

教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

學程名稱

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：國立虎尾科技大學多媒體設計系

計畫主持人：白弘毅

執行期程：2007. 8. 1-2008. 7. 31

2008 年 7 月 1 日

目次

一、學程內容.....	P.1
1. 核心理念.....	P.1
2. 學程目標.....	P.1
3. 內容摘要.....	P.5
二、執行成果摘要.....	P.7
1. 開設課程清單.....	P.7
2. 每週主題概要.....	P.7
3. 參考書目或指定閱讀.....	P.17
4. 修課人數.....	P.17
5. 成績評量方式.....	P.17
6. 人員與相關活動.....	P.19
7. 設備使用.....	P.21
8. 總體成效.....	P.22
三、學程成果介紹.....	P.24
四、經費運用情形.....	P.37
1. 學校配合款（自籌款）運用情形.....	P.37
2. 經費運用情形一覽表.....	P.37
3. 其他說明.....	P.37
五、課程目標達成情況.....	P.38
1. 達成情形.....	P.39
2. 自我評估.....	P.39
六、面臨問題與因應措施.....	P.40
七、後續課程構想與進度規劃.....	P.42
八、結論與建議.....	P.43
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。）.....	P.44

一、學程內容

1. 核心理念

基於目前數位寬頻技術之不斷提升，國內外對於數位內容之應用加值服務需求也日益提高。國立虎尾科技大學多媒體設計系秉持在「電腦動畫」等相關領域之專業發展；希望藉由本計劃性學程之執行與推廣，期許對國內數位內容產業之發展有所助益。

整體課程架構

以下將以「數位影音創作學程」作為整體計畫性學程名稱。其課程將整合3d電腦動畫、網頁動畫、多媒體互動、電腦配樂及影像後製等10門課程。希望藉由階段性訓練達到；「基礎理論課程涵養」→「基礎技術課程學習」→「應用創意訓練與實作」→「達到多元媒體整合與應用」之理想學習。

「數位影音創作系列課程」之整合性課程內容如下：1.數位內容產業概論、2.平面與立體電腦動畫、3.基礎錄音、4.高階電腦動畫、5.html網頁設計與應用、6.數位剪接與後製作、7.網路藝術創作、8.配樂與音效、9.資料庫設計、10.互動式多媒體程式設計。

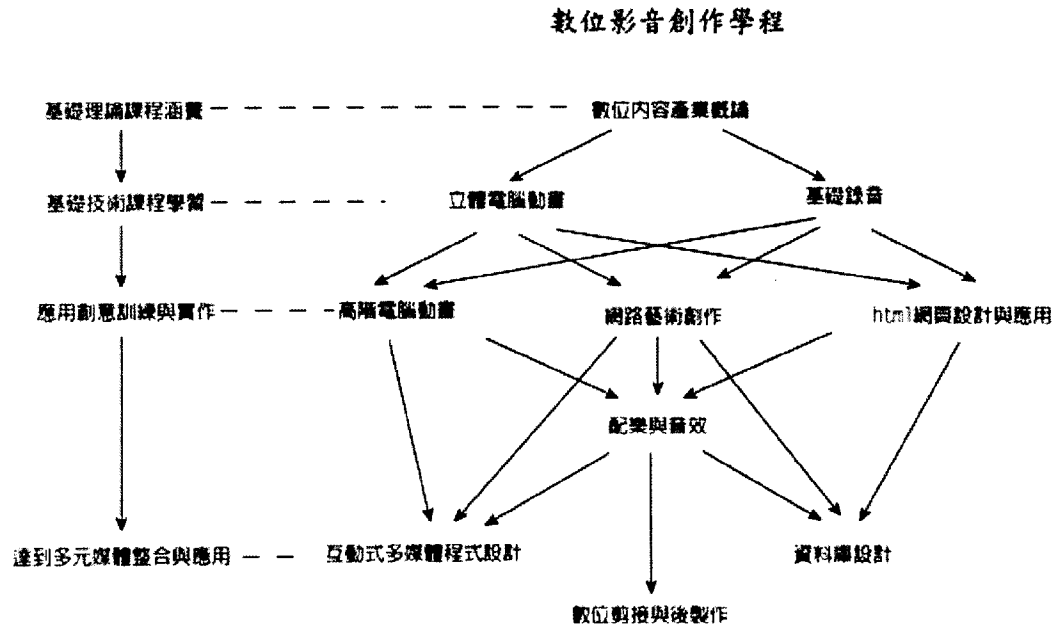
相同課程於兩學年內重複開課一次。除降低過多之選課人數與教師授課負擔，也讓學生有更多充足之時間，修滿該學程之學分。

2. 學程目標

1. 課程目標

本計劃主要針對教育部推動人文數位教學之補助；進行在「數位典藏」及「數位創作」整合項目下之學程規劃。也希望藉由培育「數位影音創作人才」之基礎架構下，建立一個完善與整合性之課程學習流程架構。並期許透過學程之發展，

達到「數位影音教材開發」、「數位影音資料典藏與推廣」、「數位創意加值與應用」及「數位動畫技術提升」之目標。



學程與課程流程圖(10 門)20 學分

規劃特色與特殊設計

數位影音教材開發

創建完整之數位教材學習環境是本計畫首重與致力開發之要項；透過 e-campus III 系統與 Podcast 校園行動數位學習系統之整合，讓虎科學生是非同步學習與資源取得上，來的更為方便與有效。透過虎尾科大數位內容製作中心設計之 e-campus III 系統，除提供完整教材訊息上網外，也可有詳盡學生學習記錄與線上師生互動討論等功能，也讓學員可隨時隨地透過網路，下載所需之影音課程內容。

教材製作方式透過 WACOM 手寫繪圖板結合 PowerPoint 簡報系統，讓老師

教材透過電腦做有系統之呈現，另配合 Camtasia 螢幕動態擷取和視訊剪輯工具，將授課內容製作成影音檔案。藉由影音方式，日後學習更輕鬆有效，也便日後於線上學習與紀錄分享。

教材在製作與設計上，著重學員個別差異化之學習進行研究與設立課後輔導機制，並期許建立更豐富之情境學習設計與互動。

數位影音資料典藏與推廣

對於龐大教學資源，我們更希望有效來保存與推廣，在數位資料典藏上主要朝專業技術資料典藏與作品資料典藏兩方向發展：

專業技術資料典藏：結合虎尾科技大學圖書館 vod 隨選視訊典藏服務，將學期中舉辦之講座與研討會內容透過數位視訊錄製，再經由剪輯與規格設定，讓讀者可有效透過網路進行資料檢索與串流視訊學習。對於建立學程特色資料之典藏，能夠更為有效與長期發展。進而達到推廣數位內容加值應用之目的。也彌補多樣性課程不足及跨領域結合不足之問題。

作品資料典藏：透過設計競賽方式，建立共同典藏規格與資料彙整，更易於建立系列性作品典藏內容。進而提供更多學習與觀摩資源，讓設計視野再升級。而對於典藏技術能力之推廣與學習，我們也在「資料庫設計」課程中導入數位典藏技術之內容介紹與實作。

數位創意加值與應用

應用課程導入人文藝術創作思維及業界產學之合作走向：在「網路藝術創作」、「配樂與音效」課程中將與台灣音樂創作人合作，共同開發本土音樂動畫。在「html 網頁設計」課程中將結合傳統文化與藝術之探討。而在「高階電腦動畫」課程中，將與甲尚科技合作。將學生實際所學，透過廠商與產學合作方式，進而提升數位創意產品與實用性價值。學生在提升技術之虞，讓創意培養更顯重視。另外，積極規劃設計創意競賽與主題作業特色聯展。透過競賽自辦方式，有效建

立創意作品之典藏；透過各科目共同作業主題方式，進行主題作業聯展，進而思考媒體技術與創意本質之關聯性探索。

數位動畫技術提升

成立「ATC-ME 國際授權校園教育中心」：目前 3d 動畫發展趨勢漸朝國際認證方向發展，透過學校與 Autodesk 之國際授權，讓 3d 課程之教學品質與全球 75 個國家同步。學生於結業後，獲取原廠頒發之結業證書，將有資格考取國際講師證照“AAI”。因此 3d 動畫課程之設計與開發，將朝國際認證內容做為教學內容之主軸，讓學員結業後能夠更容易通過國際證照檢定，達到專業 3d 動畫技術師之資格。

以上之規劃希望藉由課程相互之聯結，朝專業課程國際化與專業技職特色化，建立教學、技術、學習一流之動畫教學園地。

課程架構包含：理論→基礎訓練→創新創意→實用

課程說明

學生遴選及修課規定

本計劃學程之規劃主針對虎科多媒體設計系 96 大一、大二學生為主要推廣對象，並開放給二技與外系參與選修；學程執行以兩年為限，期滿頒發「數位影音創作學程」證書。

多媒體設計系大二學生若已修過數位內容產業概論可免修該課程。外系選修本系學程必須先修過「數位內容產業概論」。

學生遴選主要以多媒體設計系學生為修課對象，選修進階課程學生必須修過基礎課程學分，其中包括「配樂與音效」必須修過「基礎錄音」、「高階電腦動畫」必須修過「立體電腦動畫」、「資料庫設計」必須修過「html 網頁設計與應用」、「互

動式多媒體程式設計」必須修過「立體電腦動畫」。

整體學程修畢，對於「立體電腦動畫」課程必須通過 ATC-ME 校園測試，並繳交創作作品一件，始可獲得「數位影音創作學程」證書，並另頒給 Autodesk 原廠授權結業證書。

3. 內容摘要

A.學程開設摘要表			
學程名稱	參與授課老師數	修課學生數	教學助理人數
html 網頁設計與應用	1 位	59 人	2 人
高階電腦動畫	1 位	30 人	2 人
配樂與音效	1 位	80 人	2 人
網路藝術創作	1 位	41 人	2 人
資料庫設計	1 位	27 人	2 人
B.其他國內學術活動			
場次		參與人次	
7		共 767 人	
C.競賽活動			
場次		參與人次	
1		300 人	
D.研習會			
場次		參與人次	
1		共 135 人	
E.其他相關活動			
場次		參與人次	
1		共 193 人	

證書與獎狀類摘要

A. 3d 創意設計競賽	
類別	獎狀件數
競賽類	30 件
B. 獎學金學習優異獎狀	
類別	獎狀件數
學習優異類	23 件
C. ATC-ME 國際授權校園教育中心	
類別	獎狀件數
證照類	144 件
D. 多媒體設計系 96 學年度期末聯展得獎名單	
類別	類別
競賽類	24 件

二、執行成果摘要

1. 開設課程清單

學期別 學年/上、下	課程名稱	課程代號	學分數	授課教師
96/下	html 網頁設計與應用	1459	2	鄭文華
96/下	高階電腦動畫	0266	2	白弘毅
96/下	配樂與音效	0262	2	李蕙敏
96/下	網路藝術創作	1469	2	朱文浩
96/下	資料庫設計	1454	2	羅見順

2. 每週主題概要

科目名稱 (中/英文)	HTML 網頁設計與應用 (Web Design)		類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input checked="" type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	鄭文華	開課學期/ 學分數	2	
修課限制	無			
一、簡介	網頁為現今普遍且重要媒體之一，藉由網頁設計的學習，讓學生能多一個呈現作品的方式，且瞭解網頁媒體呈現的多元性。另一為使「傳統文化與藝術」得以保留，建立為數位資料庫，將以「傳統文化與藝術」為題發展一數位典藏網，將「數位內容產業概論」所建構的資料庫再擴大，另一方面則讓學生將所學應用在未來工作領域上。			
二、課程目標	<ul style="list-style-type: none"> ● 延用「數位內容產業概論」課程所累積的文獻資料，學生由實務案例的探討切入，和客戶的接洽、計畫書的撰寫、提案、網頁製作到上線，讓學生到瞭解一個網頁設計專案的完整製作流程的學習。 ● 延續「數位內容產業概論」累積的資料，應用所學技術呈現出更豐富的視覺效果及知識價值。 ● 由介面設計到進入網頁設計在軟體中的整合，整體網頁製作流程的學習。 ● 透過網頁設計軟體(Dreamweaver 與 ImageReady)的學習，讓同學學習網頁的製作。 ● 透過 2 次的網站的導讀與討論，讓瞭解及學習網站介面及內容的設計。(國立傳統藝術中 http://www.ncfta.gov.tw/index.aspx、發現雲林無限風情 http://wireless.yunlin.gov.tw/)。 			
三、課	第一週 課程大綱介紹、作業公佈「傳統文化與藝術」、報告書(含策略單、企	第十週 範例分享、Dreamweaver		

<p>程規劃</p> <p>(如有校外演講者，請載明其姓名、單位及職稱)</p>	<p>劃書)、期中作業資料蒐集開始</p> <p>第二週 與客戶的接洽、專案執行流程(小作業一：申請免費網頁空間)、網站導讀(國立傳統藝術中 http://www.ncfta.gov.tw/index.aspx)。</p> <p>第三週 Photoshop 介面設計到 Dreamweaver、ImageReady、請班代給老師全班同學網址電子檔(依學號)、</p> <p>第四週 理論：網頁設計的考量、Dreamweaver、期中作業討論(資料蒐集、架構設計)</p> <p>第五週 Dreamweaver</p> <p>第六週 Dreamweaver、網站導讀(發現雲林無限風情 http://wireless.yunlin.gov.tw/)。</p> <p>第七週 期中作業討論與製作(小作業二檢查：網站分析、介面設計發展)</p> <p>第八週 期中作業分享</p> <p>第九週 期中考試週</p>	<p>第十一週 Dreamweaver</p> <p>第十二週 Dreamweaver(作業三檢查：Dreamweaver 練習)</p> <p>第十三週 Dreamweaver</p> <p>第十四週 Dreamweaver</p> <p>第十五週 Dreamweaver (作業四檢查)</p> <p>第十六週 課堂製作與討論</p> <p>第十七週 期末作品提報與評圖</p> <p>第十八週 期末作品提報與評圖</p>
<p>四、課程活動</p>	<p>(若有，請載明校內外合作機構名稱、時間、地點及活動內容)</p>	
<p>五、指定及參考書籍</p>	<p>大躍進！Dreamweaver CS3 即效見本/上奇/小包子</p>	
<p>六、評量指標</p>	<p>平時作業、出席 (30%)、期中作業提報 (30%)、期末作業提報 (40%)</p>	
<p>七、考試/報告/實作規定</p>	<p>1. 此學期作業以「傳統文化與藝術」為主題，整個學期作業為連貫性，2人為一組合組作業。</p> <p>2. 期中作業：報告書(企劃書、架構圖、介面設計分析) 現有類似網站分析->決定主題->資料蒐集(資料分析、攝影)->腳本撰寫->網站設計發想與設計稿->完成報告書。</p> <p>3. 期末作業：「傳統文化與藝術」網。</p>	
<p>八、課程網頁之規劃</p>	<p>網址：http://e3.nfu.edu.tw/ecampus3/learn/</p>	

九、教學助理需求	<p><input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需 1 名)</p> <p>http://e3.nfu.edu.tw/ecampus3/learn/</p> <p>授課教師負責理論教材撰寫、課程架構，教學助理協助輔助教材製作。</p> <p>(若需教學助理協助教學，應載明技術或實作課程設計中需要教學助理協助教學之部份，並說明授課教師與教學助理之分工)</p>
----------	---

科目名稱 (中/英文)	高階電腦動畫 Advanced 3d Animation	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input checked="" type="checkbox"/> 進階課程 <input type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	白弘毅	開課學期/學分數	96/下 2 學分
修課限制	修過平面與立體電腦動畫		
一、簡介	課程大綱 探討 3d 動畫之執行製作方法及應用於實際 3d 動畫製作之步驟。課程著重於 3d 動畫流程之執行與製作控管。學生除了解 3d 軟體之操作外，也灌輸學員對整體 3d 製作流程之了解。課程內容包含角色動畫設計概念、Rigging 技術發展、動畫製作原理、分子特效運用、動力學系統研究、及合成輸出等。因此課程內容除軟體技術性操作外，更希望透過產學合作模式，帶領學生執行 3d 專案技術之能力，達到產學技術同步之目標。		
二、課程目標	教學目標 本課程前期偏重以動態作品呈現為主，讓學員能將 3d 特性有效應用於視覺相關領域，如遊戲、動畫、多媒體互動、廣播視訊等之應用。而本教學主要之目標包含 a. 學員製作完整 3d 動畫能力之訓練 b. 學員參與實際專案製作能力之培養 C. 學員 3d 動畫專業考照能力之培養。 以下針對教學目標 a. 學員製作完整 3d 動畫能力之訓練 b. 學員參與實際專案製作能力之培養 C. 學員 3d 動畫專業考照能力之培養。進行說明： a. 學員製作完整 3d 動畫能力之訓練：訓練學生製作 3d 獨立動畫寄書有全盤性了解，也對整合性製作有所幫助，如音效與後製剪輯等。 b. 學員參與實際專案製作能力之培養：透過實際執行專案製作，了解產業製作模式，讓產學目標一致化。 C. 學員 3d 動畫專業考照能力之培養：訓練學生考取 3dmax 國際專業證照所應具備之 3d 知識。讓學習更有目標性。		
三、課程規劃 (如有校外演講)	第一週：課程與基礎知識說明 第二週：動力學基本原理介紹	第十週：骨架設定 skeleton 第十一週：骨架綁定 rigging	

<p>者，請載明其姓名、單位及職稱)</p>	<p>第三週：動力學簡單約束與複合約束 第四週：人體布娃娃系統 第五週：分子特效 第六週：分子特效與空間扭曲 第七週：衣服布料模擬 第八週：morphing 表情製作 第九週：控制器</p>	<p>第十二週：iclonе 軟體使用 第十三週：外籍教授介紹國外產業概況 第十四週：外籍教授專題指導 第十五週：外籍教授專題指導 第十六週：外籍教授專題指導 第十七週：外籍教授專題指導 第十八週：期末總評</p>
<p>四、課程活動</p>	<p>2009 五月於虎尾科大多媒體設計系舉辦國際動畫研討會 主針對電視、電影、動畫製作進行研討與國際經驗分享 活動內容包含論文徵稿、講座、研習</p>	
<p>五、指定及參考書籍</p>	<p>◎3dmax 8 入門與實作 洪振偉、邱永聰著 ISBN:957-442-330-1 旗標出版社 ●插件風暴 I、II、III 作者：火星時代 王琦電腦工作室 編著 購書網站：希望工程圖書、yeswedo http://www.3dwoo.com/ http://www.yeswedo.com.tw/</p>	
<p>六、評量指標</p>	<p>作業內容包含課堂平時作業與期末作業。計分方式以平時 30%、期末 30%、上課參與 20% 為主。作業需於繳交日期完成。 另舉行期中上機測試，訓練學員考照之能力。期中佔 20%</p>	
<p>七、考試/報告/實作規定</p>		
<p>八、課程網頁之規劃</p>	<p>網址：http://sparc.nfu.edu.tw/~hpai/</p>	
<p>九、教學助理需求</p>	<p><input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有 (需__名) (若需教學助理協助教學，應載明技術或實作課程設計中需要教學助理協助教學之部份，並說明授課教師與教學助理之分工)</p>	

科目名稱 (中/英文)	配樂與音效 Music Recording and Sound Effect	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input checked="" type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	李蕙敏	開課學期/ 學分數	2
修課限制	無		
一、簡介			
二、課程目標	教學目標 1. 5.1 聲道的介紹 2. 流行音樂製作的簡介 3. 音樂格式的介紹 4. 容量、單位的介紹 5. 配樂與音效的工作分配		
三、課程規劃 (如有校外演講者，請載明其姓名、單位及職稱)	第一週 製作人的簡介 第二週 歌手的介紹 第三週 編曲的說明 第四週 錄音的簡介 第五週 混音的簡介 第六週 母帶後期的製作 第七週 5.1 聲道的介紹 第八週 流行音樂製作的簡介 第九週 期中報告	第十週 音樂格式的介紹 第十一週 容量、單位的介紹 第十二週 音樂、影片格式(外籍客座) 第十三週 配樂與音效的工作分配(外籍客座) 第十四週 電影配樂介紹(外籍客座) 第十五週 廣告配樂介紹(外籍客座) 第十六週 分鏡表介紹(外籍客座) 第十七週 環繞音效(外籍客座) 第十八週 期末報告	
四、課程活動	(若有，請載明校內外合作機構名稱、時間、地點及活動內容) 2009 五月於虎尾科大多媒體設計系舉辦國際動畫研討會 主針對電視、電影、動畫製作進行研討與國際經驗分享 活動內容包含論文徵稿、講座、研習		
五、指定及參考書籍			

六、評 量指標	評等方式 平常成績-30% 期中成績-30% 期末成績-40%
七、考 試/報 告/實 作規定	
八、課 程網頁 之規劃	網址： http://e3.nfu.edu.tw/ecampus3/learn/
九、教 學助理 需求	<input type="checkbox"/> 無 有（需 2 名）

科目名稱 (中/英文)	網路藝術創作	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input checked="" type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	朱文浩	開課 學期/學分數	2
修課限制	無		
一、簡介	網頁藝術基礎觀念 操作環境介紹 網頁藝術特效視覺設計		
二、課程目標	利用網頁藝術技術達到視覺特效目的		
三、課程規劃 (如有校外演講者,請載明其姓名、單位及職稱)	第一週:授課內容講解 第二週:Flash 工具箱 第三週:Timeline 轉場特效 第四週:使用 Frame 第五週:Symbol 與 Motion 第六週:文字特效 第七週:點陣圖處理 第八週:聲音檔案編輯 第九週:期中考	第十週:跨平台整合 第十一週:元件轉換特效探索 第十二週:逐格跨平台整合 第十三週:元件轉換特效探索 第十四週:逐格網頁藝術製作 第十五週:導引線網頁藝術製作 第十六週:色彩漸變探索 第十七週:遮罩製作 第十八週:網頁藝術 Action Script 製作	
四、課程活動			
五、指定及參考書籍	張仁川 flash 游閩州, photoshop		
六、評量指標	作品實作		
七、考試/報告/實作規定	平時 40% 期中 30% 期末 30%		
八、課程網頁之規劃	網址: http://e3.nfu.edu.tw/ecampus3/learn/		
九、教學助理需求	<input type="checkbox"/> 無 有 (需 2 名)		

科目名稱 (中/英文)	資料庫設計 Database Design	類別	<input type="checkbox"/> 基礎課程 <input type="checkbox"/> 進階課程 <input checked="" type="checkbox"/> 實作課程
授課教師	羅見順	開課學期/ 學分數	2
修課限制	無		
一、簡介			
二、課程 目標	1. 資料庫建立 2. 資料庫理論 3. 網路資料庫實作		
三、課程 規劃 (如有校外 演講者，請 載明其姓名、 單位及職稱)	第一週 資料庫基本概念 第二週 Access 2003 工作環境 第三週 數位典藏影音格式說明 第四週 數位典藏圖後設機制介紹 第五週 表單設計 第六週 報表設計 第七週 關聯式資料庫 第八週 查詢設計 第九週 期中考	第十週 資料表進階設計 第十一週 表單進階設計 第十二週 報表進階設計 第十三週 網路資料頁設計 第十四週 巨集 第十五週 模組與 VBA 第十六週 圖書採購系統規劃 第十七週 metadata 流程製作(專題實作) 第十八週 期末考	
四、課程 活動	(若有，請載明校內外合作機構名稱、時間、地點及活動內容)		
五、指定 及參考 書籍			
六、評量 指標	平時(40%) 期中(30%) 期末(30%)		
七、考試 /報告/ 實作規定			
八、課程 網頁之	個人教學網站： http://140.130.40.124/index.aspx 數位學習系統： http://e3.nfu.edu.tw/ecampus3/learn/		

規劃	
九、教學 助理需 求	<input type="checkbox"/> 無 有 (需 2 名)

3. 參考書目或指定閱讀

學期別 學年/ 上、下	課程名稱	參考書目或指定閱讀
96 / 下	html 網頁設計與應用	大躍進！Dreamweaver CS3 即效見本/上奇/小包子
96 / 下	高階電腦動畫	◎3dmax 8 入門與實作 洪振偉、邱永聰著 ISBN:957-442-330-1 旗標出版社 ●插件風暴 I、II、III 作者：火星時代 王琦電腦工作室編著 購書網站：希望工程圖書、yeswedo http://www.3dwoo.com/ http://www.yeswedo.com.tw/
96 / 下	配樂與音效	
96 / 下	網路藝術創作	張仁川 flash 游閩州, photoshop
96 / 下	資料庫設計	

4. 修課人數

學程名稱	修課學生數
html 網頁設計與應用	59 人
高階電腦動畫	30 人
配樂與音效	80 人
網路藝術創作	41 人
資料庫設計	27 人

5. 成績評量方式

學期別 學年/ 上、下	課程名稱	成績評量方式
96 / 下	html 網頁設計與應用	平時作業、出席 (30%)、期中作業提報 (30%)、期末作業提報 (40%)
96 / 下	高階電腦動畫	作業內容包含課堂平時作業與期末作業。計分方式以平時 30%、期末 30%、上課參與 20% 為主。作業需於繳交日期完成。另舉行期中上機測試，訓練學員考照之能力。期中佔

		20%
96/下	配樂與音效	評等方式 平常成績-30% 期中成績-30% 期末成績-40%
96/下	網路藝術創作	作品實作 平時 40% 期中 30% 期末 30%
96/下	資料庫設計	平時(40%) 期中(30%) 期末(30%)

6. 人員與相關活動

(1) 助理背景與規劃

本學期除了延續上學期的教學助理人員之外，此學期更強調團隊合作的重要性。學程教師、教材、助理三者的相互配合運用，團隊的合作更能達到最大效益。

教學助理規劃方面，由系上聘請優秀同學，協助各科目任課老師的教材開發整理，以有程式背景、3D 設計專長、網頁設計及平面設計...等專長，由於本系並沒有研究生，因此以本系高年級同學為主，低年級學生為輔，互相合作。相關活動說明如下：

- 1.E-campus III 數位學習平台的管理。
- 2.教材之整理與準備。
- 3.協助老師課程教學及討論。
- 4.計畫及教師教學網頁設計及製作管理。
- 5.協助課後教學與輔導。
- 6.演講海報設計及錄製影片。
- 7.學生作業歸納及整理。
- 8.研討會活動之舉辦相關事物。

(2) 以下為各科目教學助理之規劃

1.立體電腦動畫：

本科目之教學助理主要負責上課教學簡報投影片之內容規劃(包含呈現方式及動畫效果等)，再交由工讀生進行簡報及動畫效果製作等。其中也包含以及上課時進行錄音錄影、文字稿 key in。

教學助理負責企劃與安排教學活動過程之紀錄及數位化方式，隨時更新校園數位學習系統之內容，以及學生於學習期間之學習狀況追蹤。

教學助理負責控管數位教材編修與製作進度，並管理數位檔案與資料彙整之工讀生負責事務。

教學助理負責認證教材之資訊收集，並協助製作認證題庫。

2.高階電腦動畫：

本科目之教學助理主要負責上課教學簡報投影片之內容規劃(包含呈現方式及動畫效果等)，再交由工讀生進行簡報及動畫效果製作等。其中也包含以及上課時進行錄音錄影、文字稿 key in。

教學助理負責企劃與安排教學活動過程之紀錄及數位化方式，隨時更新校園數位學習系統之內容，以及學生於學習期間之學習狀況追蹤。

在產學合作專案導入課程中，教學助理幫忙建立產業技術製程之數位化教學建檔。

課程理論資料的蒐集、整理、教材的製作

3.數位影音與後製作

本科目之教學助理主要負責上課教學簡報及動畫效果教材製作，再交由工讀生進行簡報及資料處理。其中也包含以及上課時進行的協助教學錄音錄影及教學器材運用。

教學助理負責教資訊收集，並協助學生機器操作及製作。
教學助理負責控管數位教材編修與製作進度，並將教學紀錄數位化方式呈現方式，並配合校園數位學習系統之內容，以及學生於學習互動方式管理及維護。

4.網路藝術創作

本科目之教學助理主要負責上課教學簡報投影片之內容規劃，由工讀生進行簡報及動畫效果製作等。其中也包含以及上課時進行錄音錄影、文字稿 key in 及數位教材製作。

教學助理除了負責企劃與安排教學活動過程之紀錄及教學數位化並隨時更新校園數位學習系統之內容，以及學生於學習期間之學習狀況追蹤及學學互動方式管理。

5.「數位內容產業概論」，老師與教學助理的分工

老師部份：

- 課程理論資料的蒐集、整理、教材的製作。
- Office Hour 和個別約時間的技術及問題指導。
- 「民俗藝術、民俗童玩」與「傳統文化與藝術」網站建構的架構規劃。
- 教學助理部份：
- 「民俗藝術、民俗童玩」與「傳統文化與藝術」網站平台建構前的資料整理、學生作品整合。
- 相關網站資料的蒐尋以提供同學參考(網站蒐集及介面擷取)。
- 老師指定之專訪或拍攝。
- 經驗之傳承(拍攝、機器操作或軟體使用問題的課外時間輔導協助)。

6.「HTML 網頁設計與應用」，老師與教學助理的分工

老師部份：

- 課程理論資料的蒐集、整理、教材的製作。
- Office Hour 和個別約時間的技術及問題指導。
- 「民俗藝術、民俗童玩」與「傳統文化與藝術」網站建構的架構規劃。

教學助理部份：

- 「民俗藝術、民俗童玩」與「傳統文化與藝術」網站平台建構前的資料整理、學生作品整合。
- 相關網站資料的蒐尋以提供同學參考(網站蒐集及介面擷取)。
- 老師指定之專訪或拍攝。
- 經驗之傳承(拍攝、機器操作或軟體使用問題的課外時間輔導協助)。

7.互動式多媒體程式設計：

本科目之教學助理協助老師上課時的簡報製作、數位學習教學檔之錄製剪輯、教學網站的教材上傳、作業收取、學生討論區協助彙整、回覆、回報各項問題，期中考試協助線上考試，平時上課協助同學遭遇的各項問題，其中包括軟體環境設定與其他相關軟硬體設定。另外，聘請工讀生協助教學助理進行數位學習教學檔之錄製剪輯與教材製作，能達成應學生需求，即時充實教學網站之內容。

8.資料庫設計：

本科目之教學助理協助老師上課時的簡報製作、數位學習教學檔之錄製剪輯、教學網站的教材上傳、作業收取、學生討論區協助彙整、回覆、回報各項問題，期中考試協助線上考試，平時上課協助同學遭遇的各項問題，其中包括軟體環境設定、網路資料庫管理及其他相關軟硬體設定。另外，聘請工讀生協助教學助理進行數位學習教學檔之錄製剪輯與教材製作，能達成應學生需求，即時充實教學網站之內容。

9.配樂與音效：

本科目之教學助理主要負責上課教學簡報及配樂音效教材之製作、各種音樂儲存格式教學檔製作、編曲教學檔之錄製剪輯、作業收取等。上課時協助同學遭遇的各項問題，其中包括混音、配樂軟體使用方法、設定與其他相關硬體操作設定。

7.設備使用

設備	使用情形
數位手寫板	1.功用： 繪圖，對於數位美術與數位設計的專業人士使用較多，藉由模擬運算的方式，將創作的方式更能流暢的表達，而不是使用滑鼠的生硬創作。 2.使用情形：

	<p>(1)讓作品更富有手繪的感情，使用情形上，對於學生的創作上是一大需求。對於本系學生，一半資訊科背景不熟繪圖軟體的同學，是尋求更好創作的另一個管道。</p> <p>(2)教材製作方式，便可以透過 WACOM 手寫繪圖板結合 PowerPoint 簡報系統，讓老師教材透過電腦做有系統性之呈現。</p>
數位訊號處理卡	<p>1.功用： 增加數位運算效率。</p> <p>2.使用情形： 3D 影片算圖花費的時間速度確實增快了速度，減少了 Rendering 的時間，讓同學有更多的時間在其它方面的使用上。</p>

8. 總體成效

(1) 演講、競賽、研討會之舉辦：本學期總共舉辦 1 場為期 2 天研習營、7 場演講，聘請國內相當知名的學者及業界、更聘請到國外相當知名的多媒體互動相關的教授分享創作經驗。研習營之舉辦，讓同學有完整性的學習，參與選擇較有興趣的活動；而演講的舉辦讓同學有更多元的視野；競賽的活動更能激發同學設計之潛能。

(2) 教學「數位內容教材」及「教學創作成果」網路展示：建立清楚與完整學習之數位影音教材，對於學生課後復習與師生互動，「數位影音創作系列課程」，確實扮演家教之角色。本學期學程任課教師使用“Camtasia Studio”螢幕動態擷取和視訊剪輯軟體工具，將授課內容製作成影音檔案，更讓同學達到課後輔導之效用。

(3) 開發 3d 動畫認證教材，建立專業技職特色學程：虎尾科大以取得 ATC-ME 國際授權校園教育中心之成立，並與圖書館合作成立 3dmax 證照考試中心。授課師資皆為取得國際 AAI 技術資格講師。目前通過修業 3d 課程之學生已達於 145 位，並將於近期取得國際 AAI 結業證照，讓 3D 的動畫軟體之教學品質更能與全球 75 個國家同步。

(4) 使用 e-campus III 系統：授課教師及學生將 e-campus III 系統使用率增

加並普及化，有效提昇數位學習環境。此系統包含：1.最新消息、2.線上評量、3.線上作業展示、4.線上學習狀況追蹤、5.線上觀摩...等。

(5) 清楚完整的學程之學習架構：不管是多媒體網頁課程或3d 動畫課程、音效與配樂課程，都有完整之學習流程，學員以最精簡及有限時間，學習完整之理論與實務經驗，並在發表會、網頁作品展示區，一一呈現教師教學與學生的用心。除了學程網站上，各學程教師也都有教學網站提供給學生數位教材下載觀看。

(6) 競賽之舉辦，除累積舉辦大型設計競賽之能量，也藉由競賽作品典藏，思考數位作品典藏之規格與保存方式。經由競賽活動之舉辦，也可以讓同學與其他得獎作品相互學習，更能提昇同學的設計能力及創意。

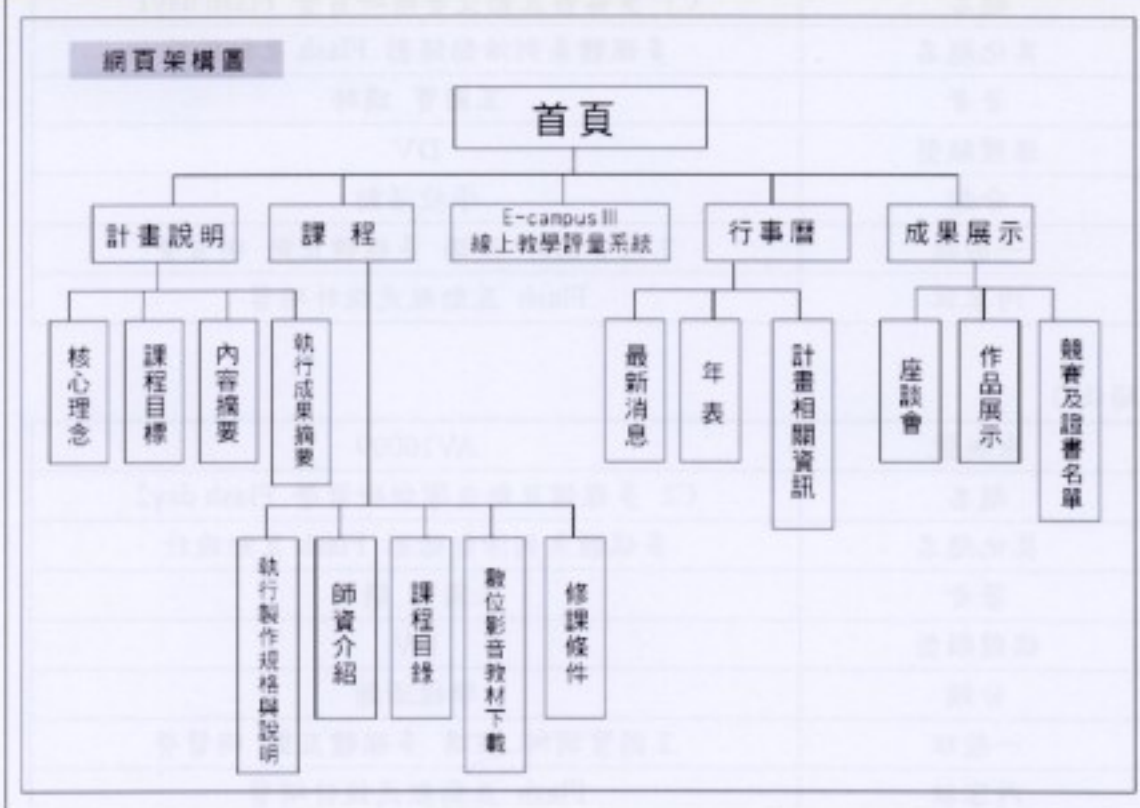
(7) 期末作品發表：將於學程各科目之學習創作作品，於本學期末將舉辦學程期末成果發會展覽。經由本學程各科目之作品展，將能讓同學有一個發揮自己作品的園地，更能讓學生的學習於學期末能做一番完整性的表現作品成果。

三、學程成果介紹

1. 建構內容豐富之計畫網站：

建立「數位影音創作」相關課程分享網站。以下為網站架構圖及計畫網站圖片。

a. 網站架構圖：



b. 計畫網站建構與項目



2. 成果導入 VOD 隨選視訊系統：

建立數位影音資料庫，納入虎尾科技大學 VOD 隨選視訊系統中。學程影片分類為：A 類—多媒體互動、B 類—數位影音、C 類—程式設計、D 類—其他。延續上學期的演講分類為主，本學期共 1 場研習營及 7 場演講。以下本學期為 VOD 隨選視訊系統演講表格：

場次 1

系統號	AV10008
題名	C1 多媒體互動交響樂研習營 Flash day1
其他題名	多媒體系列活動錄影 Flash 互動設計
著者	王國寶 講師
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	王國寶講師 演講 多媒體互動 研習營
內容註	Flash 互動程式設計研習

場次 2

系統號	AV10009
題名	C2 多媒體互動交響樂研習營 Flash day2
其他題名	多媒體系列活動錄影 Flash 互動設計
著者	王國寶 講師
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	王國寶講師 演講 多媒體互動 研習營
內容註	Flash 互動程式設計研習

場次 3

系統號	AV10012
題名	C3 多媒體互動交響樂研習營(教學) Flash day1
其他題名	多媒體系列活動錄影 Flash 互動設計 教學影片
著者	王國寶 講師
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	王國寶講師 演講 多媒體互動 研習營 教學影片
內容註	Flash 互動程式設計研習 教學影片

場次 4

系統號	AV10013
-----	---------

題名	C4 多媒體互動交響樂研習營(教學) Flash day2
其他題名	多媒體系列活動錄影 Flash 互動設計 教學影片
著者	王國寶 講師
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	王國寶講師 演講 多媒體互動 研習營 教學影片
內容註	Flash 互動程式設計研習 教學影片

場次 5

系統號	AV10010
題名	A1 多媒體互動交響樂研習營 Motion Capture day1
其他題名	多媒體系列活動錄影 3D 互動裝置 Motion Capture
著者	陳文祺 講師
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	陳文祺 演講 多媒體互動 研習營 3D 互動裝置
內容註	Motion Capture 互動裝置應用研習

場次 6

系統號	AV10011
題名	A2 多媒體互動交響樂研習營 Motion Capture day2
其他題名	多媒體系列活動錄影 3D 互動裝置 Motion Capture
著者	陳文祺 講師
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	陳文祺 演講 多媒體互動 研習營 3D 互動裝置
內容註	Motion Capture 互動裝置應用研習

場次 7

系統號	AV10014
題名	D1 催生創新力 打造卓越新世紀 Innovation .Design .Branding
其他題名	多媒體系列活動錄影 創意思考 創意作品
著者	張光民 執行長
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	張光民 執行長 演講 多媒體 創意思考

內容註	創意思考增進講座
-----	----------

場次 8

系統號	AV10015
題名	A5 台灣數位藝術教育-數位藝術實驗室為例
其他題名	多媒體系列活動錄影 互動作品設計 藝術實驗室
著者	林珮淳 教授
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	林珮淳 教授演講 多媒體互動設計 藝術實驗室
內容註	多媒體互動設計與增廣講座

場次 9

系統號	AV10016
題名	D2 創意人生-設計實務與經驗講座
其他題名	多媒體系列活動錄影 創意思考 作品設計 奇摩
著者	奇摩創意摩人-奶油隊長
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	奇摩創意摩人 奶油隊長 演講 創意思考 作品設計
內容註	創意思考增進講座

場次 10

系統號	AV10017
題名	A6 Gestures of Freedom: Art, Interaction and Multimedia
其他題名	多媒體系列活動錄影 互動作品設計
著者	Professor Miroslaw Rogala
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	Professor Miroslaw Rogala 教授演講 多媒體互動設計 創作分享
內容註	多媒體互動設計與增廣講座


場次 11



系統號	AV10018
題名	B1 3D 動畫影片的前製與製作



其他題名	多媒體系列活動錄影 動畫影音 4C 競賽
著者	冉色斯創意影像有限公司 姚孟超執行長
媒體類型	DV
分類	學校活動
一般註	冉色斯創意影像有限公司 姚孟超執行長 動畫影音 4C 競賽說明
內容註	動畫與增廣講座

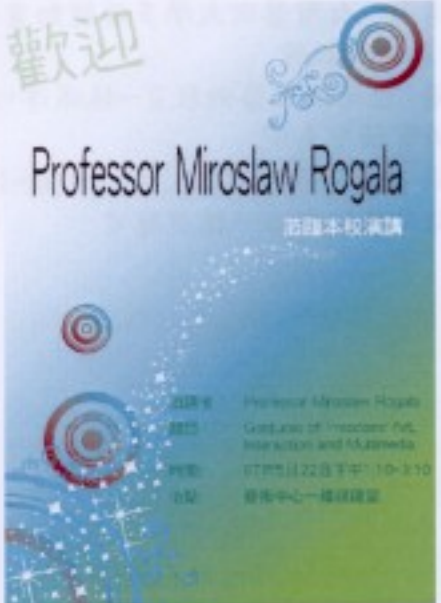

3. 講座、研習營、競賽、發表會等活動成果介紹：


本學期針對學程辦理共 7 場講座、1 場研習營、1 場競賽、1 場發表會。

A. 講座			
場次	文 宣 海 報	參與 人次	活 動 介 紹
場次 1		160 人	主題：「第 17 屆時報金犢獎校園巡迴說明會」 演講地點：綜合三館地下室國際會議廳 時間：97/3/19(三)下午 3:20~17:00 演講者：金犢獎執行委員會陳高錚協理
感 言	由金犢獎執行委員會陳高錚協理蒞臨本校演講，演講者讓本系「多媒體設計系」能夠有許多優秀作品欣賞。演講者並且針對“金犢獎”解說，這是一場設計系學校的盛事，包含了不同國家、學校的參與競圖。此次演講當中，也播放了許多創意的得獎作品，讓學生一飽眼福。		

<p>場次 2</p>		<p>92 人</p> <p>講座：政治大學廣告系賴建都教授 講題：「Web 2.0的網路廣告創意與設計」 時間：97/5/7（三）上午10點~12點 地點：綜三館1F 藝術中心視聽教室</p>
<p>感言</p>	<p>由政治大學廣告系 賴建都教授演講「Web 2.0的網路廣告創意與設計」，讓同學能夠更了解新一代網際網路“廣告行銷”的創意與設計的方式。在Web2.0時代，就比較像“廣告”置入，或是以服務性質為前提。以一個比較公正的方法來呈現，而且是以“消費者”的角度去寫的。讓“消費者”化被動為主動的參與，或是利用較低成本的關鍵字廣告，來管控行銷成本，“Web 2.0的網路廣告”這對廣告主是較有利的一個新廣告手法之趨勢。</p>	
<p>場次 3</p>		<p>86 人</p> <p>講座：台灣創意設計中心張光民執行長 講題：「催生創新力 打造卓越新世代 Innovation, Design, Branding」 時間：97/5/8（四）早上10點~12點 地點：綜三館1F 藝術中心視聽教室</p>
<p>感言</p>	<p>此演講，聘請到台灣創意設計中心 張光民執行長蒞臨本校為本系多媒體設計系演講，當中介紹了許多創意的產品為同學開創新的思考模式。更多元、活潑、創意的作品介紹及思維，讓本系的同學有更不一樣的收穫。相信對學生於未來創作的作品當中，能更加多元且有深度。張執行長介紹了許多國內外創意的作品，由其國內特色的凳子、國外許多創意的景觀及商品，並實際以自己為例，如何增加創意的方式，讓同學更能夠有豐富多元的收穫。</p>	

<p>場次 4</p>		<p>103 人</p>	<p>演講者：台灣藝術大學多媒體動畫藝術系 林珮淳教授 講題：台灣數位藝術教育-林珮淳+數位藝術實驗室為例 時間：97年5月12日上午10點~12點 地點：藝術中心一樓視聽室</p>
<p>感言</p>	<p>由“台灣藝術大學多媒體動畫藝術系”-林珮淳教授於本校演講，演講主題為「台灣數位藝術教育-林珮淳+數位藝術實驗室為例」，當中除了介紹許多台灣數位藝術教育的系所發展並以林教授指導的數位藝術實驗室為例，介紹了具有特色的互動藝術作品，從小組的分工、製作過程、於各國展出...等，藉由影片可以讓本系同學學習到新藝術時代最重要的“互動藝術”的產生，由林教授指導的動畫影片、互動式作品給同學欣賞，經由解說讓本系的同學視野拓展更廣，能有更好的收穫。</p>		
<p>場次 5</p>		<p>79人</p>	<p>演講者：奇摩創意摩人-奶油隊長 講題：「創意人生-設計實務與經驗講座」 時間：97/5/21（三）下午3點10分~5點10分 地點：綜三館 1F 藝術中心視聽教室</p>
<p>感言</p>	<p>由“奇摩創意摩人-奶油隊長”，演講「創意人生-設計實務與經驗講座」具採訪許多名設計師的經驗，將相關內容提供給同學們觀賞、分享！演講者是為部落格當中分享了許多的採訪或設計相關的人、事、物資訊，提供給廣大的網友分享。也於演講當中分享了許多的設計師採訪的內容及經驗，更有許多名大師的作品給同學們觀賞，更能夠貼近同學，並教導同學如何將「設計與生活」融入「創意人生」當中。</p>		

<p>場次 6</p>		<p>119 人</p>	<p>演講者：Professor Miroslaw Rogala 講題：「Gestures of Freedom: Art, Interaction and Multimedia」 時間：97/5/22（四）下午 1 點 10 分~3 點 10 分 地點：綜三館 1F 藝術中心視聽教室。</p>
<p>感言</p>	<p>米羅斯洛·若嘉納博士(Dr. Miroslaw Rogala)現任美國芝加哥知識系統學院數位藝術中心主任，亦為國際著名新媒體藝術家。由國外知名的設計系的教授為學生演講，演講的主題為「Gestures of Freedom: Art, Interaction and Multimedia」，於演講當中介紹了許多的演講者的作品、影片提供給學生觀賞。讓學生對於「互動多媒體」這一個區塊有更加的認識，更提供此大師自己本身的創作心得、創作過程分享，把寶貴的經驗給同學們！</p>		
<p>場次 7</p>		<p>128 人</p>	<p>台北市電腦公會 4C 校園說明會 演講者：冉色斯創意影像有限公司 姚孟超執行長 講題：「3D 動畫影片的前製與製作」 時間：97/5/29（四）下午 1 點 20 分~3 點 10 分 地點：圖書館 5F 多功能教室</p>
<p>感言</p>	<p>此次演講由「台北市電腦公會 4C 校園說明會」解說比賽詳細內容，且由「冉色斯創意影像有限公司 姚孟超執行長」，解說業界的工作業務內容、動畫製作過程、業界動畫公司相關廣告作品、動畫影片作品，更提供了動畫製作的流程，從人物的草圖、構想、3D 的建模進而完成作品，且演講者也分享許多業界寶貴的經驗提供給學生們參考學習。</p>		
<p>B.研習營</p>			
<p>場次</p>	<p>文 宣 海 報</p>	<p>參與 人次</p>	<p>活 動 介 紹</p>


<p>場次 1</p>		<p>135 人</p>	<p>時間：97年4月14日（星期一）至97年4月15日（星期二） 研習資訊： http://digiworkshop.lib.nfu.edu.tw/signonline/</p> <p>研習營當中，聘請演講者為多媒體互動與 Motion Capture 二大主軸，聘請產官學界先進，為學生演講有關技術、理論、經驗...等寶貴知識給同學聆聽，接受報名上傳之學員，必修兩天課全程參與，並於研習結束後繳交作品，本學程將頒發研習結業證書。</p> <p>A 群：Storyboard 動態網頁腳本介紹、Flash 互動遊戲設計（修本課需要具備 flash 基礎） B 群：Motion Capture 動畫製作</p>
<p>感言</p>	<p>（一）、開幕典禮</p> <p>本研習營活動，邀請本校多媒體設計系朱文浩主任為我們致詞開幕，也讓演講者、主辦老師...等齊聚一堂，共同為這一場「多媒體互動交響樂暨影音創作精英培育研習營」共同進行開幕典禮，讓學生的學習更上一層樓。</p> <p>（二）、Storyboard 動態網頁腳本介紹</p> <p>A 群的活動第一場演講的主題「Storyboard 動態網頁腳本介紹」，聘請的演講者為吳崇榮老師。演講者的工作經歷相當豐富，在“購物台製作部”、“偶像劇的宣傳帶”、“電視台的視覺設計與動畫”...等。許多的豐富的“媒體傳達設計資訊”的觀念，將讓同學更能夠了解業界當中概況與演講者的經驗談。</p> <p>「Storyboard」即動態腳本的代名詞，是適用於所有需要用動態畫面說故事的創作者。幫助設計者能夠將“創意”轉換成“專業”的數位動態腳本，可由“紙上”呈現或者是由“媒體”動態呈現，更能減少腳本溝通上的落差，加快製片的計劃時間!!</p> <p>（三）、Flash 互動遊戲設計</p> <p>A 群演講者邀請到由“頑石創意多媒體創意總監”及“總合科技資深工程師”王國寶老師，於 A 群研習營活動為期一天半的演講。演講者多年在業界的多媒體的業界經驗，讓學生對於「動畫之技術與應用」能夠了解之外，並以實際操作，讓學員都能夠有成果作品。第一天主要演講的內容有：(1) .FLASH 的基礎概念、(2) .元件(Symbol)詳解...等。第二天主要演講的內容有：(1) .互動設計、(2) .遊戲設計、(3) .進階技巧、多媒體設計...等。</p> <p>（四）、Motion Capture 動畫製作</p> <p>B 群的研習營活動可說是相當精彩豐富，演講者邀請到「雅克股份有限公司」陳文祺總經理於 B 群的研習營活動為同學們演講「Motion Capture」之主題。讓同學們能夠親身體驗到的許多應用，並與“3D 軟體的應用結合”，且能夠“實際拍攝操作”。第一天演講內容主要有：(1) 介紹 Motion Capture、(2) 撥放 Motion Capture 使用案例及運用、(3) 認識 Motion Capture 硬體與架設、(4) 環</p>		


境校正、(5) 反光球貼點的位置...等。第二天演講內容主要有：(1) Motion Capture 與 3D 軟體運用、(2) 將[臉或全身]Motion Capture 的 data 與 3D 軟體[MotionBuilde] 結合、(3) 與 MotionBuilder 作及時的 realtime 與音樂互動..等。

C. 競賽

場次	文 宣 海 報	參與 人次	活 動 介 紹
場次 1		人	<p>MAGIC CREATING</p> <p>NOW-2008/06/16</p> <p>國立虎尾科技大學 多媒體設計系</p> <p>96 學年度 期末作品展覽</p> <p>6/18-6/25 綜三館一樓展覽室</p> <p>主辦單位:多媒體設計系辦/系學會</p>
感言	<p>本次活動由多媒體系多位教師指導學生參予作品參賽與聯合展示，透過鼓勵學生創作與競賽方式，讓學生互相觀摩與學習，藉此提升整體學習效益。此次活動並由系學會協辦，除作品展示外也舉行頒獎典禮，典禮圓滿成功。</p>		

4. 其他活動介紹：

場次	文 宣 海 報	參與人 次	活 動 介 紹
活動 1		43 人	<p>2008/03/27(四)</p> <p>「96 學年度上學期 學程各課程成績優 異」頒獎</p> <p>時間：下午第三 節開始</p> <p>地點：綜三館地 下室-國際會議廳</p>

感言	由本學年度頒發上學期的各學程課程，前四名成績優秀同學獎狀及獎金，以資鼓勵。		
活動 2		150 人	[新一代設計展] 時間： 97/5/15-97/5/18 地點：台北世界貿易中心展覽大樓一樓 C-16
感言	同學於 2008 年 5 月 15 日~18 日，參觀「台北世貿新一代展覽」，此學程的老師們也都配合協助，幫助本系畢業生新一代展覽作品相關事宜，「Run Sushi Run」也獲得新一代“數位媒體類”展覽入圍的殊榮。於展覽過程中，本系學程學生的參觀作品，來自全國各地設計相關科系的大專校院學生以及國外知名設計學校的作品，學程的老師們於佈置展場、展覽、撤展的幾天當中，也全力的幫助同學完成此次的展覽，這對於觀賞及展覽的同學絕對有相當大的收穫！		

5. 各學程學生作品介紹：

(1) html 網頁設計與應用：

網頁為現今普遍且重要媒體之一，藉由網頁設計的學習，讓學生能多一個呈現作品的方式，且瞭解網頁媒體呈現的多元性。另一為使「傳統文化與藝術」得以保留，建立為數位資料庫，將以「傳統文化與藝術」為題發展一數位典藏網，將「數位內容產業概論」所建構的資料庫再擴大，另一方面則讓學生將所學應用在未來工作領域上。

以下為優秀學生作品欣賞：



(2) 高階電腦動畫：

探討 3d 動畫之執行製作方法及應用於實際 3d 動畫製作之步驟。課程著重於 3d 動畫流程之執行與製作控管。學生除了解 3d 軟體之操作外，也灌輸學員對整體 3d 製作流程之了解。課程內容包含角色動畫設計概念、Rigging 技術發展、動畫製作原理、分子特效運用、動力學系統研究、及合成輸出等。因此課程內容除軟體技術性操作外，更希望透過產學合作模式，帶領學生執行 3d 專案技術之能力，達到產學技術同步之目標。

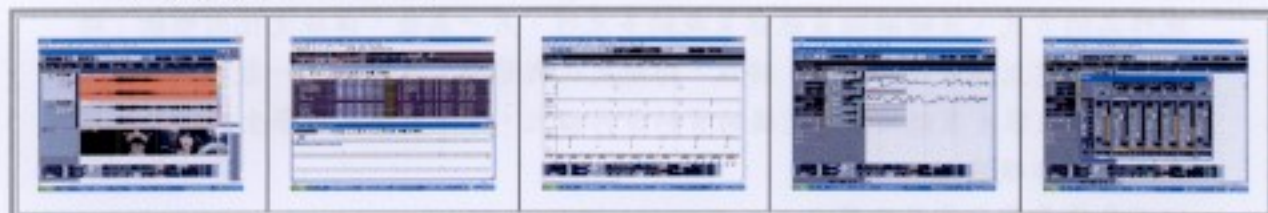
以下為優秀學生作品欣賞：



(3) 配樂與音效：

透過介紹與實作讓學生了解音樂創作過程。教材靈活運用現代流行音樂，詳細介紹後製相關的步驟，輔助軟體為「JAMMER」與「Nuendo」。課程內容由淺至深再至廣，除了基礎音樂格式外還有電影、廣告等介紹教學，讓同學對多媒體音樂有更深一層的概念與了解。透過紮實的課程，使同學能在媒體創作中，能靈活運用所學，讓音樂為作品的完整度大幅提升。

以下為優秀學生作品欣賞：



(4) 網路藝術創作：

隨著寬頻網路的發展，以及軟硬體技術的進步，具備生動視聽效果的數位影音，在網際網路的應用已越來越普遍。目前的應用形式因各行各業的需求而有不同的呈現風貌，簡單的歸納其網路影音傳播模式有：1. 影音郵件的傳遞 2. 隨選視訊（下載播放、串流處理）3. 網路視訊 4. 網路直播等四項網路技術。而這些技術的應用，也因各行業的特性，呈現出不同的內容形式。本課程將從網路影音媒體的特性及網路科技的發展，並以現今網路電視的實例，來探討數位影音在網路媒體的應用形式，及其未來更多元發展的可能性。

以下為優秀學生作品欣賞：



(5) 資料庫設計：

現今各大網頁的註冊頁面、表單等填寫資料表格，均屬資料庫範圍。此課程為指導學生如何用程式寫出資料庫。利用 Access 與 Dreamweaver 軟體撰寫程式與建立表單，並教導如何更新和新增資料，到後期以實作專題檢測學習成效。

四、經費運用情形

1. 學校配合款（自籌款）運用情形

- (1) 依虎尾科技大學補助原則，由學校補助設備費 101535 元在案。
- (2) 經費購入本案所需數位訊號處理卡，以有效處理本計畫案所需大量繪圖運算效能。

2. 經費運用情形一覽表

經費運用皆以直接處成計畫之達成為目標，主要包括：

- (1) 每位老師聘用兼任計畫助理、臨時工，以協助數位影音教材錄製、網站規劃等事務。
- (2) 競賽及成果展示會所需午餐、海報、墨水、光碟等費用。
- (3) 開發 3d 動畫認證教材所需建立數位影音資料庫之數位內容儲存光碟片等。
- (4) 系列講座之多場演講之鐘點費費用。
- (5) 各項費用執行數據如下：

● 經費運用範圍

- 部門經費查詢
- 校級經費查詢
- 計劃經費查詢

【計劃】 網路諮詢/諮詢作業

查詢：年度 97 新增諮詢 國家管理 經費採購 國家查詢

查詢：計畫 【960025】 96年度人文數位教學 計畫清單 計畫明細 校支明細 諮詢明細

計劃清單									
查詢時間: 2008/3/29 上午 11:48:34									
列印 顯示 10/11									
計劃代碼	預算金額	收入數	實支數	暫支數	執行金額	暫付金額	採購未領	經費餘額	執行餘額
960025 96年度人文數位教學計畫-數位影音創作學程	1,015,350	1,015,350	831,261	0	147,408	0	16,680	0	0

查詢：計畫 【960025】 96年度人文數位教學 計畫清單 計畫明細 校支明細 諮詢明細

計劃經費執行狀況表 列印 輸出PDF

列印日期: 07/7/09

計劃代碼: 960025									
計劃名稱: 96年度人文數位教學計畫-數位影音創作學程									
經費用途	預算數	實支數	執行金額	暫支數	暫付金額	採購未領數	餘額	執行%	執行率
人事費	400,000	344,000	76,000	0	0	0	0	300.00	100.00
業務費	567,000	481,200	69,120	0	0	16,680	0	97.06	100.00
雜費	28,350	26,061	2,289	0	0	0	0	300.00	100.00
合計	1,015,350	831,261	147,408	0	0	16,680	0	94.34	100.00

3. 其他說明

目前經費執行率已達近百分之百的效率，將全數有效執行完畢。

五、課程目標達成情況

1. 達成情形

(1) 聘請國內外相關知名人士蒞臨本校演講，共舉辦 1 場為期 2 天研習營及 7 場演講，當中除了國內相當知名的學者及業界、更聘請到國外相當知名的的教授分享自己本身對於“多媒體互動”作品創作經驗。

(2) 建立清楚與完整學習之數位影音教材，對於學生課後複習與師生線上互動，「數位影音創作系列課程」，確實扮演“線上家教”之角色。本學期於各學程教師，於教材製作方式透過 WACOM 手寫繪圖板結合 PowerPoint 簡報系統，讓老師教材透過電腦做有系統之呈現，另配合 Camtasia Studio 螢幕動態擷取和視訊編輯軟體工具，將授課內容製作成影音檔案，更讓同學達到課後輔導之效用。

(3) 使用 e-campus III 系統，有效提升數位學習環境。系統包含提供最新訊息、線上評量、線上留言、線上作業展示、線上學習狀況追蹤、線上觀摩...等。經由老師與同學的努力與參與，e-campus III 數位學習系統，將是對學生的數位學習的平台使用率提高，也提昇了虎科大對於數位化學習的品質。

(4) 建立完整之教學與資源分享網站，除在既有之虎科數位內容 e-campus III 系統搭配教材上網外，另建立「數位影音創作」相關課程分享網站，讓對於電腦動畫相關領域有興趣者，不需透過校園連結。在本網站能直接找到他們所需資訊。藉以達到推廣數位影音創意之目的。

(5) 開發 3d 動畫認證教材，建立專業技職特色學程。確實與 Autodesk 簽約建立，成立「ATC-ME 國際授權校園教育中心」。並與圖書館合作成立 3dmax 證照考試中心。學生於多媒體系之校園教育中心完成授課學習外，共有 145 位成績合格，將於近期頒發證書。經由證照、師資、教材的提昇加值化，學習對 3D 軟體的學習更有品質。

(6) 產學合作之導入課程，讓技術發展更具實用性。也將產學成果展示於網站上供大眾分享。

(7) 擇優選擇數位影音作品，已納入虎尾科技大學 VOD 隨選視訊系統中，期許建立數位影音資料庫。本學期舉辦研習營、演講及學生作品已擇優並分類，延續上學期的類別，納入虎科大圖書館 VOD 隨選視訊系統當中，供搜尋觀看影片檔案。

(8) 藉由系列課程數位化之建立，有效輔助動畫技術人才在基礎美學涵養之不足，進而改善設計人才在動畫創作與整體企劃能力水平提昇。

(9) 藉由職場技術課程，讓學員透過實際執案例之解說，有效了解業界需求。由於學員了解公司整體製作流程(Pipeline)，對於將來進入職場，將能夠迅速發揮所長。

(10) 清楚完整之學習架構，不管是多媒體網頁課程或3d 動畫課程、音效與配樂課程，都有完整之學習流程，學員得以最精簡及最有限時間，學習完整之理論與實務經驗。

(11) 舉辦一場為期二天的研討會及系列講座計七場演講，每場演講並錄影成教材，並放入 vod 系統中供學生參閱，增益師生對於業界現況之了解。

(12) 為鼓勵學生創作，針對學習表現績優與作品績優學生，已頒發上學期課程：數位內容產業概論、數位影音與後製作、基礎錄音技術、平面與立體電腦動畫、互動式多媒體程式設計，頒發獎狀與獎品。本學期課程，也將會於下學期針對各科目獎勵作品績優及表現優秀之學生。

(13) 期末作品發表：將於學程各科目之學習創作作品，於本學期末將舉辦學程期末作品成果。互相觀摹學習，不僅能提昇同學的創作作品，更能將學習各科目的學習成效，將作品發表及期末成果展時，讓學生做一個統整性作品的展出。

2. 自我評估

(1) 學程參與人數豐碩：本學程各課程參與同學達 250 人，也讓外系的學生爭相報名，足見學程設計能吸引同學學習之興趣，學程宣傳方面也是相當充足的，且經由各教師與助理的努力，以「數位化」的學生、「典藏作品」的方式，也讓學生的學習更有效率及成就感。

(2) 課程產出多元化：本影音創作學程參與學生均有多元化之影音產出，經計畫彙整為光碟，可做為未來相關學程計畫之參考。

(3) 學程計畫網站結構完整：計劃相關內容及重要成果均完整放置於網站之中，並持續更新及修正中。學程網站已具規模且豐富，但在情境設計上，仍有很大之調整空間。

(4) 課程「平面與立體電腦動畫」與「立體電腦動畫」課程內容實屬相同，

因四技與二技有所區隔，而實際上課內容相同，未來將透過學校課程委員會處理。

(5) 每門課程透過完整之建構，將朝教具出版發展。期許至少兩門課程出版教科書。

(6) 數位影音教材開發錄製：將授課內容製作成影音檔案，更讓同學達到課後輔導之效用。

(7) 本學期於成績合格者頒發 Autodesk 國際證照共 144 張。透過國際證照的加值，讓 3d 課程之教學品質與全球 75 個國家同步。

六、面臨問題與因應措施

(1) 面臨問題：

a. 網路空間不足：為了求高品質演講及教學影片及其他檔案，因礙於檔案大小關係，將無法順利連結至計畫及教師教學網站當中。影音串流資料檔案過大，不易下載與保存。

b. 課程多元整合困難：五位教師的科目包羅多媒體設計系課程的各個觸角，但如何統整、分門別類，如何能讓學生能夠更完整的學習各課程是另一項難題。

c. 計畫網站數位典藏技術缺乏：對於課程先以數位創作學程為主，數位典藏為輔，如何加強課程典藏技術說明以及投入更多人力資源典藏內容之統整與製作，將是面對的課題。

d. 為吸引更多跨領域學生學習機會，在個別程度差異不同之下，往往造成教學進度不足與學習程度差異過大，為彌補此缺口，需有各別補救教學輔導機制。

e. 經費不足：於當初所執行設定的經費補助有相當的差距。為了達成更好的效能，本系與文理學院、圖書館的相關配合協助是相當大的助益。

f. 版權使用相關問題：學生的作品圖片、音樂版權是否有相關問題？學生的典藏作品如何能以版權保障學生自身的權益？

(2) 因應措施

a. 擇優選擇數位影音作品，納入虎尾科技大學 VOD 隨選視訊系統中。其中較大的教材或作品，以置放至圖書館的網路空間當中，其搜尋、分門別類建置，

是數位典藏的內容呈現。

b.將各課程做一個更有統整的組織規劃，讓同學更能夠吸收各課程，並能夠互動搭配整合的使用，這必須讓各老師互相搭配軟體技術的學習進度互相配合，這需要“教師”、“學生”、“教材”三者相互溝通討論所產生出來的一最新的教學模式。

c.演講影片及其部份動畫作品影片，將納入圖書館 vod 系統當中，供搜尋、瀏覽，將在下一學期當中，數位典藏方面，將會由課程開課、師資、書籍的加入，讓此技術成果漸漸的完成。

d.下學期將增設線上家教，透過一對一網路同步教學方式，讓夜貓族學生，在遇到臨時性課業瓶頸時，能透過安排之 TA，於夜間透過網路視訊對談，教導學員克服學習障礙。

e.由於經費補助與先前規劃的差距，但經由多媒體設計系與文理學院、圖書館的配合、協助，舉辦相關活動、資料整合與提供建議…等等，都有相當大的助益。

f.將於課程導入著作權法，能讓學生保障自己的作品，更能夠讓學生的圖像、音樂的使用來源更多元且合法化，讓創作作品無負擔。

七、後續課程構想與進度規劃

已完成 96 上下整年度學期課程。以下為後續開設課程之課程構想與規劃分別有 97 上學期課程有：1.數位內容產業概論、2.立體電腦動畫、3.基礎錄音技術、4.數位影音與後製作、5.互動式多媒體程式設計。97 下學期課程有：高階電腦動畫、html 網頁設計與應用、配樂與音效、資料庫設計。

將課程分為基礎與進階課程二大類，分別為：(1) 基礎課程：數位內容產業概論、基礎錄音技術、立體電腦動畫、html 網頁設計與應用、立體電腦動畫(2) 進階課程：配樂與音效、高階電腦動畫、資料庫設計、互動式多媒體程式設計。相同課程兩學年重複開課一次，降低過多之選課人數，也讓學生有充足之時間，修滿學程課程，在所規定的時間內。本學期方面已開十門課，其他課程將陸續進行。

於下學年度計畫加入「建立學生個人學習資料庫」，以此作為日後性向發展與學習追蹤評量，更讓老師與學生互動提昇將針對學生創意、學習興趣、技術能力與工作協調性等項目，依照各別課程，進行老師對學生之性向評量與學習情況作追蹤，並落實規劃學生學習性向與學習輔導評量追蹤，於學程各老師將會及早為學生未來就業前規劃作準備。初步的資料庫程式架構已大致完成，將於下學年度課程時，經由學程老師的配合將會評量系統對未來的未來就業、升學進行事先的評估作用。

新的學年將購買遠距教學設備，透過遠距教學設備之建立，一方面作為學生課後輔導之線上家教服務，讓學員於非上課期間，有任何問題也能夠透過 TA 對談解決遇到的問題。

未來課程不應只注重成果而忽略教學過程研究與串聯效應，希望藉由固定教師討論會議，探討設計議題與本質走向，也期許每門課程朝教具出版品發展。

八、結論與建議

(1) 演講及研討習之舉辦：舉辦教學成果展示與研討，屆時聘請產官學界先進，蒞臨批評與指導。1場為期2天研習營、7場演講，聘請國內相當知名的學者及業界、更聘請到國外相當知名的多媒體互動相關的教授分享創作經驗。

(2) 數位影音教材開發：本學期於各學程教師，於教材製作方式透過 WACOM 手寫繪圖板結合 PowerPoint 簡報系統，讓老師教材透過電腦做有系統之呈現，另配合 Camtasia Studio 螢幕動態擷取和視訊剪輯軟體工具，將授課內容製作成影音檔案，更讓同學達到課後輔導之效用。

(3) 教師教學網及成果網站建置：於學程網站上更新相關活動訊息，並於教師教學網站，提供教學「數位內容教材」及「教學創作成果」網路展示，讓學生在課後輔導及教材方面有管道可供觀看及下載。

(4) e-campus III 數位學習系統之運用：Podcast 校園行動數位學習系統搭配校園 e-campus III 數位學習系統，有效呈現教師教學狀況、教學進度、學生學習評量等，藉由數位化系統的學習，提升學生的學習品質。

(5) 發展技職體系之特色：藉由卓越數位教材之開發，期許虎尾科技大學多媒體設計系，在發展技職認證特色資源中，達成多媒體設計系全面數位化之教學，以此做為卓越教學指標之重要學系。

(6) 國際證照之頒發：結合國際授權之校園教育中心，成立 3dmax 國際認證教育中心。朝成為「培育專業證照設計師」技職特色學系。本學期於成績合格者頒發 Autodesk 國際證照共 145 張。

(7) 設計競賽獎狀、獎學金、學程結業證書之頒發制度建立，透過三方面實質之內容頒發，能夠將學程更為有效推廣。本學期頒發 96 學年度上學期學程各課程成績優異獎狀及獎學金以資鼓勵。

(8) 學生未來之願景：期許達成「虎科大多媒體設計系學生」為設計業界之最愛，並以畢業生就業率達成 100% 為發展指標。

(9) 透過教育部之補助與輔導，讓「虎科多媒體設計系」在朝教學型發展之特色上能更為落實與有具體成效。

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。）

附錄一、教師教材資料及參考資料

另附書面教材與光碟資料

附錄二、教學意見調查表

國立虎尾科技大學 96 學年度 第 2 學期教師教學評量系統計表

另附於頁尾

附錄三、數位化成果產出清單

A.數位教材 5 門課程（教學網頁、影音檔、PPT 檔）	
html 網頁設計與應用 7 單元	
高階電腦動畫 25 單元	
配樂與音效 4 單元	
網路藝術創作 4 單元	
資料庫設計 6 單元	
B. VOD 隨選視訊系統	
類別	件數
演講類	5 件
類別	件數
研討會	6 件、研討會資料光碟 1 片
C.設計競賽與學生作品	
場次	件數
期末作業聯展	得獎 24 件
D.網路擇優精選作品	

課程類別	件數
html 網頁設計與應用	12 件
高階電腦動畫	85 件
配樂與音效	147 件
網路藝術創作	7 件
資料庫設計	

附錄二、教學意見調查表

國立虎尾科技大學 96 學年度 第 1、2 學期教師教學評量系統計表

學院	單位	授課 教師	課號	科目 名稱	開課 班級	班平 均	回收 率	教師 推薦 比例	教師 平均 分數	滿意 度分 析	教師 平均 回收 率
文理 學院	多媒 體設 計系	李蕙 敏	'0254	基礎 錄音 技術	技多 一甲	3.82	100	56.90%	3.96	滿意	97.75%
文理 學院	多媒 體設 計系	李蕙 敏	'0273	畢業 專題 製作 (二)	技多 二甲			%			
文理 學院	多媒 體設 計系	李蕙 敏	'0274	配樂 與音 效	技多 二甲	4.13	95.16	66.10%			
文理 學院	多媒 體設 計系	李蕙 敏	'0335	聽覺 藝術 賞析	通識	3.9	100	57.97%			
文理 學院	多媒 體設 計系	李蕙 敏	'0912	德文 (一)	四車 四甲	4.03	98.39	63.11%			
文理 學院	多媒 體設 計系	李蕙 敏	'1487	配樂 與音 效	四多 三甲	3.91	95.19	60.61%			
文理 學院	多媒 體設 計系	羅見 順	'0262	電腦 多媒 體程 式設 計	技多 一甲	3.82	100	69.70%	3.6	滿意	100%
文理 學院	多媒 體設 計系	羅見 順	'0273	畢業 專題 製作 (二)	技多 二甲			%			
文理 學院	多媒 體設 計系	羅見 順	'1307	視窗 程式 設計	資工 二甲	3.36	100	47.27%			

文理學院	多媒體設計系	羅見順	'1462	計算機概論	四多一甲	3.33	100	50%		
文理學院	多媒體設計系	羅見順	'1488	互動式多媒體程式設計	四多三甲	3.89	100	71.43%		
文理學院	多媒體設計系	羅見順	'1493	畢業專題製作(二)	四多四甲			%		
文理學院	多媒體設計系	鄭文華	'0260	數位編排設計	技多一甲	3.71	97.67	61.90%	3.86	滿意 99.61%
文理學院	多媒體設計系	鄭文華	'1464	數位內容產業概論	四多一甲	3.63	100	47.62%		
文理學院	多媒體設計系	鄭文華	'1466	多媒體簡報	四多一甲	3.72	100	54.39%		
文理學院	多媒體設計系	鄭文華	'1475	平面電腦動畫	四多二甲	3.93	100	74.19%		
文理學院	多媒體設計系	鄭文華	'1486	互動式多媒體設計	四多三甲	4.12	100	84.21%		
文理學院	多媒體設計系	鄭文華	'1493	畢業專題製作(二)	四多四甲			%		
文理學院	多媒體設計系	鄭文華	'1494	個人作品集設計與製作	四多四甲	4.03	100	75%		

文理學院	多媒體設計系	白弘毅	'0257	平面與立體電腦動畫	技多一甲	4.25	100	83.33%	4.26	滿意 94.91%
文理學院	多媒體設計系	白弘毅	'0271	高階電腦動畫	技多二甲	4.11	86.96	85%		
文理學院	多媒體設計系	白弘毅	'0273	畢業專題製作(二)	技多二甲			%		
文理學院	多媒體設計系	白弘毅	'1489	高階電腦動畫	四多三甲	4.41	97.78	93.18%		
文理學院	多媒體設計系	白弘毅	'1493	畢業專題製作(二)	四多四甲			%		
文理學院	多媒體設計系	朱文浩	'0255	色彩與設計	技多一甲	3.61	100	53.66%	3.7	滿意 96.92%
文理學院	多媒體設計系	朱文浩	'0264	多媒體設計概論	技多一甲	3.64	100	53.85%		
文理學院	多媒體設計系	朱文浩	'0273	畢業專題製作(二)	技多二甲			%		
文理學院	多媒體設計系	朱文浩	'0277	設計實務(二)	技多二甲	3.95	90.24	64.86%		
文理學院	多媒體設計系	朱文浩	'1463	色彩學	四多一甲	3.26	100	39.29%		
文理學院	多媒體設計系	朱文浩	'1480	數位影音	四多二甲	4.02	94.34	76%		

文理學院	計系 多媒體設計系	朱文浩	'1493	與後製作畢業專題製作(二)	四多 四甲	%
------	--------------	-----	-------	---------------	----------	---

學生意見

系(科)別：多媒體設計系 教師：李蕙敏

- 老師上課能多教些如何寫歌曲
- 唱歌錄音還滿好玩的
- 應有系統的循序漸進教學
- 很不一樣的體驗!很少有外系老師這麼照顧外修的學生還有收留
- 是個能力很強的老師
- 教法輕鬆~學的容易
- 任課老師教學認真
- 老師教學非常生動活潑，對學生也都非常非常的好，老師辛苦哩！
- 老師人很 NICE
- 老師教的真棒！！真是神阿！！~
- 老師是好人 非常認真教學 非常關心學生!!
- 老師上課很認真
- 老師教學相當熱心，上課方式很生動活潑
- 老師教的東西很豐富.讓學生收穫很多

系(科)別：多媒體設計系 教師：羅見順

- 程式講解可以在詳細一點
- 認真負責
- 希望老師可以多教些
- 老師很認真
- 我希望老師在課堂上可以教很多次，幫助我們加深記憶~ 並在操作網站時，可以用得上。另外，希望可以上網頁設計的課程。我對網頁設計，並不是很會操作，想加強我的網頁設計方面。
- 老師對待同學的態度非常的好

系(科)別：多媒體設計系 教師：鄭文華

- 老師批評的很好 我們會更進步
- 老師常常要我們自己去想，靈感是要培養，老師會適時的給點意見，雖然老師的作業都做的很辛苦，但是有做就有收穫。

- 老師，優壓!!認真又負責，不過學校硬體方面要多保養>W<
- 老師很有教學熱忱
- 老師整個很有實力~給我們很多想法~
- 認真負責
- 老師都會很用心的指導，尤其是小細節也講的很詳細
- 我希望老師可以多教一點動畫的東西，可以在課堂上教很多次，讓我們加深記憶，並熟悉操作動畫。
- very good
- 感謝老師的提攜，我想我目前最大的困難就在形於下的啟發了，其餘都已經昇華了。
- 老師的給予我們業界上的很多角度去思考 我覺得很好

系(科)別：多媒體設計系 教師：白弘毅

- 上課認真且講解詳細
- 感謝老師教學上的付出.
- 這學期因時間有限,以致老師無法介紹到動畫製作,但仍是收穫匪淺.
- 一個很認真的好老師，會花時間錄製教學影片，不過我覺得學的時間太少了
- 這是唯一的老師讓我知道什麼才叫作認真上課,雖然老師上課的速度很快,但老師用心,學生也會給予相對的回報...這是理所當然
- 但是還好數位學習系統有老師細心的教學影片。非常感謝老師認真的教學。
- 高階電腦動畫就是學習 3D 動畫.受益良多等等..
- GOOD!!
- good

系(科)別：多媒體設計系 教師：朱文浩

- 不錯 讓學生能自由發揮
- 第一次參加這麼多比賽，更增加了我對設計的熱忱。建議這堂課如果以這方式繼續上的話，希望能夠將課程開在一年級會對學生更好唷！
- 教師教學生動，深入研究討論
- 老師上課真的很生動~也很幽默~
- 老師教授內容不錯..
- 感謝老師讓我放手去作，很多無限的可能就從這裡頭出來了，我的組員也是。
- 又帥,說的也都聽的懂!
- 老師教的都很實用 對剪輯不是真的很懂得我也學了很多
- 很有用的一門課程!
- 拍影片很好玩
- 有學到很多東西！
- good