚廷卻看見前女友正和另外一個男生親密的走在一起，他很憤怒的跑去質問前女友，結果前女友只慌張難過的說了一聲對不起就跑走了。

S15



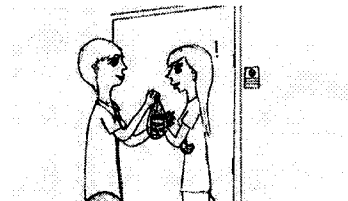
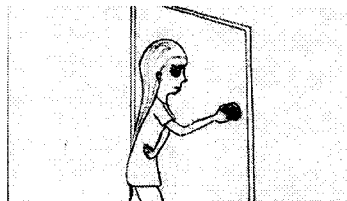
蔚廷手中拿酒落著淚，夜曦手中抱酒安靜的聽著。

S16



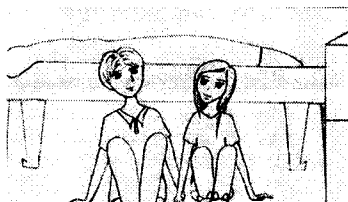
蔚廷重感冒，夜曦抱著一大袋水果拿給他。

S17



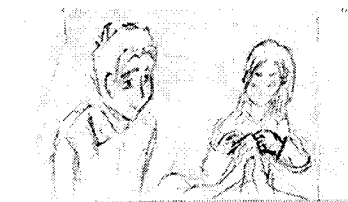
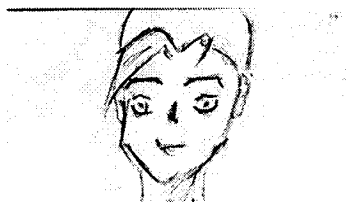
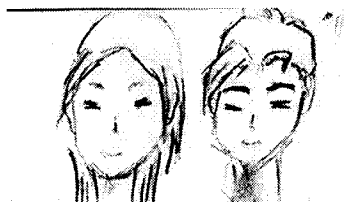
夜曦生理期不舒服，蔚廷幫她買熱呼呼的燒仙草。

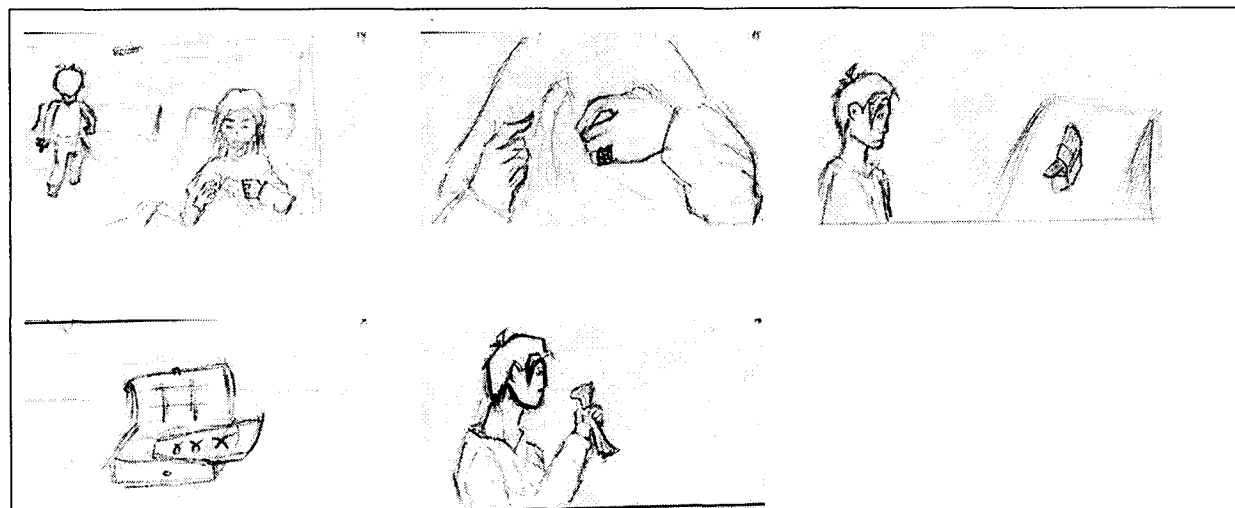
S18



兩人牽著手低著頭，然後蔚廷漸漸靠近夜曦，吻了下去。

S19





回到現在，蔚廷和夜曦熟睡，蔚廷忽然驚醒，又懊惱自己居然睡著了。轉過頭看向夜曦，卻發現夜曦手上戴著他昨晚本來要送她的戒指，而盒子則被放在床頭櫃上，蔚廷打開盒子，裡面裝著一張寫著：「好啊！」的小字條。畫面切回前晚。

S20



蔚廷在生日當晚熟睡著，夜曦走向冰箱要拿飲料，發現上面有一張字條寫著：「要不要永遠在一起？」然後箭頭指向浴室，夜曦又驚又喜的走向浴室，在她最愛用的洗髮精上找到另外一張字條：「我們永遠在一起囉！」箭頭接著指向床頭櫃，夜曦又走往床頭櫃，在檯燈後方的牆上發現一張小字條：「要說好要說好噢！」最後箭頭指向她的枕頭。翻開枕頭，她發現了裝著戒指的小盒子。她微笑的戴上戒指，畫面切回隔天早上。

S21



蔚廷又驚又喜的拿起紙條，握拳挺腰的說了聲「Yes！」然後熟睡中的夜曦接著微笑。

2.靜態影像處理：

期末作品呈現主題：

將日常生活的元素，發展成一個有個性與特質的角色說明設計概念為何，並製作設計環保材質的畫框。

作品說明：

姓名：尹冠禪

姓名：王麗瑜



作品名稱：龍女

姓名：白芸瑾



作品名稱：茶葉蛋與電鍋少女

姓名：江偉琳



作品名稱：戰爭的樹

姓名：吳佳純



作品名稱：黑色的天鵝

姓名：鍾文淑



作品名稱：蝴蝶

作品名稱：兔子

姓名：李心蕓



作品名稱：飛翔的機車

姓名：李佳潔



作品名稱：兩人

姓名：李孟璇



作品名稱：香味在那?

姓名：孟祥萍



作品名稱：晾衣服的夢兒

姓名：林安妮



作品名稱：北極熊

姓名：柯珏君



作品名稱：棋子人

姓名：涂元森



作品名稱：總統府變形機器人

姓名：張如蕙



作品名稱：愛護地球

姓名：曹詩婷



作品名稱：蝴蝶跟玫瑰

姓名：許雯雯



作品名稱：溫暖母愛的座椅

姓名：陳仕聰



作品名稱：泡麵中國女孩

姓名：陳致維



作品名稱：矛盾的馬克杯女孩

姓名：陳韻如



作品名稱：雞精新鮮人

姓名：黃綉文



作品名稱：撲克牌國王

姓名：黃鈺芳



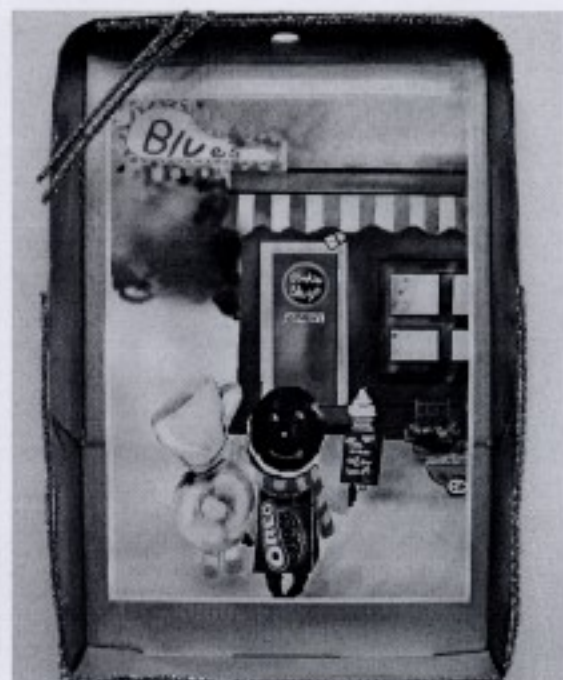
作品名稱：手機妖精

姓名：黃晉文



作品名稱：豆豆美眉

姓名：廖子鈞



作品名稱：零食我愛你

姓名：廖孟珠



作品名稱：萄氣女孩

姓名：劉秋蘭



作品名稱：壁燈女孩

姓名：劉釗如



作品名稱：活潑雲朵

姓名：蔡依凌



作品名稱：蛋糕上的蠟燭

姓名：蔡依婷



作品名稱：我愛音樂

姓名：鄭伊均



作品名稱：蘋果農夫

姓名：鄭如涵



作品名稱：都會斑馬女郎

姓名：謝婷安



作品名稱：信箱老人

姓名：鍾家昀



作品名稱：被遺棄的紙袋

姓名：簡仲良



作品名稱：刷牙讓總統也笑了

姓名：蘇泓名



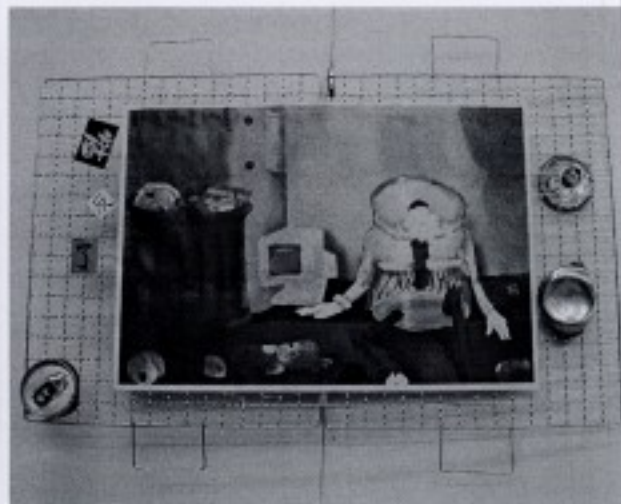
作品名稱：火龍果護花者

姓名：呂珮嘉



作品名稱：檯燈

姓名：林孟欣



作品名稱：啤酒醉漢

姓名：胡秉中



作品名稱：香蕉精靈

3. 數位模型製作：

期末作品呈現主題：

將 pete fowler 設計的公仔造形，運用數位模型製作的方法製作造型上的變化，並與實景合成。

作品說明：

姓名：尹冠樺



姓名：鄭如涵



姓名：白芸瑄



姓名：李心穎



姓名：江偉琳



姓名：林安妮



圖例圖：李林

圖例圖：李林



姓名：林孟欣



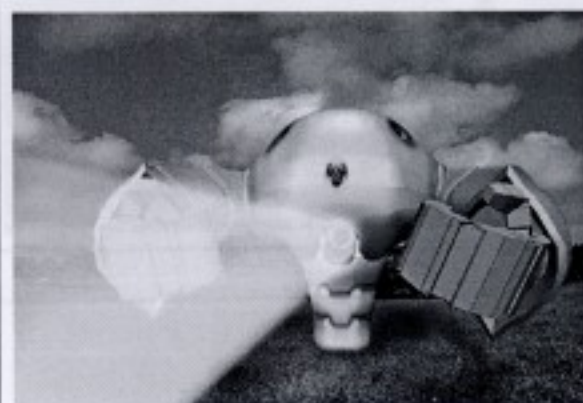
姓名：孟祥萍



姓名：涂元森



姓名：李孟璇



姓名：許雯雯



姓名：劉秋蘭



姓名：蔡依婷



姓名：吳淑慧



姓名：鍾家駒



姓名：張如蕙



姓名：陳仕聰



姓名：胡秉中



姓名：曹詩婷



姓名：鄭伊均



姓名：黃鈺芳



姓名：王麗瑜



九十六學年上學期學程舉辦教師工作坊

說明：利用 CG SMART 數位繪圖研習機會，針對學校老師舉辦數位繪圖基礎練習。

研習照片：



九十六學年上學期學程舉辦講座

主題

講師

活動照片

動畫創意編導技巧

史明輝



為何使用 CG 創作

陳貴明



東海岸生態與藝術人文導覽


王家祥



何謂互動媒體裝置藝術

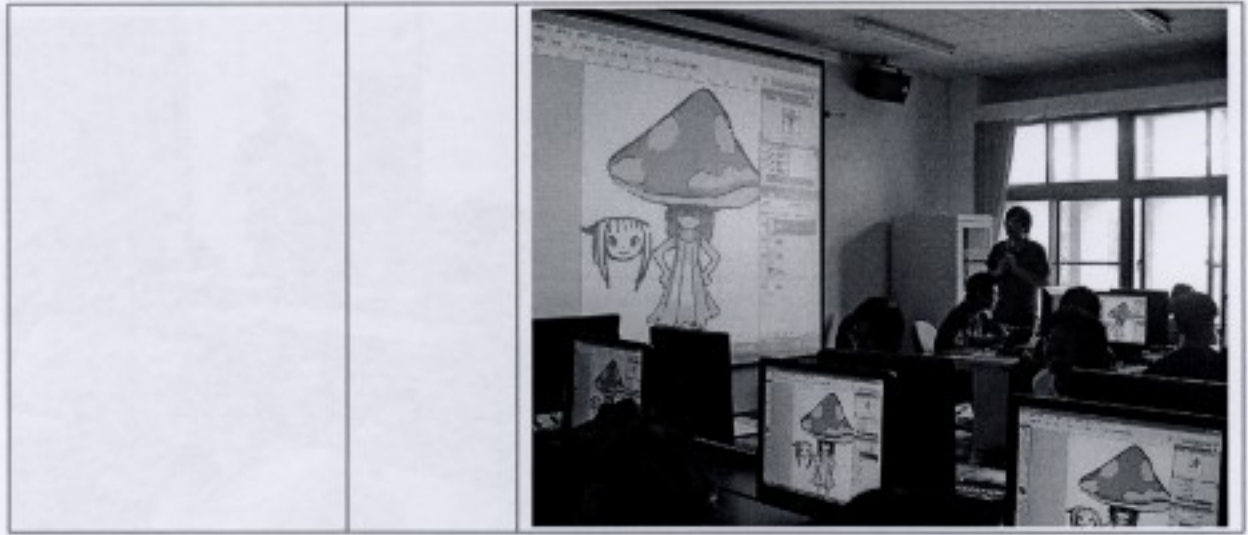
王俊琪



<p>實驗影像創作</p>	<p>吳俊輝</p>	
---------------	------------	--

九十六學年上學期學程舉辦工作坊與研習

主題	講師	活動照片
<p>CG SMART 數位繪圖研習</p>	<p>林義晴 戴源亨 陳貴明</p>	



活動時間	場所	担当者
	音楽科 下級部 伊賀部	CO SMART 部 音楽科
		

五、 課程目標達成情況

1. 達成情形

九十六學年上學期開課課程目標達成情況	
1. 編劇與分鏡：	
課程目標：	介紹編寫劇本的方法與原則，從人物、佈局、轉折與場面與故事類型等方面瞭解劇本寫作與分鏡的技巧，學生於期末將完成短篇劇本與分鏡腳本，並提供未來專案製作為藍圖。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生了解劇本的編寫方法與原則，並完成短篇故事劇本寫作，全部已經上傳到網路學園(註2)。 2. 學生於學期期中分組後，發展短篇故事劇本裡的角色，並完成劇本角色分析與設計，繪製角色設計圖，最後將完成的設計稿上傳到網路學園。 3. 學生完成劇本角色分析與設計後，運用繪製分鏡的技巧，練習將短篇劇本繪製成具影像化的分鏡，可供作為影像拍攝或動畫製作的藍圖。 4. 學生於學期期末分組製作下完成分鏡腳本，透過分組製作分鏡腳本的練習，學生已能掌握分鏡構圖的基礎概念，並已分別上傳至網路學園與學程網頁。 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-3.html
2. 靜態影像處理：	
課程目標：	數位創作需要數位繪圖的基礎素養，如何運用數位繪圖的方法表現傳統的繪圖媒材是靜態影像處理的重心；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 CS2 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 製作數位影像處理與數位繪圖。 2. 課程中邀請業界教師授課，交授學生如何運用數位繪圖板 Wacom，將傳統的繪圖媒材以數位繪圖的方法來表現，授課期間配合學校舉辦的活動，學生分別完成數位大型海報設計製作，瞭解 CG 數位繪圖美術與設計概念；學生大型海報作品已上傳至學程網頁上。 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-5.html 3. 課程期間舉辦 CG SMART 數位繪圖研習工作坊，邀請了三位數位插畫設計師講授“CG 數位繪圖的美學與技巧”，修課學生全程參與短期的密集訓練，最後並完成虛擬角色的數位插畫。

	<p>4. 學生於學期期末運用課堂所學，將日常生活的道具或元素，發展成一個有個性與特質的擬人化角色，以數位繪圖的方法繪製 A3 大小的圖，並製作設計環保材質的畫框，作為課程的期末發表與呈現。學生作品已分別上傳至網路學園與學程網頁。</p> <p>http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum.html</p>
<p>3. 數位模型製作：</p>	
<p>課程目標：本課程概念設計與技術實務並重，全面而有系統講解如何以 MAYA 來設計數位造型與虛擬場景。學生於期末將製作出適合動畫的原創 3D 角色，並熟悉電腦動畫製作方法。</p>	
<p>課程目標：</p>	<p>數位模型製作的課程概念設計與技術實務並重，全面而有系統講解如何以 MAYA 來設計數位造型與虛擬場景。學生於期末將製作出適合動畫的原創 3D 角色，並熟悉電腦動畫製作方法。</p>
<p>達成情形：</p>	<p>1. 課程要求以 Autodesk MAYA 8.5 電腦 3D 動畫軟體，作為數位模型製作的基礎工具，學生已熟悉如何運用 MAYA 製作數位基礎模型與電腦動畫基礎。</p> <p>2. 課程中邀請電腦動畫業界教師授課，以業界實務經驗說明數位模型製作如何運用在電腦動畫、角色與產品設計上。學生在業界教師的帶領下由學習與製作練習的過程中，了解數位模型製作如何應用於產業界的實務流程。</p> <p>3. 學生於學期期末運用課堂所學，參考實際已由英國知名設計師 pete fowler 設計生產的 Monsterism 公仔模型，重新設計製作數位公仔模型，</p> <p>學生需要思考未來商品實際生產製作上的要求，完成具原創性而且能夠結合台東地區性色彩的作品，並作為課程的期末發表與呈現。學生作品已分別上傳至網路學園與學程網頁。</p> <p>http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-2.html</p>

註 2：“網路學園”是台東大學電算中心規劃建製的網路教學平台。

<http://www.dis.nttu.edu.tw/>

2. 自我評估

九十六學年上學期數位影音與動畫設計學程總共開了三門課，其中，除了課程「編劇與分鏡」比較偏重理論外，「靜態影像處理」與「數位模型製作」這兩門課是以實務的技術與數位創作為主，從學生的期末作品來檢視，可看出大部分的作品都有自主的原創性，部分的作品也具有強烈的自我風格，但是絕大部分整體的作品完成度與設計感都有待加強。目前由學生作品整體所呈現的樣

貌，其實與目前我們美術產業發展系大部分創作課程所面對的問題差異不大，學生雖有創意與想法卻無法以有效的方式來呈現，作品會讓人覺得完成度不夠。這也是為何需要一個專業的學程規劃，來提升學生的創作技巧與創意思維，所以下學期的數位創作課程將再加強基礎的訓練，邀請更多的資深業界講師在課堂中授課，另外，也將舉辦更多的工作坊，讓學生有更多機會參與討論與實作。

整體而言，本學期雖然只有開出三門課，似乎還沒看到太大的成果，但是從學生的學習面來看，確實看到學生們在數位影像與動畫上的進步，由原本對數位的畏懼與陌生，到能運用數位來進行創作，另外，就是一種學習風氣的提升，常常看到修習學程的同學聚在一起討論故事劇本與分鏡，或是在電腦軟體操作的技術上彼此協助對方，而且往往待在電腦教室很晚才離開，其實不難觀察出來，學生們已經產生一種自發性的學習動機，我們認為這對學習而言是一個非常好的開始。

雖然學生作品成果不如預期，但是畢竟這是兩學年的學程，學生在創作的實務技術是需要時間的累積，目前大部分已經選修數位影音與動畫設計學程的同學，都繼續選修九十六學年下學期的課程，我們可以預期在同學與未來授課教師的努力下一定會達成目標。

六、 面臨問題與因應措施

我們在這半年開設學程教學與學習的過程當中，最常遇到學生困惑的問題是，「學程需要兩年的時間完成二十個學分，我修完數位影音與動畫設計學程後，是否能有實際實習機會，未來畢業後如何以此第二專長順利就業。」，面對這樣的問題確實很難讓學生得到滿意的答案，最主要原因是因為我們並不了解產業動態與業界實際狀況，雖然在課程設計上盡可能與數位內容產業界接軌，但是畢竟學術上的課程與實際應用還是有一段差距，而且在業界資深講師授課時數有限的狀況下，還是處於一種摸索的學習狀態。

不過，因為系上在九十三學年度已經陸續辦理就業學程，期間與許多數位內容相關的公司建立了一些建教合作關係，而且已經陸續有學生利用暑假到這些公司實習，並帶回不少寶貴的經驗。所以，針對以上的問題我們的因應措施是，增加與產業界互動的機會，我們利用寒假的時間拜訪了不少數位影音與動畫設計相關的公司，諸如：橙果設計有限公司、摩吉數位科技股份有限公司、幻想曲數位內容有限公司、冉色斯影像有限公司、科思數位映畫有限公司、蘑菇創意、翔登動畫科技有限公司...等，其中部分公司已經簽定協議將提供學程學生暑期實習機會，讓修習本學程的學生有機會到業界實際演練課堂所學，並且部分公司也承諾若學生於實習期間表現良好，將非常有機會畢業後直接被公司所聘用。

另外，當然也將邀請這些公司有經驗的資深講師們，到校演講分享業界工作經驗與學生實習所需的基本要求，擴大業界實習實際的影響層面，也將舉辦工作坊讓已經到業界實習的學生們，分享與回饋校內的學弟妹，讓未來對本學程有興趣的其他同學，更清楚修習學程將帶來什麼樣的助益與遠景，也達到宣傳此學程的附加效果。

七、 後續課程構想與進度規劃

1. 國立台東大學數位影音與動畫設計學程實施要點

- 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「數位影音與動畫設計學程委員會」(以下簡稱本學程委員會)，由美術產業發展學系主任(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：本校各系(所)學生及碩、博士班在校學生(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，詳細修業辦法及學分規定如附件一。
- 第五條、欲修讀本學程者，應填寫修讀學程申請表如附件二，每學年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。
- 第六條、本校其他課程名稱相同(相似)之科目，經本學程委員會或開課學系主任同意最多得抵八學分，學分抵免申請書格式如附件三。
- 第七條、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。
- 第八條、本學程每班招收人數以二十五人為原則。
- 第九條、修讀學程之學分併計當學期所修習總學分上限。
- 第十條、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「數位影音與動畫設計學程證明書」，英文名稱為「Certificate for Program of Digital Film and Animation Design, National Taitung University」。
- 第十一條、本計畫經教務會議通過，陳請校長核定後實施，修正時亦同。

2. 國立台東大學數位影音與動畫設計學程科目及學分一覽表

- A. 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。
 B. 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六學分，惟核心科目不得相抵。

類別	科目名稱	英文名稱	必修 選修	學分	時數	備註
基礎課程	電腦動畫基礎	Computer Animation	必修	2	2	
	故事腳本創作	Concept and Story	必修	2	2	
專業課程	編劇與分鏡	Scripts and Storyboard	選修	2	2	
	數位模型製作	Digital Modeling	選修	2	2	需先修過電腦 動畫基礎
	數位音樂製作	Digital Music	選修	2	3	
	靜態影像處理	Image Process	選修	2	3	
	動態影像處理	Motion Image Process	選修	2	3	
	數位燈光與材質	Digital Lighting and Texture	選修	2	3	需先修過電腦 動畫基礎
	數位影片剪輯	Digital Film Editing	選修	2	3	
	複合媒材動畫	Animation Art of Mix-media	選修	2	2	
	虛擬實境	Virtual Reality	選修	2	3	
	當代跨領域藝術 與創作	Contemporary Interdisciplinary Art	選修	2	3	
核心課程	電腦角色動畫實務	Character Animation	必選	3	3	五選二
	影片後製與視覺 特效實務	Post-Production and VFX	必選	3	3	五選二
	數位影音與空間 裝置製作	Digital Video and Installation Projects	必選	3	3	五選二
	電腦動畫專案製 作	3D Animation Projects	必選	3	3	五選二
	產業實習與參訪	Industry Practical Training	必選	3	3	五選二

3. 九十六學年度第二學期已成功開課課程介紹

A. 複合媒材動畫藝術

科目名稱：複合媒材動畫藝術			
英文名稱： Animation Art of Mix-media			
教學目標： 本課程介紹以各項複合媒材創作動畫的歷史、理論與賞析。課程以課堂講授為主，輔以傑出動畫藝術家的觀摩影片作品，開放學生對動畫美學的思考，超越媒材的侷限及傳統規範；鼓勵學生嚐試多樣豐富媒材創作的可能性，並於期末展現試作成果。			
教科書： 動畫創作全覽：優質動畫的原理、實務和技術（CHRIT PATMORE， 陳賢錫譯，視傳文化）			
參考教科書： 1. The Animation Book， Kit Laybourne， Three Rivers Press 2. 動畫技巧百科， Richard Taylor， 喬慰萱、林泰州譯，遠流			
課程進度與教學大綱：			
週次	日期	課程內容	備註
1	2/27	課程介紹與說明	
2	3/5	動畫媒材介紹與賞析一：剪紙動畫	Prince Achmed, Prince and Princess, Tales of Tale, Milk Teeth
3	3/12	動畫媒材介紹與賞析二：物件動畫	Brothers Quay, Svankmajer
4	3/19	動畫媒材介紹與賞析三：偶動畫	Jiri Trnka, Jiri Barta, Madam Tutli Putli
5	3/26	動畫媒材介紹與賞析四：黏土動畫	Aardman, Will Vinton, Suzie Templeton
6	4/2	全人教育週全校停課	
7	4/9	動畫媒材介紹與賞析五：針幕動畫	A. Alexeieff & Clare Parker, Jacque Drouin
8	4/16	動畫媒材介紹與賞析六：沙動畫、玻璃動畫	Caroline Leaf , Old Man and the Sea, 腦內風景
9	4/23	期中報告(自選動畫短片介紹與評析)	期中分組
10	4/30	期中報告(自選動畫短片介紹與評析)	
11	5/7	期中報告(自選動畫短片介紹與評析)	
12	5/14	動畫媒材介紹與賞析七：direct-to-film，膠片繪圖與刮片動畫	Norman McLaren, Oscar Fishinger, Tango, 洗澡狂
13	5/21	動畫媒材介紹與賞析八：真人動畫與特效合成	Raoul Servais, Karel Zeman, Lightning Doodle Project, Waking Life, 衍生, Bow Tie Duty for Square Head

14	5/28	動畫媒材介紹與賞析九：拼貼+綜合媒材動畫	Janie Geizer, Jan Lenica, Larry Jordon, 林巧芳
15	6/4	動畫媒材介紹與賞析十：多媒體電腦動畫	Fast Film, Jona/Tomberry, District, The Pearce Sisters
16	6/11	期末學生實作呈現與評析	
17	6/18	期末學生實作呈現與評析	
18	6/25	期末學生實作呈現與評析	
出席規定： 整學期不預警點名五次，每次扣學期成績五分，超過三次不予及格。			
評量方式： 課堂參與 20%、期中報告 30%、期末作品 50%			

B. 數位燈光與材質

科目名稱：數位燈光與材質			
英文名稱：Digital Lighting and Texture			
教學目標： 培訓學生已熟悉如何運用 MAYA 製作數位基礎模型與電腦動畫基礎者，以實際應用之動畫製作為教學導向，學習數位材質貼圖與燈光製作的技巧，			
教科書： 1. Maya 急速引擎-材質篇，完美動力，松崗文魁 2. Maya 8.X 材質與演算精粹，王以斌，基峰 3. Maya 光與材質的視覺藝術，鄧永堅，上奇科技			
課程進度與教學大綱：			
週次	日期	課程內容	備註
1	2/28	和平紀念日	
2	3/6	燈光原理與基礎概念	
3	3/13	室內光配置原理	
4	3/20	室外光配置原理與三點光源配置方法	作業一
5	3/27	攝影機的運作原理與配置方法	
6	4/3	全人教育週	
7	4/10	材質基礎	
8	4/17	UV 貼圖製作	作業二
9	4/24	玻璃質感製作	
10	5/1	金屬質感製作	
11	5/8	玉石質感製作	期中作業完成
12	5/15	卡通材質製作 I	
13	5/22	卡通材質製作 II	作業三
14	5/29	動態貼圖與燈光特效	

15	6/5	Mental Ray 擬真質感(上)	
16	6/12	Mental Ray 擬真質感(上)	
17	6/19	期末作業問題解析	
18	6/26	期末呈現與評析	
<p>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。</p> <p>出席規定： 整學期不預警點名三次，每次扣學期成績五分。</p> <p>評量方式： 課堂參與 10%、作業成績 30%、期中作業 20%、期末作品 40%</p>			

C. 影片後製與視覺特效實務

科目名稱：影片後製與視覺特效實務			
英文名稱：Post-Production and VFX			
教學目標： 影片特效與後製是完成一部數位影片與電腦動畫的必要工作，本課程介紹動畫特效工具與數位影片合成之技術，期末將運用課堂上所學完成視覺特效影片。			
指定及參考讀物： 1. MAYA 極速引擎-特效篇，完美動力，松崗文魁 2. 跟 Adobe 徹底研究 After Effects CS3，徐政棠，上奇科技 3. 隨堂講義			
課程進度與大綱：			
週次	日期	課程內容	備註
1	2/26	課程說明與數位特效實務介紹	
2	3/4	Rigid Body 剛體特效製作 I	
3	3/11	Rigid Body 剛體特效製作 II	
4	3/18	Soft Body 柔體特效製作 I	
5	3/25	Soft Body 柔體特效製作 II	
6	4/1	校慶、全人教育周停課	
7	4/8	Particle 分子動力學 I	
8	4/15	Particle 分子動力學 II	
9	4/22	Particle 分子動力學 III	
10	4/29	Paint Effect 筆刷特效	
11	5/6	After Effects 數位合成 I	
12	5/13	After Effects 數位合成 II	
13	5/20	After Effects 特效 I	
14	5/27	After Effects 特效 II	
15	6/3	After Effects Motion Track	
16	6/10	專案製作 I	
17	6/17	專案製作 II	

18	6/24	期末作品觀摩與評析	
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。 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。			
評量方式： 課堂參與 20%、作業成績 50%、期末作品 30%			

D. 電腦角色動畫實務

科目名稱：電腦角色動畫實務			
英文名稱：Character Animation			
教學目標： 洞悉 3D 動畫角色的動畫技術，與動態調校的技巧，課程設計由淺入深，從 14 項動畫基本原則的引述至動作的動態演出，並藉由不同的角色肢體動作意涵賦予 3D 虛擬角色獨特的角色個性。			
教科書： 隨堂講義			
參考教科書： 1. 動畫基礎技法--Richard Williams--龍溪圖書 2. 動畫師究極養成班--尾澤直志·著；余為政·審定--積木文化 3. Timing for Animation--Whitaker and Halas--Focal Press			
課程進度與教學大綱：			
週次	日期	課程內容	備註
1	3/08(六)	認識角色動畫製作流程	
2		Animation 功能操作，jump，作品提案	
3	3/15(六)	14 animation 基本原則	
4		Walk cycle	
5	3/29(六)	Run cycle	
6		Motion path	
7	4/12(六)	Constraints 約束設定	
8		作品檢視討論	
9	4/26(六)	默劇表現-肢體動作的意涵	
10		Push	
11	5/10(六)	Pull	
12		作品檢視討論	
13	5/24(六)	Facial Expression	
14		表情動畫實作	
15	6/07(六)	作品檢視討論	
16		Q & A	
17	6/21(六)	期末作品觀摩	
18			

<p>作業規定： 未交作業以零分計算，遲交以 60 分起算，作為平時作業分數。</p> <p>出席規定： 整學期不預警點名三次，每次扣學期成績四分，超過三次不予及格。</p> <p>評量方式： 課堂參與 20%、作業成績 50%、期末作品 30%</p>

E. 動態影像處理

<p>科目名稱：動態影像處理</p> <p>英文名稱：Motion Image Process</p> <p>教學目標： 本課程介紹動態影像處理在電腦動畫和視覺特效上的應用與操作技巧，並由動態腳本的製作過程了解動態影像編修技巧與方法，並探討數位電影特效之處理技術。</p> <p>參考讀物： 自編教材與 After Effects、Premiere Pro 等軟體工具書</p> <p style="text-align: center;">課程進度與大綱：</p>			
週次	日期	課程內容	備註
1	02.27	課程說明	
2	03.05	動畫分鏡流程與模式	
3	03.12	動態腳本提案與製作(I)	
4	03.19	動態腳本提案與製作(II)	
5	03.26	動態腳本提案與製作(III)	
6	04.02	校慶、全人教育周停課	
7	04.09	Stop Motion 介紹與欣賞	
8	04.16	Stop Motion 製作	
9	04.23	Rotoscope 人物動畫(I)	
10	04.30	Rotoscope 人物動畫(II)	
11	05.07	Rotoscope 人物動畫(III)	
12	05.14	特效／拼貼動畫 (I)	
13	05.21	特效／拼貼動畫 (II)	
14	05.28	特效／拼貼動畫 (III)	
15	06.04	繪畫轉描技術 Interpolated Rotoscoping (I)	
16	06.11	繪畫轉描技術 Interpolated Rotoscoping (II)	
17	06.18	繪畫轉描技術 Interpolated Rotoscoping (III)	
18	06.25	期末作品觀摩與評析	
<p>作業規定： 學生根據進度完成各單元文件或作品，未交作業以零分計算，遲交以 70 分起算，作為平時作業分數。</p> <p>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。</p> <p>評量方式： 課堂參與 20%、作業成績、40%期末作品 40%</p>			

八、 結論與建議

非常感謝教育部顧問室人文教育革新計畫的補助，讓偏遠的台東地區唯一的大學有發展數位創作的可能性，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，再加上師資的匱乏，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，卻很難與西部學生競爭，是相當可惜的一件事；這一次藉由教育部計畫的補助，一方面藉由科技來提升人文與藝術教育，讓東台灣人文關懷與樸實藝術特質能夠展現在數位創作上；另一方面對目前科技發展所造成的文化斷裂和社會變遷，也能以人文與藝術的關懷精神，試圖作某種程度上的平衡與改變。

最後期望在兩年後數位影音與動畫設計學程結訓的學生，不只是在數位創作上能有嶄新的技術與美好的創意，更期待呈現出來的自我特質與作品是具備來自東台灣的人文與藝術特有的文化內涵與素養。

九、附錄

1. 教學參考資料

A. 上課講義〔請參考電子檔附件〕

B. 學程網頁架構

首頁〉最新消息〉

〉學程小檔案〉學程介紹〉

預期成果〉

修課辦法〉

師資介紹〉

課程規劃〉

〉作品展示區〉作品觀摩〉

活動花絮〉

〉線上教學區〉靜態影像處理〉

數位模型製作〉

電腦動畫基礎〉

〉好站分享區〉

〉聯絡我們〉

〉學程討論區〉

◎ 首頁



最新消息

- ☐ 最新消息
- ☐ 學程小檔案
- ☐ 作品展示區
- ☐ 線上教學區
- ☐ 好站分享區
- ☐ 聯絡我們
- ☐ 學程討論區

國立台東大學

台東大學
美術產業發展學系



- 96學年度第二學期，已有五門課程成功開課唷~電腦角色動畫實務、複合媒材動畫、數位燈光與材質、動態影像處理、影片後製與視覺特效實務。 [2008.2.19]
- 97年1月22日期末成果發表會花絮 [2008.2.19]
- 97年1月13.20日王家祥老師東海岸生態與藝術人文導覽講座花絮 [2008.1.22]
- 97年1月14日王俊琪、吳俊輝老師系列演講花絮 [2008.1.15]
- 97年1月14日(一)下午1:10-2:55邀請王俊琪、吳俊輝老師蒞臨演講，歡迎同學來參與唷~ [2008.1.7]
- 97年1月5日(六)10:30-17:30-數位模型製作課程邀請業界講師周春曉老師蒞臨授課，歡迎同學來參與唷~ [2008.1.4]
- 96年12月22日「CG SMART 數位繪圖研習」活動花絮 [2007.12.25]
- 96年12月17日史明輝老師「動畫創意編導技巧」講座活動花絮 [2007.12.19]
- 數位影音與動畫設計學程於96年12月22日舉辦「CG SMART 數位繪圖研習」，邀請到三位有名的插畫家-AK、PUMP、YOFAN來學校授課及演講，歡迎同學踴躍報名參加唷~報名時間至96年12月21日下午3:00截止唷~把握學習的機會唷~ [2007.12.17]

教育部顧問室

數位典藏相關連絡

行政院勞工委員會

人文社會科學入口網站

數位典藏國家型科技計畫

產業人才投資方案

本計畫由教育部補助經費支持

本站必須使用IE6.0或以上版本的瀏覽器！[按此下載\(IE6.0\)安裝](#)

台東大學美術產業發展學系版權所有 © 2007. All Rights Reserved.

2.教學意見調查

教學調查問卷結果統計表

學年度：096 學期：上學期

課程：數位模型製作

(佔有效人數百分比)

題次	題目	有效填答人數	非常不同意 1	2	3	4	5	非常同意 6	平均
01	我在本學科中學到許多有價值的知識、技術或態度。	35	0	0	0	0	17%	83%	5.83
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	35	0	0	0	0	17%	83%	5.83
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	35	0	0	3%	6%	43%	49%	5.37
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	35	0	0	3%	3%	46%	49%	5.4
05	教師能清楚的表達與說明。	35	0	0	3%	9%	46%	43%	5.29
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	35	0	0	3%	14%	34%	49%	5.29
07	評量方式的合理與公正。	35	0	3%	3%	11%	49%	34%	5.09
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	35	0	0	0	11%	37%	51%	5.4
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	35	0	0	0	14%	17%	69%	5.54
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	35	0	0	0	6%	34%	60%	5.54

平均分數: 5.46

全校所有統計科目 平均分數:4.89 最小值:2.85 最大值:5.9

教學調查問卷結果統計表

學年度：096 學期：上學期

課程：編劇與分鏡

(佔有效人數百分比)

題次	題目	有效填答人數	非常不同意 1	2	3	4	5	非常同意 6	平均
01	我在本學科中學到許多有價值的知識、技術或態度。	23	0	0	0	17%	39%	43%	5.26
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	23	0	0	0	9%	39%	52%	5.43
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	23	0	0	4%	13%	52%	30%	5.09
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	23	0	4%	9%	22%	30%	35%	4.83
05	教師能清楚的表達與說明。	23	0	0	13%	13%	48%	26%	4.87
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	23	0	4%	4%	30%	39%	22%	4.7
07	評量方式的合理與公正。	23	0	4%	17%	13%	48%	17%	4.57
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	23	0	4%	0	26%	48%	22%	4.83
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	23	0	0	4%	9%	35%	52%	5.35
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	23	0	0	9%	17%	48%	26%	4.91

平均分數: 4.98

全校所有統計科目 平均分數:4.89 最小值:2.85 最大值:5.9

教學調查問卷結果統計表

學年度：096 學期：上學期

課程：靜態影像處理

(佔有效人數百分比)

題次	題目	有效 填答 人數	非 常 不 同 意 1	2	3	4	5	非 常 同 意 6	平均
01	我在本學科中學到許多有價值的知識、技術或態度。	36	0	0	0	8%	33%	58%	5.5
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	36	0	0	0	3%	33%	64%	5.61
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	36	0	0	0	14%	50%	36%	5.22
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	36	0	0	0	8%	44%	47%	5.39
05	教師能清楚的表達與說明。	36	0	0	0	11%	53%	36%	5.25
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	36	0	0	0	22%	39%	39%	5.17
07	評量方式的合理與公正。	36	0	3%	0	11%	50%	36%	5.17
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	36	0	0	6%	6%	39%	50%	5.33
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	36	0	0	3%	11%	33%	53%	5.36
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	36	0	0	0	0	39%	61%	5.61

平均分數: 5.36

全校所有統計科目 平均分數:4.89 最小值:2.85 最大值:5.9

3.數位化成果產出清單

(1) 靜態影像處理



龍女
尹冠禕



茶葉蛋與
電鍋少女
王麗瑜



戰爭的樹
白芸瑄



黑色的天鵝
江偉琳



蝴蝶
吳佳純



兔子
鐘文淑



飛翔的機車
李心穎



雨人
李佳潔



香味在那?
李孟璇



晾衣服的夢兒
孟祥萍



北極熊
林安妮



棋子人
柯珏君



總統府變形
機器人
涂元森



愛護地球
張如蕙



蝴蝶跟玫瑰
曹詩婷



溫暖母愛的
座椅
許雯雯



泡麵中國女孩
陳仕瓊



矛盾的
馬克杯女孩
陳致維



雞精新鮮人
陳韻如



撲克牌國王
黃琇文



手機妖精
黃鈺芳



豆豆美眉
黃晉文



零食我愛你
廖子鈞



菊氣女孩
廖孟珠



壁燈女孩
劉秋蘭



活潑雲朵
劉鈞如



蛋糕上的蠟燭
蔡依凌



我愛音樂
蔡依婷



蘋果農夫
鄭伊均



都會斑馬女郎
鄭如涵



信箱老人
謝婷安



被遺棄的紙袋
鍾家昀



刷牙讓總統
也笑了
簡仲良



火龍果護花者
蘇泓名



檯燈
呂珮嘉



啤酒醉漢
林孟欣



香蕉精靈
胡秉中



(2) 數位模型製作



尹冠樺



鄭如涵



白芸瑄



李心蘋



江偉琳



林安妮



林孟欣



鄭伊均



涂元森



孟祥萍



吳淑慧



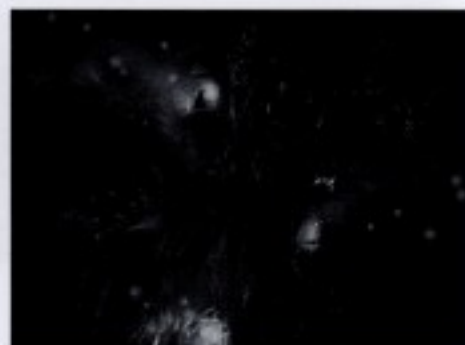
李孟璇



胡秉中



蔡依婷



張如蕙



陳仕聰

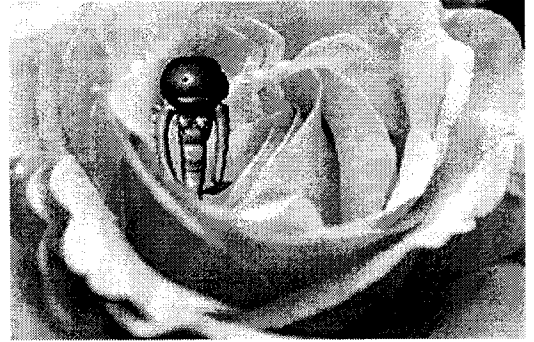


劉秋蘭



曾詩婷





王麗瑜

(3) 編劇與分鏡 (分鏡圖及劇本詳見於光碟)

第一組：江偉琳、鍾振平、楊濟華、涂元森

故事大綱：描述一隻狗走在空盪的房子裡，自從主人離開之後就在也沒有回來。狗兒很想念他的主人，到處來來回回，時而坐在門口等待，時而趴在床底，就是喚不回主人。狗兒不知道主人去哪了，只能望著空盪的房子，想著過去朝夕相處的情景。不禁流下淚來。在同一時間地點，有個人拿著跟狗兒的合照，暗自掉淚，為他剛過世的狗哀悼。

歌曲：雨天

第二組：林孟欣、胡秉中、陳仕聰、劉釗如、李佳潔

故事大綱：表達青澀少年少女時期的愛戀心情，男主角與女主角彼此相互意愛，但是確又無法開口對對方說，這種心情在心底慢慢的醞釀，想要表達的心情越來越強烈，連旁人人都知道但是當事者雀還踱步不前，讓旁人都替他著急，在一次的晚會上，男女主角雙方分別各自決定要寫信給對方，讓自己的心意藉由這封信傳到對方心底。

歌曲：愛情限時批

第三組：鍾家昀、蔡依婷、許雯雯、劉秋蘭、林安妮

故事大綱：總是分了又合，合了又分的一對亦濃亦淡的情侶，敘述女方的心境，複雜的靡爛思想。

歌曲：我不小心

第四組：蔡宜芳、陳思妤、黃晉文、鍾文淑、周力沛

故事大綱：一個女生出國休息充電，到了異地後借宿於朋友家中。一個晴朗的午后，像朋友借了車（敞篷）出去吹風，隨處晃晃。異地的人事物，一切新鮮像似美好。漫無目的的開車吹風，途中也許有值得停駐的地方，也許稍稍迷路，向旁人問路，外國人總回以熱情的笑容，而帶有東方臉孔的女生也總引來注目。莎

士比亞說：「旅行最終結束在愛的會面上。」渡假期間，也許來段異國戀也不錯！Mr.Right 該是怎樣子，她想.....

歌曲：擇偶條件

第五組：何冠瑩、吳佳純、吳立婷、陳致維、蘇泓名

故事大綱：夜曦和蔚廷在一起 4 年多之後，蔚廷決定要在茗彤 25 歲生日當天跟她求婚。而就在他們一起過生日的這段期間中，茗彤回想起很多他們曾經一起發生過的回憶，從朋友、蔚廷失戀到最後成為戀人的這段過程。而就在蔚廷差點忘了求婚時，夜曦卻在冰箱上面發現了某些東西。蔚廷到底能不能夠成功的完成他的求婚呢...？

歌曲：Unbelievable