

教育部人文教育革新中綱計畫
人文數位教學計畫

數位藝術創作學程
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：長榮大學 人文社會學院

計畫主持人：劉信雄 院長

執行期程：2007年8月1日至2008年7月31日

2008年2月27日

目次

一、學程內容.....	1
二、執行成果摘要.....	3
三、學程成果介紹.....	11
四、經費運用情形(詳見附表).....	16
五、課程目標達成情況.....	16
六、面臨問題與因應措施.....	17
七、後續課程構想與進度規劃.....	20
八、結論與建議.....	24
九、附錄(含教學參考資料、數位化成果產出清單、教學意見調查).....	25
十、附表.....	31

一、學程內容

1. 核心理念

根據資策會產業支援處之分析資料指出，線上遊戲未來3年將以100%之速度成長，全球線上遊戲之規模將從2001年之1億美元成長至2005年之6億美元。第一屆數位學習應用展業者評估五年來全球數位學習產業的產值，已經達到了672億元美金，而且每年還會以等倍的速度成長，面對如此龐大的商機，國內的數位學習業者也紛紛投入，搶食市場大餅。IDC(International Data Corporation)公司預估全美500大企業約60%會採用數位學習的方式，主要是數位學習能以較快的速度，以較低的成本來訓練企業所需要的人才。

在考量如此龐大商機與市場下，本校人文社會學院提出『數位藝術創作學程』，以數位科技為工具，以數位藝術為內涵，以數位創作為數位產業注入新的活力。此學程之首要考量目標是，現階段產、官、學所面臨之問題，包括

1. 發展數位產業之人力不足
2. 大專院校之學生出現高失業率的現象
3. 產業人力需求與學校人才培育之間有失衡問題

各校系所未能充分展現辦學特色

2. 學程目標

依據上述之問題現況，且依教育部為鼓勵國內各公私立大學院校培養人文藝術相關系所學生「數位典藏」與「數位創作」領域之知識及技術，增進學生本科系之學習、創作及研究，並發展人文學門之特色，本校人文社會學院提出『數位藝術創作學程計畫』。本學程計畫之主要目標有五個：

1. 配合本校現有資源與各學系之屬性，發展跨領域之獨有特色
2. 提昇本學程計畫相關師資之數位專業能力與實務應用能力
3. 加強畢業生數位技能提昇就業實力
4. 配合政府數位內容之發展與人力之需求
5. 建立產、官、學之交流機制，以培養符合業界需求之人才

3. 內容摘要

本校人文社會學院提出『數位藝術創作學程計畫』，整合『視覺藝術學系』、『大眾傳播學系』與『媒體設計科技學系』三學系之課程與設備，朝培訓『數位藝術創作』與『數位互動』之人才為規劃方向。將提升三學系教學資源相互的配合，並發展跨領域整合課程與資源共享，發展本校『數位藝術創作』與『數位互動』之特色。在此情況下，除提升教學設備與資源外，應該引進的具有特色課程，形成專題式的學程課程，才能使教學內容達到數位內容產業界所需之應有標準與技能。

在本校『資訊暨工程學院』中，除有資訊工程學系與資訊管理學系外，尚有『科技工程管理學系』。目前該系與本校人文社會學院積極合作，以跨領域方式，在本學程開發『互動式感知控制應用』課程，以發展數位互動藝術成為本學程的主要特色之一。未來更希望資訊工程學系與資訊管理學系的加入，深耕『數位互動』的內容。

本校『媒體設計科技學系』與『大眾傳播學系』現有之教學資源設施，雖可支援視訊、傳播之相關課程。但就目前全球各地刻正進行的視訊服務數位化革命之中，高畫質電視（HDTV）的推動而言，確實有必要在未來更新現有設備。本學程將於本校『媒體設計科技學系』，加強配置 HDTV 的軟、硬體設備，使數位內容之傳播領域課程符合 HDTV 的需求，符合未來市場趨勢所需。

本校人文社會學院，一直在尋覓研究發展的方向，此學程計畫案，不僅整合院內三學系，並將開啟與校內其他系所合作的大門，也與校外研究單位，建立研究伙伴的區域戰略關係，未來面對南科台南科學園區、路竹科學園區、永康創意設計園區與台南科技工業區的發展，將更有機會介入，取得共同研究開發的契機。

因此為發展本校「數位互動」之特色、整合校內教學資源、與本校各學系之跨領域合作，提昇本校教師數位實務能力，培養符合數位產業需求之人才，提高本校畢業生之就業率，配合國家數位產業之政策推動，本校人文社會學院提出「數位藝術創作學程」。

二、執行成果摘要

1. 開設

(1) 已開設課程

學期別	課程名稱	學分數	授課教師
96上	數位藝術概論（必修課程）	2	章錦逸老師
	數位漫畫	2	張重金老師
	錄音與配樂	2	陳哲聖老師

(2) 預計開設課程

學期別	課程名稱	學分數	授課教師	備註
96下	互動式感知控制應用	2	龔志賢 老師	
	數位藝術概論（必修課程）	2	章錦逸 老師	加開課程
	3D 製作	2	林皇耀 老師	
	視訊剪輯	2	邱勤庭 老師	

2. 每週主題概要

數位藝術概論	
週次	授課內容
1	感覺系統
2	藝術史架構
3	數位藝術美學涵構
4	數位藝術美學涵構
5	數位藝術源流
6	個人電腦與數位藝術
7	個人電腦與數位藝術
8	網路藝術
9	網路藝術
10	電影的起源
11	電影藝術
12	錄影藝術
13	錄影藝術
14	動態影音藝術的通俗化與在革命
15	軟體藝術
16	新媒體藝術
17	新媒體藝術
18	期末考

錄音與配樂	
週次	授課內容
1	課程介紹
2	聲音基礎課程 1
3	類比與數位基礎課程 2
4	音色運用基礎課程 3
5	聲音討論課程
6	聲音討論課程
7	音色討論課程
8	音色討論課程
9	期中報告
10	類比音效課程
11	數位音樂課程

12	M_box 使用介紹課程
13	Pro tools 使用介紹課程
14	剪接課程
15	錄音課程
16	配樂課程
17	期末報告
18	期末報告

數位漫畫	
週次	授課內容
1	數位漫畫的認識與名家作品介紹
2	Photoshop 工作軟體介面認識;漫畫人物五官基本造型與素描
3	擬人化與動態表現技法;漫畫符號與誇張、變形
4	數位手稿與手繪稿上色流程
5	陰影與網點材質設計處理。(交造型線稿草圖作業)
6	效果線與濾鏡、變形工具的應用
7	背景繪製與素材利用
8	單幅扉頁與封面設計製作
9	期中考繳交 A4 單幅電繪漫畫成品與用 mail 傳 72dpi 作品
10	漫畫線框與擬聲字、文字、對話框製作
11	四格漫畫原理與圖層管理
12	電腦繪製四格漫畫 (交四格漫畫線稿草圖作業)
13	各種筆刷認識運用與特效
14	色彩的運用與風格繪製
15	故事腳本設計與分鏡概說
16	作品發表之各種檔案輸出與管理
17	連環漫畫設計
18	期末考繳交短篇數位漫畫成品 (交 3 頁連環漫畫電繪小品, 與用 mail 傳 72dpi)

3. 參考書目或指定閱讀

數位藝術概論	
教科書	數位藝術概論(葉謹睿/著，藝術家出版社)
參考書目	1.藝術家月刊雜誌(藝術家出版社) 2.典藏今藝術月刊雜誌(典藏出版社) 3.台灣當代美術大系媒材篇：科技與數位藝術(吳垠慧/著，藝術家出版社) 4.藝術語言@數位時代(葉謹睿/著，典藏藝術家庭出版社)
錄音與配樂	
教科書	THE ART OF MIXING
參考書目	1.現代錄音技術指南(王公誠/著) 2.世界文物電子音樂：理論與實作(高惠宗/著) 3.世界文物聲訊傳播手冊——成音與錄音理論(塗能榮/著) 4.世界文物
數位漫畫	
教科書	教師自備教材
參考書目	1.數位漫畫入門(譯者：王公哲，編者：張苑青) 2.新漫畫創作技法(潘國祥/著，胡依紅/主編，上海社會科學院出版社) 3.繪魅力 100% Photoshop+Wacom(麻理鈴/著，悅知文化出版社) 4.漫畫研究：傳播觀點的檢視(蕭湘文/著，五南出版社)

4. 修課人數

課程名稱	學分數	授課教師	修課人數
數位藝術概論 (必修課程)	2	章錦逸老師	16
數位漫畫	2	張重金老師	41
錄音與配樂	2	陳哲聖老師	30

5. 成績評量方式

數位藝術概論
1.出席率 2.參與討論 3.報告內容 4.考試成績
錄音與配樂
1.出席率 2.作業成果
數位漫畫
1.出席率 2.作業繳交成果

6. 人員與相關活動

(1) 計畫助理、臨時工

參與計畫各說明會及發表會、負責聯絡相關開課教師及監督課程上課情況，以確認學程各課程得以順利執行；並協助學程各項經費核銷、架設並管理學程之網站等。

(2) 修課學生



數位漫畫學生之成果展覽





7. 設備使用

「數位藝術創作學程」整合視覺藝術學系、大眾傳播學系與媒體設計科技學系三學系之課程與設備，提升教學資源相互的配合，並發展跨領域整合課程與資源共享，以發展本校「數位藝術創作」與「數位互動」之特色。搭配開設之課程使用的教學設備與資源，由教育部及校方共同提供，其中「數位漫畫」課程所使用之繪圖板[註一]為教育部計畫補助之經費購入，本校則提供 Adobe Photoshop 軟體與「錄音與配樂」使用之 M_Box 及 Pro Tools 軟體[註二]。

	購入設備	使用情形
錄音與配樂	M_Box、Pro Tools 軟體	 <p>↓ Pro Tools 軟體</p>  <p>利用 M_Box 及 Pro Tools 軟體進行音樂剪辑及混音</p>

數位漫畫

WACOM
繪圖板



使用繪圖板直接繪製數位作品



[註一]WACOM Graphire 繪圖板組合讓您在進行數位藝術創作時更能得心應手。無論是在素描、繪圖或製作插圖時，都能將應有的動感具體呈現。經過悉心鑽研的專利壓力感應技術，在配合繪圖軟體時，能模擬多種畫筆工具，如鋼筆、畫筆及噴槍筆。在製作網頁、繪畫及編輯相片時，更容易表現出細膩的藝術效果，精確地表現您的無限想像力。此外，它更能臨摹您的筆跡，在您的電子文件中手寫加注。



↑ 使用 M_Box 及麥克風錄音及混音調整；M_Box 及 Pro Tools 軟體展示相片

[註二] Digidesign® Mbox® 2 Pro 是一個可攜帶式、高解析度的音頻 / MIDI 製作系統，它具有真正專業的聲音品質，並且包含各類常用的連接介面，Mbox 2 Pro 集合了強大的多軌錄音與混音功能於一身，您將可以利用它強大的功能完全展現您的靈感與創造力。Mbox 2 Pro 包含屢獲大獎的 Pro Tools LE™ 軟體，擁有超過 50 個效果器與虛擬樂器。

三、學程成果介紹

1. 數位藝術概論

下圖為上課情況，課堂以講授方式介紹數位藝術文化，讓學生再創作之外也具備充足之數位藝術概念，學生期中成果以一般報告型式呈現，期末成果則整合所學多元化應用。

〔期中成果隨機抽出三位學生列印紙本附於本報告後，其餘則燒錄於光碟內；由於期末成果多元，含有部分影音檔故詳見光碟內容〕



2. 錄音與配樂

下圖為上課情況，並於電腦螢幕可見學生操作之情形，課堂中直接利用購入之 M_Box 及 Pro Tools 軟體進行音樂剪輯、混音、錄音及配樂。

〔由於該課程之成果皆為數位化之音源檔故詳見光碟內容〕



3. 數位漫畫

下圖為上課情況，利用教育部之經費購入 WACOM 繪圖板繪製數位漫畫作品，圖中可見該設備之漫畫創作自由度極高，能忠實呈現手繪風格。



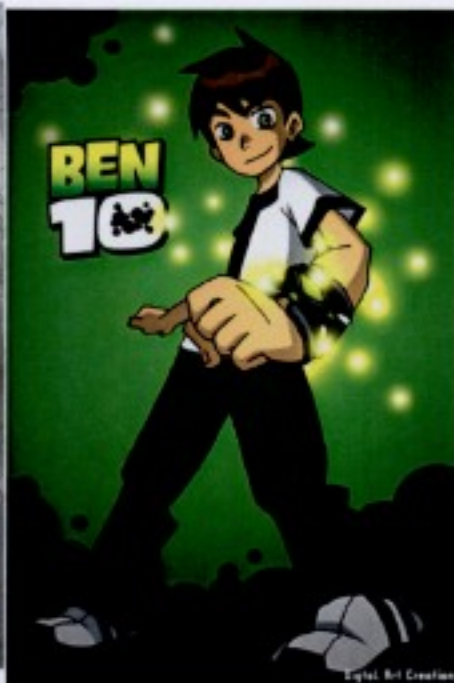
以下圖片為學生利用 WACOM 繪圖板創作之數位漫畫作品。

(僅選出部分優秀作品，其餘學生成果請見光碟內容)

(1)期中成果(單幅作品)



楊麗文 吳宇

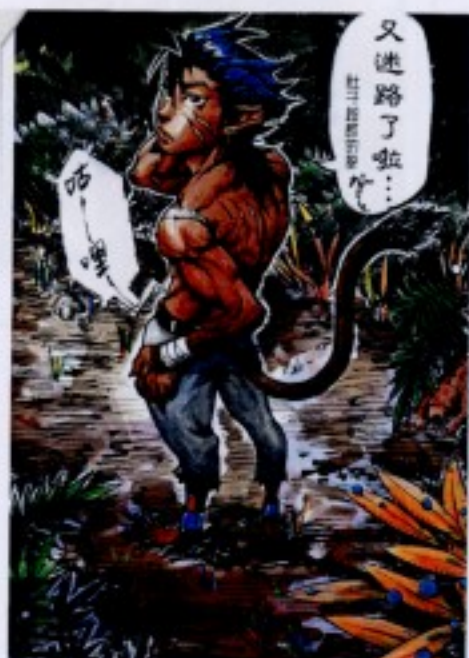


Light Art Creation



(2)期末成果(短篇漫畫)

作品一：



作品二：



媒體3A D44946194 吳政洲

四、經費運用情形(詳見附表)

五、課程目標達成情況

1. 達成情形

本學程 96 學年度上與下學期之課程如下表，上學期之課程皆順利開設並完成授課，相關課程之成果，請參閱『三、程學成果』之介紹。下學期之課程也順利開課，並通知各上課老師預備收集上課成果。

數位藝術創作學程課程一覽表

學期別	課程名稱	學分數	授課教師	設備
96 上	數位藝術概論 (必修課程)	2	章錦逸老師	媒體系 攝影棚
	數位漫畫	2	張重金老師	2303
	錄音與配樂	2	陳哲聖老師	媒體系 3D 專 業電腦教室
96 下	3D 製作	2	蔡旭晟老師	媒體系 3D 專 業電腦教室
	互動式感知控制應用	2	龔志賢老師	媒體系 3D 專 業電腦教室
	視訊剪輯	2	邱勤庭老師	2303
	數位藝術概論 (必修課程)	2	章錦逸老師	1B09

2. 自我評估

本學程 96 學年度上學期課程之教學意見調查表，如附錄之附件 3，皆有高於平均數之評價，顯示學生對課程有興趣，並順利完成學習，在授課中之成果，請參閱『三、程學成果』之介紹，也可看出學程成效相當不錯。其中『錄音與配樂』與『數位漫畫』兩門課程，使用 M_Box 與繪圖板兩項數位設備，並結合高階電腦，受學生肯定，反映在意見統

計表。但此兩設備，在數量與等級上，應該再設法提升。

六、面臨問題與因應措施

問題一：本學程學生間的訊息與老師意見的交換，該如何進行？

因應措施：

本學程之學程網頁，擬請專任助理（與學程專任助理同一人）與兼任助理共同處理，並且建置在兩個主要平台：

XOOPS 平台：作為學程學生之間訊息與老師意見交換的主要平台，並發展為學生數位藝術創作與教師數位教材的資料庫。

本校數位教學平台：提供教師教學空間的配置，作為網路學習的主要窗口，協助學生進行個別化學習過程與記錄

XOOPS 平台

進入網路時代，擁有一個網站，是每個組織、公司的基本要求。甚至，擁有個人網站，也逐漸成為介紹自己、推銷自己，或是發表個人想法的重要媒介。本學程自然也需要有自己的網站，成為本學程群社學生、助教與教師，在教學上與討論上的重要集散地。因此架設網站的需求，是能夠快速架設且具備多樣功能的網站！

XOOPS 是一個高度可擴充、具物件導向、且易於使用的動態網站內容管理系統(CMS)，採用 PHP 語言來設計。XOOPS 十分適合用於發展小型至大型的動態社群網站。因此，本學程網站對象以 XOOPS 架站，為整體結構，在掌握 XOOPS 之架構與運作概念後，將實際完成樣版的修改、製作標準佈景及整體性佈景，最後再以各項功能模組製作本學程互動式多媒體網站。

本校數位教學平台

依照本校規劃並制定教學資源整合與共享之辦法。本校已經：(a) 整合並建置「教學資源專櫃」，設計互動式教學扶持系統之軟體工程，策劃與推動師生互動學習網，包括學習資源站、教師發展網平台、教學研討成長營、教學助理工作坊之定期活動與課程要項。(b) 成立「教學委員會」，訂定互動式教學扶持系統建置的相關辦法，以連結、整合並建立多元的教學資源專櫃，以使本校的教學成效有階段性的成長。(c) 運用學校已規劃的 e 化環境，建置教師發展網站之軟硬體設備，提供教學資訊，強化教師自我成長的行動力。

本校現有建構之學習資源網站包括：(a) 為強化教學資源，增進教學成效，設立「數位教學平台」，將各學科教學相關之數位教材、數位影音資料和作業等資料整合，落實本校教學資源整合與共享的機制。(b) 由各單位之教師，將其教學相關之教材大綱與學生資料等整合在本校「校園 E 化系統」

問題二：本學程之學程課程，如何結合「視覺藝術學系」、「大眾傳播學系」與「媒體設計科技學系」三學系進行「數位藝術創作學程」？

因應措施：

數位化潮流是趨勢中的趨勢，毫無疑問，數位產業將是下一個明星產業。本校人文社會學院結合「視覺藝術學系」、「大眾傳播學系」與「媒體設計科技學系」三學系提出「數位藝術創作學程」，此「數位藝術創作學程」之首要考量目標是，現階段產、官、學所面臨之問題，且依教育部為鼓勵國內各公私立大學院校培養人文藝術相關系所學生「數位典藏」與「數位創作」領域之知識及技術，增進學生本科系之學習、創作及研究，並發展人文學門之特色。此外，應該有效的融合三系師資、課程與設備，以因應數位產業未來的發展，符合未來數位趨勢。本學程計畫之主要關鍵長官，除三系主任外，另有四位：

1. 本校人文社會學院院長（即此計畫主持人）：結合『視覺藝術學系』、『大眾傳播學系』與『媒體設計科技學系』三學系現有資源與各學系之屬性，發展跨領域課程，共享外聘師資，共購設備。
2. 本校教務長：配合學程課程之開設與排課，擬定本學程辦法之協助。
3. 本校電算中心主任：配合電腦教室之設備，結合新購配備，符合學程上課之電腦設備需求，優先發展學程課程。
4. 本校會計室主任：學校配合款之預算編列，教育部預算使用之監控。

問題三：本學程外聘師資之交通費用，該如何進行補助？

因應措施：

由於本校在台南縣，要外聘技術講師，除有鐘點費外，應該額外支付車馬費，否則不容易聘任專業師資。因此，本學程計劃之外聘師資之交通費用，由本學程經費或由各系之預算支付。

問題四：本學程之學程課程，如何發展本校之互動數位與產學合作特色？

因應措施：

本學程計劃之核心為發展學校之互動數位與產學合作特色，並以此學程計畫整合相關系所師資與設備。本學程計劃分三學期進行，以基礎、進階與實作課程3個主要發展策略，逐學期完成，並擬定具體之措施，以達成本學程計劃之目標。其內容包含

1. 建立培育『3D 數位媒體製作』人才之課程與設備
2. 建立培育『HD 數位剪輯』人才之課程與設備
3. 建立培育『數位音樂製作』人才之課程與設備
4. 建立培育『數位互動感知』人才之課程與設備

七、後續課程構想與進度規劃

本校『人文社會學院』涵蓋之學系甚多，然而為縮減跨領域的複雜度，並依教育部為鼓勵國內各公私立大學院校培養人文藝術相關系所學生「數位典藏」與「數位創作」領域之知識及技術，增進學生本科系之學習、創作及研究，並發展人文學門之特色等三項為目標。故以『數位』與『創作』為主體，整合『視覺藝術學系』、『大眾傳播學系』與『媒體設計科技學系』三學系之課程與設備，提出『數位藝術創作學程計畫』，並逐學期推行跨領域合作學程。為了達成本學程計畫之五個主要目標，本學程計畫以如下之概念進行規劃：

1. 以數位互動與藝術創作為主軸
2. 強化本校教師數位專業
3. 以產學結合為目標
4. 以學生就業為導向
5. 以跨領域整合為核心
6. 選定明確數位產業為方向，如：

『3D 數位媒體製作』

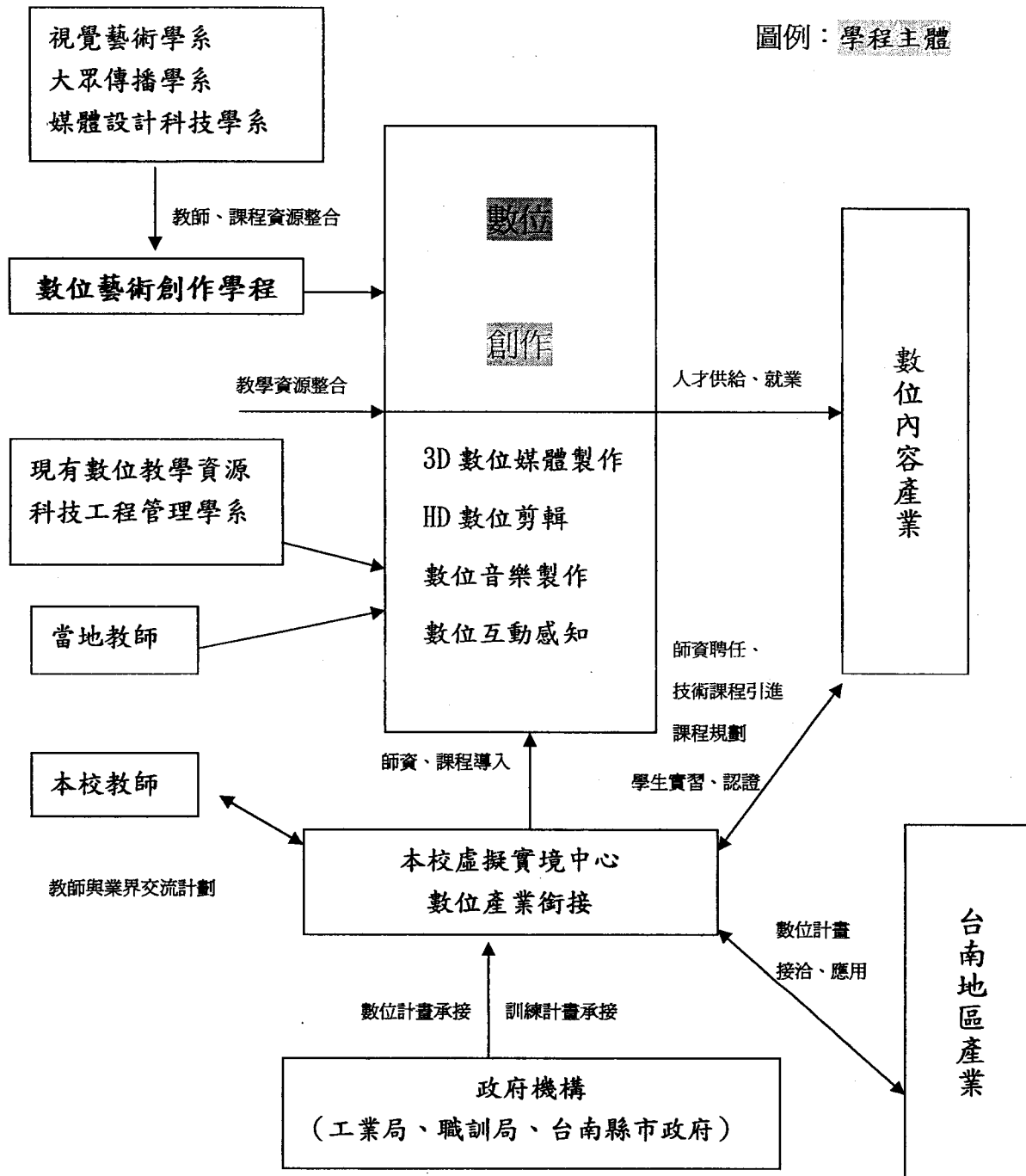
『HD 數位剪輯』

『數位音樂製作』

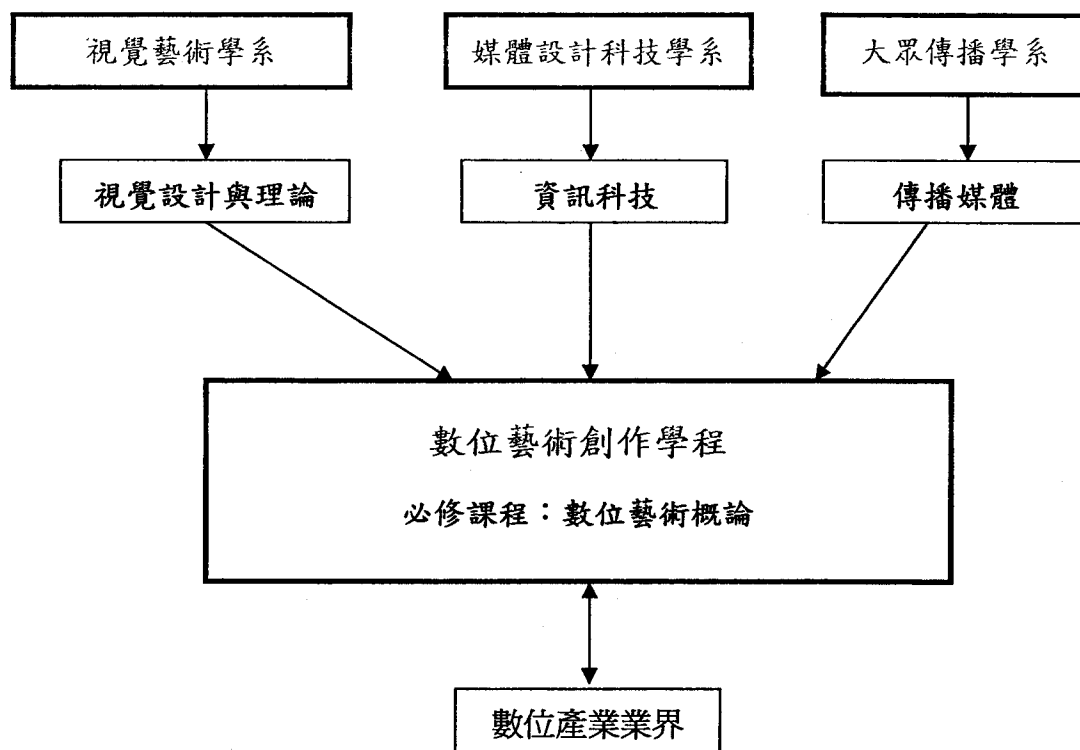
『數位互動感知』

本學程計劃之架構如下圖所示。陰影部分為本學程計劃之主體內容，計畫架構所涵蓋之範圍包含校內之數位創作之課程整合，校內、外之數位師資之聘任，業界師資之交流，以及三學系數位教學資源之整合。

圖例：學程主體



數位產業內容之三個專業核心，分屬於『視覺設計』、『傳播媒體』與『資訊科技』等三種領域【梁朝雲】。本校『人文社會學院』，以本學程計劃為主，並考量『視覺藝術學系』、『大眾傳播學系』與『媒體設計科技學系』三學系之專業核心，提出以『視覺設計』為核心的整合構想。在三學系師資與設備共同支援下，以『數位藝術創作學程』作為數位整合中心，提出跨領域課程，並選定明確數位產業為方向。其架構如下：



本校『數位藝術創作學程』之專業課程與擬開設跨領域如下表，本學程計劃將以上構想發展成3個學期執行，為能達成本學程計劃之目標，其中特色課程可區分為：

1. 『3D 數位媒體製作』
2. 『HD 數位剪輯』
3. 『數位音樂製作』
4. 『數位互動感知』

學程可分為必修基礎課程、選修 (I) 與選修 (II) 課程、創作及典藏整合課程與專題實作課程四個層次。修業滿 20 學分者即完成數位典藏創作學程，取得學程結業證書乙張。

1. 必修基礎課程：共 1 門課 2 學分
2. 選修 (I)：共 9 門課 18 學分
另含三學系建議之選修 (I)：共 7 門課 17 學分
3. 選修 (II) 課程：共 18 門 41 學分
4. 專題實作課程：以融於每門課程之實作作業中為主，但修業者須完成各學系之專題課程，並以學程課程所學為專題方向。

數位藝術創作學程課程一覽表

學期別	課程名稱	學分數	授課教師
96 上	數位藝術概論 (必修課程)	2	章錦逸老師
	數位漫畫	2	張重金老師
	錄音與配樂	2	陳哲聖老師
96 下	3D 製作	2	蔡旭晟老師
	互動式感知控制應用	2	龔志賢老師
	視訊剪輯	2	邱勤庭老師
	數位藝術概論 (必修課程)	2	章錦逸老師
97 上	3D 動畫	2	鄧偉炘老師
	HD 數位影片製作	2	吳宏翔老師
	數位音樂創作	2	陳哲聖老師
97 下	數位藝術創作專題 (必修課程)	2	陳雍正老師

此學程共有二十學分，而設計此學程之特色如下：

1. 科技工程管理學系、視覺藝術學系、大眾傳播學系與媒體設計科技學系等學系跨領域合作，結合師資與設備。
2. 除必修課程：數位藝術概論 2 學分外，尚須修讀外系 9 學分。

3. 三學系系內所修之科目，部分可以被本學程承認，以減輕學生負擔，提高學生選讀本學程之意願。
4. 修業者須完成各學系之專題課程，並以學程課程所學為專題方向。

八、結論與建議

數位遊戲與數位學習，僅是數位內容產業之一部份。根據工業局數位內容產業推動辦公室之產業估計分析指出，2001年台灣數位內容之產業之產值為新台幣1334億元，預估到2006年整體產值將倍增到3700億元，從業人員將從3萬人擴增到7萬人；相形之下，人才缺口也不斷地擴大，預計將從2003年4962人之缺口擴大到2007年的8900人左右。

根據市場研究機構 ResearchAndMarkets 所公布的最新資料指出，2006年初，高畫質電視(HDTV)展現驚人的發展成果。以美國為例，2005年底全美共有1,900萬HDTV用戶(占全美電視用戶的17%)，其中有1,100萬戶已開始收視高畫質電視。而日本也有14%的電視用戶升級至準高畫質電視(HD-ready)。本校「媒體設計科技學系」與「大眾傳播學系」現有之教學資源設施，雖可支援視訊、傳播之相關課程。但就目前HDTV的大趨勢而言，確實有必要在未來改善現有軟、硬體設備，以符合HDTV數位內容課程的需求。

在考量如此龐大商機與市場下，本校人文社會學院提出「數位藝術創作學程」，以數位科技為工具，以數位藝術為內涵，以數位創作為數位產業注入新的活力。此學程目前之首要考量是，包括

1. 永續發展，以補足數位產業之人力。
2. 新數位設備之添購。
3. 跨領域之結合，創立新領域。
4. 產業人力需求與學校人才之間的產學合作

因此，本校人文社會學院提出之建議，包括

1. 為永續發展，建議持續經費補助，使學校有高意願釋出補助款。
2. 由於新數位設備之價格昂貴且多樣，建議儘量不限制添購此類設備。
3. 為跨領域與創立新領域，建議建立機制與誘因。
4. 為催生數位產學合作之學程，建議在學程規劃有更大的彈性。

九、附錄（含教學參考資料、數位化成果產出清單、教學意見調查）

1. 教學參考資料及網站

數位藝術概論
◎2006 台灣視覺藝術年鑑(作者：文建會策劃，編者：藝術家出版社)
◎台北當代藝術館： http://www.mocataipei.org.tw/_chinese/index.asp
◎數位藝術知識與創作流通平台 - Taiwan Digital Art and Information Center： http://www.digiarts.org.tw/en/indextw.aspx?lang=zh-tw
◎秋海棠學術電影： http://www.hivideos.com/
◎設計魔力-設計類比賽： http://twdesign.net/design/viewforum.php?f=17
◎DCView 數位視野： http://www.dcvview.com.tw/
◎FM 同步廣播： http://http://www.e-classical.com.tw/voice/radio/index.html
◎全世界古典音樂廣播電台線上直播： http://www.e-classical.com.tw/voice/radio/index.html
◎章錦逸創作與教學： http://webftp.cjcu.edu.tw/~chang/index.html
錄音與配樂
◎Allmusic： http://www.allmusic.com/
◎Flash8 閃吧音效網： http://sound.flash8.net/sound/index.asp
◎Nano-Sound 音效素材網： http://www.nano-graph.com/sound/index.html

數位漫畫
◎Graphic Design for the 21st century
◎日本素描結構教學網站： http://www.asahi-net.or.jp/%7Ezm5s-nkmr/index.html
◎共玩設計工作室： http://allplay.idv.st/
◎fu-design： http://www.fu-design.com/
◎art4P 藝廊： http://www.art4p.com/pages/index/index.jsp

2. 數位化成果產出清單

由於整體數位化成果檔案量龐大，因此僅選出優秀學生之作品作為代表，以下為光碟內容清單

數位藝術概論											
1. 期中報告 15 份 2. 期末成果—報告 3 份、影音報告檔 2 份											
錄音與配樂											
1. 配樂作品 6 份 2. 錄音作品 1 份											
數位漫畫											
1. 期中單幅作品 18 份 2. 期末漫畫作品 9 份											
學程網頁											
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 50px; margin: 0 auto;">首 頁</div>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">課程大綱</td> <td style="padding: 5px;">各課程大綱及每週教學進度表</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">課程師資</td> <td style="padding: 5px;">課程師資之經歷專長</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">課程成果</td> <td style="padding: 5px;">課程之學生成果展示</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">相關下載</td> <td style="padding: 5px;">相關資源及表單下載</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">討論區</td> <td style="padding: 5px;">架構中</td> </tr> </table>	課程大綱	各課程大綱及每週教學進度表	課程師資	課程師資之經歷專長	課程成果	課程之學生成果展示	相關下載	相關資源及表單下載	討論區	架構中
課程大綱	各課程大綱及每週教學進度表										
課程師資	課程師資之經歷專長										
課程成果	課程之學生成果展示										
相關下載	相關資源及表單下載										
討論區	架構中										

3. 教學意見調查

長榮大學096學年度第一學期 教學評量統計表

開課系所 視藝系

授課教師 章錦逸

課程名稱 AVA088 數位藝術概論

實際作答人數 無法判斷人數 本課程平均數 本課程標準差 系平均數

	實際作答人數	無法判斷人數	本課程平均數	本課程標準差	系平均數
(一)課程設計與教材選用					
教學目標明確，涵蓋知識與技能(應用)	10	0	4.40	0.49	4.30
教學設計適合學生的能力與需要	10	0	4.40	0.66	4.21
本課程教材的選用與配合台宜	10	0	4.40	0.49	4.24
本課程適時提供輔助教材	10	0	4.30	0.61	4.23
授課內容充實、台宜	10	0	4.00	0.63	4.19
(二)教學方法與評量					
本課程的講解方式清晰且容易了解	10	0	4.30	0.64	4.25
本課程的教學內容能依據學生的能力而做適度的調整	10	0	4.10	0.70	4.19
教學活潑，能引發學習興趣	10	0	4.10	0.54	4.10
教師能引導同學思考與討論	10	0	4.30	0.64	4.17
本課程的考試或指定作業皆有助於課程的學習	10	0	4.30	0.64	4.18
教師教學準備充分、態度認真	10	0	4.50	0.67	4.33
除講授外，尚使用其他方法授課，提升學習效果	10	0	4.30	0.64	4.18
成績考核的方式與內容能有效測量學習成果	10	0	4.20	0.61	4.15
學科成績評量有明確的記分方式及標準	10	0	4.30	0.46	4.12
每單元之後會適時地歸納教學重點	10	0	4.50	0.67	4.08
(三)師生互動與其他					
本課程的教學能增進我課業上的知識	10	0	4.60	0.66	4.25
本課程的教學能引導我對相關知識領域的探索	10	0	4.40	0.66	4.24
本課程的教學活動有助於師生的互動	10	0	4.30	0.46	4.21
教師能耐心解答問題	10	0	4.50	0.67	4.28
教師能與學生充分溝通，並提供協助	10	0	4.50	0.50	4.23
教師通常都能按時上、下課	10	0	4.70	0.46	4.28
我對本課程教師教學之整體表現感到滿意	10	0	4.40	0.66	4.23
(四)學生對本課程的自我評量					
我通常會上課前預習或課後複習	10	0	4.30	0.64	4.17
我會閱讀，甚至摘記上課時的補充資料	10	0	4.20	0.75	4.15
除指定教材課外，我會參閱其他資料	10	0	4.30	0.78	4.17
我曾經在課後與老師討論課程內容	10	0	4.10	0.70	4.14
本學期中我沒有缺席也專心參與課程活動	10	0	3.90	0.83	4.26
整體而言，我對自己在本課程的學習感到滿意	10	0	4.10	0.70	4.25

課程平均數高於系平均數題項之比例： 20 / 22 (90.5)

說明：

平均數：即所有學生回答該題之平均分數，也是所有學生作答的集中量數的指標。

標準差：係指所有學生回答該題分數的離散情形，以常態來說，約有 68% 的學生，其給分的範圍是在平均數加減一個標準差的範圍內。因受作答學生人數多寡之影響，學生給分之情形經常並非常態，此項分數僅供教師參考。

系平均數：系上所有課程回答該題之平均分數。

長榮大學096學年度第一學期 教學評量統計表

開課系所 媒體系

授課教師 陳哲聖

課程名稱 AMD052 錄音與配樂

實際作答人數 無法判斷人數 本課程平均數 本課程標準差 系平均數

	實際作答人數	無法判斷人數	本課程平均數	本課程標準差	系平均數
(一)課程設計與教材選用					
教學目標明確，涵蓋知識與技能(應用)	15	0	4.07	0.68	4.06
教學設計適合學生的能力與需要	15	0	4.13	0.50	4.00
本課程教材的選用與配合合宜	15	0	4.13	0.72	3.99
本課程適時提供輔助教材	15	0	3.93	0.44	3.97
授課內容充實、合宜	15	0	4.20	0.75	3.99
(二)教學方法與評量					
本課程的講解方式清晰且容易了解	15	0	4.20	0.65	3.99
本課程的教學內容能依據學生的能力而做適度的調整	15	0	4.33	0.87	3.96
教學活潑，能引發學習興趣	15	0	4.07	0.57	3.88
教師能引導同學思考與討論	15	0	4.40	0.61	4.02
本課程的考試或指定作業有助於課程的學習	15	0	4.00	0.52	4.00
教師教學準備充分、態度認真	15	0	4.13	0.72	4.12
除課授外，尚使用其他方法授課，提升學習效果	15	0	4.13	0.62	3.97
成績考核的方式與內容能有效測量學習成果	15	0	4.20	0.65	3.88
學科成績評量有明確的記分方式及標準	15	0	4.07	0.44	3.85
每單元之後會適時地講授學習重點	15	0	4.13	0.62	3.89
(三)師生互動與其他					
本課程的教學能增進我課業上的知識	15	0	4.40	0.61	4.04
本課程的教學能引導我對相關知識領域的探索	15	0	4.07	0.57	4.00
本課程的教學活動有助於師生的互動	15	0	4.00	0.89	3.98
教師能耐心解答問題	15	0	4.20	0.54	4.13
教師能與學生充分溝通，並提供協助	15	0	4.33	0.70	4.10
教師通常都能按時上、下課	15	0	4.27	0.68	4.07
我對本課程教師教學之整體表現感到滿意	15	0	4.00	0.73	4.02
(四)學生對本課程的自我評量					
我通常會上課前預習或課後複習	15	0	4.00	0.82	3.84
我會閱讀，甚至筆記上課時的補充資料	15	0	3.93	0.85	3.90
除指定教科書外，我會參閱其他資料	15	0	4.00	0.73	3.88
我曾經在課後與老師討論課程內容	15	0	4.20	0.65	3.89
本學期中我沒有缺席也專心參與課程活動	15	0	4.33	0.47	4.10
整體而言，我對自己在本課程的學習感到滿意	15	0	4.07	0.93	4.00

課程平均數高於系平均數題項之比例： 20 / 22 (90.)

說明：

平均數：即所有學生回答該題之平均分數，也是所有學生作答的集中量數的指標。

標準差：係指所有學生回答該題分數的離散情形，以常態來說，約有 68%的學生，其給分的範圍是在平均數加減一個

標準差的範圍內，因受填答學生人數多寡之影響，學生給分之情形經常並非常態，此項分數僅供教師參考。

系平均數：系上所有課程回答該題之平均分數。

長榮大學096學年度第一學期 教學評量統計表

開課系所 媒體系

授課教師 陳哲聖

課程名稱 AMD056 錄音與配樂

	實際作答人數	無法判斷人數	本課程平均數	本課程標準差	系平均數
(一)課程設計與教材運用					
教學目標明確，涵蓋知識與技能(應用)	8	0	4.50	0.71	4.06
教學設計適合學生的能力與需要	8	0	4.12	0.78	4.00
本課程教材的選用與配合合宜	8	0	4.25	0.83	3.99
本課程適時提供輔助教材	8	0	3.88	0.99	3.97
授課內容充實、合宜	8	0	4.00	0.71	3.99
(二)教學方法與評量					
本課程的講解方式清晰且容易了解	8	0	4.00	0.87	3.99
本課程的教學內容能依據學生的能力而做適度的調整	8	0	3.88	0.93	3.96
教學活潑，能引起學習興趣	8	0	4.25	0.65	3.88
教師能引導同學思考與討論	8	0	4.38	0.86	4.02
本課程的考試或指定作業有助於課程的學習	8	0	4.38	0.86	4.00
教師教學準備充分、態度認真	8	0	4.12	0.78	4.12
除講授外，尚使用其他方法授課，提升學習效果	8	0	4.12	1.05	3.97
成績考核的方式與內容能有效測量學習成果	8	0	4.00	1.00	3.88
學科成績評量有明確的記分方式及標準	8	0	4.12	1.05	3.85
每單元之後會適時地歸納教學重點	8	0	4.00	1.00	3.89
(三)師生互動與其他					
本課程的教學能增進課堂上的知識	8	0	4.38	0.70	4.04
本課程的教學能引導我對相關知識領域的探索	8	0	4.38	0.70	4.00
本課程的教學活動有助於師生的互動	8	0	4.25	0.83	3.98
教師能耐心解答問題	8	0	4.38	0.70	4.13
教師能與學生充分溝通，並提供協助	8	0	4.12	0.78	4.10
教師通常都能按時上、下課	8	0	4.38	0.70	4.07
我對本課程教師教學之整體表現感到滿意	8	0	4.12	0.78	4.02
(四)學生對本課程的自評評量					
我通常會上課前預習或課後複習	8	0	4.12	0.78	3.84
我會閱讀，甚至摘記上課時的補充資料	8	0	4.00	0.87	3.90
除指定教科書外，我會參閱其他資料	8	0	3.88	1.05	3.88
我會經常在課餘與老師討論課程內容	8	0	4.12	0.78	3.89
本學期中我沒有缺席也專心參與課程活動	8	0	4.38	0.70	4.10
整體而言，我對自己在本課程的學習感到滿意	8	0	3.88	1.05	4.00

課程平均數高於系平均數題項之比例： 20 / 22 (90.)

說明：

平均數：即所有學生回答該題之平均分數，也是所有學生作答的集中量數的指標。

標準差：係指所有學生回答該題分數的離散情形，以常態來說，約有 68%的學生，其給分的範圍是在平均數加減一個標準差的範圍內。因受填寫學生人數多寡之影響，學生給分之情形經常並非常態，此項分數僅供教師參考。

系平均數：系上所有課程回答該題之平均分數。

長榮大學096學年度第一學期 教學評量統計表

開課系所 視藝系

授課教師 張重金

課程名稱 AVA087 數位漫畫

實際作答人數 無法判斷人數 本課程平均數 本課程標準差 系平均數

	實際作答人數	無法判斷人數	本課程平均數	本課程標準差	系平均數
(一)課程設計與教材選用					
教學目標明確，涵蓋知識與技能(應用)	16	0	4.38	0.70	4.30
教學設計適合學生的能力與需要	16	0	4.06	0.83	4.21
本課程教材的選用與配合合宜	16	0	4.12	0.78	4.24
本課程適時提供輔助教材	16	0	4.38	0.70	4.23
授課內容充實，盡責	16	0	4.19	0.81	4.19
(二)教學方法與評量					
本課程的講解方式清晰且容易了解	16	0	4.25	0.75	4.25
本課程的教學內容能依據學生的能力而做適度的調整	16	0	4.12	0.99	4.19
教學活潑，能引發學習興趣	16	0	4.19	0.81	4.10
教師能引導同學思考與討論	16	0	4.25	0.83	4.17
本課程的考試或指定作業皆有助於課程的學習	16	0	4.00	0.61	4.18
教師教學準備充分、態度認真	16	0	4.44	0.70	4.33
除講授外，尚使用其他方法授課，提升學習效果	16	0	4.38	0.70	4.18
成績考核的方式與內容能有效測量學習成果	16	0	4.31	0.68	4.15
學科成績評量有明確的記分方式及標準	16	0	4.12	0.78	4.12
每單元之後會適時地歸納教學重點	16	0	4.06	0.90	4.08
(三)師生互動與其它					
本課程的教學能增進我課業上的知識	16	0	4.31	0.77	4.25
本課程的教學能引導我對相關知識領域的探索	16	0	4.38	0.70	4.24
本課程的教學活動有助於師生的互動	16	0	4.12	0.93	4.21
教師能耐心解答問題	16	0	4.12	0.78	4.28
教師能與學生充分溝通，並提供協助	16	0	4.12	0.78	4.23
教師通常都能按時上、下課	16	0	4.31	0.68	4.28
我對本課程教師教學之整體表現感到滿意	16	0	4.31	0.85	4.23
(四)學生對本課程的自我評量					
我通常會上課前預習或課後複習	16	0	4.06	0.83	4.17
我會閱讀，甚至摘記上課發的補充資料	16	0	4.00	0.79	4.15
除指定教科書外，我會參閱其他資料	16	0	3.94	0.83	4.17
我曾經在課後與老師討論課程內容	16	0	3.94	0.75	4.14
本學期中我沒有缺席或專心參與課程活動	16	0	3.88	0.99	4.26
整體而言，我對自己在本課程的學習感到滿意	16	0	3.94	0.83	4.25

課程平均數高於系平均數題項之比例： 14 / 22 (63.6)

說明：

平均數：即所有學生回答該題之平均分數，也是所有學生作答的集中量數的指標。

標準差：係指所有學生填答該題分數的離散情形，以常態來說，約有 68% 的學生，其給分的範圍是在平均數加減一個標準差的範圍內。因受作答學生人數多寡之影響，學生給分之情形經常並非常態，此項分數僅供教師參考。

系平均數：系上所有課程回答該題之平均分數。

數位藝術概論抽樣報告三份

抽樣學生：劉政廷、吳玫澍、張藝齡

數位藝術概論

指導老師：章錦逸

系級：進媒體二 A

日期：96/11/19

學生：劉政廷

學號：B45511217

主題：期中考作業

一、我的美學觀：

1 大眾文化與精英文化的關係

精英文化意旨 18 世紀中期廣泛為人運用的「純藝術」一詞，它的基礎定義暗喻著：「美、技巧、優越、高貴與完美」更重要的是，它以純為欣賞而無實用價值為基礎，將為民生而存在的工藝，以及因應商業目的而產生的應用美術排除在外。大眾文化乃趨向醒目、刺激、簡單的速食化走向，以人氣、市場走向來判定藝術的價值。精英文化是一種屬於上流社會的菁英文化，與普及大眾的大眾文化是格格不入的。不過，20 世紀中期以後，普普藝術開始光明正大地擁抱了俗豔文化（大眾文化），純藝術與應用美術、文化與日常生活之間不再壁壘分明，進入了無所不能的自由狀態，另一方面也摧毀了藝術一切的依歸，變成一種藝術無所不在，但也是無所在的混亂與迷惑。

2. 藝術的數量與質量

科技藝術俱有可被大量複製的特質，打破了傳統藝術作品獨創單一的存在模式，讓一切事物的呈現變得很不一樣，這就是所謂的數位藝術嗎？以前藝術作品只有一個，會格外珍惜，並且創作者將更要求其作品，但現在複製品充斥，甚至於以假亂真，真的作品反而距離人們愈來愈遙遠，複製品反而伴隨在我們的生活中無所不在，更貼近大眾，很多人就變得不尊重藝術作品，甚至連創作者自己本身也不例外，是因為藝術唾手可得嗎？我們就有正當理由不看重它的質量了嗎？經由網路的交流，輕易地將照片等媒介傳播到世界各地，好像沒有國界一般，拉近了彼此距離，也促進了藝術的交流。但是複製品的世界是否會影響到創作者，讓創作者失去創作的意願，因為作品可輕易的被複製，很容易侵犯了其著作權，

雖然我國有著作權之保障，但鑽法律漏洞的聰明人也可照常發揮其目的，影響許多原創的作品之價值。這是數量藝術一直以來的隱憂。因為大眾傳播具有侵略性的宣傳功能，相對地也成為藝術家可利用的策略和管道，我覺得有句話說的很好：「善用你身旁可利用的資源，無論你身處何處。」不管社會再怎麼演變，藝術它自己就擁有很深的滲透力，不斷地往下紮根，無論世代再怎麼演變，它會找到屬於它自己的出路。雖然目前藝術已漸漸以商業為考量，這是資本主義思想下的產物，但也因為商業化才會發展出成熟的複製技術，這些都是環環相扣的。因此而生了數位藝術、網路藝術…等也都可以大量被複製的，這樣使我們欣賞藝術變得很便利，不再需要到博物館、藝術中心、畫廊…等，因為場地和時空距離而有所限制，現在，我們很容易可以欣賞美的事物，不管你是否是比較優沃的人，都可因為大量複製的低成本使藝術無所不在，平民化的深入社會每一個角落。

3.個人創意與團隊合作

個人和團隊在運作上有很大的落差，各有其優缺點，我個人喜好比較偏向於團隊運作方式，每個人都有自己的創意和屬於自己的藝術風格，雖然個人的運作上比團體運作上少了很多的問題並且不會有不同的聲音，可以依照自己的想法去創作，不用顧慮他人看法及配合彼此意見和時間，少了溝通的時間和衝突的狀況，便可以有更多時間和空間去創作自己的東西，但是在個人創作上很容易有盲點，發生問題缺乏自我解決的能力和彈性，有許多優秀的科技藝術作品，已經不是單靠單一創作者在藝術上的深度及想法的創新所可以去造就的。團結力量大，且一個團隊在面對問題時，每個人都可以提出自己的看法，並在其中去找到最好的應對方式，互相幫助，補彼此觀念上、經驗上、創意上…等多方面的不足，更可在其中學到無數的經驗，不單單只是有形的作品，更有一些人際溝通上、情緒管理上、自我能力的提升上等無數珍寶，這都會匯集成智慧的涓涓細流，不斷地跟隨著我們源遠流長，不斷地豐富我們記憶與知識的寶庫，因此我們的一生將獲益良多…

4 藝術商業化對藝術發展的助益

以前尼采說：「遠離市場的地方，才有偉大的事業」，然在 21 世紀「市場中也有偉大的事業」。在這個年代，強勢的商業文化，不僅影響了純藝術的創作與發表，同時也成為許多科技藝術家靈感的泉源，從很多角度來看，今天的科技藝術都與資訊社會生活型態密切連結與重疊。現今商業是現今生活的血脈，傳播媒體是當代生活的聲音，所以藝術商業化，不過是讓科技藝術家們，以最直接的方式，在表達我們所處的這個年代，故藝術商業化對藝術發展的助益是很大的，讓大眾更快速的認識與接近藝術的創作。

5 藝術商業化對藝術的傷害

，藝術商業化雖然能推廣藝術，讓更多的人接觸藝術，擁有藝術作品，讓藝術家無後顧之憂，不會餓肚子，但因為快速、大量，就影響了藝術的素質和作品的原創性和藝術性，更有些為了市場的需求，及推銷作品，讓創作者失去了自我及方向，傷害了作品的質感，無法讓創作者慢慢的思考，就像一對父母若生了 10 個孩子和生了兩個孩子的照顧品質就差了很多。而創作者忙於應付市場走向的需求，很難有時間靜下來蘊量作品的哲理和擁有自己的風格，中國人說。磨出來，精雕細琢才能有好作品，故藝術商業化對藝術的質感是有些傷害。

二、我的新媒體藝術：

1 我要使用的媒體和工具

我想創作 2D 的藝術動畫，會運用到動畫軟體和影像處理及插畫軟體還有手繪素描和水彩或粉彩設計，及多媒材的部份，並蒐集及觀摩別人的作品。

2 我的創作方式

我的創作方式很多元，想自由的創作，不希望有所侷限，有時是一種觀念的表達，有時會以情境式來呈現，較偏好複合式的創作，以抽象的圖像表達具象的感覺。剛開始這樣的創作方式會有很多挫折感，因為技術與經驗的不純熟下，有時很難用有限的東西去表達出自己要的感覺，會屢次去找尋自己要的素材，希望能如預期做出腦海中的那幅畫面。

3 我和欣賞者的關係

站在不同的角度來看，我和欣賞者的關係，是相互學習的。有句話說：也只有伯樂看的出千里馬的出眾，我覺得每個人都是千里馬，只是找不找的到自己的伯樂罷了，因為每個人的觀念都不同。一件好作品的產生要經過多少的淬煉，但這樣的辛苦只要有人懂得欣賞自己的作品，一切的艱難都是值得的，我希望觀賞者在觀看我的作品時，不是只看到表象，希望他們看到更深層的意涵，了解我想表達的是什麼，如果看的人都不了解其作品的喻意，那就忽略了創作者本身的巧妙鋪陳了。

4 我的創作預期之效果

有時不是每次都可達到預期的效果，這是我深感挫折之地方，看似簡單的想法，實行起來卻意外的困難重重，這些都是很難在一開始就有所得知的，只是空想很容易，但真正要去做就不是每個人都會跨出這步的了。古人言：「坐而言，不如起而行。」目的是要我從去學習其中的過程，因為一件事如果沒有去做，永遠不知道做出來效果為何，也不知道自己這樣的構想是否合宜，是否需加以修正。當我在創作的時候，我希望做更縝密的規劃和考量，因此可以把失敗率降低，把自己要的更貼切表達出來，這必須從過去或別人的經驗學來的，所以受教與學習是必經之路，是種必然的過程，這就是能力的養成，也希望在修正之下每個作品都能儘量的達成預期之效果。

5 我將如何支持我的創作

未來我會不停的創作屬於自己的畫，開間自己的小畫室。個人認為作品是透過欣賞者傳達出去的，我對自己的作品擁有 100%的支持，因為我承認我是個主觀的人，但所謂的客觀也是集結大量的的主觀所匯成的，對於自己的作品要有所要求，要求盡善盡美；當我的作品透過欣賞者傳達出去，自然而然可得知回應，若沒有回應，也就知道自己的作品是否成功了，但這並非代表我的作品失敗了，因為每個人都有自己的主觀，想辦法利用各種管道尋找欣賞作品的人，利用這些人為媒介傳達出去，或許失敗的作品可以起死回生，成為主流藝術，因此我認為對於作品要有絕對的支持才有成果呈現。

一.「我的」美學觀:

1 大眾文化與精英文化的關係.

大眾文化是配合大多數的人的文化，所以它的範圍很廣，無論什麼樣的題材或小事，都可以融入大眾文化裡面，而精英文化說穿了就是以審美為主要或唯一的功能，迎合小眾人的上流文化。

大眾文化與精英文化的關係密不可分，精英文化可說是大眾文化的精緻版，大眾文化可以演變為精英文化，精英文化也能融入大眾文化，

2 藝術的數量與質量.

若是以美術(表現美的技術)一詞來觀看數量與質量的話，那理當是重質而不重量的，但是以藝術的觀點來看卻似乎不是這麼回事。

就我個人認為，藝術的質與量若要並存還是存在著一定的比例，質的不足可以依靠量的調和，但是過多的量是否會有加分的效果就有待商榷見仁見智了；然而，若是已經具備足夠的品質，卻可以不需要數量而單獨存在的，這時如果在增加數量反而失去其獨特性。

因此我在創作的時候較偏重質量，因為在我的觀點中，作品若是沒有質量，那再多的數量都是多餘的。

3 個人創意與團隊合作.

在個人創作方面，我覺得比較容易表達作者的情感，創作形式上也比較自由，自我風格濃厚，但作品完成時間大多十分長或是能夠表達出來的東西較少；至於團隊合作則可以表現許多大型創作，在集結團體的創意及分工合作下，以個人不

同的長處整合、塑造出無法以一人之力完成的作品。

也許因我是視覺藝術系的關係，雖然本身也很喜歡媒體方面的創作，但是比較偏向個人創意，享受一個人作畫的樂趣，而我們在創作的時候，也都有自己的一套想法(就如胸有成竹但勢必與其他人的竹大不相同一樣)，創作理念、方式與技巧上也有著明顯的差異，所以想要合作也是非常困難，若要合作必然有一方需要妥協，以我來看必須要有相同目標或是利益下才有可能進行團隊合作。

* 師言：藝術家是孤獨的。*

4 藝術商業化對藝術發展的助益.& 5 藝術商業化對藝術的傷害.

藝術商業化對藝術發展的助益&傷害這個議題似乎十分微妙，到底何謂助益何謂傷害呢???

藝術商業化也許是爲了生存的必然結果，所以藝術的發展是否就是藝術商業化了呢?也許幾百年後的美術史中會出現商業化時期也說不定，但對身陷在歷史中的我來說，藝術商業化是加速發展大眾文化的助力，成就偉大鉅作的阻力。

偉大的鉅作是來自對作品的熱情及崇高的理念、理想而產生，裡面夾雜的是作者澎湃的情感，但商業化往往都是爲了利益而迎合大眾，而犧牲了這份熱忱，讓作品失去撼動人心的力量，大多成了包裝精美的商品。

美學家對藝術的定義

亞里士多德---「藝術是自然的模仿」

萊森---「藝術是以美爲理想，而完成的自然」

席勒---「藝術是感情與理智的調和」

謝林---「藝術是於有限的材料之中，寓以無限的精神」

黑格爾---「藝術是把絕對的精神予以直覺地表現」

叔本華---「藝術是使我們忘卻現實的苦惱的一種一時的解脫劑」

托爾斯泰---「藝術是人間傳達其感情的手段」

居友---「藝術是理性的和意識的生活的表現」

整合上述對藝術的觀點來看，與其說藝術商業化不如說是商業藝術化要來的恰當些，當然並不是指所有牽扯到商業行為都是如此，像現在風靡全球的哈利波特之所以如此受歡迎，來自作者對作品注入的情感、投下的熱情，感動了觀者，那它就是一件偉大的藝術品，若是作品根本沒有靈魂，而只是為了換取金錢而產生，是否還稱之為藝術，我的回答是否定的。

商業化的來臨讓藝術與工藝的界線逐漸模糊，在我的認知中，並沒有所謂的傷害與助益，只有堅持與妥協，而如何秉持著自己的信念繼續走下去，而又能兼顧生存的必需，就是我們應該思考及取捨的問題了。

二，「我的」新媒體藝術：

1 我要使用的媒體和工具。

Photoshop&Painter&繪圖板

2 我的創作方式。

從國中時期就很喜歡用電腦創作，我喜歡將有質感、基理的東西或畫面結合在一起，而電腦創作往往比手繪更快速更精準的表現出內心所要表達的東西，而且輕易的達到手繪很難表現的效果。

3 我和欣賞者的關係。

當畫作完成，作品與作者的關係就如斷了線的風箏，一件作品產生的價值往往都來自觀賞者的反應、喜愛程度，我只是個將自己的理想轉化為畫面的人，當這

樣工作結束就與作品毫無干係。

所以我與欣賞者的關係可能也只寄託在簽名之上吧，我對於欣賞者是沒有意義的，主角是畫面上所呈現出來的東西所帶給觀者的感受，由他們自己重新詮釋畫作所表達的東西。

4 我的創作預期之效果.

對於創作預期的效果當然是可以表現出心中所想的，並且能有觀者感同身受，或是引發聯想，進而了解作品所表達的意義。

5 我將如何支持我的創作

以先建立自我風格為出發點，多嘗試多學習，並且了解自己作畫的目的、目標為何，拓展自己的生活經驗來增加創作的靈感與深度為主要。

一、我的美學觀

1. 大眾文化與精英文化的關係

大眾文化以及菁英文化我想最大的差別就是在於該文化的擁護者有多少吧！早期在社會資源貧乏時，普通人連吃穿都有問題了，何論精神上的滿足，當時的藝術也只是少數富人的玩意兒，他們會探討畫風、技法、意境…在我看來更近似於孤高自賞吧；而大眾文化則是在社會的演變下，物質生活的提升後，普遍大家都可以感受、欣賞的，或許有時候大家追求的是新鮮、刺激、潮流，更甚者並非像大師名作般具有極其深刻的意涵，但在本質上來看，大眾文化的崛起代表了同一時期的人們對某種美的表達形式絕大部分的認同感，在我想來大眾文化更貼近時代的心。

2. 藝術的數量與質量

古有言「數大即是美」，然而我個人卻偏重質不重量，也許像大部分人的通病般，對獨一無二的東西總是會更加的傾心。而就藝術而言，多有時代表的是一種『量』的氣勢，但是否也可以說是單件創作不夠看呢？藝術多元化的今日，已出現許多運用數量來呈現的裝置型態藝術，目前看來會覺得表現過於單一，雖說深究其內涵還真有那麼幾件作品別出心裁，但充『數』總令人感覺流於單調…。

當然，有種例外的情況是要質要量的，那就是藝術化的商品。現今市面上已有許多兼具藝術以及實用價值的產品問世，他們的要質要量可以讓更多的人享受到精神與物質並重的生活。

3. 個人創意與團隊合作

當一個好的創意要實行，實行過程會依需呈現之成果而造成過程長短。然而若要將好的創意產品從生產製大量行銷，是很難一個人獨立支撐的，觀看暢銷全球的大品牌，多是團隊運作的方式便可窺知一二。個人的時間、力量有限，若不尋求多方合作僅一人費時費力的埋頭苦幹，等產品問世也已不知何年何月了。

當然若只是小的執行案件，個人能力就綽綽有餘的話，還硬要團隊合作只會浪費多數人的時間，就像是殺雞用牛刀般。最理想的狀態我想應是依執行的

最終產物，去合理、有效的運用人力資源並結合多數人的創意才是最好的。

4. 藝術商業化對藝術發展的助益

拿幾米的案例來說，當他的繪本走紅後，市面上越來越多的附加產品問世，例如：杯子、毛巾→包包、書籤…不勝枚舉。最直接的影響是越來越多人對他的作品產生興趣，進而去買它的書，甚至有人翻拍成電影，我想這也是變相的為原作作宣傳，說實在的藝術商業化的成功，我想就得利本質而言對於作者以及廠商都是一件互惠互利的好事。

5. 藝術商業化對藝術的傷害

我想若硬要去說藝術商業化的傷害，也只能把被傷害對象訂位在『藝術』的身上吧！畢竟藝術家或設計者還是需要金錢才能養活自己，繼而有更多的生命從事創作活動，所謂的傷害大概是在說有些以利益為出發的藝術創作者，其創作目的在衛道人士認知裡潰瀆了藝術吧。

二、我的新媒體藝術

1. 我要使用的媒體和工具

電腦軟體以及手繪創作，運用網站當作對外之窗口。

2. 我的創作方式

手繪定稿後，在電腦裡借助繪圖、建模…軟體完成創作，輸出。

3. 我和欣賞者的關係

欣賞者能認同是最大的鼓勵，無法認同也僅是個人價值觀不同罷了。

4. 我的創作預期之效果

自我滿足外最好的狀態是同時滿足他人。

5. 我將如何支援我的創作

邊工作、邊學習、邊創作。

一,我的美學觀:

1 大眾文化與精英文化的關係.

就好比有錢人跟想吃飽都有困難的人，有錢的然有辦法去做額外的享受跟娛樂，沒錢的人只會想辦法吃飽，不會花太多心思去且沒有心力去欣賞額外的事物，普遍能接受且不用額外花費的大眾文化，和少數專門研究精通期領與的精英，互相輔助，雖然互相沒有直接關係，但是菁英們研究的事物普及化之後是大眾文化的提升，大眾們累積的經濟實力，需要更好的生活品質，菁英們便有了研究與欣賞的對象，專與其領域但是也要有人欣賞才会有市場才能持續發展，我認為大眾文化其實是精英文化的前身，大眾文化會慢慢的精緻化，等到精緻到個程度時變成爲專門領域，好比宋詞雖然是宋代流行，但後面精緻化變成少數精英的玩物時，普片大眾已經開始跟宋詞產生隔閡，加上時代背景因素，大眾文化變成元曲來取代，這個例子更能突顯出大眾轉變成精英文化的過程。

2 藝術的數量與質量.

所謂數大便是美，能夠普及受到大家的喜愛我覺得是必要的，但是太氾濫，又變得沒有價值，在有限的空間及範圍，控制得當的數量，我覺得最美，回歸正題，傳統藝術的過程，我覺得是必要的，慢慢的琢磨是美的，當技術被科技取代，製作過程的時間和技術都減少，造成產量大增，同時間有許多作品現，選擇性多，比的就是質，量多但是沒內容一定沒法得到市場親睽，我傾向質量，因爲作品沒有主題，鬆散的結構很容易被瓦解，人家不會注意到，我覺得質量勝過數量，少數的人看過，好的會宣傳不好的會淘汰，不太需要量化作品，好的作品自然會吸引人的目光。

3 個人創意與團隊合作.

創意是需要實現的，單只有創意沒有技術呈獻，創意只是空談，團隊合作需要技巧，要活用溝通技巧但更重要的是向心力，有成就感就有向心力，所以有好的創意需要大家實現，互補的關係，願意跟大家分享不要堅持己見，團隊能順利運作，相信創意有瑕疵，還是能夠彌補過來的，個人創意要用對地方，再適當

的地方提出，沒有團隊創意指是個名詞，有了實現，這個名詞可以轉變成任何可能的事情。

4 藝術商業化對藝術發展的助益.

藝術商業化能夠讓更多創作者的生活更好，有能力從事更深入的創作，沒有資金沒有欣賞者，作品就沒有持續下去的動力，藝術商業化會讓創作者流於形式及大眾市場的口味，這是缺點，但相對的在衝刺之前要先有良好的準備，有了足夠的經驗跟實力，要把自己的理念從無到有，商業化的過程是必須條件，交際手腕，說服投資人，當人的名氣一有，自然會以人慕名而來，商業化帶來的缺點，可以稍微彌補，不過創作者本身的意念跟執著要夠明確，不然很容易在商業化的過程中迷失方向而作品也會變的通俗。

5 藝術商業化對藝術的傷害.

作品的通俗化跟形式化，會提升工作效率且不怕投資沒有回報，是很安全的方法，但是在現今社會當中，大家都一樣，沒什麼可看，因為都是同一個形式，作者怕作品不暢銷，不敢嘗試，成為商業化對藝術最大的傷害，因為在這個資訊爆炸的時代，一跌倒想要再爬起來，只能說是難上加難。

二,我的新媒體藝術:

1 我要使用的媒體和工具.

我傾向使用漫畫當我的工具，我喜歡漫畫帶給觀者與快的感覺，透過圖像和文字相互的連結，畫面的流動，現場感能夠真實的帶給觀者，這是我選擇漫畫的原因，還有就是他的合作比較自由，比較不會因為專業因素導致過度分工，透過公具數位化也能節省許多時間，透過漫畫我應該能夠更正確的表達我想說的事情跟我想呈獻的畫面。

2 我的創作方式.

透過紙上作業，再進電腦後製，最後行銷，簡單的說法，卻沒有實際的實行過，這是很理想的方式，不過一個人做這麼多事情，很容易彈性疲乏，需要有人幫忙，團隊合作是我這幾年最大的改變，我渴望有團隊，大家一起累一起工作，互相輔助加快工作效率，也比較不會有所會的彈性疲乏時間，能夠更有持續力的

創作。

3 我和欣賞者的關係.

我本身也是欣賞者，付錢看漫畫，希望得到快樂，所以我和欣賞者的關係，是快樂製造者與回饋者，我給他們快樂，他們得到快樂之後，我生活所需也靠他們的支持，產生對我的回饋，喜歡這種感覺，欣賞作品的人，會記的你，因為想法類似或是崇拜，所忠誠度高，當然我們作者也是要有持續的毅力，長時間的枯燥工作很容易倦怠，但到欣賞者的回饋，會讓作者更有衝勁，願意分響更多的快樂給回饋者，良性循環，反之則為惡性。

4 我的創作預期之效果.

我走的風格吸引的年齡層應該是青少年，帶著對社會的叛逆思想，但是被傳統禮教束縛，須要有空間的發洩，我的作品給他們一個空間，去發洩，去看看這個虛擬的空間，迴避現實社會的煩躁，當他們在我創造的世界發洩完之後，回來面對課業和工作，會更珍惜更努力去維護，簡單的說，我的作品有許多負面的東西，但是我要突顯的是珍貴的社會正義與價值。

因為本身尚未投稿，且沒有完整的作品所以沒有預期效果，但是我運用的元素跟題材，普遍被大眾視為異端，不過我喜歡這些元素，因為他們有一般元素所沒有的吸引力跟爆發力，有點像毒品，所以我的使用要拿捏得很精準不然必定備受爭議。

5 我將如何支持我的創作

建立良好形象為出發，首先要先打造自己的良好形象跟管道，只要有穩定的基礎之後，再把我所謂的意念，融入作品之中，透過商業化，讓自己有穩定數量的欣賞者之後，再把自己的作品更貼近真實的自己，慢慢的前往字記己的最終目標。

課程：數位藝術概論

指導老師：章錦逸

系級：進媒體二 A

日期：96/11/14

學生：張藝齡

學號：B45512069

試題一：我的美學觀

1.大眾文化與精英文化的關係

為鑑賞而存在的華麗本質是種屬於上流社會的菁英文化，而普及的大眾文化經由現代化科技發展所催生，而二十世紀的現在，不再只有以少數人主導的菁英文化為主流，社會已經可以由「民意」也就是廣泛的大眾消費能力來決定流行潮流，這樣的現象有其正反面的影響。從正面來看，人人平等的世代來臨值得欣喜，不只是在金字塔頂端的人們才能欣賞美學、了解藝術，不是它們懂得藝術才叫藝術，不是它們所說的美才是美，我認為美是不分貧富貴賤都可享有的權利，也是每個人與生俱來的能力，每個人都有其自己的個性和其欣賞的種類和藝術。這也可引伸到我們社會的政治上，在以前社會是由上流階層所控制的，平民百姓是沒有權利去選擇自己的君主，之後，慢慢地，我們的國家在改變，直到現在我們已經可以主權在民，總統是經由人民去選出，不再是上流階層的權利，而主導權已可以是在人民手中的。這樣的大眾文化讓藝術可以更自由更多元，選擇更多發展更進步，不會再畫地自限，可用的媒介變多了，相對的有更多不一樣的想法和作品都因此而產生，我們的視野將也更開闊！但從反面來看，藝術會變得流於通俗，速食化為走向，由人氣去決定一件作品的價值，藝術會變得愈來愈商業化，追求刺激、感觀、簡單，少了心靈那更深一層的力量，聽不到內心的吶喊、聲音，已被都市叢林的紛擾和花花世界所隱藏了，雖然社會及科技進步是好事，我們也將擁有更好的生活更便利的空間，但有句話是這樣說的：「當世界愈來愈便利，人所掌握的也就愈來愈少。以前生活很簡單，遇到的問題也很好解決，現代科技很進步，但遇到的問題也愈來愈複雜，事情卻變得更難解決了。」所以，少數人欣賞的藝術與美學不見得就會比較差，不一定就比不上多數人所欣賞的東西，只是喜歡的點不同，看的角度不一樣罷了，每個人都有其選擇的權利。

2.藝術的數量與質量

科技藝術俱有可被大量複製的特質，打破了傳統藝術作品獨創單一的存在模式，讓一切事物的呈現變得很不一樣，這就是所謂的數位藝術嗎？以前藝術作品只有一個，會格外珍惜，並且創作者將更要求其作品，但現在複製品充斥，甚至於以假亂真，真的作品反而距離人們愈來愈遙遠，複製品反而伴隨在我們的生活中無所不在，更貼近大眾，很多人就變得不尊重藝術作品，甚至連創作者自己本身也不例外，是因為藝術唾手可得嗎？我們就有正當理由不看重它的質量了嗎？經由網路的交流，輕易地將照片等媒介傳播到世界各地，好像沒有國界一般，拉近了彼此距離，也促進了藝術的交流。但是複製品的世界是否會影響到創作者，讓創作者失去創作的意願，因為作品可輕易的被複製，很容易侵犯了其著作權，雖然我國有著作權之保障，但鑽法律漏洞的聰明人也可照常發揮其目的，影響許多原創的作品之價值。這是數量藝術一直以來的隱憂。因為大眾傳播具有侵略性的宣傳功能，相對地也成為藝術家可利用的策略和管道，我覺得有句話說的很好：「善用你身旁可利用的資源，無論你身處何處。」不管社會再怎麼演變，藝術它自己就擁有很深的滲透力，不斷地往下紮根，無論世代再怎麼演變，它會找到屬於它自己的出路。雖然目前藝術已漸漸以商業為考量，這是資本主義思想下的產物，但也因為商業化才會發展出成熟的複製技術，這些都是環環相扣的。因此而生了數位藝術、網路藝術...等也都可以大量被複製的，這樣使我們欣賞藝術變得很便利，不再需要到博物館、藝術中心、畫廊...等，因為場地和時空距離而有所限制，現在，我們很容易可以欣賞美的事物，不管你是否是比較優沃的人，都可因為大量複製的低成本使藝術無所不在，平民化的深入社會每一個角落。

3.個人創意與團隊合作

個人和團隊在運作上有很大的落差，各有其優缺點，我個人喜好比較偏向於團隊運作方式，每個人都有自己的創意和屬於自己的藝術風格，雖然個人的運作上比團體運作上少了很多的問題並且不會有不同的聲音，可以依照自己的想法去創作，不用顧慮他人看法及配合彼此意見和時間，少了溝通的時間和衝突的狀況，

便可以有更多時間和空間去創作自己的東西，但是在個人創作上很容易有盲點，發生問題缺乏自我解決的能力和彈性，有許多優秀的科技藝術作品，已經不是單靠單一創作者在藝術上的深度及想法的創新所可以去造就的。團結力量大，且一個團隊在面對問題時，每個人都可以提出自己的看法，並在其中去找到最好的應對方式，互相幫助，補彼此觀念上、經驗上、創意上...等多方面的不足，更可在其中學到無數的經驗，不單單只是有形的作品，更有一些人際溝通上、情緒管理上、自我能力的提升上等無數珍寶，這都會匯集成智慧的涓涓細流，不斷地跟隨著我們源遠流長，不斷地豐富我們記憶與知識的寶庫，因此我們的一生將獲益良多...

4 藝術商業化對藝術發展的助益

藝術商業化，將使藝術更普及發展更快速，可以提升生活品質及大眾鑑賞能力，這樣愈趨多元的走向把藝術推進了新的紀元，藝術商業化也成為現代藝術大眾化的指標。藝術商業化有市場當推手，在商業化中也可以有很棒的藝術因此而產生，所以這非絕對的壞處，有了金錢當誘因遠比沒有要叫人心動，所以更增進了創作者的效率，增進了經濟效益，也在多方面滿足了廣大民眾之心。這無非是一種發展性藝術的必經之路。它的好處是可以廣為風行，可在短時間內蔚為風潮，代領潮流，但流行週期相對的減少，不斷翻新、創新來滿足大眾的胃口，商業化是以促進消費為最終目的，可以增加經濟成長率，消費意願增高，消費市場也就更活絡，人民生活水平也會更好。以電影方面來看，藝術商業化使我們可以欣賞到愈來愈多的特效，這是典型商業電影的製作，不同於以往拍攝手法，更加入了聲光影音動畫等效果，畫面將更豐富更天馬行空，我們也將有不同於以往的視覺享受。也因為經濟效益的提升，美術館、藝術中心、畫廊...等一些可以收藏畫作的機構紛紛成立和普及，我們擁有更好的欣賞場地也有更好的欣賞品質，是許多人假日休閒的好去處，也增進彼此藝術人文的交流。也可有更多的經費去培育出更好的藝術人才，讓許多院校因為市場需求和社會脈動愈來愈重視藝術，與藝術相關的大專院校愈來愈普及，而可以就讀這樣科系不再是困難的。也因此我們研發

出許多不同的顏料和好的素材，使創作的媒材上取得更容易，品質更佳，增加對一件作品的保存年限或可因此而永久保存之。

5 藝術商業化對藝術的傷害

我對此問題的直覺性回答是：少了生命力在裡面！它會爲了市場，爲了賣點而去有所犧牲，有時犧牲掉的或許是更細膩的情感和「真」，以爭辯來炒做藝術，把它商業化了之後，它就只是一件物品，利用哄抬名氣來取得利益的行徑，十分令人惋惜這藝術的本質，一再地被忽略了，忘了最初的自己，流於通俗，會變得沒有自己的東西，失去自我風格，而只是一味的迎合大眾的口味，犧牲掉的是自己的原創性。它就從藝術品搖身一變變成了商品，這兩者的感覺是很不一樣的。因爲商業化許多方面就會以經濟爲考量，創作者不能再大膽的創作了，要顧慮的東西愈來愈多，更加上了要與輿論和社會大眾負責，利害關係也變得複雜化了。

試題二：我的新媒體藝術

1 我要使用的媒體和工具

我希望使用電腦去創作出我的新媒體藝術，它的空間彈性無限，不用害怕失敗傳統繪畫或創作而浪費媒材，我慣用的媒體工具有 Illustrator、Photoshop、In Design，它們結合了攝影作品及創作想法的呈現，有時可以輸出後再以複合媒材方式來創作，這樣的創作手法雖然跟以往的方法比較起來，更爲複雜了，但是所表現出來的東西將更創新、多元。另一方面，我也喜歡用一些環保的素材來創作，以一項作品爲例，我使用了不用的廢紙揉搓使之已出現纖維，在用紙漿將其裹上我的紙板，做出很自然了皺摺狀，再等它風乾後塗上壓克力顏料使之顏色的幻想非常特別，此作品主題是「Light 自我」，在作品的底部我想表達自己在這繁華都市化的現代，內心的一種掙扎，特別在用色上表現出色彩繽紛的人間是如此誘人，但這美麗的表象下，其實隱藏了許多秘密、險惡和一些不爲人知的哀痛，我最後再放上一些絲瓜的纖維要顛覆岩壁給人厚重的感覺，裡面用到有許多不一樣

的媒材，像樹葉纖維做翅膀、麻繩做出竹料硬的感覺...等等。使用不一樣的媒介來創作，也給人不同的視野去欣賞藝術，這是處在現代的我們幸福的地方

2 我的創作方式

我的創作方式很多元，想自由的創作，不希望有所侷限，有時是一種觀念的表達，有時會以情境式來呈現，較偏好複合式的創作，以抽象的圖像表達具象的感覺。剛開始這樣的創作方式會有很多挫折感，因為技術與經驗的不純熟下，有時很難用有限的東西去表達出自己要的感覺，會屢次去找尋自己要的素材，希望能如預期做出腦海中的那幅畫面。

3 我和欣賞者的關係

站在不同的角度來看，我和欣賞者的關係，是相互學習的。有句話說：也只有伯樂看的出千里馬的出眾，我覺得每個人都是千里馬，只是找不找的到自己的伯樂罷了，因為每個人的觀念都不同。一件好作品的產生要經過多少的淬煉，但這樣的辛苦只要有人懂得欣賞自己的作品，一切的艱難都是值得的，我希望觀賞者在觀看我的作品時，不是只看到表象，希望他們看到更深層的意涵，了解我想表達的是什麼，如果看的人都不了解其作品的喻意，那就忽略了創作者本身的巧妙鋪陳了。

4 我的創作預期之效果

有時不是每次都可達到預期的效果，這是我深感挫折之地方，看似簡單的想法，實行起來卻意外的困難重重，這些都是很難在一開始就有所得知的，只是空想很容易，但真正要去做就不是每個人都會跨出這步的了。古人言：「坐而言，不如起而行。」目的是要我從去學習其中的過程，因為一件事如果沒有去做，永遠不知道做出來效果為何，也不知道自己這樣的構想是否合宜，是否需加以修正。當我在創作的時候，我希望做更縝密的規劃和考量，因此可以把失敗率降低，把自己要的更貼切表達出來，這必須從過去或別人的經驗學來的，所以受教與學習是

必經之路，是種必然的過程，這就是能力的養成，也希望在修正之下每個作品都能儘量的達成預期之效果。

5 我將如何支持我的創作

我認為「生活就是一種藝術，藝術就是生活！」，在未來就業之時，我會選擇以藝術相關的工作領域，讓生活充滿藝術，即使不能如願，也將利用時間實行我的創作，落實創作在我的生活中，可以用以佈置家庭環境，更甚至與同好一同創作與分享，累積一個程度之後在一些展場申請辦聯展，與更多人一同玩藝術，經營自己的藝術空間。也可在網路分享自己的作品，與整個世界連結探討藝術創作，沒有空間限制的分享，會更快樂地創作，也樂在學習與進步。我的創作不一定要以經濟目的為考量，沒有目的創作反而更自在，有時只是生活中的一種紀錄、一種宣洩、一種氛圍，它會永遠一直存在著。以藝術來交友，也是很不錯的一件事，看看別人的創作，也感同身受別人的生活一般，把自己的心跟別人的心做個交流，在其中找到藝術的感動，也是一種難得的緣分阿！我在我旅遊之時，也可以寫生或速寫，不一定要走馬看花似的遊覽，也可用文字或圖畫把自己眼前所見做個紀錄和回顧，這就是藝術工作者在面對生活的一種方式。