

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7月20日

## 目次

一、學程內容-----	02
1.核心理念	
2.學程目標	
3.內容摘要	
二、執行成果摘要-----	04
1.開設課程	
2.每週主題概要、參考書目與評量方式	
3.修課人數	
4.人員與相關活動	
5.設備使用	
6.總體成效	
三、學程成果介紹-----	45
四、經費運用情形-----	76
1.學校配合款(自籌款)運用情形	
五、課程目標達成情況-----	77
1.達成情形	
2.自我評估	
六、面臨問題與因應措施-----	81
七、後續課程構想與進度規劃-----	82
八、結論與建議-----	91
九、附錄(含教學參考資料、教學意見調查、數位化成果產出清單等) -----	92

## 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

九十六學年度數位影音與動畫設計學程修課人數摘要表					
學期別	課程名稱	學分	授課老師	招生人數 上限+超額	實際修課 學生數
96 上	靜態影像處理	2	張溥騰 李哲榮	25+5	38
	編劇與分鏡	2	吳梓寧	25+5	31
	數位模型製作	2	張溥騰 李哲榮	25+5	36
	電腦動畫基礎	2	張溥騰	30	24
96 下	數位燈光與材質	2	張溥騰	30	24
	複合媒材動畫	2	林明玉	30	31
	電腦角色動畫實務	3	冷子健 吳華倫 楊哲智	30	28
	影片後製與視覺特效實務	3	張溥騰 張嘉文	30	34
	動態影像處理	2	吳梓寧	30+5	20
	電腦動畫基礎	2	張溥騰	28	28
97 暑	故事腳本創作	2	嚴淑女	30+5	24
	暑期產業實期	3	李哲榮 冷子健 王俊雄 姚孟超 謝賢傑	20	20
97 上	數位音樂製作	2	代聘	25	25
	數位影片剪輯	2	施能木	25	25
	當代跨領域藝術與創作	2	林明玉	25	21
97 下	電腦動畫專案製作	3	張溥騰	25	待選課
	數位影音與空間裝置製作	3	吳梓寧	25	待選課
	產業實習與參訪 (寒假)	3	李哲榮 冷子健 王俊雄 姚孟超	15	待選課

96 學年度總開課數：共 9 門課程

開課師資人數(含業界師資)：

張溥騰、李哲榮、吳梓寧、林明玉、冷子健、吳華倫、楊哲智、張嘉文、嚴淑女、王俊雄、姚孟超、謝賢傑、施能木共 13 人

課程原始設計修課上限為 30 人，因為報名踴躍，部份課程皆於增額加退選時增加修課人數。電腦基礎動畫課程為學程必修課程，因而上下學期皆有開課。



## 二、執行成果摘要

### 1. 開設課程

學期別	課程名稱	學分	課程說明
96 上	靜態影像處理	2	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。
	編劇與分鏡	2	使學生瞭解編寫劇本的要素與技巧，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，學生於期末將完成一短篇劇本與分鏡腳本。
	數位模型製作	2	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。最後同學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。
	電腦動畫基礎	2	了解動畫製作原理與方法，透過實際表演與演練各種傳達方式來激發創意；賞析各類型動畫製作，培養學習電腦動畫所需之動畫基本素養，最後運用電腦動畫創作與呈現
96 下	數位燈光與材質	2	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。
	複合媒材動畫	2	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。
	電腦角色動畫實務	3	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。
	影片後製與視覺特效實務	3	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。
	動態影像處理	2	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。
	電腦動畫基礎	2	了解動畫製作原理與方法，透過實際表演與演

			練各種傳達方式來激發創意；賞析各類型動畫製作，培養學習電腦動畫所需之動畫基本素養，最後運用電腦動畫創作與呈現
97 暑	故事腳本創作	2	如何創作故事、如何設計故事中的腳色、故事與動畫之間的轉換、如何將作品改編成動畫腳本
	暑期產業實期	3	本課程為動畫實務製作與產業實習課程，配合業界實習了解產業界實際動畫製作模式。
97 上	數位音樂製作	2	本課程注重音樂的數位科技，利用電腦音樂軟硬體及混錄音器材學習音樂的「數位製作」。本學期的課程內容涵蓋數位化編曲、取樣設計與應用、音響工程、音效製作、聲音裝置等音樂科技，混錄音技術、儀器及工程媒介。它也包含了錄音、混音、演唱/奏會錄製、大眾廣播系統 (Public Address System, 簡稱 PA) 音響的設定與調配。藉由課程所學習到的知識，學生可以從事文字聲音/影像/視訊資料數位化及數位音樂的製作。
	數位影片剪輯	2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.讓學生能夠瞭解數位影片剪接技巧並熟悉剪輯工作的完整製作流程。</li> <li>2.讓學生能夠學習到利用不同方式進行剪接，或多鏡頭影片剪接處理技法。</li> <li>3.讓學生能夠學習到數位影片的修剪、剪接點的調整與片段位置...等專業技術。</li> <li>4.讓學生能夠學習到提高數位影片專案作品的品質和精緻度的技巧。</li> </ol>
	當代跨領域藝術與創作	2	前衛藝術、觀念藝術、裝置藝術、行為藝術...，當代各種藝術新潮流使藝術形式徹底解放，從綜合媒材運用到跨領域合作，一股新時代的總體藝術觀隱然成形。本課程以”表演”、”媒體”與”公共藝術”三個範疇，結合當代中外跨領域藝術歷史導讀、國內外案例分析，以及不同主題的創作發想。課程以兩小時課堂講授、一小時創作概念發展與實作為主。透過當代跨領域藝術家作品觀摩與探討，刺激學生對藝術創作美學的思考。學生以個人與分組合作方式進行共同創作，於期末展現成果。

2. 每週主題概要、參考書目與評量方式

科目名稱：靜態影像處理			
<b>教學目標：</b> 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。			
<b>指定讀物：</b> 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 4. 課堂講義			
<b>課程進度與大綱：</b>			
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	安裝 Alias SketchBook
3	10/16	平面廣告製作	業界師資移至星期天 9:00~16:00 上課
4	10/23	圖層樣式製作水滴特效	
5	10/30	客製化筆刷設計	業界師資移至星期天 9:00~16:00 上課
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	業界師資移至星期天 9:00~16:00 上課
8	11/20	運用路徑製作輪廓線	
9	11/27	網頁 Banner 設計	業界師資移至星期天 9:00~16:00 上課
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	講座：為何要使用 CG 繪圖
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	
<b>評量方式：</b> 課堂參與 20%、作業成績 50%、期末作品或測驗 30%			

科目名稱：編劇與分鏡			
<b>教學目標：</b> 使學生瞭解編寫劇本的要素與技巧，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，學生於期末將完成一短篇劇本與分鏡腳本。			

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	01/02	劇本與分鏡寫作(IV)結尾與開端	
15	01/09	劇本與分鏡寫作(V)佈局	
16	01/16	劇本與分鏡寫作(VI)轉折	
17	01/23	劇本與分鏡寫作(VII)場面與分鏡	
18	01/30	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			
教學目標： 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。最後同學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。			
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(平面)
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(平面)
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(期中作品)
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(平面)
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
<p>評量方式：          課堂參與 20%、作業成績 50%、期末作品 30%</p>			

科目名稱：電腦動畫基礎			
<p>教學目標：            了解動畫製作原理與方法，透過實際表演與演練各種傳達方式來激發創意；賞析各類型動畫製作，培養學習電腦動畫所需之動畫基本素養，最後運用電腦動畫創作與呈現。</p>			
<p>指定書目：            1. Maya 動畫講堂，科思數位映畫著，金禾社出版            2. 動畫創作全覽，Chrit Patmore，陳賢錫譯，視傳文化            3. 隨堂講義，PDF 檔</p>			
課程進度與大綱：			
週次	日期	課程內容	備註
1	10/3	課程說明與介紹	
2	10/10	動畫類型起源與發展	
3	10/27	動畫創作原理	
4	10/24	動畫技法與美學(I)：手繪動畫與逐格描繪	作業一：手繪動畫
5	10/31	動畫技法與美學(II)：物件動畫與沙動畫	
6	11/7	動畫技法與美學(III)：剪紙動畫與偶動畫	作業二：物件動畫
7	11/14	動畫製作流程、Maya 3D 動畫介面與操作	
8	11/21	3D 動畫從彈跳球開始	作業三：彈跳球
9	11/28	自由曲面與 NURBS 建模基礎(一)	
10	12/5	自由曲面與 NURBS 建模基礎(二)	作業四：NURBS 建模
11	12/12	多邊形與 POLYGON 建模基礎(一)	
12	12/19	多邊形與 POLYGON 建模基礎(二)	作業五：POLYGON 建模
13	12/26	材質與貼圖(一)	
14	1/2	材質與貼圖(二)	作業六：貼圖練習
15	1/9	燈光原理與運用	
16	1/16	數位場景設計(I)	
17	1/23	數位場景設計(II)	

18	1/30	期末作品觀摩與評析	期末作品呈現
評量方式： 課堂參與 10%、平時作業 60%、期末作品(或測驗) 30%			

**科目名稱：數位燈光與材質**

**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。

**參考讀物：**  
 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	

**評量方式：**  
 課堂參與 10%、作業成績 30%、期中作業 20%、期末作品 40%

**作業規定**  
 1. 期中作業：尋找理想的真實靜物，將它放置在一個合適的場景裡，實際打光並拍攝此靜物的照片，運用課堂上所學的技巧製作一張虛擬的數位寫實影像 photorealism，需紀錄製作過程，並於課堂中作簡報。  
 2. 期末作品與呈現：需在同一個主題之下，完成一系列數位影像製作計畫說明，並於 5 月 1 日前上傳至網路學園，待與教師討論回覆後開始進行數位影像創作，並於期末完成此系列作品，需紀錄製作過程，最後在課堂上作報告與呈現。

**科目名稱：複合媒材動畫**

**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。

**指定書目：**

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）

**參考讀物：**

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	

評量方式：  
 課堂參與 20%、期中報告 30%、期末作品 50%

科目名稱：電腦角色動畫實務

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。

參考讀物：

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
4. 隨堂講義

課程進度與大綱：

週次	日期	課程內容	備註(授課教師)
1	3/08(六)	認識角色動畫製作流程	楊哲智
2		Animation 功能操作，jump，作品提案	
3	3/15(六)	14 animation 基本原則	楊哲智
4		Walk cycle	
5	3/29(六)	Run cycle	楊哲智
6		Motion path	
7	4/12(六)	Constraints 約束設定	吳華倫
8		作品檢視討論	
9	4/26(六)	默劇表現-肢體動作的意涵	吳華倫
10		Push	
11	5/10(六)	Pull	吳華倫
12		作品檢視討論	
13	5/24(六)	Facial Expression	冷子健
14		表情動畫實作	
15	6/07(六)	作品檢視討論	冷子健
16		Q & A	
17	6/21(六)	期末作品觀摩	冷子健
18		期末呈現與評析	

評量方式：  
 課堂參與 20%、作業成績 50%、期末作品 30%



科目名稱：影片後製與視覺特效實務			
<b>教學目標：</b> 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。			
<b>指定及參考讀物：</b> 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			
<b>課程進度與大綱：</b>			
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	張溥騰
2	3/4	Rigid Body 剛體特效製作 I	張嘉文 (3/18) (3/25)移至(3/16)星期日上課
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	張嘉文 (4/08) (4/15)移至(4/13)星期日上課
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	張溥騰
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	
<b>評量方式：</b> 課堂參與 20%、作業成績 50%、期末作品 30%			

科目名稱：動態影像處理			
<b>教學目標：</b> 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。			
<b>參考讀物：</b> 自編教材與 After Effects、Premiere Pro 等軟體工具書			
<b>課程進度與大綱：</b>			
週次	日期	課程內容	備註
1	2/27	課程說明	
2	3/05	動畫分鏡流程與模式	國慶日
3	3/12	動態腳本提案與製作(I)	

4	3/19	動態腳本提案與製作(II)	
5	3/26	動態腳本提案與製作(III)	
6	4/2	校慶春假	
7	4/9	Stop Motion 介紹與欣賞	
8	4/16	Stop Motion 製作	
9	4/23	Rotoscope 人物動畫(I)	
10	4/30	Rotoscope 人物動畫(II)	
11	5/7	Rotoscope 人物動畫(III)	
12	5/14	特效／拼貼動畫 (I)	
13	5/21	特效／拼貼動畫 (II)	
14	5/28	特效／拼貼動畫 (III)	
15	6/4	繪畫轉描技術 Interpolated Rotoscoping (I)	
16	6/11	繪畫轉描技術 Interpolated Rotoscoping (II)	
17	6/18	繪畫轉描技術 Interpolated Rotoscoping (III)	
18	6/25	期末作品觀摩與評析	
<p>評量方式：          課堂參與 20%、作業成績 40%、期末作品 40%</p>			

## 3. 修課人數

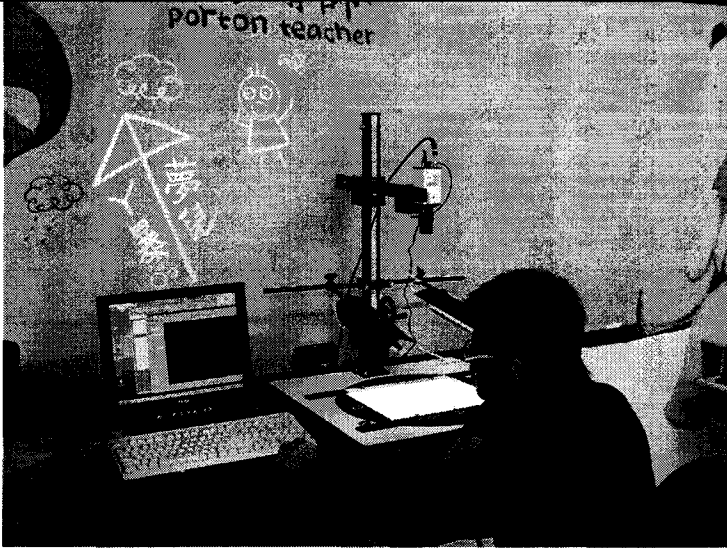

九十六學年度數位影音與動畫設計學程修課人數摘要表					
學期別	課程名稱	學分	授課老師	招生人數 上限+超額	實際修課 學生數
96 上	靜態影像處理	2	張溥騰 李哲榮(業界)	25+5	38
	編劇與分鏡	2	吳梓寧	25+5	31
	數位模型製作	2	張溥騰 李哲榮(業界)	25+5	36
	電腦動畫基礎	2	張溥騰	30	24
96 下	數位燈光與材質	2	張溥騰	30	24
	複合媒材動畫	2	林明玉(業界)	30	31
	電腦角色動畫實務	3	冷子健(業界) 吳華倫(業界) 楊哲智(業界)	30	28
	影片後製與視覺特效實務	3	張溥騰 張嘉文(業界)	30	34
	動態影像處理	2	吳梓寧	30+5	20
	電腦動畫基礎	2	張溥騰	28	28
97 暑	故事腳本創作	2	嚴淑女	30+5	24
	產業實習與參訪	3	李哲榮(業界) 冷子健(業界) 王俊雄(業界) 姚孟超(業界) 謝賢傑(業界)	20	20
97 上	數位音樂製作	2	代聘	25	25
	數位影片剪輯	2	施能木	25	25
	當代跨領域藝術與創作	2	林明玉(業界)	25	25
97 下	電腦動畫專案製作	3	張溥騰	25	待選課
	數位影音與空間裝置製作	3	吳梓寧	25	待選課
	產業實習與參訪(寒假)	3	李哲榮(業界) 冷子健(業界) 王俊雄(業界) 姚孟超(業界)	15	待選課


#### 4. 人員與相關活動

九十六學年度數位影音與動畫設計學程相關活動一覽表			
A. 人文與藝術系列講座			
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
為何要使用CG繪圖?	陳貴明	96年12月22日	80
光與影的夢幻協奏曲	戴源亨	96年12月22日	80
甜美女孩與冰冷機械的結合	林義晴	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
台灣電影新新浪潮-從新電影談起	李志蕃	97年4月14日	55
距離插畫還有幾米	蔡銀娟	97年4月14日	20
音樂講座	柯竹亭	97年4月26日	28
設計發生講座	丁菁菁	97年4月27日	38
專業製片過程	蕭力修	97年4月26日	38
動畫美學專題論述	林巧芳	97年6月15日	38
共 14 場			共 623 人次
B. 職涯教育講座系列			
主題	講師	日期	參與人數
從波西米亞生活談職涯規劃	江冠明	97年3月5日	80
M型社會中的正確理財策略	施家發	97年3月12日	80
從敦煌莫高窟的發現談職涯規劃	王家祥	97年3月19日	80
公司法簡介	謝清泉	97年3月26日	80
提案流程	馬淑儀	97年4月9日	80
營運計畫書撰寫	馬淑儀	97年4月16日	80
藝術的故事行銷	陳世憲	97年4月23日	80
職涯健康面面觀	許碧惠	97年4月30日	80
文化創意產業	賴新龍	97年5月7日	80
藝術經營與管理	李韻儀	97年5月28日	80
文化創意學-夢想篇	黃志湧	97年6月4日	48
從創作者到藝術家-台灣原住民藝術 創作者的養成與發展	盧梅芬	97年6月11日	80
勞資契約	廖頌熙	97年6月18日	60
企業經營	廖頌熙	97年6月25日	60

共 14 場			共 1048 人次
<b>C. 工作坊</b>			
主題	講師	日期	參與人數
漫畫工作坊	黃志湧	96 年 12 月 15-16 日	35
CG SMART 數位繪圖工作坊	林義晴 戴源亨	96 年 12 月 22 日	50
插畫工作坊	蕭毓書	97 年 4 月 26-27 日	25
影像創作工作坊	蕭力修	97 年 4 月 26-27 日	25
創意繪本工作坊	陳璐茜	97 年 5 月 3-4 日	28
複合媒材動畫工作坊	林巧芳	97 年 6 月 15 日	38
共 6 場			共 201 人次
<b>D. 成果發表與相關活動及比賽</b>			
主題	日期	參與人數	
CG 海報設計競賽活動	97 年 1 月 21 日	45	
96 學年度上學期 校內期末成果發表會	97 年 1 月 22 日	62	
美術產業學系 CIS 企業形象標誌設計徵選比賽	97 年 5 月 1-31 日	25	
漆彩繪花甲 校慶慶祝彩繪比賽	97 年 5 月 5-19 日	95	
手繪帽子比賽	97 年 5 月 12-20 日	28	
96 學年度產業實習及 97 學年度學程招生說明會	97 年 5 月 5 日	50	
電腦軟硬體維護教學	97 年 5 月 21 日	25	
部落格建立教學	97 年 6 月 11 日	15	
96 學年度下學期 校內期末成果發表會	97 年 6 月 27 日	80	
共 9 次			共 425 人次

## 5. 設備使用

九十六學年度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 3. 複合媒材動畫課程 及工作坊	張溥騰 張溥騰 林明玉 林巧芳	 
說明	<p>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。</p> <p><a href="http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-3.html">http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-3.html</a></p>	
B. 繪圖數位板		
課程	講師	設備運用照片


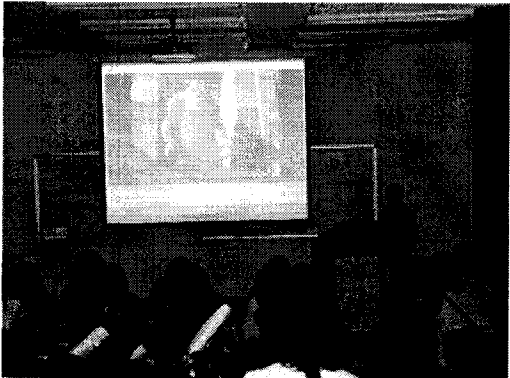
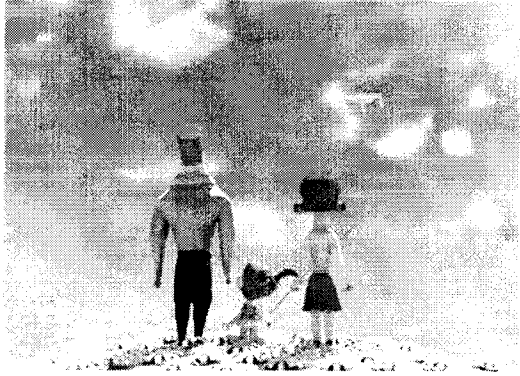
<p>1. 靜態影像處理</p> <p>2. CG SMART 研習</p> <p>3. 數位燈光與材質</p>	<p>李哲榮 陳貴明 林義晴 戴源亨 張溥騰</p>	
<p>說明</p>	<p>運用數位繪圖板 Wacom，將傳統的繪圖媒材以數位繪圖的方法來表現，Wacom 可以直接在電腦上進行創作與修改，不論換色與修改線條都比原來使用鉛筆手繪再掃描進電腦的方式方便許多。</p> <p>設備改善與增強的效能：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 畫錯的地方可以立即輕鬆修改。</li> <li>2. 就不需要墨水和紙張，也因為使用墨水和紙張產生的垃圾減少，所以書桌總是能夠保持清潔整齊。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol> <p>學生作品已上傳至學程網頁；網址如下。 <a href="http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-7.html">http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-7.html</a></p>	

## 6. 總體成效

- (1) 加強實務技術—業界講師擔任學程兼任教師
- (2) 理論實務並行—舉辦教學工作坊
- (3) 多元文化教育—系列專題演講
- (4) 強化人文核心—學程結合人文學院共通課程
- (5) 就業前的準備—開設職涯教育講座
- (6) 實務最佳方法—產業實習與課程結合

### 三、學程成果介紹

九十六學年度學程執行成果豐碩，以下分別以課程期末成果發表、講座、數位繪圖研習、工作坊、相關活動及比賽等成果介紹。

九十六學年度數位影音與動畫設計學程相關活動花絮		
主題	講師	說明
動畫創意編導技巧	史明輝	邀請到第 44 屆金馬獎最佳創作短片獎的「飛越藍調」史明輝導演蒞臨美術系指導，講解動畫創作編導方式，介紹相關作品發想製作過程，激發學生對動畫之興趣。
日期	參與人數	
96 年 12 月 17 日	48	
活動花絮：		
   		

主題	講師	說明
CG SMART 數位繪圖研習	陳貴明 林義晴 戴源亨	「CG SMART 數位繪圖研習」邀請到網路社團「夜貓館咖啡屋」。夜貓館咖啡屋針對各大專院校相關科系策劃了「CG SMART PROJECT」美術教學計畫，主要在於嘗試用各種形式傳遞給大眾更多數位美術創作的知識，藉由美術概念演講與插畫繪圖示範來提升學生對美術與 CG 電腦繪圖的瞭解，並建立正確的創作概念和價值觀。
日期	參與人數	
96 年 12 月 22 日	80	
活動日程表		
12 月 22 日 (星期六)		



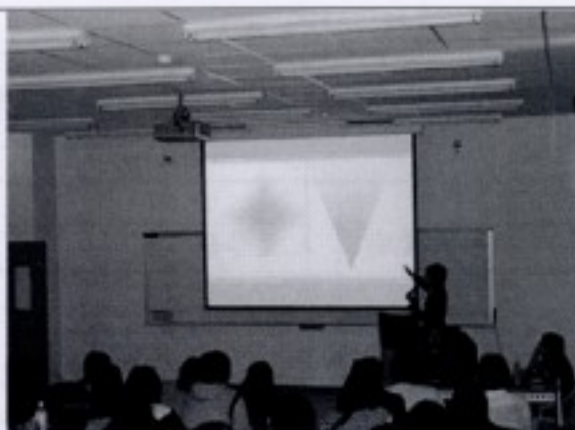
時間	活動內容	講師	主持人	地點
08:50   09:00	報到			人文學院階梯教室 A
09:00   10:30	演講 主題：為何要使用 CG 繪圖？	陳貴明	人文學院	人文學院階梯教室 A
10:40   12:10	CG SMART 繪圖示範（一） 主題：光與影的夢幻協奏曲	戴源亨	林義晴	人文學院階梯教室 A
12:10   13:10	午餐			
13:10   16:10	數位繪圖工作坊 A/ 數位繪圖工作坊 B/	陳貴明 林義晴 戴源亨		人文學院電腦教室二 人文學院電腦教室一
16:20   17:50	CG SMART 繪圖示範（二） 主題：甜美女孩與冰冷機械的結合	林義晴	戴源亨	人文學院階梯教室 A
17:50   18:00	閉幕		美術系	人文學院階梯教室 A

### 活動花絮

#### 1. 講座：陳貴明-為何要使用 CG 繪圖？



會務部主辦、各系協辦、各系師生參加、歡迎參觀！



2.繪圖示範：戴源亨-光與影的夢幻協奏曲



3.繪圖示範：林義晴-甜美女孩與冰冷機械的結合



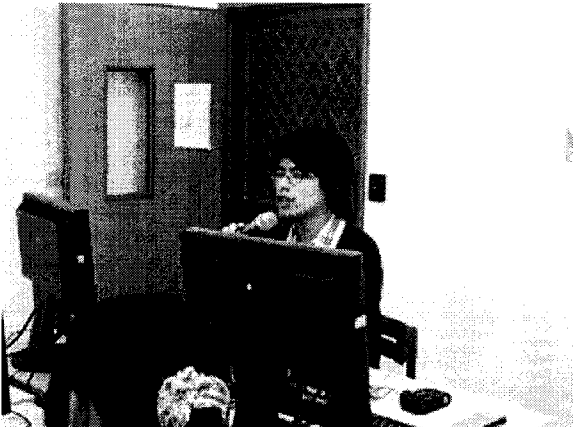


4. 學生數位繪圖工作坊





5.教師數位繪圖工作坊

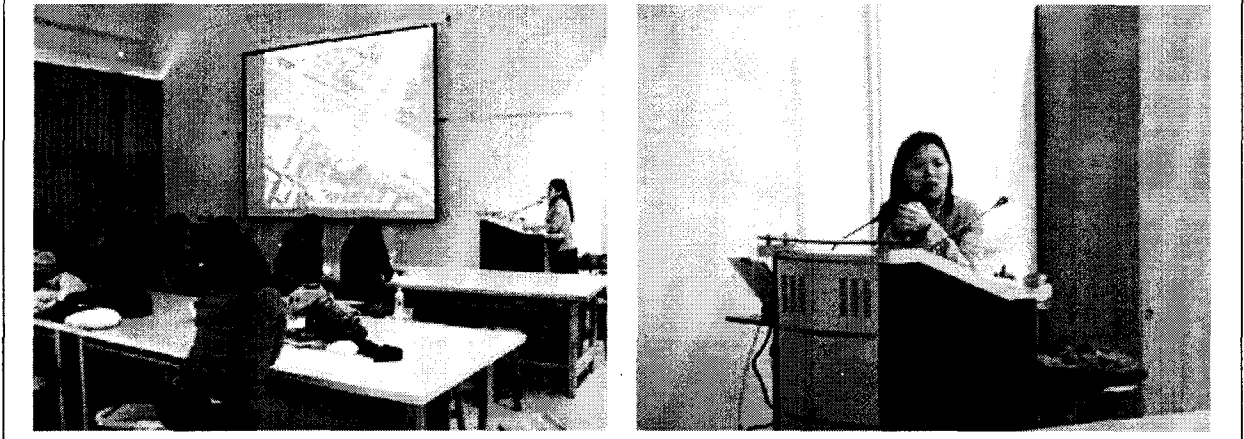


主題	講師	說明
東海岸生態與藝術人文導覽	王家祥	帶領學生至東海岸了解自然生態及參訪都蘭藝術村，進一步深入探討藝術家世界。
日期	參與人數	
97年1月13日 97年1月19日	42	
活動花絮：		

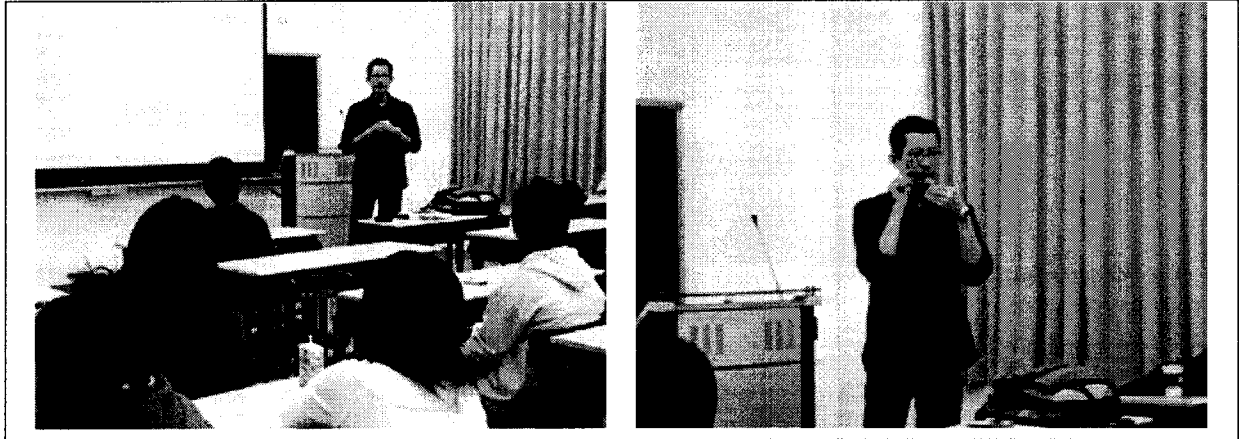


主題	講師	說明
何謂互動媒體裝置藝術	王俊琪	了解什麼是互動媒體裝置藝術，並從作品的創作過程來分析互動媒體裝置藝術的創作特徵。
日期	參與人數	
97年1月14日	20	

活動花絮：

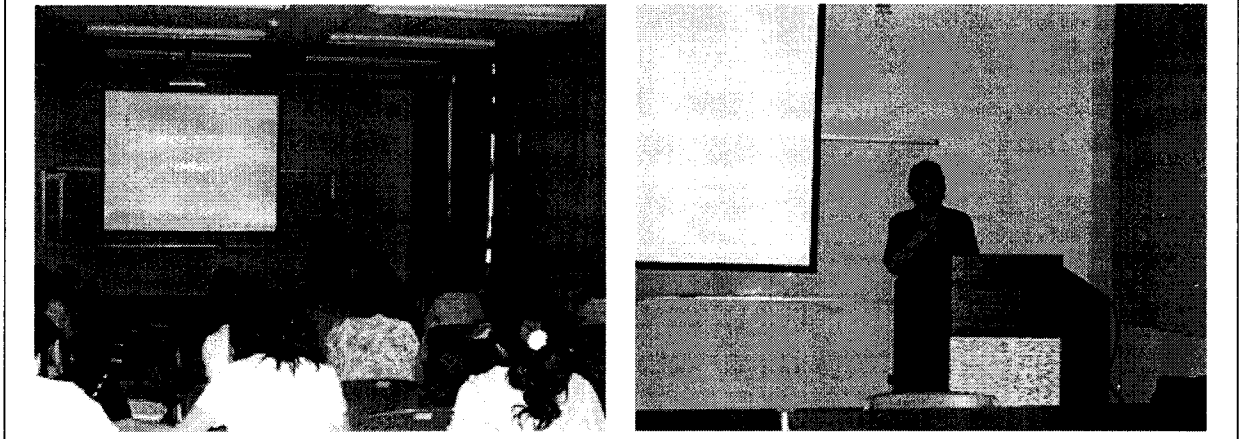


主題	講師	說明
實驗影像創作	吳俊輝	透過實驗影像創作作品之欣賞與討論，訓練學生深入發掘「影像」表層下所潛藏之意涵。
日期	參與人數	
97年1月14日	56	
活動花絮：		

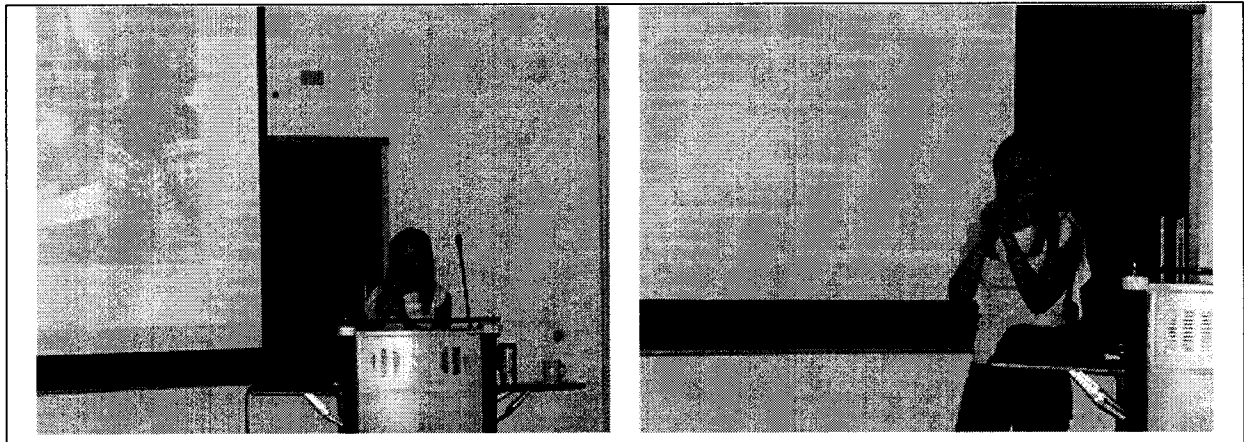


主題	講師	說明
台灣電影新新浪潮- 從新電影談起	李志蕃	台灣電影產業說明及介紹，並播放幾部由國內 新導演所拍攝之國片，激發起學生對台灣電影產業 之興趣。
日期	參與人數	
97年4月14日	55	

活動花絮：



主題	講師	說明
距離插畫還有幾米	蔡銀娟	插畫領域說明及介紹
日期	參與人數	
97年4月14日	20	
活動花絮：		



主題	講師	說明
數位創意遊樂場 從插畫、設計、音樂 到電影工作坊	柯亭竹 蕭力修 丁菁菁 蕭毓書	配合本系發展繪本及互動媒體目標，提升數位 創作技巧與概念，了解如何運用數位創作於不同的 領域上。
日期	參與人數	
97年4月26-27日	38	

活動日程表：

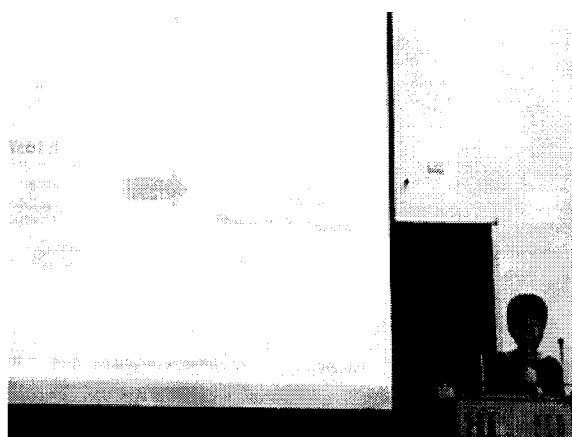
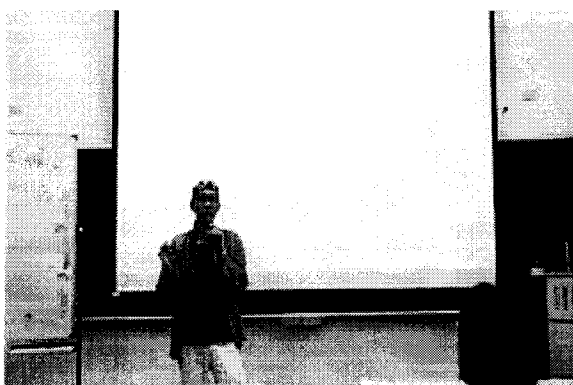
4月26日(星期六)		
時間	活動內容	地點
10:10-12:00	音樂講座 講師：柯亭竹 講題：網路拯救音樂?! —網路如何改變音樂的世界、網路與音樂的恩 怨情仇、全球數位音樂產業現況、國內外數位 音樂服務介紹、數位音樂大趨勢	知本校區 人文學院 美術系 圖像教室(一)
13:10-14:55	插畫工作坊 I 講師：蕭毓書 講題：一隻筆的塗鴉遊戲 插畫部落格分享，帶領 塗鴉遊戲 習作	知本校區 人文學院 美術系 圖像教室(四)
15:25-17:10	影像創作工作坊 I 講師：蕭力修 講題：專業製片過程 內容：《神選者》預告片、《神的孩子》、 《copy:copy》影片放映、電影製片過程分享	知本校區 人文學院 美術系 電腦教室(二)
4月27日(星期日)		
時間	活動內容	地點
10:10-12:00	設計講座 講師：丁菁菁 講題：設計 發生	知本校區 人文學院



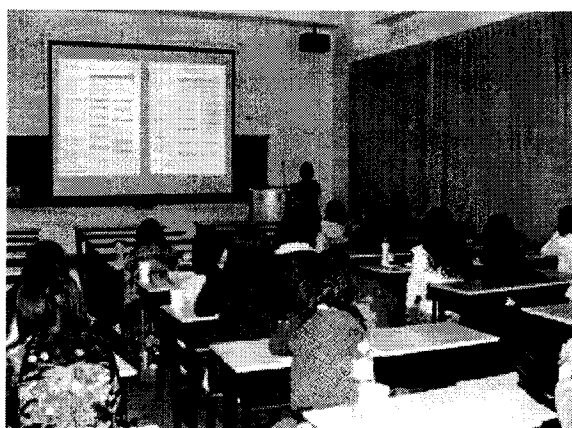
	小型設計團隊 設計師經驗分享 個人平面、繪畫、網頁設計歷程分享	美術系 圖像教室(一)
13:10-14:55	插畫工作坊 II 講師:蕭毓書 講題:月亮繞地球 內容:《心靈雞湯系列:插畫》《想你的日子音樂合輯CD插畫》《法國西維恩「一個人的夜曲」音樂概念插畫》, 分享繪畫心得、流程, 插畫製作習作	知本校區 人文學院 美術系 圖像教室(四)
15:25-17:10	影像創作工作坊 II 數位影像創作 講師:蕭力修 講題:數位影像創作 內容:數位製作影像 習作	知本校區 人文學院 美術系 電腦教室(二)

活動花絮:

### 1. 音樂講座



### 2. 設計發生講座



### 3. 專業製片過程講座





4.影像創作工作坊



5.插畫工作坊

023-4088

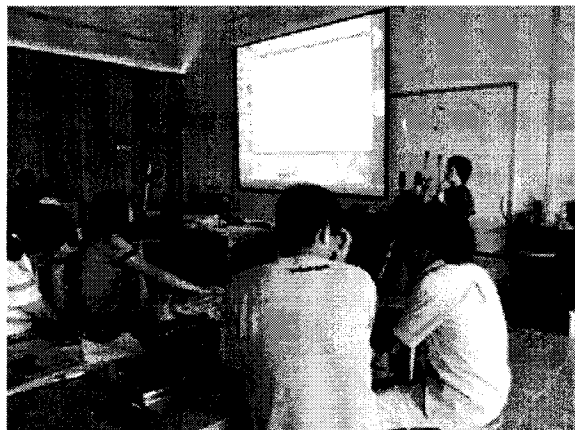


主題	講師	說明	
複合媒材動畫工作坊	林巧芳	配合本系發展動畫及藝術創作為目標，建立基本影音動畫養成能力，提升學生運用動態影像及表現技巧。	
日期	參與人數		
97年6月15日	38		
活動日程表：			
97年6月15日(星期日)			
時間	活動內容	講師	地點
8:20~8:30	報到		科文堂動畫室

8:30~12:00	動畫美學專題論述 1.論複合媒材、拼貼與動畫的實驗性 2.創作作品觀摩	林巧芳	圖像教室(三)
12:00~13:10	午餐及休息		
13:10~17:30	示範與實作演練 1.示範 2.媒材、剪紙與拼貼技法 3.創意發展與構成	林巧芳	圖像教室(三)

活動花絮：

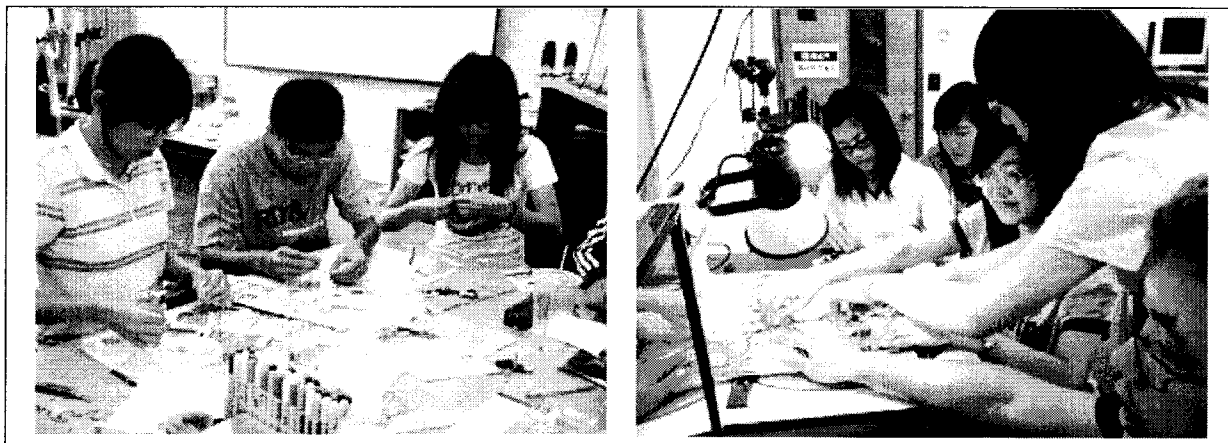
1. 動畫美學專題論述講座



2. 複合媒材動畫工作坊







主題	參與人數	說明
職涯教育講座	共 1048 人次	企業雇主也普遍認為此世代的大學畢業青年，比較缺乏耐心，遭遇挫折或困難，也容易放棄；其主要原因是缺乏職場人際關係的處理技巧，以致較不會處理與主管以及年長同事之間的關係，而影響工作穩定性。運用職涯教育講座課程，建立未來學生就業與生涯規劃方向。

課程進度與大綱：

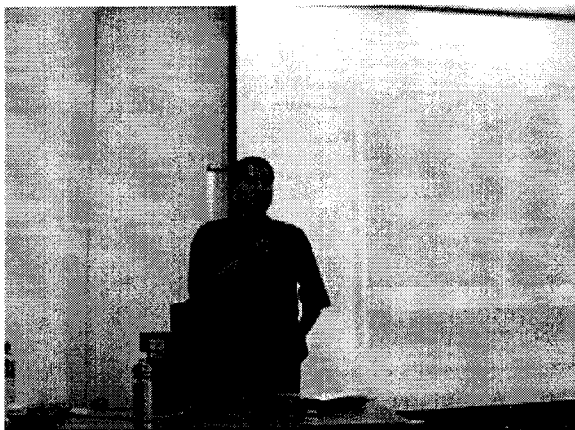
週次	日期	課程內容	講師
1	2/27	課程說明	陳錦忠
2	3/5	從波西米亞生活談職涯規劃	江冠明
3	3/12	M 型社會中的正確理財策略	施家發
4	3/19	從敦煌莫高窟的發現談職涯規劃	王家祥
5	3/26	公司法簡介	謝清泉
6	4/9	提案流程	馬淑儀
7	4/16	營運計畫書撰寫	馬淑儀
8	4/23	藝術的故事行銷	陳世憲
9	4/30	職涯健康面面觀	許碧惠
10	5/7	文化創意產業	賴新龍
11	5/28	藝術經營與管理	李韻儀
12	6/4	文化創意學-夢想篇	黃志湧
13	6/11	從創作者到藝術家-台灣原住民藝術創作者的養成與發展	盧梅芬
14	6/18	勞資契約	廖頌熙
15	6/25	企業經營	廖頌熙

活動花絮：

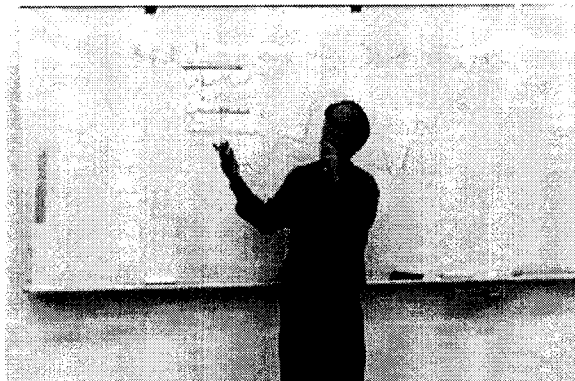
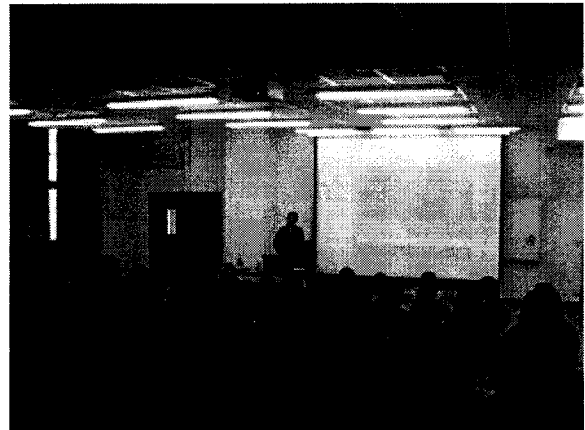
1.2/27-課程說明



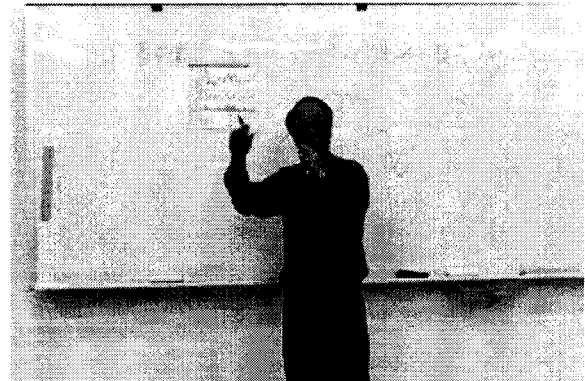
2.3/5-從波西米亞生活談職涯規劃



3.3/12- M 型社會中的正確理財策略

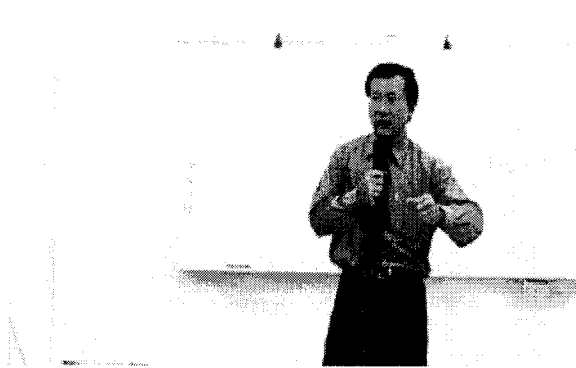


4.3/19-從敦煌莫高窟的發現談職涯規劃



5.3/26-公司法簡介

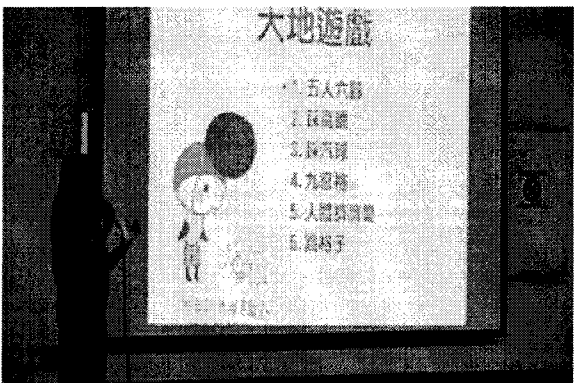




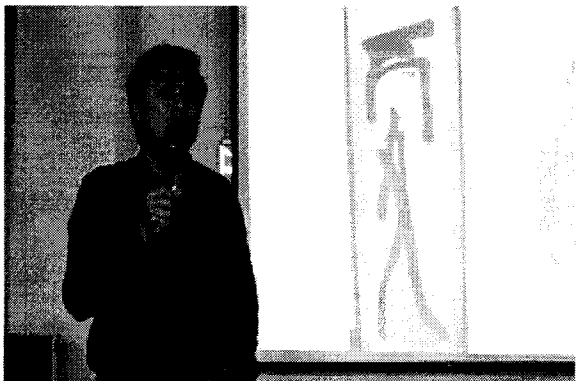
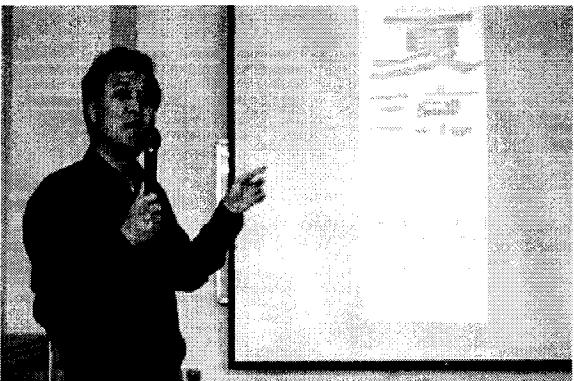
6. 4/9 提案流程



7. 4/16 營運計畫書撰寫



8. 4/23-藝術的故事行銷



9. 4/30-職涯健康面面觀



10.5/7-文化創意產業



11.5/28-藝術經營與管理



12.6/4-文化創意學-夢想篇





13.6/11-從創作者到藝術家-台灣原住民藝術創作者的養成與發展



14.6/18-勞資契約

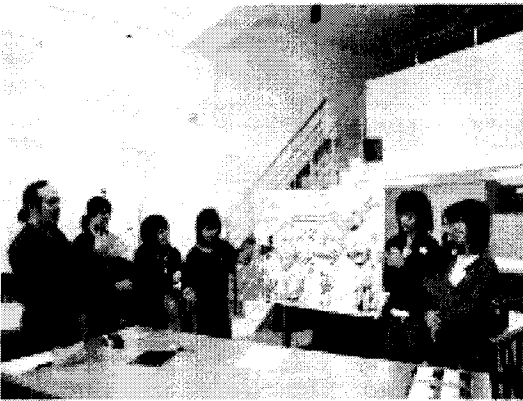




15.6/25-企業經營



主題	講師	說明
漫畫工作坊	黃志湧	配合本系發展繪本及互動媒體目標，建立基本圖像語言能力，提昇學生漫畫創作風氣及技巧。
日期	參與人數	
96年12月15-16日	35	
活動日程表：		
日期 時間	12月15日(星期六)	12月16日(星期日)
9:30~10:00	報到及分組說明	
10:00~13:00	工具解說&使用方法基礎繪畫概論 (4格漫畫製作)	漫畫電腦製作 實務介紹 (人物創作製作)
13:00~14:00	午餐及休息	午餐及休息
14:00~17:00	職業漫畫家 生涯介紹	故事編劇 創作練習 (單頁漫畫製作)
17:00~18:30	作業練習	成果展現及綜合座談
活動花絮：		



主題	講師	說明
創意繪本工作坊	陳璐茜	配合本系發展繪本及互動媒體目標，建立基本圖像語言能力，提升學生繪本創作風氣及技巧。
日期	參與人數	
96年12月15-16日	28	

活動日程表：

日期 時間	5月3日 (星期六)	5月4日 (星期日)
9:30~10:00	報到	報到
10:00~12:00	Lucy 的創作與教學引導 互動時間—想像力開發	1、作品發表會 2、立體繪本
12:00~13:00	午餐及休息	午餐及休息

13:00~18:30	立體繪本 趣味繪本	3、趣味繪本 4、趣味繪本
-------------	--------------	------------------

活動花絮：



主題		說明
美術產業學系 CIS 企業形象 標誌設計徵選比賽		國立台東大學「美術產業學系」於2007年，正式由原來的美勞教育學系轉型更名，將朝向更具美術產業設計應用能力的方向發展。結合數位化的設計專業能力，已是大勢所趨，但本著在台東地區歷史悠久的種種藝術根源，以台東地區本土的原住民藝術文化、觀光產業資源所帶來的產業創意發展面向是豐富多樣的。除了2D、3D的數位影音與多媒體互動設計能力外，反映數位時代下彌足珍貴的
日期	參與人數	
97/5/1-5/31	25	

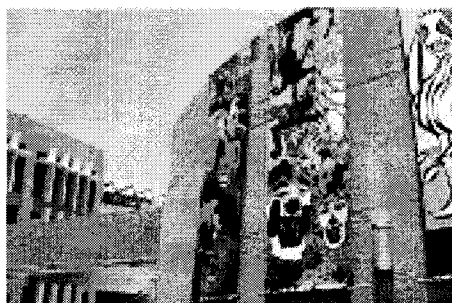
		<p>手工藝產品如手工書、插畫、繪本等也是本系發展方向之一。數位化的全球接軌與精緻手工的在地特色，可謂兼容並蓄，相輔相成。此項美術產業學系企業形象標誌 CIS 設計比賽（含 LOGO 與 LOGO Type 及相關周邊應用）希望能彰顯本系之發展方向與精神理念，希望能為將來美術產業學系師生所產出的相關產品，以及實習商店打出獨特的品牌形象。</p>
--	--	---

主題		說明
漆彩繪花甲		<p>為慶祝台東大學校慶，藉由本活動的推廣，將對美的興喜融入本次校慶慶祝活動，提供全校師生熱情參與和分享創意的機會，展現台東大學健康、活潑並充滿藝術氣息的特色。</p>
日期	參與人數	
97年5月5-19日	95	

活動花絮



參賽隊伍繪製帆布過程。參賽的同學們無不發揮創意，將對東大校慶的喜悅之情繪於帆布上。圖為美術產業系一年級的學生在圓型展示場繪畫帆布。



參賽隊伍帆布掛置。舉辦單位將繪製好的帆布掛於東大知本校區的演藝廳，讓人文學院的學生們能夠充分的感受到美術系為東大60週年校慶的祝福。



華語系的同學也共襄盛舉，與美術系一同發揮創意參與活動。

漆彩繪花甲頒獎典禮當天。

主題		說明
CG 海報設計競賽活動		藉由海報設計競賽鼓勵學生使用繪圖版繪製海報，訓練加強數位繪圖能力養成。
日期	參與人數	
97年1月21日	45	

活動花絮：



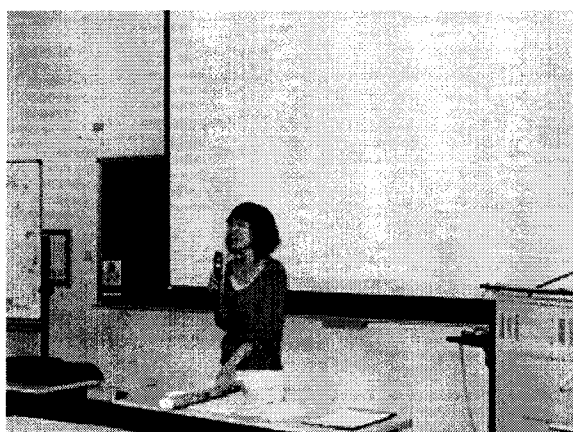
主題		說明
96 學年度上學期 校內期末成果發表會		96 學年度上學期期末成果發表會，學生作品展示交流分享。
日期	參與人數	
97年1月22日	62	
活動花絮：		

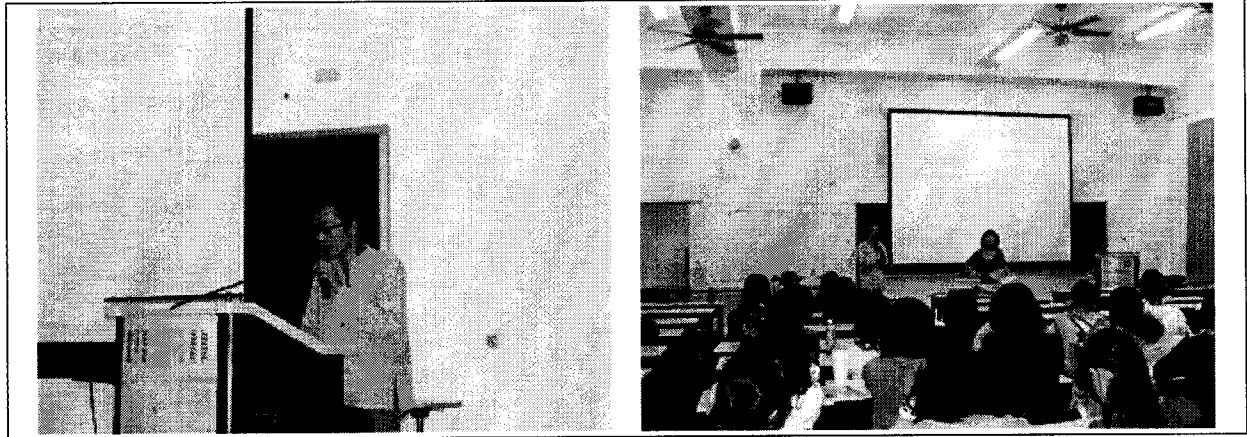




主題		說明
96 學年度產業實習及 97 年度學程 招生說明會		數位影音與動畫設計學程課程、師資、相關規定介紹及產業實習與參訪課程說明。
日期	參與人數	
97 年 5 月 5 日	50	

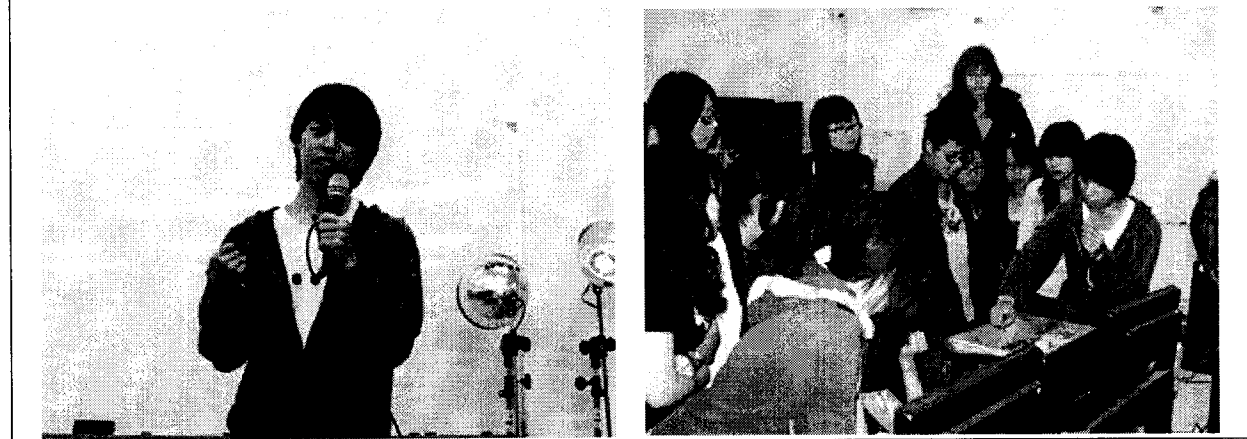
活動花絮：





主題		說明
電腦軟硬體維護教學		加強學生對電腦軟硬體的認識，培養對電腦軟硬體維護基本能力。
日期	參與人數	
97年5月21日	25	

活動花絮：



主題		說明
部落格建立教學		部落格建立教學，經驗分享。
日期	參與人數	
97年6月11日	15	
活動花絮：		



主題		說明
96 學年度下學期 校內期末成果發表會		學生可經由成果發表會公開分享彼此的作品，讓創意更加的流通，也使得學生能更深入體會辛苦成果的喜悅和成就，喚起更多學生願意嘗試參與數位影音與動畫設計學程。
日期	參與人數	
97 年 6 月 27 日	80	

活動花絮：




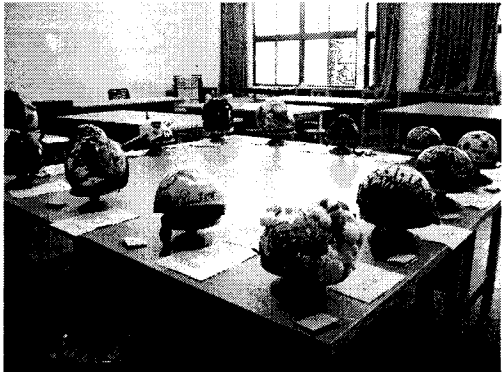




南京艺术学院



南京艺术学院

主題		說明
手繪帽子比賽		鼓勵學生手工創作風氣，加強美術產業及創業能力，推廣手創在生活中的應用。
日期	參與人數	
97/5/12-5/20	28	
活動花絮		
		

## 優良作業選輯

九十六學年下學期課程期末成果發表	
1. 數位燈光與材質：	
期末作品呈現主題：	物品或情境建置，燈光與材質呈現
作品說明：	
	
展於半戶外展覽廳	展於半戶外展覽廳



許雯雯 - Pinky:st



李佳潔 - 傘



張如蕙 - KITESURFING



曹詩婷 - 錶



## 主題：Ipod guitar

設計者：陳致維

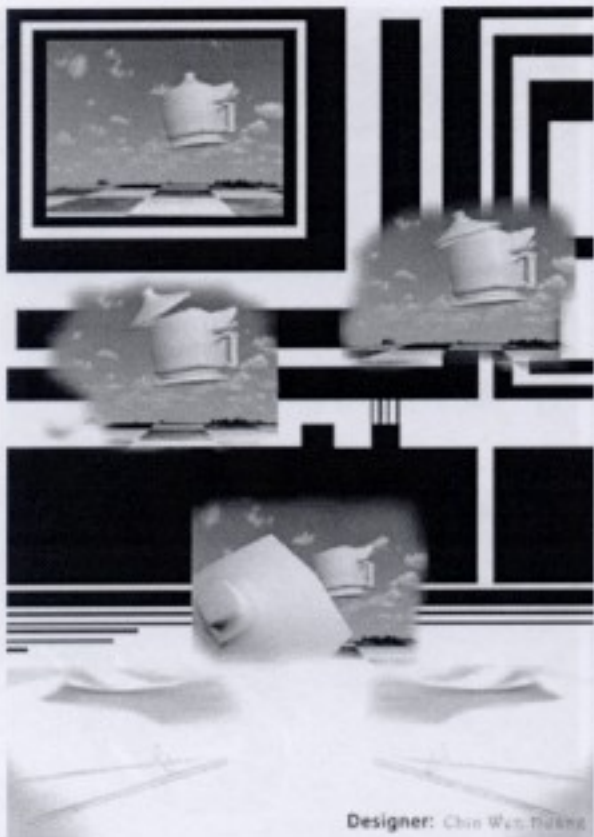
這是一把結合ipod、吉他和音響的三合一吉他。當你彈奏吉他的時，可以同時聆聽mp3跟著一起練習。  
此外，透過吉他的音響的擴大，無論是mp3或是吉他的聲音都可以以極高的放大音量。這把ipod guitar相信是初學吉他者或是愛好收藏吉他的玩家的夢幻逸品。



陳致維—IPOD GUITAR



尹冠樺—船



Designer: Chio Wen Tsung

黃晉文—Magic World



廖孟珠—無不散的筵席

### 名稱：無不散的筵席

設計理念：採用四張沒有人物的桌布場景，像是呈現沒有人活動的感覺。透過物件的擺放以及燈光的效果，來呈現無不散的筵席。四張主要的桌布各為：一、等待客人上門的靜謐；二、客人上門的歡樂（例酒足飯飽）；三、歡愉轉為哀情（物件散佈在桌布四周）；四、客人離去，只剩物體散落的場景。想表達的是：每五張桌布上去時是吃飯後，心裡會有的種種的感覺，吃飯時吵吵鬧鬧，飯後靜靜的，就各自走各自的路。最後，剛開始的歡樂就變的不真實，天下無不散的筵席，或許就是一種不真實的執念，僅存的真實，即是感再心中那份回憶。

桌布名稱：無不散的筵席  
設計者：廖孟珠



隨著心情變換筆的顏色，紅橙黃綠藍紫，你，今天想要寫誰呢？



選擇光澤材質的筆桿有優美的曲線，配合手的弧度，還可當削鉛刀使用。

### 誰說，鋼筆一定要很華麗

▼ 用鋼筆寫作者名字和製造日期的刻痕



▲ 華麗的鋼筆這和顏色變換對聯的筆桿，流露出一般精緻的刻紋

指導老師：劉沛強  
作品作者：陳品辰

陳品辰—誰說·鋼筆一定要很華麗



極  
北  
·  
挽  
歌



陳維邦—極北·挽歌

## 熊貓散步

春季限定版



設計人：陳仕瓏

### 【創作理念】

熊貓是這地球上最可愛最珍稀，也是這地球上最聰明最有人情味動物，其憨態吸引了無數人喜愛，曾一度被列為「瀕危物種」但經過人們的妥善照料，熊貓已繁衍昌盛，現已脫離瀕危物種而成為「活著的大寶貝」，其活潑可愛，「憨態十足」的熊貓早已是人們的寵兒。

以這活潑可愛的熊貓為靈感，所以設計出這「熊貓散步」的熊貓，其活潑可愛，「憨態十足」。

「熊貓散步」其設計，用這活潑可愛的熊貓為靈感，所以設計出這「熊貓散步」的熊貓，其活潑可愛，「憨態十足」。

熊貓——熊貓的活潑中，增添這活潑可愛的熊貓，所以設計出這「熊貓散步」的熊貓，其活潑可愛，「憨態十足」。

熊貓除了這活潑可愛，還有這活潑可愛，增添這活潑可愛的熊貓，所以設計出這「熊貓散步」的熊貓，其活潑可愛，「憨態十足」。



陳仕瓏—熊貓散步



## 耳機

晶片科技耳機



花草大自然耳機

設計者：王麗瑜

王麗瑜—花草大自然耳機



**FLYING HIGH** OF  
2008-DREAMLINEER/林安妮

For The People Who Has a Dream

>>> Metal Type

Flying High For Your Future To Make Yourself Become One-of-a-kind

>>> Glass Type

林安妮—Flying High

數位燈光與材質期末作品

SonyEricRex GAT-X252 手機

● 外觀設計：簡約、時尚、大氣  
● 功能強大：支援 MP3、MP4、FM、藍牙、GPS、相機、遊戲、閱讀器等  
● 材質優良：採用高品質金屬、玻璃、皮革等材質，手感舒適，耐用持久  
● 價格公道：性價比高，適合廣大消費者

設計者 李鎮亦  
指導老師 張淨修

國立臺東大學

李鎮亦—SonyEricRex GAT-X252 手機

手機吊飾

串起了愛與回憶

小口哨  
繪珠手鍊  
魚板水晶球  
珠珠掛鍊  
磁珠串環  
奶茶卡  
鑲鑽花球

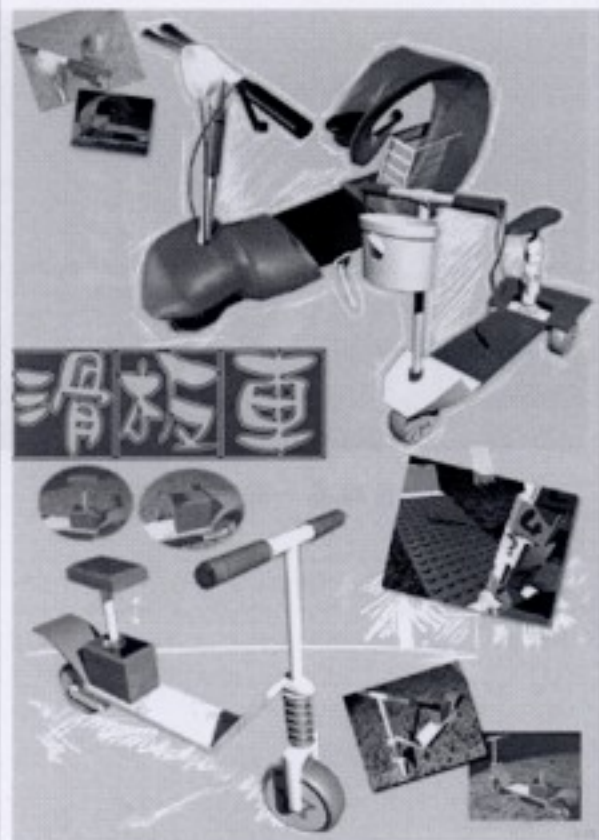
全員員

黃中倍—手機吊飾串起了愛與回憶

PLAY STATION PROTABLE PARTY

江偉琳—Play Station Protable Party





吳淑慧—滑板車

KT-S65



Cooler Kit  
Let CPU is cooler in your life

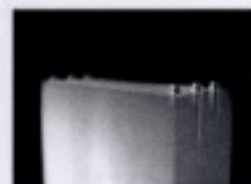


quiet & cool

Compatible with Intel Pentium and AMD Processor



熱導管 x 3 / 高密度散熱



3 Heat Pipes / High Density fins



Test on ASUS P4E Motherboard

專為CPU與主機板量身訂做的散熱器  
KT-S65  
可操作在數種桌上型電腦  
與筆記型電腦的溫度控制

KT-S65 安裝圖



2008 design by Bing-Fong Ho

胡秉中—Cooler Kit



陳思妤—玻璃罐別墅

好立頌  
good to song

擁有高科技，最先進的配器技術  
讓你隨時隨地都能練唱，隨時隨  
地做好準備，一圓你的明星夢！



enjoy your life

A\_80

林孟欣—好立頌



劉秋蘭—逃跑鬧鐘



呂珮嘉—輕 EG

## 2.電腦角色動畫實務

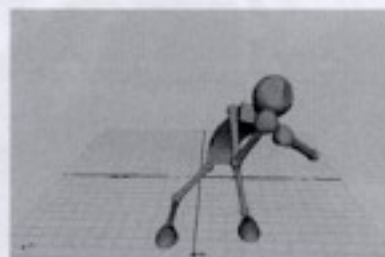
期末作品呈現主題:

利用老師所建置的角色做動作及表情延伸變化, 編輯成 30 秒的動畫短片。

作品說明: 動畫短片成果詳見於光碟



角色 1: 馬鈴薯先生

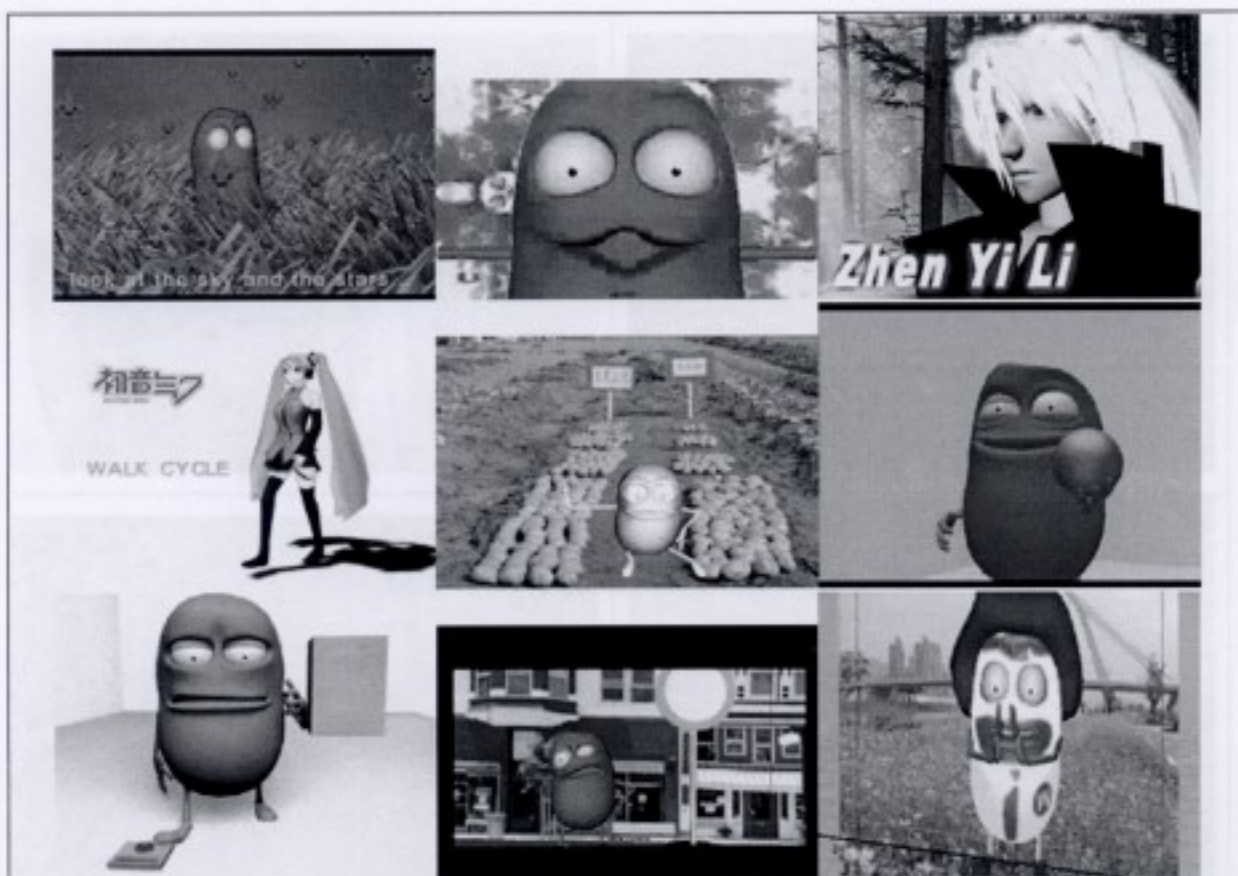


角色 2: 路人甲

學生作品影片截取:





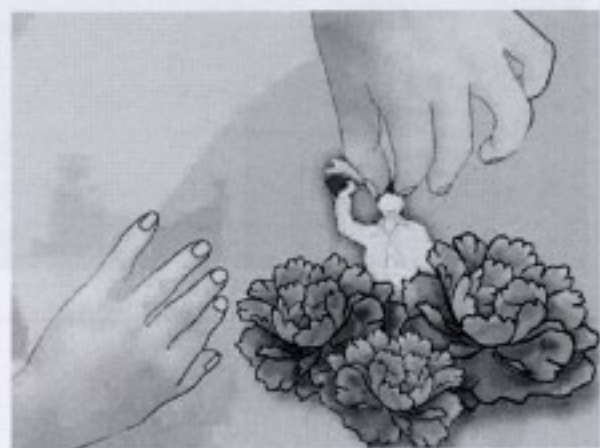


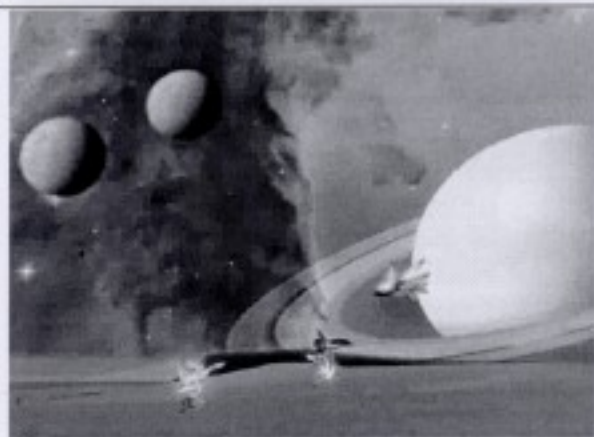
### 3. 影片後製與視覺特效實務

期末作品呈現主題： 利用平面或影片素材編輯成短片

作品說明：短片成果詳見於光碟

學生作品影片截取：







#### 4.複合媒材動畫

期末作品呈現主題： 利用剪紙、黏土、人偶等相關複合媒材編製成短片

作品說明：動畫短片成果詳見於光碟

學生作品影片截取：



裂格人生



綁架

#### 5.動態影像處理

期末作品呈現主題： 停格動畫、角色動畫、動態描圖、跟隨筆跡、粒子雪景、延續  
96 學年度上學期編劇與分鏡成果編製成動畫、期末動畫

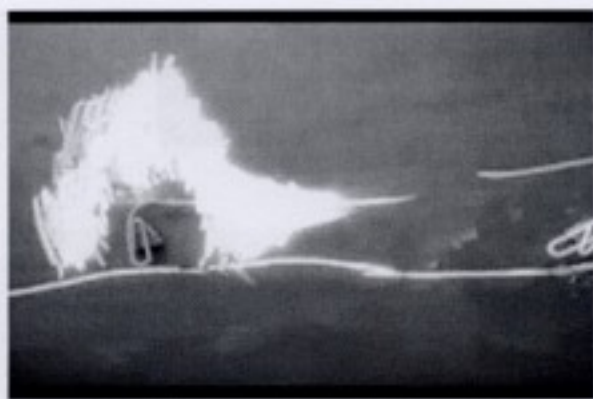
作品說明：短片成果詳見於光碟

學生作品影片截取：



StopMotion

停格動畫

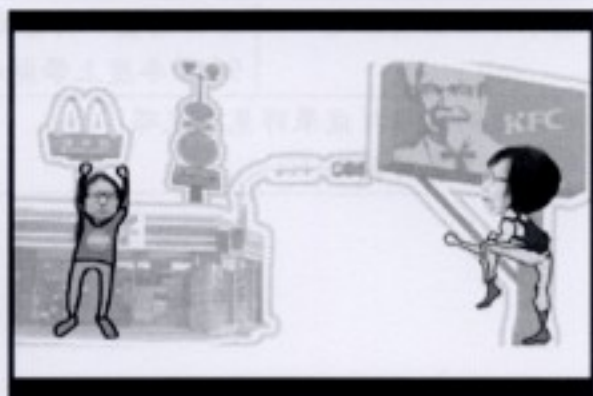
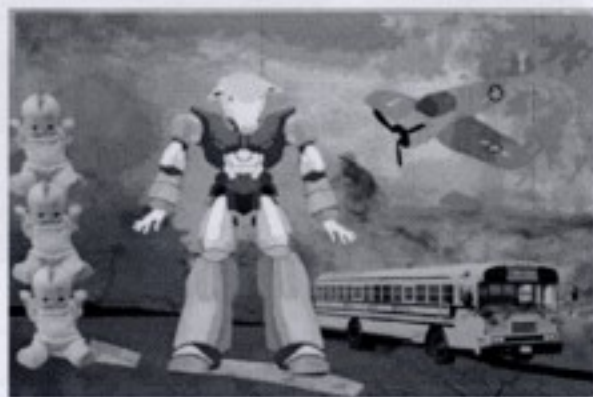


單片



PuppetTool

角色動畫





Rotoscope

動態描圖



Motion  
Tracking

跟隨筆跡



Particle  
Playground

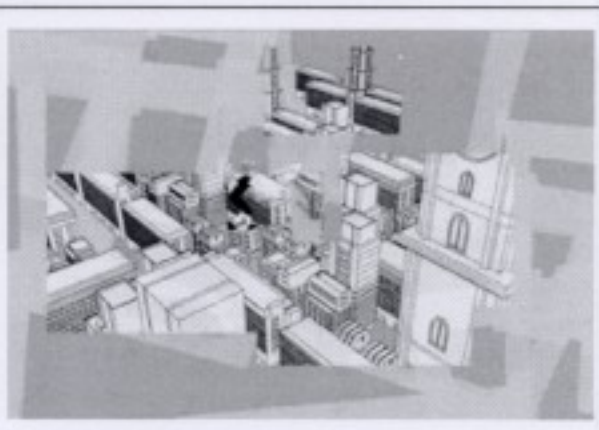
粒子雪景



MTV  
動態腳本製作



期末動畫





九十六學年度工作坊成果

I.CG SMART 數位繪圖工作坊

作品呈現主題： 擬人物畫趣味繪圖

作品說明：



孟祥萍-點唱機



劉鈞如-雲





王麗瑜



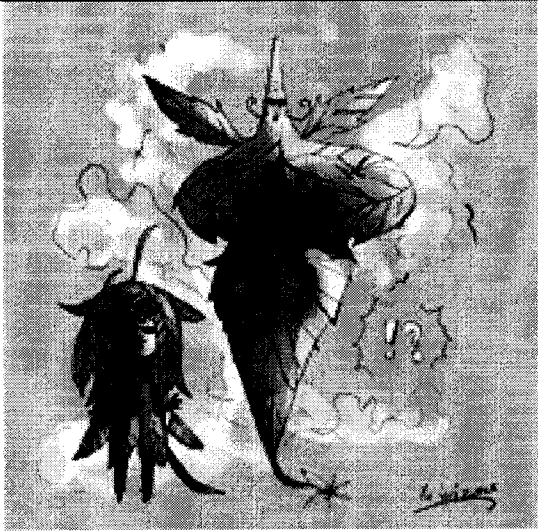
陳仕聰-泡麵



木椅



陳致維-滑鼠



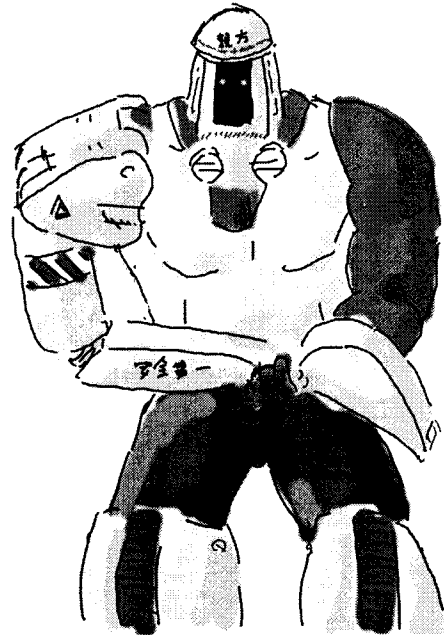
葉子



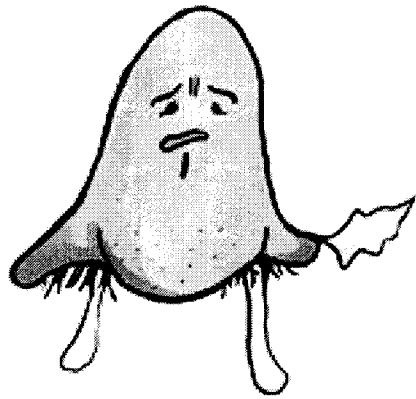
薔薇



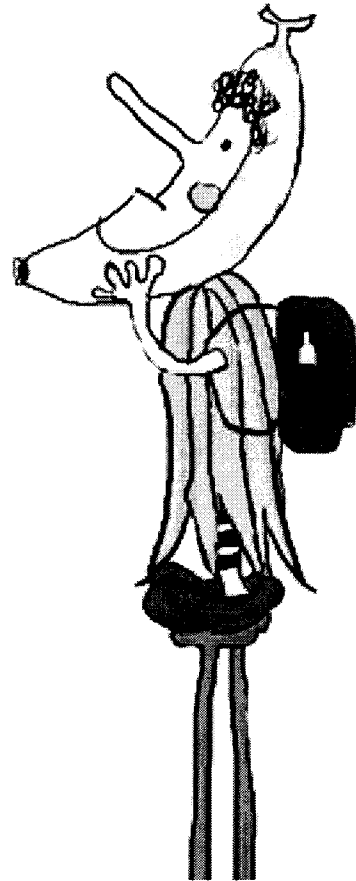
簡仲良-桃子



涂元森-怪手



李孟璇-鼻子



香蕉



勾蝶

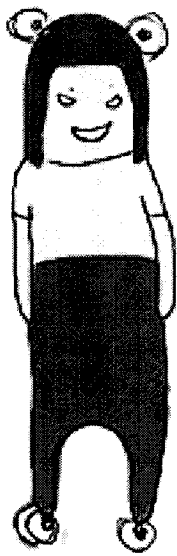


尹冠樺-玫瑰



PUMP 示範-香菇

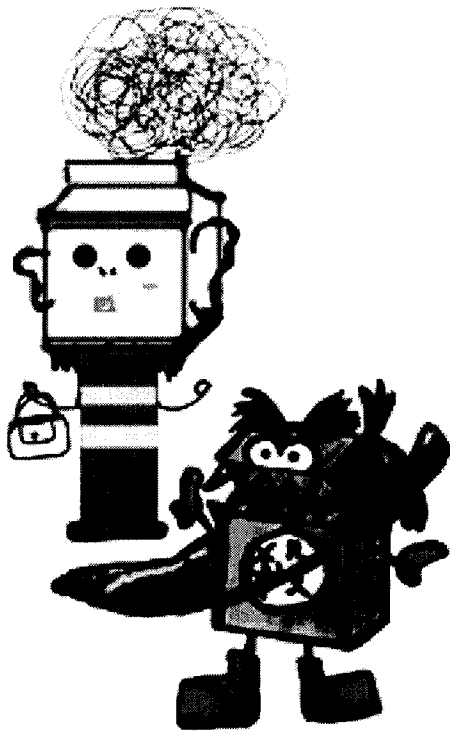




鄭如涵-滑板



陳韻如-草莓



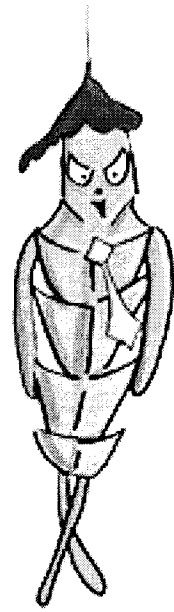
廖子鈞-利樂包



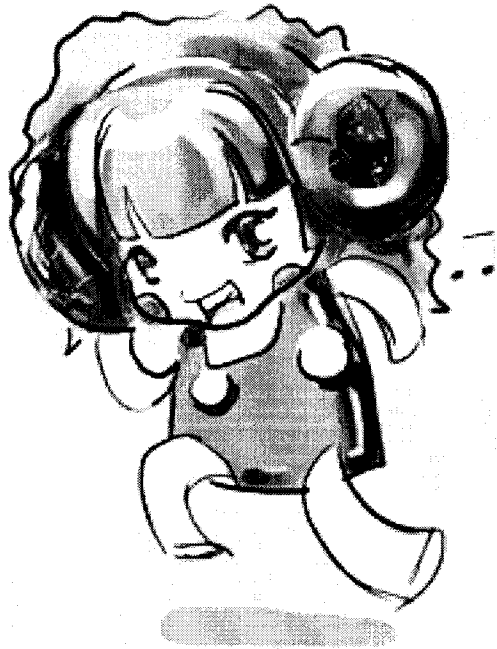
劉秋蘭-汽車



鍾家昀-蓑衣



謝婷安



MP3



鳥

Don't eat me ~



Please!

香蕉



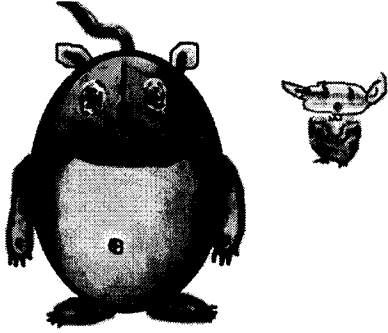
黄晋文-豆子



盆栽



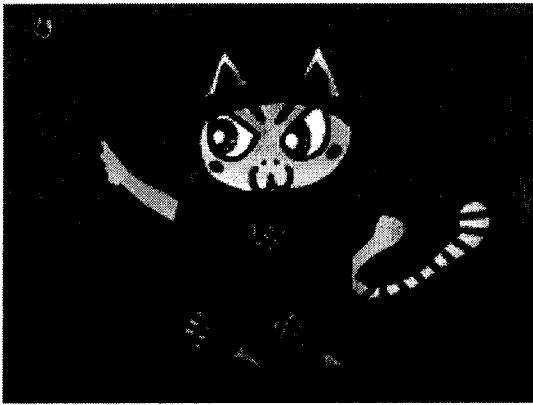
江偉琳



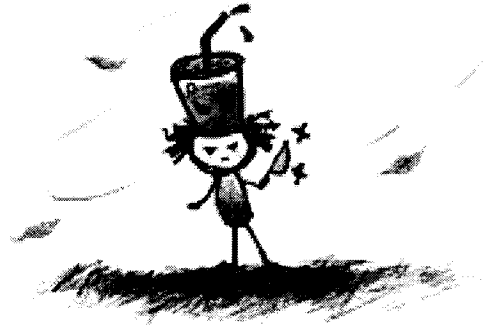
滑鼠



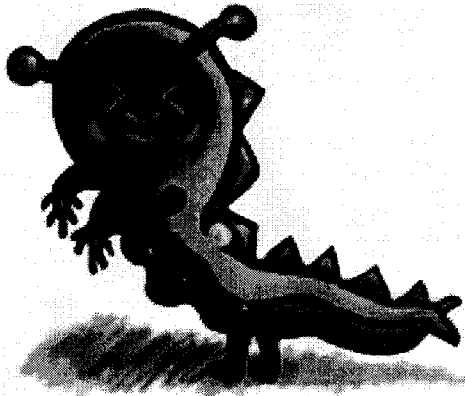
鳥



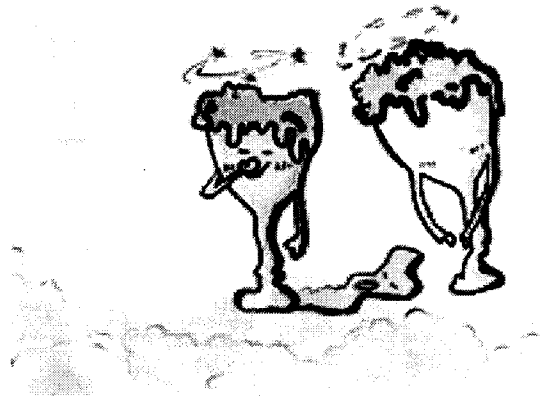
忍者貓



黃綉文-西瓜汁



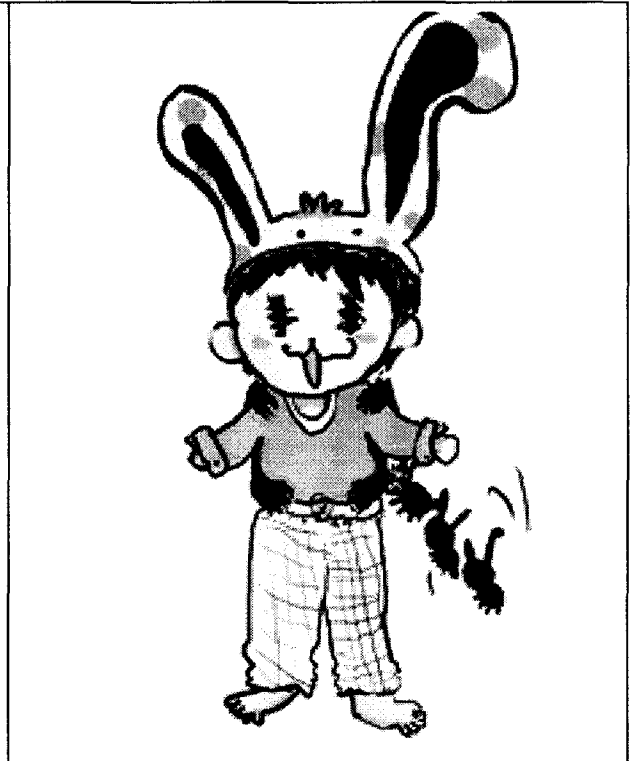
WHO?



啤酒



當機

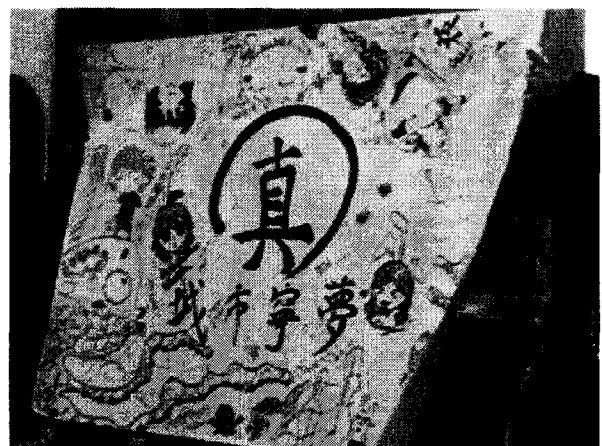
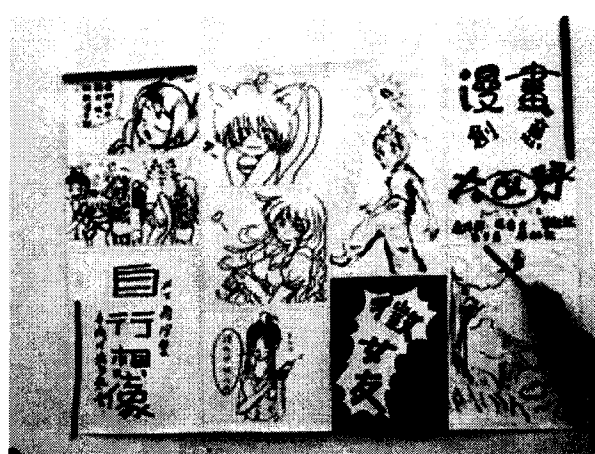


鐘文淑-兔子

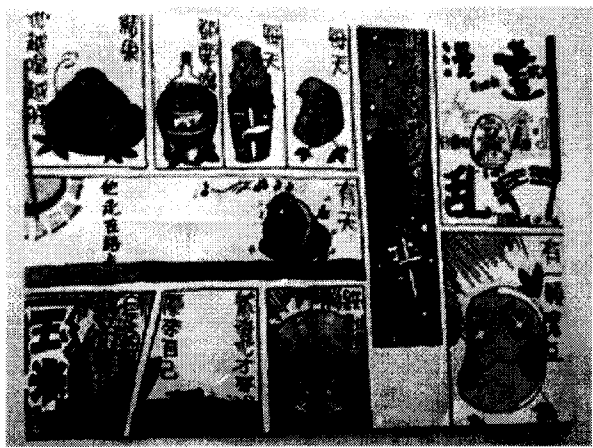
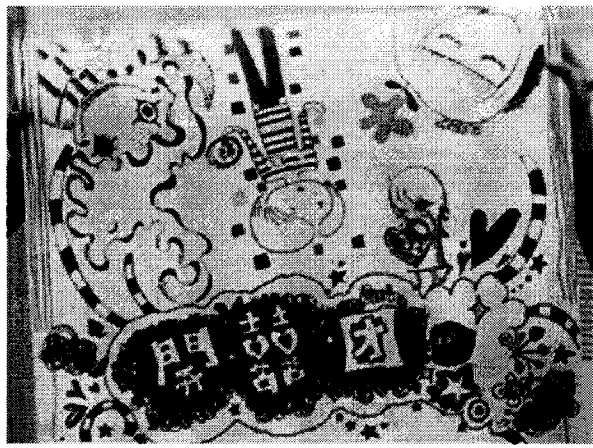
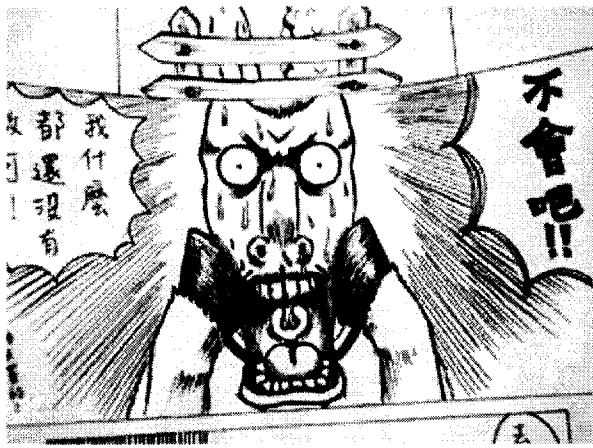
2.漫畫工作坊

作品呈現主題： 漫畫構圖說明及實作

作品說明：



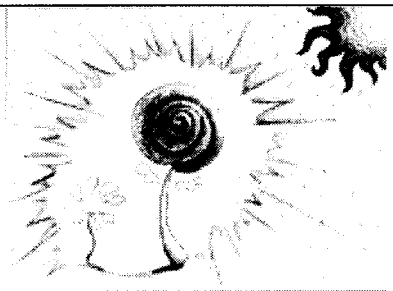




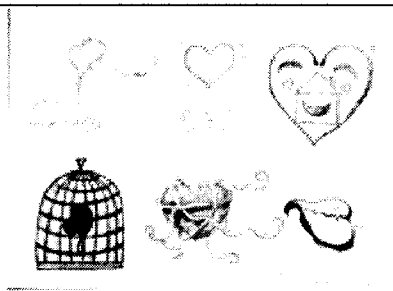
3. 插畫工作坊

作品呈現主題： 自畫像及心靈塗鴉

作品說明：由心做發想



李浩銘



吳孟樺



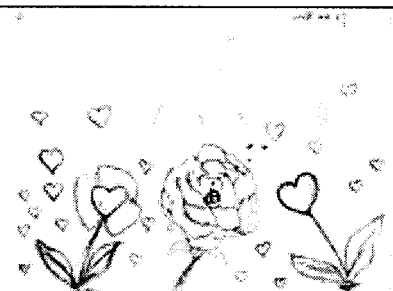
李浩銘



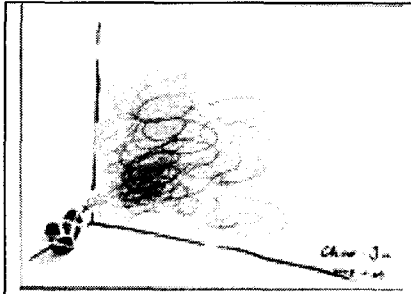
鍾家昀



鍾家昀



羅楷傑



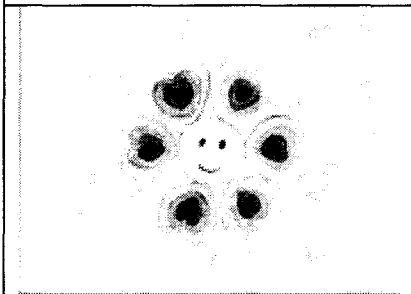
劉釗如



鄭如涵



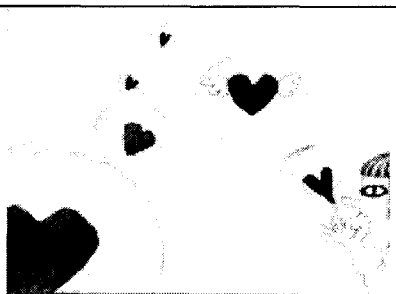
薛兆媛



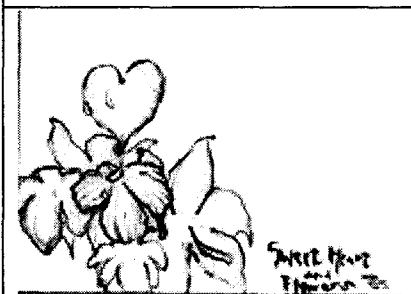
陳韻如



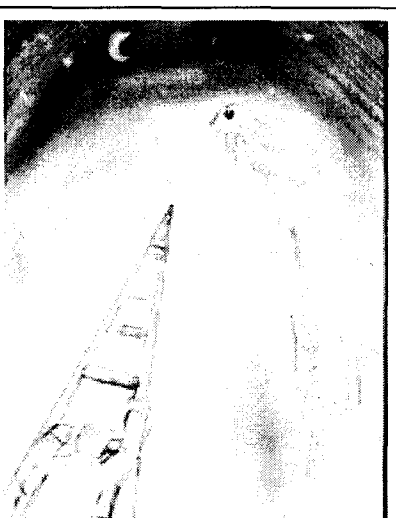
劉釗如



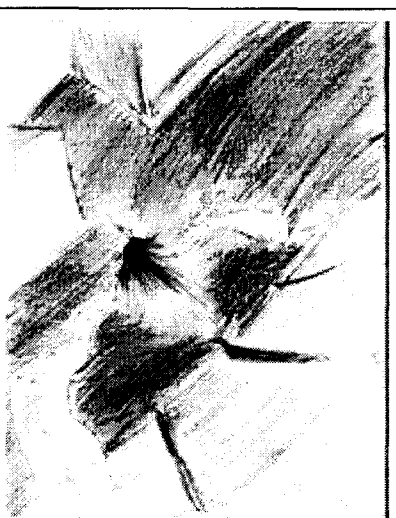
劉秋蘭



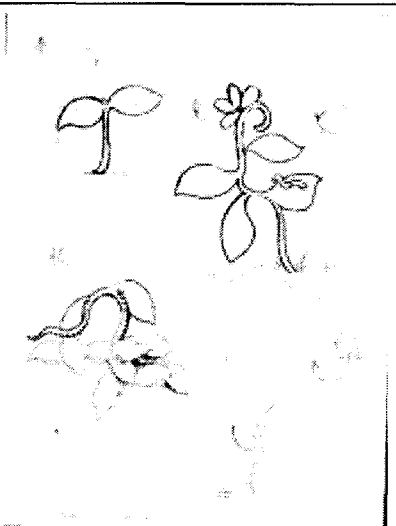
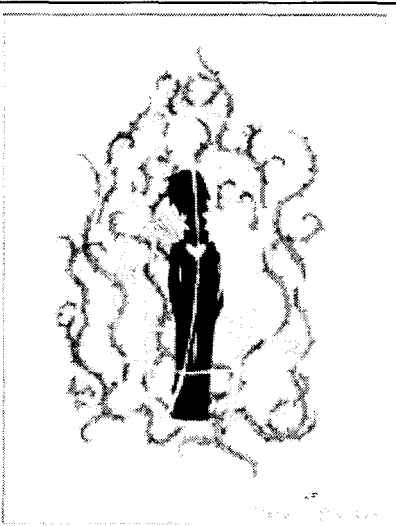
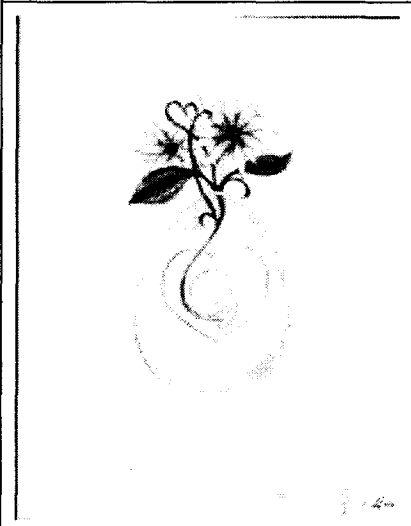
李孟璇




葉仕紘



葉仕紘



許馥如	許馥如	吳孟樺
		
劉秋蘭	鄭如涵	鍾家昀
		
林孟欣	林孟欣	周翊涵
		
	薛兆媛	許馥如
		
	anny	鍾家昀



李乃晨



周翊涵



鄭如涵



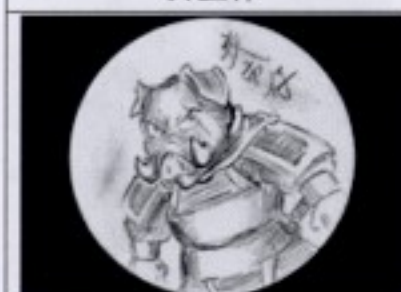
吳孟樺



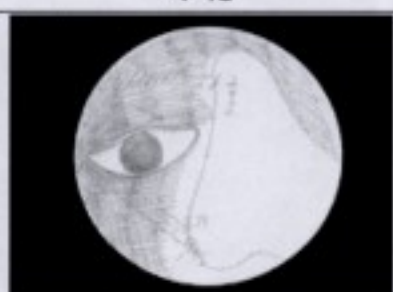
小花



小花



葉仕斌



李佳潔



李浩銘



李孟璇



研研



林孟欣



羅楷傑

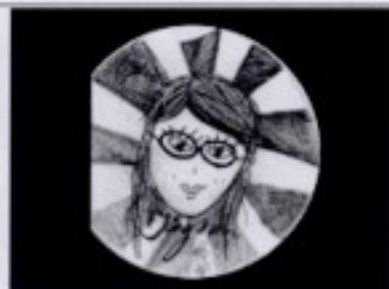


陳韻如



涂元森





謝婷安



許雯雯

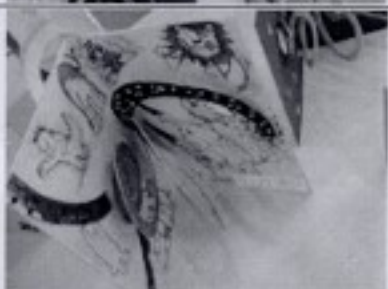


劉秋蘭

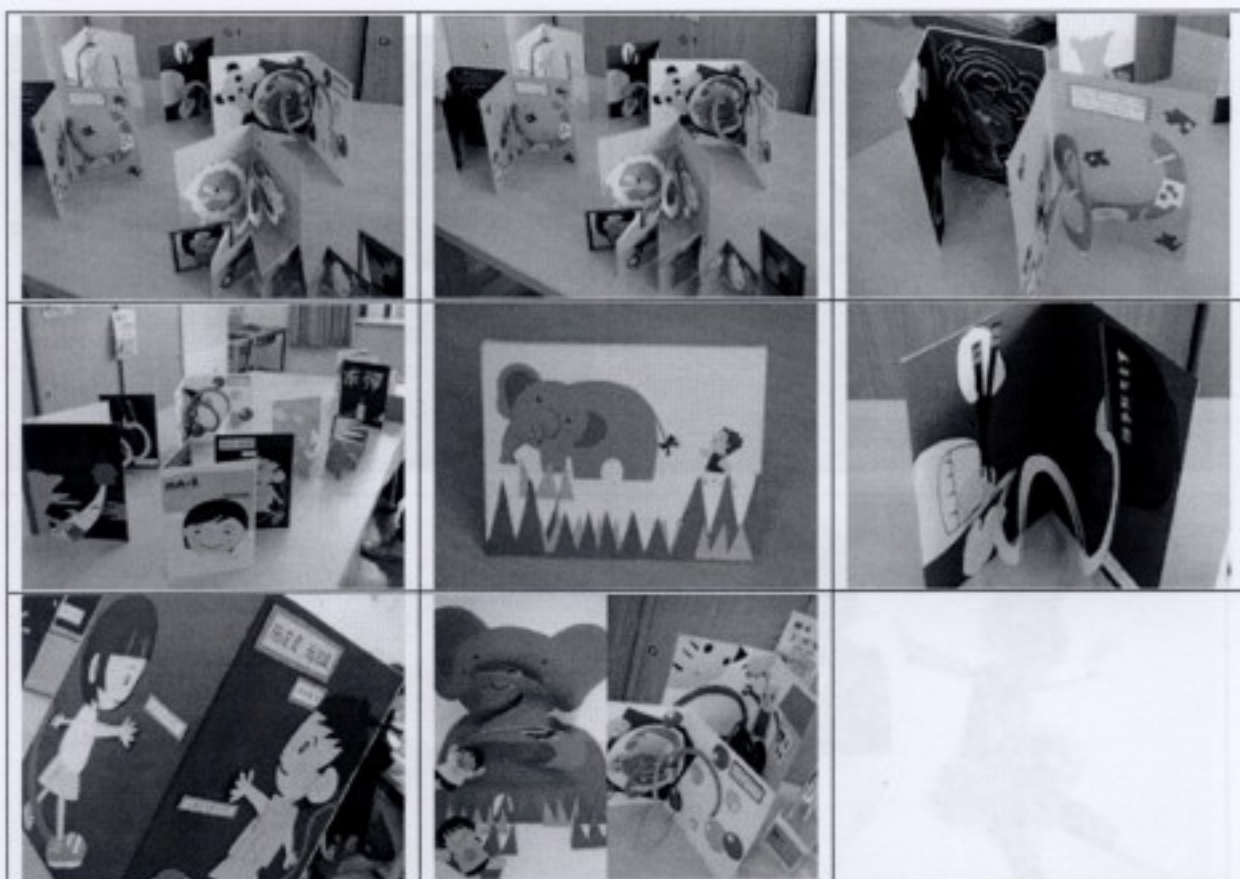
#### 4. 創意繪本工作坊

作品呈現主題： 將故事融入繪本裡，剪貼出一本會說話的繪本

作品說明：





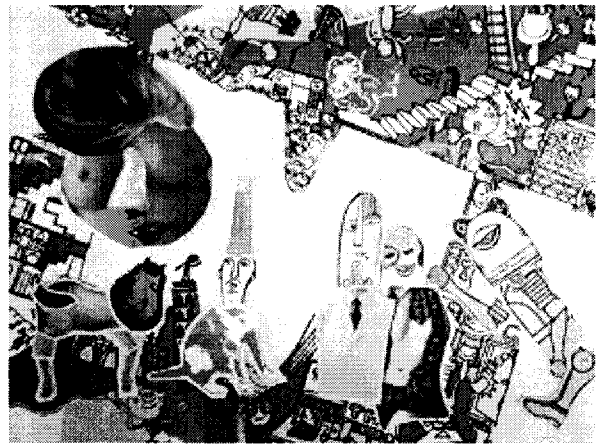


### 5. 複合媒材動畫工作坊

作品呈現主題： 利用文宣、報紙、雜誌等，截取圖案組合成自創角色，拍攝成複合媒材動畫短片。


作品說明：短片成果詳見於光碟





九十六學年度活動海報一覽表

國立台東大學 藝術產業發展學系 數位影音與動畫設計學程



歡迎參加  
課程一覽表

歡迎參加自己的創作課程!  
以不致被遺棄!

以數位影音與動畫設計課程介紹

主講人：李智榮

課程內容：1. 數位攝影 2. 數位攝影機 3. 數位攝影機之應用 4. 數位攝影機之操作 5. 數位攝影機之維護 6. 數位攝影機之選購 7. 數位攝影機之組裝 8. 數位攝影機之組裝 9. 數位攝影機之組裝 10. 數位攝影機之組裝

時間：2007/12/11~12/12

地點：台東大學本校區 人文學院 一樓會議室

查詢：87602 4701 李智榮

網址：http://www.guestudio.com

數位影音與動畫設計學程

主講人：李智榮

課程內容：1. 數位攝影 2. 數位攝影機 3. 數位攝影機之應用 4. 數位攝影機之操作 5. 數位攝影機之維護 6. 數位攝影機之選購 7. 數位攝影機之組裝 8. 數位攝影機之組裝 9. 數位攝影機之組裝 10. 數位攝影機之組裝

時間：2007/12/11~12/12

地點：台東大學本校區 人文學院 一樓會議室

查詢：87602 4701 李智榮

網址：http://www.guestudio.com

數位影音與動畫設計學程

動畫創意編導技巧

主講人：李智榮

課程內容：1. 數位攝影 2. 數位攝影機 3. 數位攝影機之應用 4. 數位攝影機之操作 5. 數位攝影機之維護 6. 數位攝影機之選購 7. 數位攝影機之組裝 8. 數位攝影機之組裝 9. 數位攝影機之組裝 10. 數位攝影機之組裝

時間：2007/12/11~12/12

地點：台東大學本校區 人文學院 一樓會議室

查詢：87602 4701 李智榮

網址：http://www.guestudio.com

數位影音與動畫設計學程

數位模型製作

主講人：李智榮

課程內容：1. 數位攝影 2. 數位攝影機 3. 數位攝影機之應用 4. 數位攝影機之操作 5. 數位攝影機之維護 6. 數位攝影機之選購 7. 數位攝影機之組裝 8. 數位攝影機之組裝 9. 數位攝影機之組裝 10. 數位攝影機之組裝

時間：2007/12/11~12/12

地點：台東大學本校區 人文學院 一樓會議室

查詢：87602 4701 李智榮

網址：http://www.guestudio.com

教育部人文教育革新中綱計畫之人文數位教學計畫

數位影音與動畫設計學程 系列演講

1月14日  
13:10~14:55

何謂互動媒體裝置藝術?  
王俊琪

國立台東大學 人文學院 國際交流組

實驗影像創作  
吳俊輝

國立台東大學 人文學院 國際交流組

藝術產業發展學系

http://www1.nsysu.edu.tw/3dp/ 089-513228 吳俊輝

2007年4月16、17日

數位影音與動畫設計學程

從編導、設計、音樂到電影

國立台東大學 藝術產業發展學系

教育部人文教育革新中綱計畫之人文數位教學計畫 數位影音與動畫設計學程

一、演講主題：數位影音與動畫設計之應用與發展，探討數位影音與動畫設計之應用與發展，了解數位影音與動畫設計之應用與發展。

二、演講時間：4月16日(星期日)上午10:30~12:00

三、演講地點：本校區 人文學院 一樓會議室

四、報名方式：電話報名，電話：87602 4701 李智榮

五、報名日期：2007/4/16 截止

六、演講費用：NTD 1000 (NTD 500 免收)

七、演講對象：本校區 人文學院 師生

日期	演講內容	講者	地點	演講時間	費用	對象
2007/4/16	數位影音與動畫設計之應用與發展	李智榮	人文學院 一樓會議室	上午10:30~12:00	NTD 1000	本校區 人文學院 師生
2007/4/17	數位攝影機之應用與發展	李智榮	人文學院 一樓會議室	上午10:30~12:00	NTD 1000	本校區 人文學院 師生
2007/4/18	數位攝影機之操作與維護	李智榮	人文學院 一樓會議室	上午10:30~12:00	NTD 1000	本校區 人文學院 師生
2007/4/19	數位攝影機之選購與組裝	李智榮	人文學院 一樓會議室	上午10:30~12:00	NTD 1000	本校區 人文學院 師生
2007/4/20	數位攝影機之組裝與應用	李智榮	人文學院 一樓會議室	上午10:30~12:00	NTD 1000	本校區 人文學院 師生





國立交通大學  
美術產業發展學系  
數位影音與動畫設計學程

96學年度產業實習說明會暨97學年度學程招生說明會

時 間：5/16 12:30-14:00 地 點：知本校園人文學院知本館二樓會議室  
聯絡電話：089-513228 葉小姐 學程網址：http://www1.nctu.edu.tw/3dp

◎學程課程一覽表

學系/學程	學分	課程名稱	備註
通識教育	12	資訊基礎知識	必修
	6	資訊應用基礎	必修
	6	資訊應用進修	必修
	6	資訊應用專題	必修
專業必修	12	數位繪圖基礎	必修
	6	數位繪圖進修	必修
	6	數位繪圖專題	必修
	6	數位繪圖實習	必修
專業選修	6	數位繪圖實習	必修
	6	數位繪圖實習	必修
	6	數位繪圖實習	必修
	6	數位繪圖實習	必修

◎產業實習合作廠商

1. 宏碁數位內容有限公司  
地址：台北市中正區...  
電話：02-2311-2323
2. 科創數位娛樂有限公司  
地址：台北市中正區...  
電話：02-2311-2323
3. 內也遊戲有限公司  
地址：台北市中正區...  
電話：02-2311-2323
4. 博智數位科技有限公司  
地址：台北市中正區...  
電話：02-2311-2323
5. 新維訊科技股份有限公司  
地址：台北市中正區...  
電話：02-2311-2323



96學年度 美術產業學系  
暨 數位影音與動畫設計學程  
聯合教學 **成 果**  
發表會

We have dream

- 一、舉辦目的：學生可藉由成果發表會公開分享此項作品，與教職員交流溝通，也獲得學生與資深入職者對成果的肯定和鼓勵，藉此提高學生學習意願與參與社會活動的動機與設計學程。
- 二、主辦單位：美術產業學系
- 三、參加對象及名額：全校師生 80人
- 四、日期：97年6月27日 星期五 下午1:30-5:00
- 五、地點：國立交通大學知本館人文學院知本館2A 戶外展示廳
- 六、學程網址：http://www1.nctu.edu.tw/3dp
- 七、行程表：

時間	活動內容	主持人	地點
1:30-1:40	開幕致詞	陳清忠主任	聯絡部2A
1:40-2:30	影片放映與簡報分享 空運機心願計劃 學生成果發表 林朝玉老師簡報 學生成果發表	空運機老師 林朝玉老師	聯絡部2A
2:30-3:30	華山樓動畫展	學生成果發表	聯絡部2A
3:30-3:40	數位繪圖與村慶慶祝成果展示	學生成果發表	戶外展示廳
3:40-4:30	電腦內化動畫展	學生成果發表	聯絡部2A
4:30-5:00	閉幕致詞	黃博學老師	聯絡部2A
5:00-	結束致詞	陳清忠主任	聯絡部2A

2007/12/22 (星期六)

CG SMART  
數位繪圖研習

「CG SMART數位繪圖研習」邀請由「頂尖數位繪圖」，從數位繪圖設計到特效大專研習班，由「CG SMART 研習班」資深教學師，主講及協助同學從數位繪圖到特效大專研習班，由「頂尖數位繪圖」資深教學師，主講及協助同學從數位繪圖到特效大專研習班。

講師：AK - PUMP - VOEFAN

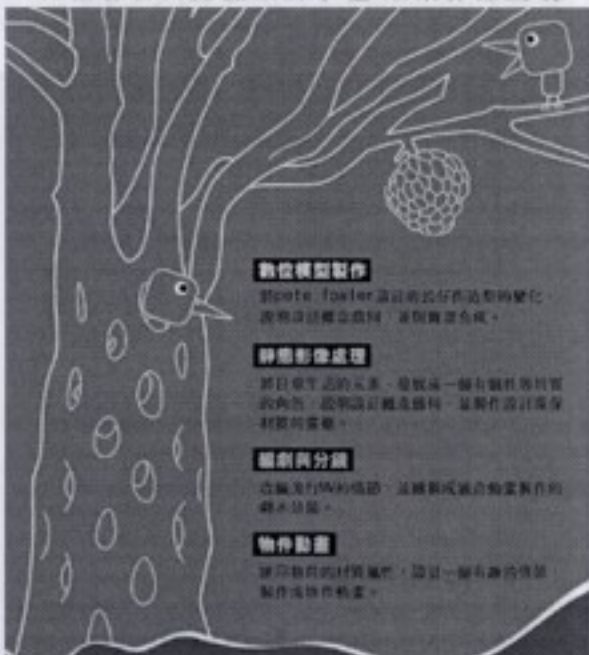


活動目錄表

- 1. 數位繪圖基礎
- 2. 數位繪圖進修
- 3. 數位繪圖專題
- 4. 數位繪圖實習
- 5. 數位繪圖實習
- 6. 數位繪圖實習
- 7. 數位繪圖實習
- 8. 數位繪圖實習
- 9. 數位繪圖實習
- 10. 數位繪圖實習

主辦單位：國立交通大學美術產業發展學系 協辦單位：數位繪圖研習班 指導單位：數位繪圖研習班 指導單位：數位繪圖研習班 指導單位：數位繪圖研習班

教育部人文教育革新中綱計畫之人文數位教學計畫  
數位影音與動畫設計學程 成果作品說明



數位模型製作

針對 3D model 設計與製作進行說明與變化，說明設計概念與製作流程。

靜態影像處理

針對靜態影像的處理，包括一個有個性與特色的角色，說明設計概念與製作流程。

編劇與分鏡

改編流行與創意的故事，並將其改編成適合動畫製作的劇本分鏡。

物件動畫

運用物件的材質屬性，設計一個有趣的物件製作成物件動畫。

國立交通大學美術產業發展學系 http://www1.nctu.edu.tw/3dp/ 089-513228

## 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"><li>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)。</li><li>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。</li><li>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。</li><li>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。 <a href="http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-9.html">http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-9.html</a></li></ol>
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"><li>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。</li><li>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。 <a href="http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum.html">http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum.html</a></li><li>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。</li><li>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</li></ol>



	表與呈現。學生作品已分別上傳至網路學園與學程網頁。 <a href="http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-7.html">http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-7.html</a>
<b>3. 數位模型製作：</b>	
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。	
課程目標：	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。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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，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。 <a href="http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html">http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html</a></li> </ol>
<b>九十六學年下學期開課課程目標達成情況</b>	
<b>1. 數位燈光與材質：</b>	
課程目標：	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。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 數位燈光與材質是數位影片與電腦動畫應用的基礎，學生透過課堂範例分享與討論了解數位燈光與材質運用領域範疇，並藉由課堂實作熟悉數位工具的運用方法。</li> <li>2. 學生已於學期中完成，參考真實靜物的燈光與質感，將此靜物放置在一個合適的場景裡，實際打光並拍攝此靜物的照片，製作一張虛擬的數位寫實影像 photorealism。</li> <li>3. 學生已於學期末完成，在同一個主題之下，製作一系列數位影像製作計畫，最後輸出並於期末展出。學生作品已分別上傳至網路學園與學程網頁。 <a href="http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html">http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html</a></li> </ol>

<b>2. 影片後製與視覺特效實務：</b>	
課程目標：	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。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生在此實務課程中，學習到實務業界常運用的軟體工具與影片特效製作方法。</li> <li>2. 課程中邀請數位電影業界教師授課，以業界實務經驗說明視覺特效如何運用在數位影片製作與產品設計上。學生在業界教師的帶領下由學習與製作練習的過程中，了解影片後製與視覺特效如何應用於產業界的實務流程。</li> <li>3. 學生於學期期末運用課堂所學，設計數位影片的三十秒特效片頭，學生需要設計情境能符合搭配影片的主題，此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。</li> </ol> <p><a href="http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html">http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html</a></p>
<b>3. 複合媒材動畫：</b>	
課程目標：	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；鼓勵學生嘗試多樣豐富媒材創作的可能性，並於期末展現試作成果。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過課堂各種類型經典與多元的動畫影片分析與討論，學生了解了動畫的各種樣貌，可以幫助學生知道如何閱讀與分析動畫影片，也有助於學生未來進行動畫創作時有更多的創意與想像。</li> <li>2. 課程也指導學生運用複合的媒材進行動畫創作，並利用小組討論與實作，各組完成期末動畫短片作品。</li> <li>3. 期末五組全部順利完成動畫短片作品，並於期末發表分享與討論，作品也全部上傳到學程網頁與 youtube。</li> </ol> <p><a href="http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html">http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html</a></p>
<b>4. 電腦角色動畫實務：</b>	
課程目標：	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。
達成情形：	透過電腦動畫業界教師的實務指導，學生已經能運用所學製作動畫專案，並熟悉電腦動畫角色動作的技巧與原則，部分學生申請暑期產業實習，更可以實地到動畫產業發揮本課程所學的專長。
	<a href="http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html">http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html</a>
<b>5. 動態影像處理：</b>	
課程目標：	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。
達成情形：	<p>1. 課程延續上學期的編劇與分鏡課程，學生在完成分鏡繪製後開始製作動態分鏡腳本，學生透過動態分鏡腳本製作了解動畫的前製作流程與方法。</p> <p>2. 學期中並運用課堂所學，運用動態分鏡製作 2D 動畫影片。</p> <p>3. 期末學生皆能完成一分鐘以內的平面動態影像影片，作品也於期末發表分享與討論，並將作品全部上傳到學程網頁與網路學園。</p> <p><a href="http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html">http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html</a></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

國立台東大學全校學生數只有 3000 多人，學校又分成台東與知本兩個校區，再加上本學程設計為大二以上學生方能選修，所以嚴重壓縮了修課學生總人數，96 學年上學期招生十分辛苦，我們設計了學程招生海報，相關教師並運用課堂上課時間宣傳與說明，舉辦學程招生說明會等，最後招生與實際修課學生成果還不錯〔詳見：二、執行成果摘要…3.修課人數〕，因為大部分學程課程受限於電腦教室設備與容量，原則上修課人數都以 30 人為原則。到了 96 學年度下學期因為同時開了五們課，所以分散了修課學生的人數，以至修課人數比實際預估少一些，不過都在合理的開課人數範圍。

關於所開課程的內容與目標全部能實際達成，這歸功於授課老師們的認真負責與學生們對所學內容一直保持高度的興趣，這一部分可以透過附件的教學問卷來了解。

對於專業實務課程必須邀請業界講師授課，因為必須配合業界講師平日常上班，所以將課程調至星期六上課，造成學生學習上的負擔，目前仍無法克服，加上台東地處偏遠，業界講師授課皆須透過飛機往返，96 學年度下學期正逢遠東航空財務危機停飛，造成台北往返台東一天只有兩班的窘境，所以偶爾需臨時通知學生調課，相信這都影響了學生學習的意願與效率，希望 97 學年度透過事前提早因應能解決這些問題。

## 六、面臨問題與因應措施

我們在這一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，目前已經與五家數位內容相關公司簽定協議，計有冉色斯創意影像有限公司、科思數位映畫有限公司、創意玩具科技股份有限公司、翔登動畫科技有限公司、幻想曲數位內容有限公司等，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，當然學程規劃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。

由於台東地處偏遠，缺乏數位創作相關專任師資，學程邀請資深業界講師授課，有效強化數位實務與技術，授課期間大部分課程已徵求授課教師同意，於教學中進行錄影，作為學生課後補救教學與校內學程相關教師學習進修的方式。

九十六學年度業界專家授課時數達 154 小時

課程	師資	公司職稱	授課時數
靜態影像處理	李哲榮	科思數位映畫/藝術指導	24
數位模型製作	李哲榮	科思數位映畫/藝術指導	8
	周春曉	易禧科技/視覺特效	8
影片後製與視覺特效實務	張嘉文	創意玩具科技/視覺特效	24
電腦角色動畫實務	冷子健	幻想曲數位內容/技術指導	54
複合媒材動畫	林明玉	三視多媒體網路/專案企劃	36

## 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	3	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	
	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. 九十七學年度暑期及第一學期已成功開課課程介紹

學期別	課程名稱
97 暑	故事腳本創作
	暑期產業實習與參訪
97 上	數位音樂製作
	數位影片剪輯
	當代跨領域藝術與創作

科目名稱：故事腳本創作			
<p>教學目標：</p> <p>如何創作故事</p> <p>如何設計故事中的腳色</p> <p>故事與動畫之間的轉換</p> <p>如何將作品改編成動畫腳本</p>			
<p>參考讀物：</p> <p>安德魯·格拉斯奈 (Andrew Glassner) 著 (2006.6)。《編故事：互動故事創意聖經》(闕帝丰譯)。台北市：閱讀地球。</p> <p>黃英雄著 (2003.11)。《編劇高手》。台北市：書林。</p> <p>葛竟編著 (2006.10)。《影視動畫劇本創作》。北京：海洋出版社。</p> <p>Nell D.Hicks 著 (2006.1)。《影視編劇基礎》(廖意蒼譯)。台北市：五南。</p> <p>(2001.5)。〈國際安徒生獎獲獎作家書系，共 32 冊〉。河北：河北少年兒童出版社。</p> <p>Molly Bang(2003)。《圖畫·話圖：知覺與構圖》(楊茂秀譯)。</p> <p>台北市：毛毛蟲哲學基金會</p> <p>Robert Coles/著 (2001)。《故事的呼喚》(許慧貞譯)。台北市：遠流。</p>			
課程進度與大綱：			
週次	日期	課程內容	備註
1 2	7/10	創意思考練習、尋找故事、大家來說故事	
3 4	7/17	故事的呼喚 動畫劇作概論	國慶日
5 6	7/24	角色的創造與設計、動畫劇本的故事、劇情結構	
7 8	7/31	動畫劇本的故事、劇情結構、作品改編	
9 10	8/7	文字視覺化、鏡頭的運用	
11 12	8/14	創作工作坊、影片賞析	
13 14	8/21	創作工作坊、影片賞析	
15 16	8/28	作品呈現與分享	
17 18	9/4	作品呈現與分享	

<p>評量方式：</p> <p>課堂參與 30% (出席 10%、平時表現 20%)</p> <p>點子簿 20%</p> <p>每週故事 20%</p> <p>故事腳本 30%</p> <p>作業規定：</p> <p>每週撰寫一篇故事。</p> <p>每週分享點子簿一則小故事</p> <p>期末繳交點子簿、每週故事彙整作品集及完整故事腳本一份。</p>
--

科目名稱：產業實習與參訪				
課程進度與大綱：				
教學目標：				
本課程為動畫實務製作與產業實習課程，配合業界實習了解產業界實際動畫製作模式。				
廠商	實習日期	課程內容	實習人數	執行時數
幻想曲數位內容有限公司	97/7/1-97/8/31	參訪與實習	4	40
好力客創意有限公司	97/7/1-97/8/31	參訪與實習	3	40
冉色斯影像有限公司	97/7/1-97/8/31	參訪與實習	4	40
創意玩具科技股份有限公司	97/7/1-97/8/31	參訪與實習	8	40
翔登動畫科技有限公司	97/7/1-97/8/31	參訪與實習	1	40
			總人數 20	總時數 200
作業規定：依各公司指導人員要求規定				
評量方式：業界實務實習表現 40%、各階段評比 60%				
課程評分表、實習實施要點詳如附件				

**相關實習廠商資料、學生分配表如下：**

◎合作廠商資料：共五家

(1)幻想曲數位內容有限公司

聯絡人	高嘉琪	電話	02-2517-4572
傳真	02-25171034	e-mail	gloria@fr3d.com.tw
公司網址	http://www.fr3d.com.tw	住址	台北市錦州街 323 號 1 樓

(2)好力客創意有限公司

聯絡人	王俊雄	電話	02-2880-1159
傳真	02-2880-3136	e-mail	homebear@ms36.hinet.net
公司網址	http://www.aholic.com.tw/	住址	台北市士林區後港街 42 巷 18 號 1 樓

(3)冉色斯影像有限公司

聯絡人	姚孟超	電話	02-2924-6405 ext.201
傳真	02-2924-4663	e-mail	xanthus.ci@msa.hinet.net
公司網址	http://www.xanthus.com.tw	住址	台北縣 234 永和市博愛街 9 號 1 樓

## (4) 創意玩具科技股份有限公司

聯絡人	李哲榮	電話	02-2393-3133
傳真	02-2396-2673	e-mail	itoystech@gmail.com
公司網址		住址	台北市中正區臨沂街 51-1 號 1 樓

## (5) 翔登動畫科技有限公司

聯絡人	謝賢傑	電話	02-2720-8488
傳真		e-mail	anamie@ms18.hinet.net
公司網址		住址	台北市信義區基隆路二段 56 號二樓之二

## ◎ 暑期產業實習與參訪 學生分配表

合作廠商	學生名單
幻想曲數位內容有限公司	林孟欣(七月) 許雯雯(七月) 尹冠樺(七月) 曹詩婷(七月)
好力客創意有限公司	鍾家昀(七月) 林安妮(七月) 蔡依婷(八月)
創意玩具科技股份有限公司	簡仲良(七月) 胡秉中(七月) 陳仕聰(七月) 張如蕙(七月) 李佳潔(八月) 李孟璇(八月) 鄭如涵(八月) 陳維邦(八月)
冉色斯影像有限公司	吳淑慧(七月) 王麗瑜(七月) 陳致維(八月) 吳立婷(八月)
翔登動畫科技有限公司	呂珮嘉(七月)

## 科目名稱：數位音樂創作

## 教學目標：

本課程注重音樂的數位科技，利用電腦音樂軟硬體及混錄音器材學習音樂的「數位製作」。本學期的課程內容涵蓋數位化編曲、取樣設計與應用、音響工程、音效製作、聲音裝置等音樂科技，混錄音技術、儀器及工程媒介。它也包含了錄音、混音、演唱/奏會錄製、大眾廣播系統（Public Address System，簡稱 PA）音響的設定與調配。藉由課程所學習到的知識，學生可以從事文字聲音/影像/視訊資料數位化及數位音樂的製作。

參考讀物：  
 Dick Grove, *Complete Arranging Concepts*, Alfred Publishing Co., Inc., Van Nuys, CA, USA, 1988.  
 Sammy Nestico, *The Complete Arranger*, Fenwood Music Co., Inc., ASA, 1993.  
 Eric Turkel, *Arranging Techniques for Synthesists*, Amsco Publications, New York, NY, USA, 1988.  
 Dominic Milano, *Synthesizer Programming*, GPI Publications, Milwaukee, WI, 1987.

課程進度與大綱：

週次	日期	課程內容	備註
1	9/19	MIDI 系統概論：音源機(Sound Module)、編曲機(Sequencer)與主控器(Controller & Master Keyboard)	
2	9/26	文字聲音/影像/視訊資料數位化、聲音轉檔、聲音處理與訊號編輯及影音處理。	
3	10/3	Cubase/NuEndo MIDI 功能的學習與使用 (一)	
4	10/10	Cubase/NuEndo MIDI 功能的學習與使用 (二)	
5	10/17	實作 (一)	
6	10/24	錄音、混音、演唱/奏會錄製、大眾廣播系統 (PA) 音響的設定與調配、混錄音技術、儀器及工程媒介	
7	10/31	Cubase/NuEndo 混錄音功能的學習與使用 (一)	
8	11/7	Cubase/NuEndo 混錄音功能的學習與使用 (二)	
9	11/14	實作 (二)	
10	11/21	自動伴奏軟體 Band In A Box 的學習與使用 (一)	
11	11/28	自動伴奏軟體 Band In A Box 的學習與使用 (二)	
12	12/5	實作 (三)	
13	12/12	智慧型音樂編輯軟體 Acid Pro 的學習與使用 (一)	
14	12/19	智慧型音樂編輯軟體 Acid Pro 的學習與使用 (二)	
15	12/26	實作(四)	
16	1/2	綜合性實作	
17	1/9	期末作品報告與評析	
18	1/16	期末考	

評量方式：

一、綜合性的技能，音樂科技應用於音樂製作的能力  
 二、學生對數位音樂系統與其週邊器材概念的完整性，及電腦音樂編曲、創作與製作技巧，完成音樂作品的的能力  
 期末筆試 35% 、實作 35% 、課堂表現 30%



科目名稱：數位影片剪輯

教學目標：

- 一、讓學生能夠瞭解數位影片剪接技巧並熟悉剪輯工作的完整製作流程。
- 二、讓學生能夠學習到利用不同方式進行剪接，或多鏡頭影片剪接處理技法。
- 三、讓學生能夠學習到數位影片的修剪、剪接點的調整與片段位置...等專業技術。
- 四、讓學生能夠學習到提高數位影片專案作品的品質和精緻度的技巧。

參考讀物：

Adobe Creative Team(2008)：跟 Adobe 徹底研究 Premiere Pro CS3。台北市：上奇科技。  
 鄭琨源(2008)：影視後製全攻略－Premiere Pro、After Effects、Encore。台北市：基峰。  
 吳德勇(2007)：After Effects & Premiere Pro CS3 最重要的 12 堂課。台北市：上奇科技。  
 黃鈺琦(2007)：Premiere Pro CS3 數位影音達人。台北市：學貫。

課程進度與大綱：

週次	日期	課程內容	備註
1	9/19	課程介紹、基本數位錄影原理及影片製作流程概述	
2	9/26	攝影機應用(1)：數位攝影機的操作及影視攝影知識	
3	10/3	攝影機應用(2)：數位攝影機的調整、實務製作拍攝練習	
4	10/10	國慶日放假一天	
5	10/17	影像語言：攝影角度、分鏡連續性、特寫鏡、取影與構圖	作業 1
6	10/24	基礎剪輯(1)：素材的擷取、素材的粗剪材的細剪	
7	10/31	基礎剪輯(2)：轉場特效、Motion 特效	
8	11/7	進階剪輯(1)：影片特效與應用	
9	11/14	進階剪輯(2)：與 AE、Photoshop 的應用	
10	11/21	進階剪輯(3)：去背特效、合成特效	
11	11/28	作品欣賞(1)：問題分析與討論	作業 2
12	12/5	導演敘述手法：寫實、古典、前敘、倒敘、交叉、跳躍等	作業 3
13	12/12	進階剪輯(4)：音效、Title 處理	
14	12/19	進階剪輯(5)：MultiCam 處理、ClipNote 的使用	
15	12/26	影片匯出(1)：Encore DVD 選單製作、subtitle 製作	
16	1/2	影片匯出(2)：匯出處理、行動裝置的轉存	
17	1/9	作品欣賞(2)：問題分析與討論	作業 4
18	1/16	作品欣賞(3)：問題分析與討論	

評量方式：

1.作業 1 (15%)

3 分鐘影片的拍片計畫書：含拍片構想、分鏡圖、創意表現。

2.作業 2：3 分鐘影片的製作(25%)

利用 Premiere Pro CS3 數位影片剪輯的概念與應用技巧，以二人一組完成作業，作業內容必須包含：

(1)片頭：影片名稱。

(2)技巧應用：各種特效、聲音或旁白，以及課堂中所教授的技巧。

(3)片尾：作者姓名、指導老師、創作日期。

3.作業 3(20%)

10 分鐘影片的拍片計畫書：含拍片構想、分鏡圖、創意表現。

4.作業 4：10 分鐘影片的製作(40%)

利用 Premiere Pro CS3 數位影片剪輯的概念與應用技巧，以二人一組完成作業，作業內容必須包含：

(1)片頭：影片名稱。

(2)技巧應用：各種特效、聲音或旁白，以及課堂中所教授的技巧。

(3)片尾：作者姓名、指導老師、創作日期。

科目名稱：當代跨領域藝術與創作

教學目標：

前衛藝術、觀念藝術、裝置藝術、行為藝術...，當代各種藝術新潮流使藝術形式徹底解放，從從綜合媒材運用到跨領域合作，一股新時代的總體藝術觀隱然成形。本課程以”表演”、”媒體”與”公共藝術”三個範疇，結合當代中外跨領域藝術歷史導讀、國內外案例分析，以及不同主題的創作發想。課程以兩小時課堂講授、一小時創作概念發展與實作為主。透過當代跨領域藝術家作品觀摩與探討，刺激學生對藝術創作美學的思考。學生以個人與分組合作方式進行共同創作，於期末展現成果。

參考讀物：

- Suzi Gablik 著 (1991)，王雅各譯 (1998)，《藝術的魅力重生》，臺北：遠流出版公司
- 林宏彰，「界線內外：跨領域藝術在台灣」研究計畫報告  
[http://www.ncaf.org.tw/Content/research-content.asp?Act\\_id=48](http://www.ncaf.org.tw/Content/research-content.asp?Act_id=48)
- 台灣當代美術大系媒材篇：裝置與空間藝術、攝影與錄影藝術、身體與行為藝術
- Suzanne Lacy 編著 (1995)，吳瑪俐等譯 (2004)，《量繪形貌—新類型公共藝術》，臺北：遠流出版公司。
- Juergen Schilling，吳瑪俐譯 (1993)，《行動藝術》，臺北：遠流出版公司。
- 姚瑞中編著 (2005)，《行為藝術檔案》，臺北：遠流出版公司。
- J. Chicago，陳宓娟譯 (1993)，《穿越花朵》，臺北：遠流出版公司。
- Suzi Gablik 著 (1984)，滕立平譯 (1995)，《現代主義失敗了嗎》，臺北：遠流出版公司

課程進度與大綱：

週次	日期	課程內容	備註
1	9/17	課程說明	
2	9/24	跨領域藝術導論	

3	10/1	行為藝術	
4	10/8	女性與身體表演藝術	
5	10/15	行為藝術與身體表演 習作 I	
6	10/22	跨媒體互動藝術 I	
7	10/29	跨媒體互動藝術 II	
8	11/5	校外參訪	
9	11/12	期中報告	
10	11/19	期中報告	
11	11/26	科技多媒體藝術 I	
12	12/3	科技多媒體藝術 習作 II	
13	12/10	錄像多媒體藝術與裝置 I	
14	12/17	錄像多媒體藝術與裝置 II	
15	12/27	環境/生態藝術	
16	12/31	新類型公共藝術	
17	1/7	期末作品呈現與評析	
18	1/14	期末作品呈現與評析	

評量方式：

課堂參與 25%、期中報告 25%、三次作業 50%

修課學生需在期中報告前，參加由老師帶隊參訪台北數位藝術節

<http://www.dac.tw/daf08/> 與台北雙年展 <http://www.taipeibiennial.org/>，

## 八、結論與建議

首先非常感謝教育部支持的人文領域數位教學計畫，讓台東大學美術產業系因為此計畫的補助，能夠開辦長期以來一直想結合數位創作與傳統美術的學程與課程，因為本系正值轉型時期，96學年度由美勞教育系更名為美術產業系，也就是從原先培養國小教師的學系，改為以培育多元美術創作人才為目標，本系承辦人文領域數位教學計畫的數位影音與動畫設計學程計畫，不只是針對學生提供一個數位創作思考與方法的課程學習管道，也有效提供跨科系教師參與和合作，對本系教師更是一個透過學程學習與再進修的好時機，雖然學程的執行過程十分辛苦，但是能帶來如此高的效益再辛苦也是值得的。

雖然學程是兩年的課程的規劃，透過循序漸進的學習內容才比較能實際看到學生作品內涵與產出成果，但目前執行完成一年已經成果十分豐碩，主要還是因為授課老師們的辛苦付出，並配合本學程繁瑣的要求以及學生們的在學習上的用心努力，相關產出成果都已經放置在學程網頁上，我們並製作了96學年度數位影音與動畫設計學程作品集光碟，未來將以本學程網頁和此作品集光碟作為學程招生與宣傳的最佳利器。

最後要感謝本計畫主持人賴進貴教授在計畫執行期間的全力協助，以及學程辦公室的全力支援，本年度的數位創作學程計畫得以順利完成。

## 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〉

課程規劃〉

預期成果〉

修課辦法〉

師資介紹〉

〉作品展示區〉作品觀摩〉

活動花絮〉

活動海報下載區〉

〉線上教學區〉靜態影像處理〉

電腦角色動畫實務〉


影片後製與視覺特效實務〉

〉好站分享區〉

〉聯絡我們〉

〉學程討論區〉

學程網址：<http://www1.nttu.edu.tw/3dp>

 國立台東大學 National Taichung University  
美術產業發展學系

數位影音與動畫設計學程

◎ 首頁

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

◎ 96-2數位燈光與材質課程期末成果發表~  [2008.7.11]

◎ 96-2電腦角色動畫實務課程期末成果發表~  [2008.7.11]

◎ 97年6月27日(五)美術產業學系暨數位影音與動畫設計學程聯合教學成果發表會-活動花絮~  [2008.7.10]

◎ 97學年度暑期「產業實習與參訪」課程學生實習廠商分配表及相關資料下載~  [2008.6.27]

◎ 97年6月15日(日)「複合媒材動畫工作坊」活動花絮~  [2008.6.26]



學程討論區：<http://210.240.169.11>



國立台東大學 美勞教育學系  
積分: 0 詳細積分 / 頭銜: 遊客  
您上次訪問是在 2008-6-23 21:55

※--站務區--※		
論壇	主題	帖數
<b>意見分享</b> 對於系上論壇所需功能改善的部份	1	3
<b>站務公告區</b> 論壇更新或變動的最新消息。	20	36
<b>發表測試區</b> 還不熟析如何使用嗎?音樂、貼圖、連結不會用?可以在此區好好練習!請勿灌水。	6	12
<b>系上公告區</b> 系上最新活動和消息資訊。	24	48

※--主題區--※		
論壇	主題	帖數
<b>交流專區</b> 各年級發表活動或班級討論。 子論壇: 99級 98級 97級 96級	68	127
<b>家族專區</b> 各家族發表家聚或熟絡家人關係的好地方。 子論壇: 一家 二家 三家 四家 五家 六家 七家 八家 九家 十家	31	76

2. 教學意見調查統計表

### 期末教學意見反映結果統計表

學年度：096 學期：下學期

課程:1925601 數位燈光與材質 授課教師:00741 張溥騰

(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。	16	0	0	0	0	0	25%	75%	5.75	
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	16	0	0	0	0	0	12.5%	87.5%	5.88	
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	16	0	0	0	0	6.2%	31.2%	62.5%	5.56	
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	16	0	0	0	0	0	43.8%	56.2%	5.56	
05	教師能清楚的表達與說明。	16	0	0	0	0	6.2%	25%	68.8%	5.62	
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	16	0	0	0	0	12.5%	25%	62.5%	5.5	
07	評量方式的合理與公正。	16	0	0	0	0	6.2%	43.8%	50%	5.44	
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	16	0	0	0	0	6.2%	37.5%	56.2%	5.5	
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	16	0	0	0	0	0	37.5%	62.5%	5.62	
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	16	0	0	0	0	6.2%	18.8%	75%	5.69	

平均數: 5.61

全校所有統計科目 大學部:5.06 研究所:5.37 總平均:5.07 標準差:0.43 最小值:2.1 最大值:5.9

學年度：096 學期：下學期

課程:1925604 影片後製與視覺特效實務 授課教師:00741 張溥騰

(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。	26	0	0	0		3.8%	42.3%	53.8%		5.5
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	26	0	0	0		0	34.6%	65.4%		5.65
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	26	0	0	0		11.5%	23.1%	65.4%		5.54
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	26	0	0	0		3.8%	23.1%	73.1%		5.69
05	教師能清楚的表達與說明。	26	0	0	0		7.7%	42.3%	50%		5.42
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	26	0	0	0		11.5%	34.6%	53.8%		5.42
07	評量方式的合理與公正。	26	0	0	0		3.8%	50%	46.2%		5.42
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	26	0	0	0		3.8%	38.5%	57.7%		5.54
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	26	0	0	0		3.8%	11.5%	84.6%		5.81
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	26	0	0	0		7.7%	34.6%	57.7%		5.5

平均分數: 5.55

全校所有統計科目 大學部:5.06 研究所:5.37 總平均:5.07 標準差:0.43 最小值:2.1 最大值:5.9

學年度：096 學期：下學期  
 課程:1925603 電腦角色動畫實務 授課教師:00744 冷子健

(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。	17	0	0	0	0	5.9%	17.6%	76.5%		5.71
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	17	0	0	0	0	5.9%	23.5%	70.6%		5.65
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	17	0	0	0	0	23.5%	11.8%	64.7%		5.41
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	17	0	0	0	0	5.9%	35.3%	58.8%		5.53
05	教師能清楚的表達與說明。	17	0	0	0	0	17.6%	23.5%	58.8%		5.41
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	17	0	0	0	0	11.8%	23.5%	64.7%		5.53
07	評量方式的合理與公正。	17	0	0	0	0	0	35.3%	64.7%		5.65
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	17	0	0	0	0	0	41.2%	58.8%		5.59
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	17	0	0	0	0	5.9%	23.5%	70.6%		5.65
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	17	0	0	0	0	5.9%	35.3%	58.8%		5.53

平均分數: 5.56

全校所有統計科目 大學部:5.06 研究所:5.37 總平均:5.07 標準差:0.43 最小值:2.1 最大值:5.9

學年度：096 學期：下學期  
 課程:1925602 複合媒材動畫 授課教師:00745 林明玉

(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。	26	0	0	0	3.8%	42.3%	53.8%	5.5
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	26	0	0	0	3.8%	30.8%	65.4%	5.62
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	26	0	0	0	0	46.2%	53.8%	5.54
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	26	0	0	0	7.7%	34.6%	57.7%	5.5
05	教師能清楚的表達與說明。	26	0	0	0	7.7%	42.3%	50%	5.42
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	26	0	0	0	3.8%	46.2%	50%	5.46
07	評量方式的合理與公正。	26	0	0	0	0	50%	50%	5.5
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	26	0	0	0	0	50%	50%	5.5
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	26	0	0	0	3.8%	34.6%	61.5%	5.58
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	26	0	0	0	3.8%	34.6%	61.5%	5.58

平均分數: 5.52

全校所有統計科目 大學部:5.06 研究所:5.37 總平均:5.07 標準差:0.43 最小值:2.1 最大值:5.9



學年度：096 學期：下學期

課程:1925605 動態影像處理 授課教師:00742 吳梓寧

(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。	7	0	0	0	28.6%	42.9%	28.6%	5
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	7	0	0	0	28.6%	14.3%	57.1%	5.29
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	7	0	0	0	42.9%	42.9%	14.3%	4.71
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	7	0	0	0	28.6%	14.3%	57.1%	5.29
05	教師能清楚的表達與說明。	7	0	0	0	28.6%	57.1%	14.3%	4.86
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	7	0	0	14.3%	28.6%	28.6%	28.6%	4.71
07	評量方式的合理與公正。	7	0	0	0	28.6%	28.6%	42.9%	5.14
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	7	0	0	0	28.6%	28.6%	42.9%	5.14
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	7	0	0	0	14.3%	42.9%	42.9%	5.29
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	7	0	0	0	28.6%	14.3%	57.1%	5.29

平均分數: 5.07

全校所有統計科目 大學部:5.06 研究所:5.37 總平均:5.07 標準差:0.43 最小值:2.1 最大值:5.9

## 期中教學調查問卷調查結果分析

回收問卷共 119 份

一、針對學程做問卷調查

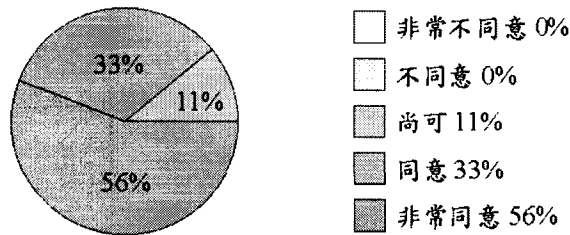
(一)基本資料：

畢業後規劃繼續升學的佔了%，其次就業%，其他%

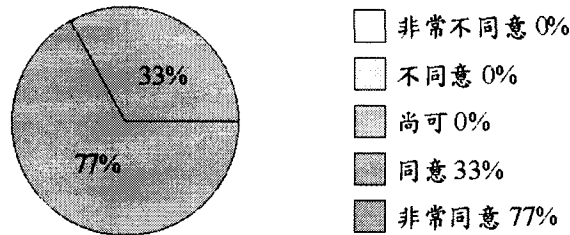
(二)調查項目：

本問券採五等第計分(非常不同意、不同意、尚可、同意、非常同意)

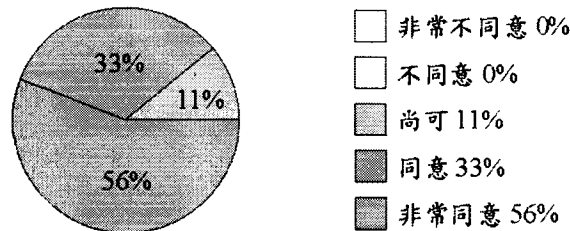
1.參與學程能提昇我就業的競爭力



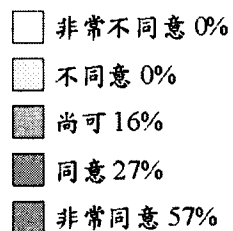
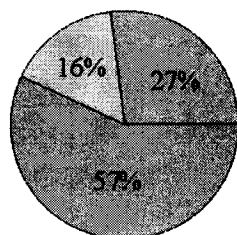
2.學程授課師資在相關課程上經驗豐富



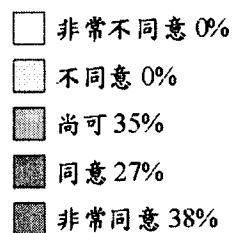
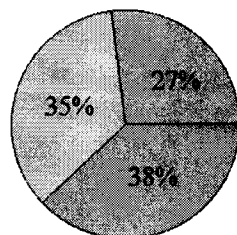
3.學程課成之安排能滿足我的求知慾



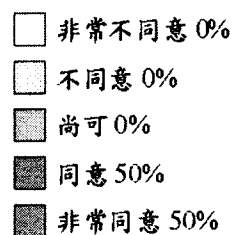
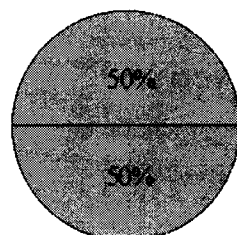
4. 學程辦理之講座、工作坊等活動對我有實際幫助



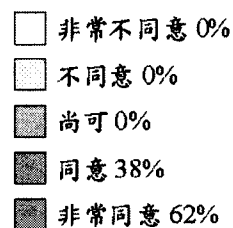
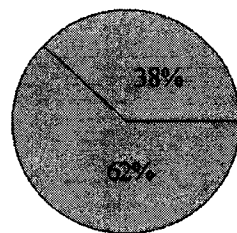
5. 學程教學上相關設備器材充足



6. 學程讓我收獲良多



7. 我願意推薦他人來參與學程



學年度：96 學期：下學期  
 課程：複合媒材動畫 授課教師：林明玉

(佔有效人數百分比)							
題次	題目	有效 填答 人數	非 常 不 同 意	不 同 意	尚 可	同 意	非 常 同 意
01	本課程之學習目標及大綱	31	0	0	0	41%	59%
02	本課程之教學環境及設備能配合課程需求	31	0	0	12%	44%	44%
03	教師發給學生清晰完整的教學計劃表或清楚說明教學目標、授課大綱、評量方法及課程預定進度	31	0	0	4%	24%	72%
04	教學及教材能符合教學目標與課程進度	31	0	0	0	38%	62%
05	教材內容份量恰當、難易適中	31	0	0	4%	38%	58%
06	老師能與學生維持良好的互動關係，營造良好學習氣氛	31	0	0	0	31%	69%
07	老師對學生提問能耐心解答	31	0	0	0	15%	85%
08	老師對此門課程本身的專業知識與經驗頗能勝任	31	0	0	0	25%	75%
09	自己對本課程已盡力學習，並達到老師設定之學習目標	31	0	0	11%	54%	35%
10	教師的教學能激發你對這門課程的興趣	31	0	0	0	44%	56%
11	教學內容，你能了解和吸收	31	0	0	0	58%	42%
12	你會向其他同學推薦修習此課程	31	0	0	0	42%	58%
13	你對本課程教學的綜合評價	31	0	0	0	44%	66%

學年度：96 學期：下學期  
課程:數位燈光與材質 授課教師:張溥騰

(佔有效人數百分比)							
題次	題目	有效填答人數	非常不同意	不同意	尚可	同意	非常同意
01	本課程之學習目標及大綱	24	0	0	7%	43%	50%
02	本課程之教學環境及設備能配合課程需求	24	0	0	0	43%	57%
03	教師發給學生清晰完整的教學計劃表或清楚說明教學目標、授課大綱、評量方法及課程預定進度	24	0	0	14%	21%	65%
04	教學及教材能符合教學目標與課程進度	24	0	0	7%	43%	50%
05	教材內容份量恰當、難易適中	24	0	0	21%	50%	29%
06	老師能與學生維持良好的互動關係，營造良好學習氣氛	24	0	0	7%	23%	70%
07	老師對學生提問能耐心解答	24	0	0	0%	14%	86%
08	老師對此門課程本身的專業知識與經驗頗能勝任	24	0	0	0%	29%	71%
09	自己對本課程已盡力學習，並達到老師設定之學習目標	24	0	0	20%	40%	40%
10	教師的教學能激發你對這門課程的興趣	24	0	0	14%	36%	50%
11	教學內容，你能了解和吸收	24	0	0	29%	50%	21%
12	你會向其他同學推薦修習此課程	24	0	0	21%	29%	50%
13	你對本課程教學的綜合評價	24	0	0	7%	36%	57%



學年度：96 學期：下學期  
 課程：電腦角色動畫實務 授課教師：冷子健

(佔有效人數百分比)							
題次	題目	有效 填答 人數	非 常 不 同 意	不 同 意	尚 可	同 意	非 常 同 意
01	本課程之學習目標及大綱	28	0	0	0	45%	55%
02	本課程之教學環境及設備能配合課程需求	28	0	0	0	45%	55%
03	教師發給學生清晰完整的教學計劃表或清楚說明教學目標、授課大綱、評量方法及課程預定進度	28	0	0	0	55%	45%
04	教學及教材能符合教學目標與課程進度	28	0	0	10%	40%	50%
05	教材內容份量恰當、難易適中	28	0	0	0	55%	45%
06	老師能與學生維持良好的互動關係，營造良好學習氣氛	28	0	0	18%	0	82%
07	老師對學生提問能耐心解答	28	0	0	0	36%	64%
08	老師對此門課程本身的專業知識與經驗頗能勝任	28	0	0	0	18%	82%
09	自己對本課程已盡力學習，並達到老師設定之學習目標	28	0	0	16%	50%	34%
10	教師的教學能激發你對這門課程的興趣	28	0	0	9%	18%	73%
11	教學內容，你能了解和吸收	28	0	0	18%	73%	9%
12	你會向其他同學推薦修習此課程	28	0	0	9%	45%	46%
13	你對本課程教學的綜合評價	28	0	0	0	27%	73%

學年度：96 學期：下學期

課程:影片後製與視覺特效實務 授課教師:張溥騰

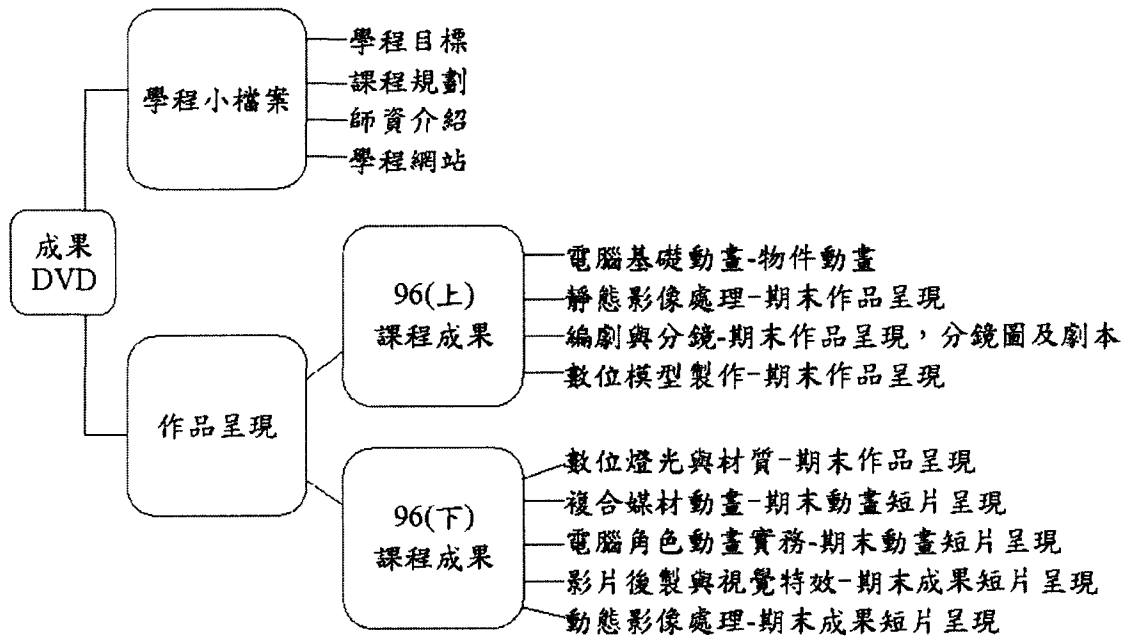
(佔有效人數百分比)							
題次	題目	有效填答人數	非常不同意	不同意	尚可	同意	非常同意
01	本課程之學習目標及大綱	34	0	0	9%	59%	32%
02	本課程之教學環境及設備能配合課程需求	34	0	3%	13%	32%	52%
03	教師發給學生清晰完整的教學計劃表或清楚說明教學目標、授課大綱、評量方法及課程預定進度	34	0	0	23%	42%	35%
04	教學及教材能符合教學目標與課程進度	34	0	0	10%	35%	55%
05	教材內容份量恰當、難易適中	34	0	3%	19%	41%	37%
06	老師能與學生維持良好的互動關係，營造良好學習氣氛	34	0	0	6%	32%	62%
07	老師對學生提問能耐心解答	34	0	0	0	34%	66%
08	老師對此門課程本身的專業知識與經驗頗能勝任	34	0	0	0	38%	62%
09	自己對本課程已盡力學習，並達到老師設定之學習目標	34	0	0	28%	34%	38%
10	教師的教學能激發你對這門課程的興趣	34	0	0	9%	58%	33%
11	教學內容，你能了解和吸收	34	0	0	29%	45%	26%
12	你會向其他同學推薦修習此課程	34	0	0	6%	45%	49%
13	你對本課程教學的綜合評價	34	0	0	3%	42%	55%

學年度：96 學期：下學期  
 課程：動態影像處理 授課教師：吳梓寧

(佔有效人數百分比)							
題次	題目	有效 填答 人數	非 常 不 同 意	不 同 意	尚 可	同 意	非 常 同 意
01	本課程之學習目標及大綱	20	0	0	0	65%	35%
02	本課程之教學環境及設備能配合課程需求	20	0	0	5%	25%	70%
03	教師發給學生清晰完整的教學計劃表或清楚說明教學目標、授課大綱、評量方法及課程預定進度	20	0	0	0	35%	65%
04	教學及教材能符合教學目標與課程進度	20	0	0	0	35%	65%
05	教材內容份量恰當、難易適中	20	0	0	0	50%	50%
06	老師能與學生維持良好的互動關係，營造良好學習氣氛	20	0	0	0	60%	40%
07	老師對學生提問能耐心解答	20	0	0	0	45%	55%
08	老師對此門課程本身的專業知識與經驗頗能勝任	20	0	0	0	65%	35%
09	自己對本課程已盡力學習，並達到老師設定之學習目標	20	0	0	15%	30%	55%
10	教師的教學能激發你對這門課程的興趣	20	0	0	0	40%	60%
11	教學內容，你能了解和吸收	20	0	0	0	55%	45%
12	你會向其他同學推薦修習此課程	20	0	0	0	65%	35%
13	你對本課程教學的綜合評價	20	0	0	0	25%	75%

### 3. 數位化成果產出清單

成果 DVD 產出一覽表:



## 96(上)課程成果


### 1. 電腦動畫基礎

姓名	作品主題	姓名	作品主題
方長文	面目全非	陳妍汝	不點
王伊晨	冒險	陳品妤	改頭換面
江大毅	A BAD DAY	郭政宜	透透氣
呂佩珊	泥先生	黃小秦	我的 robot 我的 tone
周翊涵	小小人的愛	馮芯寧	老人食品之養生秘技
林戎依	恐怖真子	黎芸姍	Mother and son
林怡亨	亨亨與皮克敏	薛兆媛	哈囉消防栓
呂馥如	迴紋針的冒險		

### 2. 靜態影像處理

				
龍女 尹冠樺	被遺棄的紙袋 鍾家昀	撲克牌國王 黃綉文	手機妖精 黃鈺芳	雞精新鮮人 陳韻如
				
總統府機器人 涂元森	茶葉蛋電鍋少女 王麗瑜	蘇泓名 火龍果護花者	兔妹妹 鐘文淑	總統笑了 簡仲良
				
矛盾馬克杯女孩 陳致維	晾衣服的夢兒 孟祥萍	香味在哪? 李孟璇	溫暖母愛座椅 許雯雯	北極熊 林安妮



 <p>飛翔機車 李心蘋</p>	 <p>兩人 李佳潔</p>	 <p>戰爭的樹 白芸瑄</p>	 <p>黑色的天鵝 江偉琳</p>	 <p>蝴蝶 吳佳純</p>
 <p>泡麵中國女孩 陳仕聰</p>	 <p>蝴蝶與玫瑰 曹詩婷</p>	 <p>愛護地球 張如蕙</p>	 <p>棋子人 柯珏君</p>	 <p>豆豆美眉 黃晉文</p>
 <p>活潑雲朵 劉釗如</p>	 <p>零食我愛你 廖子鈞</p>	 <p>壁燈女孩 劉秋蘭</p>	 <p>荀氣女孩 廖孟珠</p>	 <p>信箱老人 謝婷安</p>
 <p>蛋糕上的蠟燭 蔡依凌</p>	 <p>蘋果農夫 鄭伊均</p>	 <p>都會斑馬女孩 鄭如涵</p>	 <p>我愛音樂 蔡依婷</p>	
 <p>啤酒醉漢 林孟欣</p>	 <p>檯燈 呂珮嘉</p>	 <p>香蕉精靈 胡秉中</p>		

### 3.編劇與分鏡

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

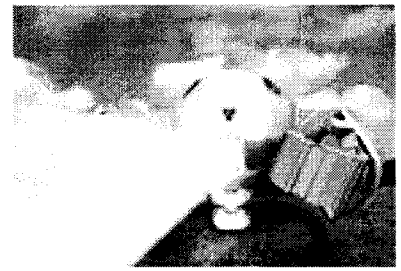
4. 數位模型製作



尹冠樺



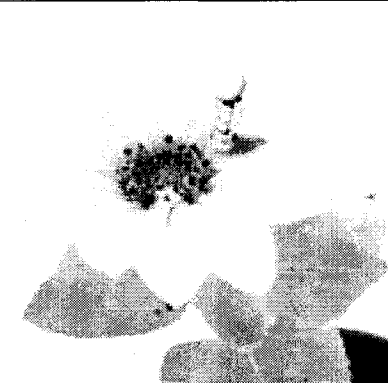
江偉琳



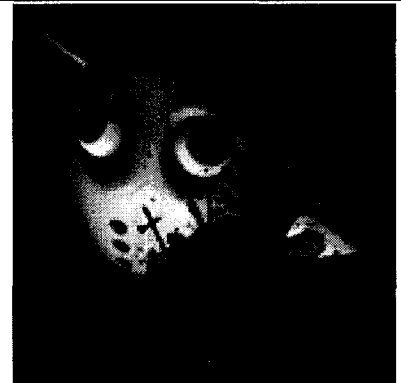
涂元森



林孟欣



陳仕聰



涂元森



鄭如涵



黃鈺芳



鄭伊均



曹詩婷



林安妮



許雯雯



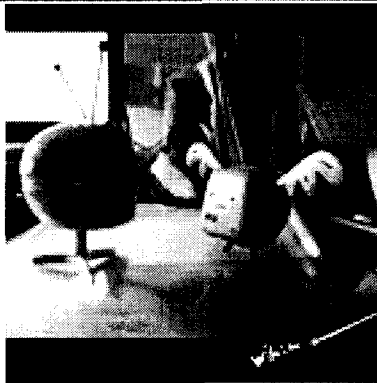
蔡依婷



劉秋蘭



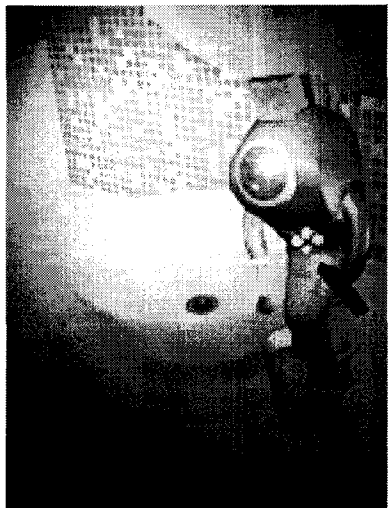
孟祥萍



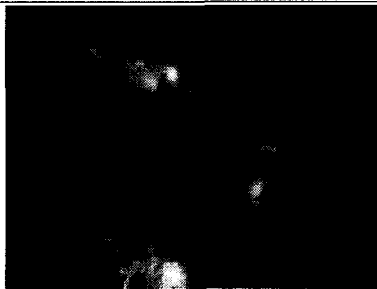
李心蘋



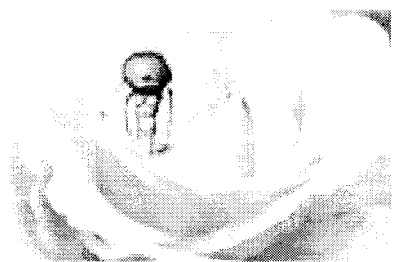
鍾家昀



吳淑慧



張如蕙



王麗瑜



李孟璇



白芸瑄

96(下)課程成果

1. 數位燈光與材質

 <p>展於戶外展覽廳</p>	 <p>展於戶外展覽廳</p>	 <p>傘 李佳潔</p>		
 <p>極北·輓歌 陳維邦</p>	 <p>Cooler Kit 胡秉中</p>	 <p>無不散的筵席 廖孟珠</p>	 <p>陳品辰 誰說·鋼筆一定要很華麗</p>	 <p>許雯雯 Pinky:st</p>
 <p>陳仕聰 熊貓散步</p>	 <p>曹詩婷 錶</p>	 <p>尹冠樺 船</p>	 <p>張如蕙 Kitesurfing</p>	 <p>吳淑慧 滑板車</p>
 <p>黃巾倍 手機吊飾 串起了愛與回憶</p>	 <p>陳致維 IPOD Guitar</p>	 <p>王麗瑜 花草大自然耳機</p>	 <p>陳思好 玻璃罐別墅</p>	 <p>李鎮亦 SonyEricRex GAT-X252 手機</p>

 <p>林安妮 Flying High</p>	 <p>江偉琳 Play Station Protobal Party</p>	 <p>林孟欣 好立頌</p>	 <p>呂珮嘉 輕 EG.</p>	
 <p>劉秋蘭 逃跑鬧鐘</p>	 <p>黃晉文 Magic World</p>			

## 2. 複合媒材動畫

姓名	作品主題
鄭如涵、張舒婷、蔡依婷 劉釗如、李孟璇、黃綉文	綁架
劉秋蘭、廖子鈞、謝雯娟 簡仲良、陳韻如、柯珏君	COW and FROG
胡秉中、陳仕聰、孟祥萍 江偉琳、郭筠蓉、江雅筑	延續
邱宗洲、鄭伊均、白芸瑄 廖孟珠、陳思好、黃晉文	裂格人生
林孟欣、許雯雯、林安妮 鍾家昀、謝婷安	囍酣 98 陽光宅男
李鎮亦	幻影之島

## 3. 電腦角色動畫實務

姓名	姓名	姓名
尹冠樺	王麗瑜	江偉琳
吳淑慧	呂珮嘉	李佳潔
李孟璇	李鎮亦	林孟欣



胡秉中	涂元森	張如蕙
曹詩婷	許雯雯	陳思妤
陳致維	黃晉文	鄭伊均

#### 4. 影片後製與視覺特效後製

姓名	姓名	姓名
王麗瑜	白芸瑄	江偉琳
吳淑慧	呂珮嘉	李佳潔
尹冠樺	李孟璇	李鎮亦
林孟欣	黃巾倍	柯珏君
胡秉中	張如蕙	曹詩婷
陳仕聰	陳品辰	陳致維
陳維邦	陳韻如	廖子鈞
劉秋蘭	劉釗如	劉穎黛
蔡依婷	鍾家昀	簡仲良

#### 5. 動態影像處理

動態影像處理期末成果

## 國立台東大學數位影音與動畫設計學程產業實習實施要點

- 一、實施目的：為使本學程學生在數位影音與動畫設計學程學習一定階段後，透過產業的實習，吸取相關專長的實務經驗及專業技術，藉由學校理論與實際生產技術密切配合相互印證的效果，厚植未來就業職場所需具備的基礎。
- 二、實習單位：產學合作廠商之選擇，本學程依照學生校外實習需要，由本校個別與企業機構簽立實習合作合約。
- 三、實施對象：修讀本校數位影音與動畫設計學程學生。
- 四、活動內容：為了學程畢業生能學以致用，認識業界實務運作情形，由實習單位提供本學程優秀畢業生公司實習機會。上班時間、工作內容由實習生與該公司相關部門主管協調，本校僅提供實習生人選及後續訪查、績效考核工作。
- 五、申請流程：參加產業實習的學生，需選修暑期「產業實習與參訪」課程，並將數位影音與動畫設計相關作品集(DVD 或 VCD)、個人履歷自傳，於期限截止前送達台東大學美術產業系。信封上註明：申請數位影音與動畫設計學程產業實習。
  1. 經過學程委員會審核通過，推薦至合作關係企業，並以電話通知申請人報到時間地點。
  2. 申請人按照指定時間向該公司完成報到手續。
  3. 接受本校輔導教師與合作公司部門主管共同考核實習生工作情形。
- 六、實施時間：每年寒假或暑假，須實習至少一個月且不得低於 160 小時。
- 七、實習輔導教師工作項目：
  1. 預備課程說明：學生實習前舉辦「校外實習須知」說明會。
  2. 協調同學訓練事宜：於實習期間不定時赴學生實習場所給予協助。
  3. 建立基本資料：包括學生及廠商資料，副本送廠商乙份備查。
  4. 知會學生家長：由本系統一函文，通知學生家長備查，列明實習時間、地點及相關事宜。
- 八、學生實習之權利義務：
  1. 繳交實習報告表。
  2. 不論事假或公假皆需於實習前辦妥請假手續。
  3. 實習期間請假總時數不得超過十小時，超過者須於該學期成績結算前補足所有請假時數。
- 九、本要點經系務會議核可後實施，修正時亦同。

**國立台東大學美術產業學系 數位影音與動畫設計學程**  
**「暑期產業實習與參訪」課程評分表**

**【學生基本資料】**

姓名		年級		實習期間	
----	--	----	--	------	--

**【評分人基本資料表】**

姓名		服務公司		職務		e-mail	
地址				電話		傳真	

說明：本評分表在協助本系瞭解選修「產業實習」課程之同學在貴公司的實習狀況，做為評定該課程成績的依據，感謝您提供寶貴的意見，本項資料將不會對外公開或提供受評學生。

1. 請簡要說明實習學生在貴公司實習期間的工作（訓練）部門及工作（訓練）內容。
2. 您認為實習學生在貴公司實習期間的工作表現及工作態度如何？如果有重要的優點及特殊的表現（或重大的缺點及過失），請說明。
3. 您認為實習學生到貴公司實習時，是否具備所需的基本知識與技能？是否符合貴公司對實習學生的期望？可能的話，亦請對本系學生的訓練及「產業實習」課程的設計提供意見。
4. 請由貴公司的角度，以 100 分為滿分，60 分為及格，評定以下兩項分數，  
 (1) 實習學生所繳交之實習期末報告：\_\_\_\_\_、(2) 實習學生在實習期間之整表現：\_\_\_\_\_。

（本表如不敷使用，請用背面或其他紙書寫。）

評分人（簽章）：\_\_\_\_\_ 年 月 日

請將本評分表裝束信封並於封口簽名後逕寄：台東市西康路二段 369 號，  
 國立台東大學美術產業學系 數位影音與動畫設計學程(連絡電話：089-517794)。