

教育部人文教育革新中綱計畫
人文數位教學計畫

數位媒體應用設計學程
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：施能木老師

執行期程：98/08/01-99/07/31

2010年2月25日

目 次

壹、學程內容

一、核心理念-----	01
二、學程目標-----	01
三、內容摘要-----	02

貳、執行成果摘要

一、開設課程-----	03
二、每週主題概要、參考書目或指定閱讀、成績評量方式-----	03
三、修課人數-----	12
四、人員與相關活動-----	13
五、設備使用-----	14
六、總體成效-----	14

參、學程成果介紹

一、學程相關活動-----	15
二、98 學年度第一學期優良作品選輯-----	23

肆、經費運用情形

一、學校配合款(自籌款)運用情形-----	40
二、經費運用情形一覽表-----	41

伍、課程目標達成情況

一、達成情形-----43

二、自我評估-----44

陸、面臨問題與因應措施-----45

柒、後續課程構想與進度規劃-----46

捌、結論與建議-----56

玖、附錄

一、教學參考資料(上課講義、指定教科書、參考書目)-----57

二、教學意見調查-----70

三、學程網頁架構-----74

四、數位化成果產出清單-----75

壹、學程內容

一、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，因此台東大學美術產業學系特地將規劃在系上的專業課程，包括數位藝術、電腦動畫與互動媒體裝置，結合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「數位媒體應用設計學程」。

台東大學美術產業學系於九十三與九十四年度行政院勞委會職訓局補助之「3D 動畫專業學程」，經評定為數位內容及相關領域就業學程之最優計畫；九十六與九十七年度並獲教育部人文教育革新中綱計畫人文數位教學計畫補助之「數位影音與動畫設計學程」。我們已經具備豐富跨系所開設數位藝術創作學程經驗，未來將藉由「數位媒體應用設計學程」計畫的執行，繼續提供台東大學學生多元精彩的課程，使其能夠具備數位藝術創作的第二專長，進而呈現出東台灣人文與藝術特有的文化內涵與素養。

二、學程目標

在數位藝術各產業中，數位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，數位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「數位媒體應用設計」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等相關數位媒體創作人才；(2)整合數位影音、電腦動畫與跨領域藝術等數位媒體應用設計領域，發展前瞻性的媒體藝術技術與創意。

(一) 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學系、兒童文學研究所，並聘請資深且具豐富創作經驗的業界講師授課，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，讓東台灣的數位媒體應用設計的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。

(二) 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。

三、內容摘要

1. 學程開設摘要表						
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數		教學助理人數	
	男	女	男	女	男	女
A.電腦動畫	1	0	11	13	0	0
B.分鏡腳本製作	0	1	3	23	0	0
C.劇本編纂	0	1	3	31	1	0
D.多媒體程式設計	1	0	10	37	1	0
2. 舉辦之學術活動						
場次	參與人次					
	男			女		
A.地方伴手禮包裝設計工作坊 (11/7-11/8)	2			22		
B.劇作家的思維與實務經驗講座 (11/24)	3			31		
C.角色設計的技術 (12/5-12/6) —吉祥物造型幕後設計研習工作坊	5			25		

貳、執行成果摘要

一、開設課程：98 學年度第一學期共開設四門課程—

學期別	課程名稱	授課教師	招生人數 上限+超額	實際修課 學生總數	備註
98 學年度 上學期	分鏡腳本製作	卓淑敏	35+0	26	
	電腦動畫	張溥騰	35+0	24	
	劇本編纂	卓淑敏	20+5	34	
	多媒體程式設計	施能木	25+5	47	

※「分鏡腳本製作」及「電腦動畫」為學程必修課程，因而上下學期皆有開課。

二、教學計畫及進度表：(包括課程大綱、每週主題概要、參考書目或指定閱讀、成績評量方式)

課程名稱：分鏡腳本製作 Storyboarding			
教學目標： 藉由基礎繪畫創作及故事腳本分析的學習，進而發展繪製分鏡腳本的能力。初期以強化學生的基礎概念、解析故事腳本為標的，後期則著重於鏡頭分析、角色設計、場景設計及腳本分鏡描繪設計。			
課程概述： 課程類別：數位媒體應用設計學程-基礎課程 學分數：二學分 授課教師：卓淑敏 授課時間：每週三，第 8—10 節 授課地點：美術產業學系圖像教室四			
修課人數： 美術產業學系共 26 人。			
課程內容與教學進度：			
週次	日期	課程內容	備註
1	09 月 16 日	課程說明	
2	09 月 23 日	分鏡腳本實務:大師名作繪本系列	圖畫書

		說明繪本中頁面轉化的原理及要素。	
3	09月30日	《觀》整體的仔細觀察(team1) 《觀》仔細觀察前後文本(team2)	
4	10月07日	概念設計與故事腳本 《觀》實際的觀察行動—《小羊睡不著》(team3) ● 請個人提出需分析的繪本書單	
5	10月14日	解決故事問題：思索與行動 小組作業:簡單陳述，豐富圖像 《觀》實際的觀察行動—《陰天》(team4)	
6	10月21日	創意概念視覺化 《觀》進入課堂—第一至七階段(team5) 《觀》進入課堂—第八階段(team6)	
7	10月28日	討論：圖畫書分鏡作業	
8	11月04日	視覺敘事和分鏡腳本 個人作業: 繳交圖畫書分鏡作業 ● 請提出小組所要分析的漫畫（或連環漫畫式繪本）的書單。	漫畫(或連環漫畫式繪本) 確定期末作業:故事腳本題材及所使用的方式。
9	11月11日	從劇本到分鏡腳本 小組報告 1：請每組選定一本以連環漫畫方式表達的繪本或是漫畫，進行分析報告。	
10	11月18日	小組報告 2：請每組選定一本以連環漫畫方式表達的繪本或是漫畫，進行分析報告。	繳交 期中報告
11	11月25日	鏡頭、角色設計	廣告影片或短片
12	12月02日	色彩、場景、燈光 小組報告 1：2 人一組，自選一則廣告影片或短片分鏡製作。	
13	12月09日	結構、透視、連續性 小組報告 2：2 人一組，自選一則廣告影片、短片或 mv，分鏡製作。	
14	12月16日	小組作業: 關於空間	
15	12月23日	繳交分鏡腳本實體作品	
16	12月30日	期末個人分鏡腳本報告	繳交期末作業（電子檔、ppt 及整理箱）
17	01月06日	期末個人分鏡腳本報告	
18	01月13日	回饋與反思	

指定教科書：

Steven D. Katz 著 (2007.8)。《電影分鏡概論－從意念到影像》(井迎兆譯)。臺北：五南。

參考書目：

陳怡菁著 (2009.1)。《動畫創意現場－臺灣動畫導演名作大剖析》。台北：如果。

曾建華著 (2008.7)。《老師來了！漫畫分鏡構圖學》。台北：旗標。

David Mamet 著 (2008.7)。《導演功課》(On Directing Film)(曾偉禎編譯)。台北：遠流。

視覺設計研究所編 (2008.3)。《漫畫超初級講座》(張佳雯譯)。台北：積木文化。

井迎兆著 (2006.9)。《電影剪接美學－說的藝術》。台北：三民書局。

溫蒂·特米勒羅著。《STORYBOARDING 分鏡頭腳本設計》(王璿，趙嫣譯)。北京：中國青年。

講義。

成績評量方式：

一、作業規定：

- (一) 每週繳交一篇「圖文筆記」。
- (二) 圖畫書分鏡作業：請自選一本繪本進行頁面鏡頭的轉化，請將原書等比例影印裝訂，以利對照。
- (三) 期中繳交自我評析報告(1000字)。
- (四) 期末繳交分鏡腳本作業(作品可選擇繪本、漫畫或影片拍攝)。
- (五) 遲交作業酌扣成績，若逾一週未交，則以零分計。

二、評量方式：

- (一) 課堂參與 20%
- (二) 期中報告 10%
- (三) 期末作業 30%
- (四) 圖文筆記及平時作業 40%

三、注意事項：

- (一) 上課手機響，或是接聽手機，每次扣學期成績 2 分。
- (二) 不預警點名三次，每次扣學期成績 2 分(請勿遲到、早退，請假請附假單)。
- (三) 逾時交作業，該次作業以零分計。

課程名稱：電腦動畫 Computer Animation

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。

課程概述：

課程類別：數位媒體應用設計學程-基礎課程

學分數：二學分

授課教師：張溥騰

授課時間：每週三，第 8—10 節

授課地點：美術產業學系電腦教室一

修課人數：美術產業學系 22 人；資工系 1 人；應物系 1 人。

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	09 月 16 日	課程說明與介紹	
2	09 月 23 日	動畫類型起源與發展	
3	09 月 30 日	動畫創作原理	
4	10 月 07 日	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 月 14 日	動畫技法與美學(II)：物件動畫與沙動畫	
6	10 月 21 日	動畫技法與美學(III)：剪紙動畫與偶動畫	作業二： 物件動畫
7	10 月 28 日	動畫製作流程、Maya 3D 動畫介面與操作	
8	11 月 04 日	從彈跳球開始(一)	
9	11 月 11 日	從彈跳球開始(二)	
10	11 月 18 日	期中考	有個性的彈跳球
11	11 月 25 日	POLYGONS 建模基礎(一)	
12	12 月 02 日	POLYGONS 建模基礎(二)	作業三： POLYGON 建模
13	12 月 09 日	POLYGONS 建模基礎(三)	
14	12 月 16 日	NURBS 建模基礎	
15	12 月 23 日	角色動作基礎	
16	12 月 30 日	期末作品課堂實作練習	MV 虛擬角色
17	01 月 06 日	期末作品呈現與評析	
18	01 月 13 日	3D 動畫欣賞與討論	

<p>參考書目：</p> <p>Maya 動畫講堂，科思數位映畫著，金禾社出版 動畫創作全覽，Chrit Patmore，陳賢錫譯，視傳文化 隨堂講義，PDF 檔</p>
<p>成績評量方式：</p> <p>一、作業規定：未交作業以零分計算，遲交以 60 分起算，作為平時作業分數。</p> <p>二、評量方式：</p> <p>（一）平時作業 30% （二）期中考 30% （三）期末作品呈現 40%</p> <p>三、注意事項：整學期不預警點名三次，每次扣學期成績五分，超過三次不予及格。</p>

課程名稱：劇本編纂 Script Writing																			
<p>教學目標：</p> <p>透過劇本創作元素的解析與練習，引導學生從生活觀察及生命體驗中進行劇本創作。可作為日後進行繪本、動畫、影片等創作方式的基本功。</p>																			
<p>課程概述：</p> <p>課程類別：數位媒體應用設計學程-專門課程 學分數：三學分 授課教師：卓淑敏 授課時間：每週二，第 11-13 節 授課地點：美術產業學系圖像教室四</p>																			
<p>修課人數：美術產業學系 33 人；英美系 1 人。</p>																			
<p>課程內容與教學進度：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>日期</th> <th>課程內容</th> <th>備註</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>09 月 15 日</td> <td>課程說明：悅讀、閱讀、越讀</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>09 月 22 日</td> <td>故事的呼喚</td> <td>於 9/24 前完成網路學園登記</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>09 月 29 日</td> <td>尋找故事-歌曲詩詞(一) 交工樂隊：《菊花夜行軍》</td> <td>下週作業：將歌詞轉換為故事體。</td> </tr> </tbody> </table>				週次	日期	課程內容	備註	1	09 月 15 日	課程說明：悅讀、閱讀、越讀		2	09 月 22 日	故事的呼喚	於 9/24 前完成網路學園登記	3	09 月 29 日	尋找故事-歌曲詩詞(一) 交工樂隊：《菊花夜行軍》	下週作業：將歌詞轉換為故事體。
週次	日期	課程內容	備註																
1	09 月 15 日	課程說明：悅讀、閱讀、越讀																	
2	09 月 22 日	故事的呼喚	於 9/24 前完成網路學園登記																
3	09 月 29 日	尋找故事-歌曲詩詞(一) 交工樂隊：《菊花夜行軍》	下週作業：將歌詞轉換為故事體。																

		台灣獨立音樂創作者 Curtis Mayfield：Miss Black American	
4	10月06日	尋找故事-歌曲詩詞(二)	
5	10月13日	尋找故事-物品觀察	下週作業：「物品」描寫練習
6	10月20日	尋找故事-聲音聯想(一) 聖桑(Saint Saens)《動物狂歡節》、普羅高菲夫：《彼得與狼》、噴吶與笙	下週作業：錄音故事
7	10月27日	尋找故事-聲音聯想(二)	
8	11月03日	角色的創造與設計 《灰王子》、《史瑞克》、《超人特攻隊》	下週作業：角色續寫
9	11月10日	三幕式劇情結構 《小太陽的願望》、《積木之家》、《皮克斯短片精選集》、《九降風》	下週作業：人物背景描寫、三段式故事大綱
10	11月17日	場景的描繪與設定	期中考週 繳交期中報告
11	11月24日	專題講座(一)：劇作家的思維與實務經驗	外聘：李筆美老師
12	12月01日	文本改編 Disney《木偶奇遇記》、白先勇《遊園驚夢》、李安《胡士托風波》	
13	12月08日	文字視覺化：影像轉化文字、文字轉化影像 鏡頭的轉化	
14	12月15日	專題講座(二)：從導演角度談劇本解讀	(外聘) 繳交期末劇本 創作：主題、 角色及大綱
15	12月22日	創作工作坊(一)	
16	12月29日	創作工作坊(二)	
17	01月05日	期末劇本創作呈現	於 1/3 前上傳 完整劇本
18	01月12日	反思、慶賀、評鑑與改進	期末繳交學習 資料夾

參考書目：

Paul Wells 著，張裕幸、黃俊榮、張恩光譯：《劇本寫作》(台北縣：胡同書店，2007年9月。)

葛竟編著：《影視動畫劇本創作》。(北京：海洋出版社，2006年10月。)

安德魯·格拉斯奈(Andrew Glassner)著，闕帝丰譯：《編故事：互動故事創意聖經》(台北市：閱讀地球，2006年6月)。

Nell D.Hicks 著，廖意蒼譯。《影視編劇基礎》(台北市：五南，2006年1月。)

黃英雄著：《編劇高手》。(台北市：書林，2003年11月。)
娜姐莉·高柏(Natalie Goldberg)著，韓良憶譯：《心靈寫作—創造你的異想世界》(台北市：心靈工坊，2002年10月)。
講義及其他課堂補充文本。

成績評量方式：

一、作業規定：

作業及相關討論議題均透過校內網路學園運作，如有特別要求會另外說明，請留意繳交作業時間，逾時即不接受補交。

(一) 平常上課指定作業：共五篇

1. 詩詞轉化故事體
2. 物品描寫
3. 聲音轉換故事
4. 角色續寫
5. 角色描寫與三段式故事大綱

(二) 期中繳交學習心得及建議。

(三) 期末劇本創作。

(四) 期末繳交學習資料夾：含本學期上課筆記、閱讀筆記、平常作業、報告及劇本創作(紙本及光碟)。

二、評量方式：

(一) 課堂參與 20% (出席及平時表現)

(二) 平時作業 40%

(三) 期中報告 10%

(四) 期末劇本創作 20%

(五) 學習資料夾 10%

三、注意事項：

(一) 上課手機響，或是接聽手機，每次扣學期成績 2 分。

(二) 不預警點名三次，每次扣學期成績 2 分(請勿遲到、早退，請假請附假單)。

(三) 逾時交作業，該次作業以零分計。

課程名稱：多媒體程式設計 Multimedia Programming

教學目標：

- 一、讓學生瞭解多媒體的意義及其涵蓋的領域。
- 二、讓學生能熟悉 Adobe Flash 多媒體程式設計的實務操作。

三、讓學生能應用 Adobe Flash 多媒體程式設計於設計作業。

課程概述：

課程類別：數位媒體應用設計學程-專門課程

學分數：三學分

授課教師：施能木

授課時間：每週五，第 6-8 節

授課地點：美術產業學系電腦教室(3)

修課人數：美術產業學系 45 人；華語系 2 人。

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	09 月 18 日	課程簡介、多媒體的意義與領域 Flash CS3 (01)：工作環境介紹、繪圖功能的操作、色彩及物件的編輯、群組的應用	
2	09 月 25 日	Flash CS3 (02)：影格與時間軸的應用(逐格動畫)	
3	10 月 02 日	Flash CS3 (03)：動畫、圖層與場景的處理與應用、補間動畫－移動漸變的應用、導引線的使用	
4	10 月 09 日	Flash CS3 (04)：補間動畫－形式漸變與範例應用	
5	10 月 16 日	Flash CS3 (05)：元件與元件庫的介紹、圖像元件的製作與應用範例、按鈕元件的製作與應用範例	
6	10 月 23 日	Flash CS3 (06)：影像片段元件的製作與應用範例	
7	10 月 30 日	Flash CS3 (07)：掃描器／底片掃描器的使用與操作、外部美工圖檔的處理	
8	11 月 06 日	Flash CS3 (08)：動作的使用與應用範例、文字的使用與應用範例(兩位數加法)	
9	11 月 13 日	Flash CS3 (09)：) 遮色片的使用與應用範例、影片片段元件的複製與屬性設定	繳交 作業計畫書
10	11 月 20 日	期中考	
11	11 月 27 日	Flash CS3 (10)：標籤設定與進階動作的應用範例	
12	12 月 04 日	Flash CS3 (11)：聲音的使用與應用範例	
13	12 月 11 日	Flash CS3 (12)：元件色彩的動作設定與應用範例	討論作業初稿
14	12 月 18 日	Flash CS3 (13)：繪圖動作的設定與應用範例	
15	12 月 25 日	Flash CS3 (14)：進階動作－動態／流動式選單、翻書特效製作、發佈	

16	01月01日	元旦（放假一天）	期末作業完成
17	01月08日	作業賞欣與檢討	
18	01月15日	期末考	上機考

參考書目：

- 巫俊采(2008)：Flash CS3 數位學堂。台北市：基峰。
- 領航數位科技(2008)：輕鬆玩 Flash CS3。台北市：藍海文化。
- 施威銘研究室(民 94)：Flash 8 躍動的網頁。台北市：旗標。
- 張宇崑、洪傳華(民 94)：神魂顛倒 FLASH 8。台北市：基峰。
- 鄭明尙(民 94)：Flash 8 中文版動態網頁 Easy Go。台北市：上奇。
- 劉月詩、徐蕙英(民 95)：Flash 8 動畫製作寶典。台北市：網奕。
- 黃華裕(民 95)：Flash 8 動畫玩家私房教師。台北市：金禾。
- 巫俊采(民 95)：FLASH Professional 8 數碼學堂。台北市：基峰。
- 趙英傑(民 95)：碼上就會－Flash 8 動畫設計寶典。台北市：上奇。
- 楊姁(民 95)：Flash 8 ActionScript 學習筆記。台北市：基峰。
- 施威銘研究室譯/Adobe Press(2006)：Flash 8 跟 Macromedia 學 Actionscript。
台北市：旗標。
- 施威銘研究室(民 91)：Flash MX 超 Easy。台北市：旗標。
- 施威銘研究室(民 91)：Flash MX 躍動的網頁。台北市：旗標。
- 葉翊靄(民 91)：Flash MX 中文版動畫動畫加強力教。台北市：旗標。
- 葉翊靄(民 91)：Flash MX 動畫加強力教 ActionScript 經典範例。台北市：旗標。
- 鄧文淵(民 91)：Flash MX 特效一把抓。台北市：松崗。
- 施威銘研究室(民 87)：掃描器玩家實戰。台北市：旗標。

成績評量方式：

一、作業評量（佔 50 分）：

（一）作業企畫書（佔 20 分）

1.以書面方式呈現 Flash CS3 動畫的腳本內容，作業內容必須包含：

- (1)封面：作者姓名、指導老師。
- (2)故事內容：請在確立故事主題後，設計出一個原圖（角色、背景），再以原圖運用「分鏡」的原理，發展它的故事內容並加以敘述。
- (3)角色製作：請製作出主要角色（元件），說明及印列角色的內容（屬性、動作等）。
- (4)技巧應用：說明所應用的 Flash CS3 的技巧，各個場景間的連結方式及相關的動作設定等內容。
- (5)獨特創意：說明作業的特色、創意及創作的理念等。

2.作業評量項目與配分比率如后：

主題原創性	內容結構	美術設計
20%	50%	30%

3.作業請於 11 月 13 日繳交。

4.逾期繳交作業者，一律以作業分數之 50%計分。

(二)Flash 動畫作業 (佔 30 分)

1.利用 Flash CS3 動畫的概念與應用技巧，以二人一組完成作業，其作業內容必須包含：

(1)片頭：動畫影片名稱。

(2)技巧應用：各種動畫特效、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。

2.作業評量項目與配分比率如后：

作品內容	技巧應用	作品創意	整體設計
30%	30%	20%	20%

3.作業必須於 12 月 11 前完成作業初稿，然後於 01 月 01 日前將初稿與老師討論過一次以上及進行相關的修改；作業的完成品必須於 01 月 08 課堂公開播放與解說。

4.逾期繳交作業者，一律以作業分數之 50%計分。

二、期中考 (佔 20 分)：

以期中考前所學習的 Flash CS3 等內容與技法為考試範圍，實施電腦上機實作考試。

三、期末考 (佔 30 分)：

以本學期所學習的 Flash CS3 等內容與技法為考試範圍，實施電腦上機實作考試。

三、修課人數

學期別	課程名稱	授課教師	修課學生 總數	修課學生科系分布	
				系別	人數
98 學年度 上學期	分鏡腳本製作	卓淑敏	26	美術系	26
				美術系	22
	電腦動畫	張溥騰	24	資工系	1
				應物系	1

	劇本編纂	卓淑敏	34	美術系	33
				英美系	1
	多媒體程式設計	施能木	47	美術系	45
				華語系	2

四、人員與相關活動

數位媒體應用設計學程人員一覽表			
職稱	姓名	工作內容	聘期
行政助理	莊祐華	協助學程課程開課、業界講師聘任。	98年8月1日至 99年7月31日
專案助理	侯雅婷	學程行政、活動業務辦理；經費核銷管理；學程網站管理更新等等。	98年8月1日至 99年7月31日
教學助理	鄭 翔	98(1)-多媒體程式設計 協助本課程教學資料彙整；課堂教學協助；學程網站建置；學生作品成果整理等等。	98年9月15日至 99年1月31日
教學助理	王俊凱	98(1)-劇本編纂 協助本課程教學資料整理；課堂、活動拍攝錄影；教學影片錄影剪輯；學生作品成果整理等等。	98年9月15日至 99年1月31日
臨時人員	蔡麗梅	協助學程文宣、海報相關設計。	98年10月1日至 99年7月31日
工讀生	陳育琳 許鳳玲	協助行政、教學檔案資料建置；協助學程活動辦理、錄影拍攝等等。	98年9月1日至 99年6月30日

九十八年度上學期數位媒體應用設計學程相關活動一覽表			
A. 講座			
日期	主題	講者	參與人數
11/24	劇作家的思維與實務經驗講座	李筆美	34
B. 工作坊			
日期	主題	講者	參與人數
11/7-11/8	地方伴手禮包裝設計工作坊	侯方揚	24
12/5-12/6	角色設計的技術 —吉祥物造型幕後設計研習工作坊	何炳輝	30

五、設備使用

九十八年度上學期學程添購設備使用情形		
A. 桌上型網路儲存伺服器		
設備使用課程	講師	設備運用照片
電腦動畫 分鏡腳本製作 多媒體程式設計 劇本編纂	張溥騰 卓淑敏 施能木 卓淑敏	
說明		「桌上型網路儲存伺服器」具有 5TG 以上儲存空間，可供應教師教學需求，儲備相關教學資料；另外也提供學生儲存優良作品。除此之外，此網路儲存伺服器遇有硬碟損毀的可能將會提早警示，並有簡易完善的備份方案，資料存放安全性相當平穩。

六、總體成效

- (一) 透過「分鏡腳本製作」與「劇本編纂」課程引導學員了解作品創作的種種必要元素，提升學員日後進行繪本、動畫、影片等不同作品的基本能力。
- (二) 藉由「電腦動畫」及、「多媒體程式設計」課程帶領學員認識「數位媒體」的概念及其涵蓋的範圍；並且熟悉不同軟硬體的操作介面，最後運用課堂上教授的應用技巧完成作品。
- (三) 邀請業界講師，舉辦工作坊及講座，不僅加深加廣課程內容，同時也開拓學員眼界，了解自我程度，以便之後調整自我學習的狀況，提前做好就業的準備。

參、學程成果介紹

一、學程相關活動

九十八年度上學期數位媒體應用設計學程相關活動一覽表

A. 講座

日期	主題	講者	參與人數
11/24	劇作家的思維與實務經驗講座	李筆美	34
說明	邀請資深劇場工作者——李筆美蒞臨，針對「劇本編纂」課程學員，針對「劇本」的概念及其構成元素進行更深入的指導，並且輔以多部影片片段解釋說明，使學員對於如何編寫劇本有更清楚的認知。		



講座海報



李筆美老師針對編寫「劇本」的原則及方法加以解釋說明。



同學與筆美老師下課的討論



卓老師與李筆美老師針對剛剛上課的情況加以討論。

B.工作坊			
日期	主題	講者	參與人數
11/7-11/8	地方伴手禮包裝設計工作坊	侯方揚	24
說明	<p>講師—侯方揚，現為「原味十足」工作室負責人，在台東協助推廣在地物產的經驗豐富。此次工作坊主要是向參與學員分享根據產品特性製作包裝及創作行銷產品的經驗與心得。另外，並請學員分組討論--挑選台東在地名產，根據名產的特性構思包裝及其行銷方式。最後，侯方揚講師針對學生的報告給予意見，使學生的設計實際可行。</p>		



「地方伴手禮包裝設計工作坊」海報



侯方遠老師-講解伴手禮的由來



侯方遠老師-介紹百大精品的設計



地方伴手禮包裝設計工作坊
——侯方揚老師



同學們專注聆聽



民眾購買、欣賞的情況有時會超出
自己所預設的



侯方揚老師介紹
自己設計的伴手禮包裝



侯方揚老師
講解自己設計的想法及過程



學員們觀賞侯方揚老師
個人設計的產品及包裝設計



侯老師講解
—商品的價值會因包裝而提升



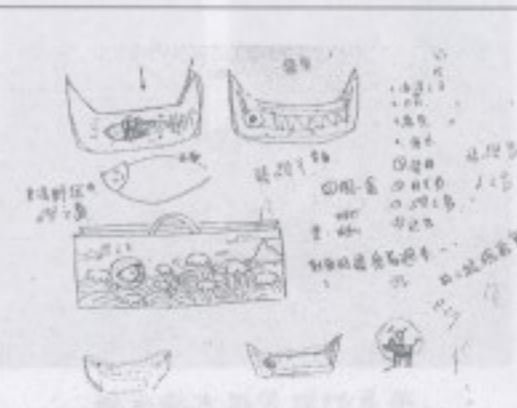
學員們一面欣賞侯老師商品
一面提問



美產中心姚主任特地撥冗參與



計畫主持人
—施能木主任詢問同學上課的情況



第一小組伴手禮包裝設計手繪稿



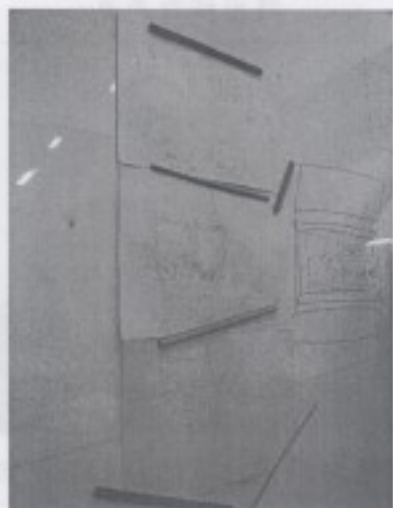
侯方揚老師與參與學員們討論
其構設的產品包裝是否具可行性



第二小組於白板上呈現的包裝設計



第二小組-討論設計手稿如何呈現



第三小組
於白板上張貼自己的設計圖稿



侯方揚老師與第三小組的學員討論



第四小組的包裝設計手稿



第四小組-討論要設計什麼樣的商品



第五小組於白板上
呈現他們構思的包裝設計



侯老師針對第五小組的設計手稿
提出修改意見



侯老師針對大家的報告給予回饋




侯老師針對大家的報告給予回饋

日期	主題	講者	參與人數
12/5-12/6	角色設計的技術 —吉祥物造型幕後設計研習工作坊	何炳輝	30
說明	1.設計概念與經驗分享。 2.了解手稿圖的重要性。 3.介紹手稿圖如何轉換至數位。 4.實際上機操作。		

國立交通大學設計學院主辦
 設計學院設計研究所協辦
 設計學院設計研究所協辦
 設計學院設計研究所協辦

角色設計的技術：
 吉祥物造型幕後設計研習工作坊
 TACTICS WHICH THE CHARACTER DESIGNS :
 CREATION OF MASCOT

12/5-12/6 10:00-18:00



主辦：人火光[®]設計研究室 總監 何炳輝
 ZENWORK[®] DESIGN RESEARCH SHOP
 www.zenwork.com.tw

Day 1：專題講座 12/5 (10:00-11:30+ 高橋浩康學長 增城俊士)
 Day 2：研習工作坊 12/6 (10:00-18:00+ 吳國雄學長 龍騰毅君)

- 主辦單位：國立交通大學
- 承辦單位：設計學院設計研究所
- 協辦單位：Zenwork 設計研究所
- 贊助單位：國立交通大學設計研究所、設計學院設計研究所

國立交通大學設計學院主辦
 設計學院設計研究所協辦
 設計學院設計研究所協辦
 設計學院設計研究所協辦

'09 DESIGN WORKSHOP

角色設計的技術
 吉祥物造型幕後設計研習工作坊
 TACTICS WHICH THE CHARACTER DESIGNS
 CREATION OF MASCOT

企業商標設計：10例+品牌造型設計：20例+獨立造型設計：5例
 主辦：人火光[®]設計研究室 總監 何炳輝 ZENWORK[®] DESIGN RESEARCH SHOP

專題講座 12.5 美術產業學系 電腦教室三 (六 AM) 09:40-17:30
 研習工作坊 12.6 美術產業學系 電腦教室三 (日 Sun) 09:40-18:00

主辦單位：國立交通大學
 承辦單位：設計學院設計研究所
 協辦單位：Zenwork 設計研究所
 贊助單位：國立交通大學設計研究所、設計學院設計研究所

「角色設計的技術—吉祥物造型幕後設計研習工作坊」海報



角色設計工作坊學生參與情形



工作坊結束主任致詞



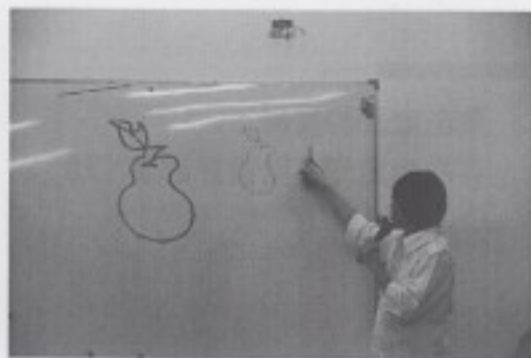
講師—何炳輝自我介紹



講師介紹手稿圖



手稿草圖分享



何老師介紹筆觸風格



案例幕後介紹



學生觀賞講師手稿



吉祥物介紹



角色設計實作(鈴鐺)



角色設計實作(小蜜蜂)



助教與工讀生協助處理學生問體

二、98 學年度第一學期優良作品選輯

98-1 優良作品〉劇本編纂

分鏡腳本製作〉期末成果作品

多媒體程式設計〉期中分鏡腳本作品

1. 劇本編纂——已上傳網頁。

2. 分鏡腳本製作——期末成果作品

Coca-Cola It's Mine

劉文婕 9707131 (分鏡繪製+分析+報告)
陳 薇 9707121 (分鏡繪製+分析+報告)

劉文婕 9707131

陳 薇 9707121



場/鏡	聲音說明	畫面說明	備註	序
1/1 中鏡	街道的音樂廣告	城市街道	遠景	9707131



場/鏡	聲音說明	畫面說明	備註	序
1/2 中鏡	瓶子的音樂廣告	山崎與瓶子的特寫	中景	9707131



場/鏡	聲音說明	畫面說明	備註	序
1/3 中鏡	轉音	兩個人的特寫特寫，紅色瓶子的特寫	特寫	9707131



場/鏡	聲音說明	畫面說明	備註	序
1/4 中鏡	轉音與音樂	兩個人的特寫特寫，紅色瓶子的特寫	全景	9707131



场/镜	景别/时间	画面内容	备注	帧
五/中镜	10秒	大猩猩的人看到地球仪后惊慌		100-109



场/镜	景别/时间	画面内容	备注	帧
六/中镜	10秒	香蕉被咬了一口		110-119



场/镜	景别/时间	画面内容	备注	帧
七/中镜	10秒	香蕉被咬了一口		120-129



场/镜	景别/时间	画面内容	备注	帧
八/中镜	10秒	香蕉被咬了一口		130-139



场/镜	景别/时间	画面内容	备注	帧
九/中镜	10秒	香蕉被咬了一口		140-149



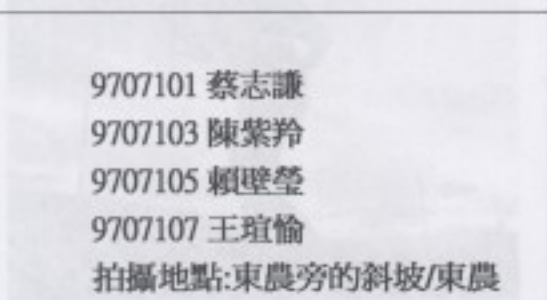
场/镜	景别/时间	画面内容	备注	帧
十/中镜	10秒	香蕉被咬了一口		150-159



场/镜	景别/时间	画面内容	备注	帧
十一/中镜	10秒	香蕉被咬了一口		160-169



场/镜	景别/时间	画面内容	备注	帧
十二/中镜	10秒	香蕉被咬了一口		170-179





50 塊錢的銅板不小心從口袋掉出來…

鏡頭：景物鏡頭—近景

角度：平視

分析：鏡頭再拉近，發現在拿口袋裡東西的時候，錢幣掉出，為後面的故事留伏筆。



「扣囉~！」銅板掉落地上發出清脆的聲響。

鏡頭：景物鏡頭—特寫

角度：低角度

分析：由下往上的低角度，讓觀眾親臨錢幣重重落下，即將掉落在地上。



不幸的是…

鏡頭：人物鏡頭—全身

角度：低角度

分析：以背光、低角度的方式，再加上遠景不安的雲，轉訴觀眾即將發生大事。



錢幣往下波浪去。

鏡頭：景物鏡頭—遠景

角度：低角度

分析：事情發生了！錢幣往下波浪去，以低角度的方式，強調抖斜的坡度。



「不要跑我的錢！！！」大喊。



滾阿滾！無止境的往下滾。

<p>鏡頭：景物鏡頭—特寫 角度：低角度 分析：鏡頭放低，拍攝景物特寫，意預錢幣滾的很快，人物小小的在後面追不上錢幣的速度。</p>	<p>鏡頭：景物鏡頭—特寫 角度：平視 分析：利用特寫鏡頭，表達錢幣快速的滾動。</p>
 <p>「哈~我快抓到你了！」</p>	 <p>「來吧！快回到我懷裡~」</p>
<p>鏡頭：人物鏡頭—腰部以上 角度：低角度 分析：手佔了畫面的3/4，這時觀眾變成了錢幣，快被抓到的樣子。</p>	<p>鏡頭：人物景頭—頭部以上 角度：低角度 分析：主要是拍人物慌張追趕錢幣的表情，讓整個故事更生動，故事也進入高潮。</p>
 <p>就差一點點了(> <)加油！</p>	 <p>碰！(撞上玻璃門) 「天啊！你沒事吧？」</p>
<p>鏡頭：景物鏡頭—中景 角度：平視 分析：這個鏡頭有轉場的意味，即將摸到錢幣、商店的門又將關上，讓整個畫面充滿緊張感。</p>	<p>鏡頭：人物景頭—腰部以上 角度：平視 分析：巨大的聲響，主角撞到剛關上的玻璃門，五十元也滾進商店裡，裡頭的人驚訝的往外看。</p>



嘻嘻!(竊笑)

鏡頭：人物鏡頭—頭部以上
 角度：高角度
 分析：接連上一張，撞上玻璃門的同時，有個人走進畫面偷偷的笑一下，讓觀眾想繼續往下看，會發生什麼事。



不！不！不！不要撿走我的錢

鏡頭：景物鏡頭—特寫
 角度：低角度
 分析：以特寫鏡頭，描述錢幣被撿走，背景人物驚恐的表情，加上由下往上拍的角度，以及斜角式構圖讓整個畫面達到戲劇效果。



「一共是 50 元，謝謝！」店員說。

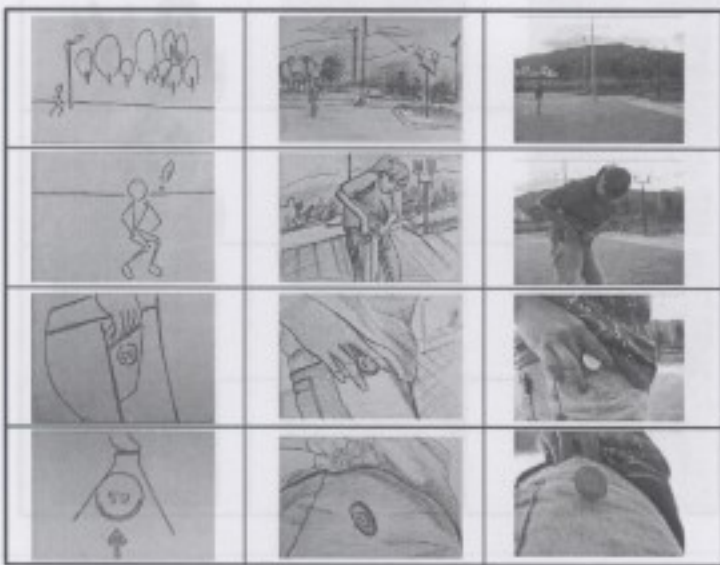
鏡頭：人物鏡頭—腰部以上
 角度：高角度
 分析：錢幣最後被人撿走、買東西，告訴觀眾最後錢幣到哪去了。



嗚哇~嗚...嗚...我的 50 元,我的晚餐! 不要走...

鏡頭：人物鏡頭—大特寫
 角度：平視
 分析：最後以大特寫描述人在玻璃門外往商店裡面看，傷心、張大嘴的表情，為這個故事做節尾。

分鏡圖

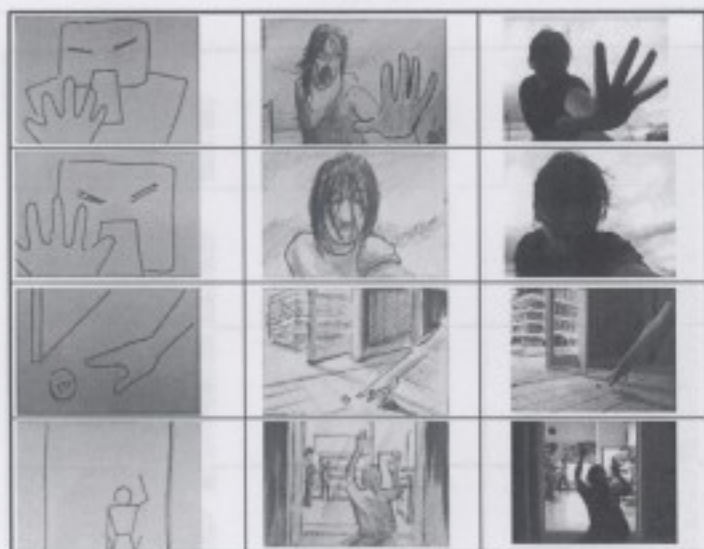


圖表 2-10 圖 1011010

在設計時，我們必須先對一個設計案進行，設計內容應包含小節一應
 全部內容並進行設計內容。設計內容應包含設計內容，設計內容應包含
 設計內容應包含設計內容，設計內容應包含設計內容，設計內容應包含
 設計內容應包含設計內容，設計內容應包含設計內容，設計內容應包含
 設計內容應包含設計內容，設計內容應包含設計內容，設計內容應包含
 設計內容應包含設計內容，設計內容應包含設計內容，設計內容應包含
 設計內容應包含設計內容，設計內容應包含設計內容，設計內容應包含

圖表 2-10 圖 1011010

設計內容應包含設計內容，設計內容應包含設計內容，設計內容應包含



心得分享

9707107 美術二 王瑄愉

想一個小故事接著拍分鏡，有點像拍電影一樣要取多角度，能用特別或多角度將一個畫面拍攝出來，讓觀賞者更有臨場感。在拍分鏡的時後也遇到許多困難，那天風很大，我們在拍攝錢幣往下掉的角度時，吊著的錢幣會被風吹的飄來飄去，導致拍攝的難度提高。在開始拍攝前的分鏡圖有畫到完整，所以在拍攝時，大家都很清楚下一個畫面是什麼、該取麼角度不用再另外溝通，可以快速的完成拍攝動作。在這次的分組裡，學到的是分工與團隊合作的重要，誰該在什麼時間做什麼事，擁有完善的工作分配，才能在短時間內達成目的。

9707101 美術二 蔡志謙

今天拍攝這些照片，我覺得拍電影的人真的很辛苦，因為一些場地的燈光、

器材、攝影的角度、天候，這一些都是須要花很多時間在上面的，像我們在拍攝中的困難就是風太大我們的錢幣，無法照我們的意思，還有燈光的問題因為有些角度是背光的所以臉可能會變黑，時間上的問題我們的照片看起來是重早上拍到晚上的這樣可能會有連結不上的問題。在分鏡圖上我們都有事先討論出拍攝的角度場景，這樣在拍攝的速度上也會加快我們進度。

9707105 美術二 賴壁登

拍片真不容易。天氣無法掌握，風很大，錢幣一直倒。還有我們當初在想場景跟鏡頭時，和實際在拍攝時，出入還蠻大的。例如：錢幣沿著坡道滾下去，本以為那個坡道很短，實際上卻是很長的。算是很新鮮的感受。

970710 美術二 陳紫玲

拍照時剛好盡黃昏，所以燈光不足，造成人物逆光。因為是定點拍攝，所以很難拍硬幣掉下及滾動的狀態。要很 KUSO，真的直接趴在東農的玻璃上(好丟臉>/////<)

3. 多媒體程式設計一期中分鏡腳本作品



鐵馬

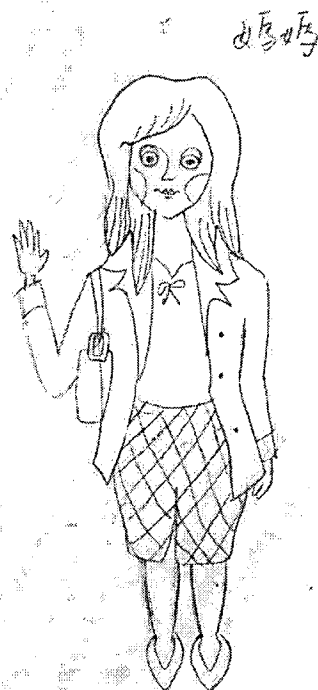
9607120 許鳳玲、9607109 周翊涵

故事大綱：

翊玲最期待暑假的時候回外婆家，因為跟外公相處的時間都讓翊玲感到特別的幸

福。這次的假期中翊玲跟外公約定好明年外公要教翊玲騎鐵馬。然而，開學後的某一天，媽媽接到外婆打來的電話——外公暈倒住院了，就慌慌張張出門。翊玲一想到外公跟她相處的種種還有未實現的約定，馬上紅了眼框也跟著衝出家門想要追上媽媽，這時……一道強光打來，只聽見一個好大的聲音及媽媽的大喊……

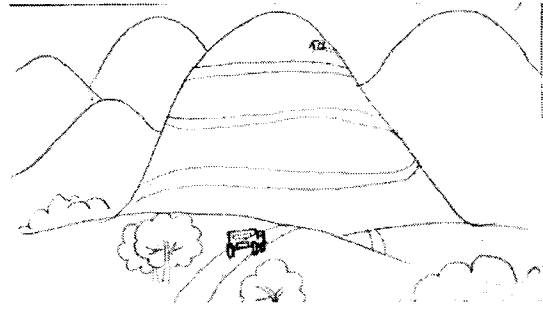
角色造型



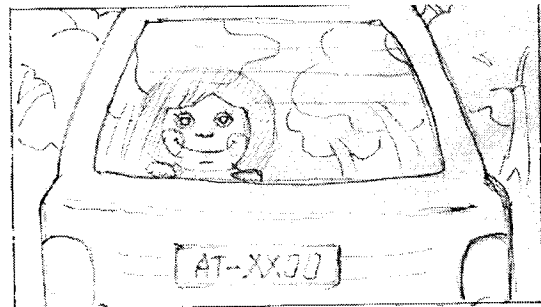
分鏡腳本



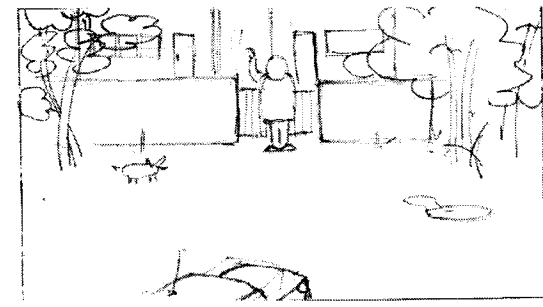
每一年暑假都是小朋友最期待的假期，我也不例外。(開心的期盼著那一天的到來，天空俯視角帶許多房子到主角窗戶)



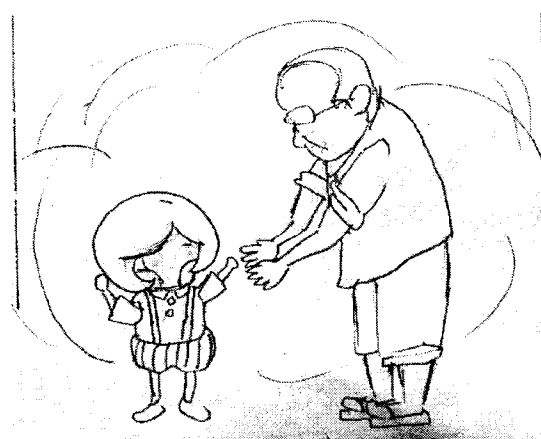
(山路的場警+小車)



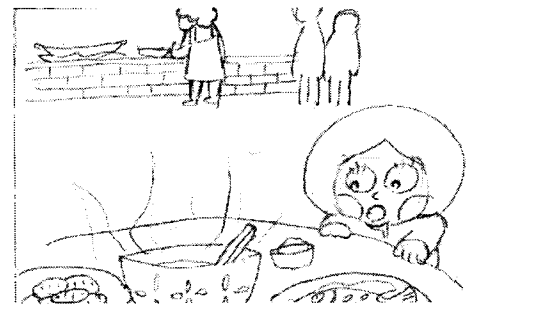
今年的暑假爸爸、媽媽帶我到外婆家玩，當到外婆家的那刻起，我最思念的就是外公(爸爸開車女孩向窗外看)



外公在外頭等著我們的到來



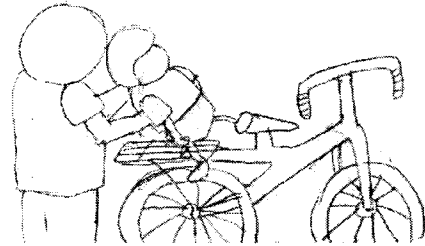
一見到外公，我一擁而上的緊抱外公，吵著要背背



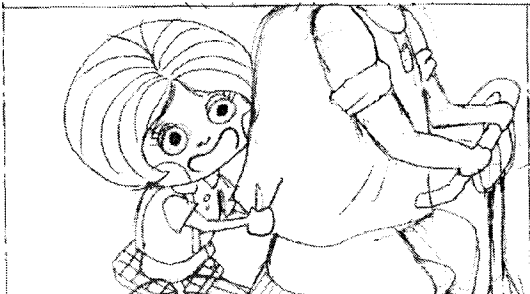
外婆知道我們要回來，煮了一桌豐盛的菜餚，外婆忙碌準備菜餚的身影



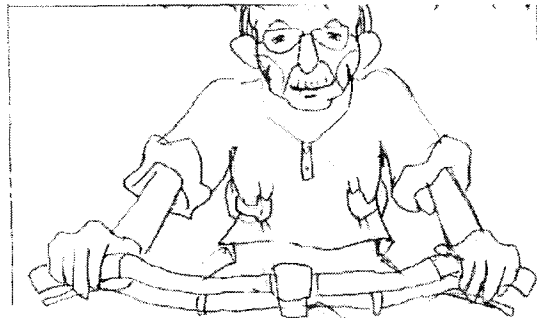
熱情的招呼我們，難得的家庭聚會，看到外公、外婆開心的面容，我也不禁笑了出來(大家吃飯歡樂的氣氛)



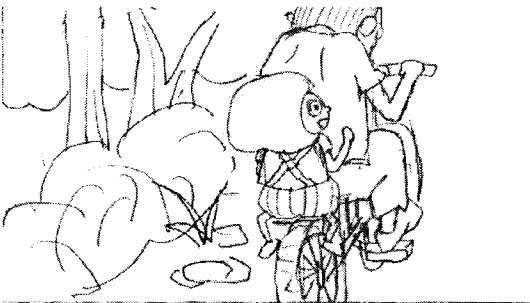
吃飽飯後，外公說要騎著鐵馬載我到田園裡去繞繞(台語：尋尋看看)外公抱翊玲上腳踏車與外公騎上腳踏車的動作



我跟外公說，我好久沒有過這麼輕鬆自在的生活了。媽媽每天逼我唸書，讓我覺得很討厭



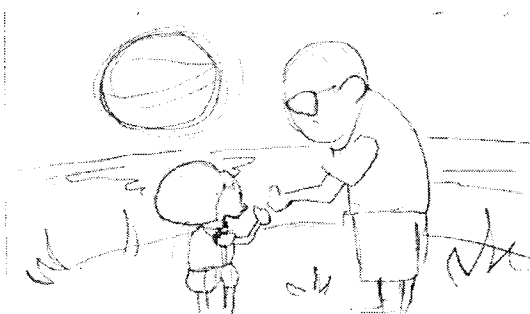
我一直很懷念與外公相處的時光，現在的我感到特別的幸福，因為我緊緊摟著外公。



我撒嬌的問到：外公，我什麼時候可以學騎腳踏車呢？



外公說：等妳明年暑假長高一點，有空的時候來外公家，外公就會教妳騎鐵馬。



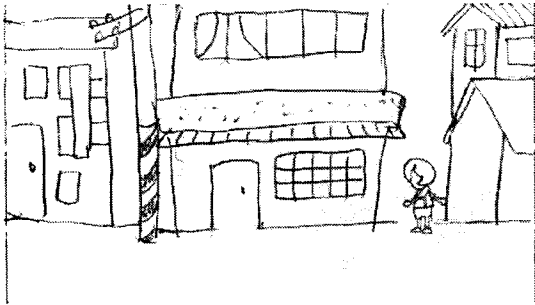
「一言為定喔！打過勾勾就不行耍賴



日子過的很快，馬上就要開學了。在學

了」我興奮的說著，並與外公打了這個我們倆的約定。

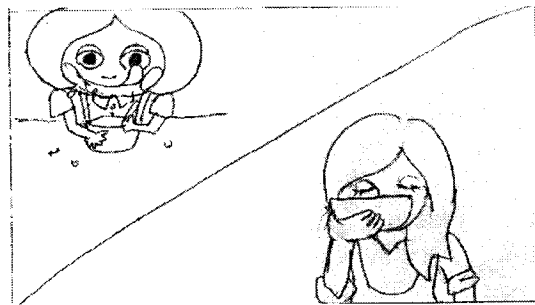
校，我很快樂的跟同學分享暑假去外婆家發生的大大小小的趣事，還有那外公要教我騎腳踏車的約定。真希望日子能過的快一點，而且我要長高很多，這樣就可以去找外公騎腳踏車了。(背景音)



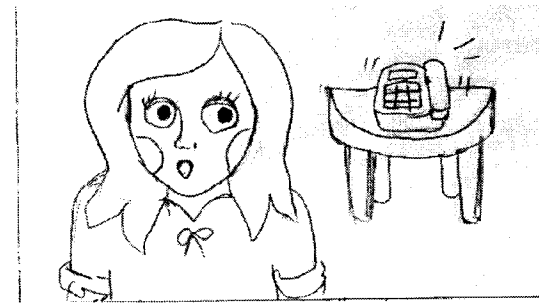
到了放學回家(房子外景)



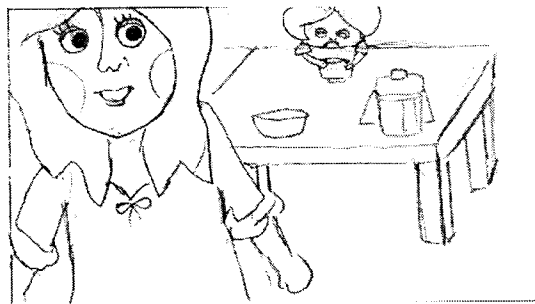
媽媽煮了我最喜歡的綠豆湯，這也是外公最愛喝的。(鏡頭特寫綠豆湯帶到小女孩的臉，幸福的表情，背景音)



我好開心，大口大口的喝著冰涼的綠豆湯，我和媽媽兩人一碗接著一碗。(她跟媽媽交互喝的特寫兩輪)



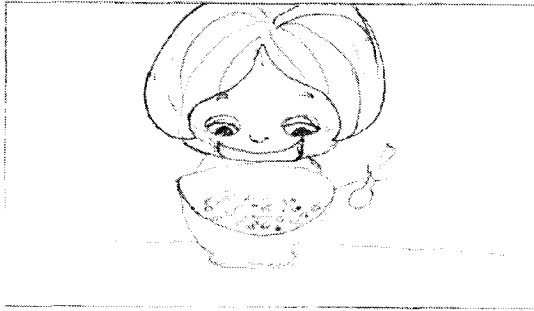
此時電話響了(媽媽的臉、鏡頭拍向遠處的電話響了)



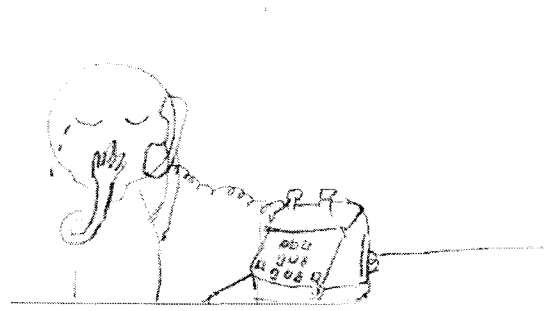
媽媽要我喝慢點，別噎著了，便前去接電話。(拍媽媽肩上景後方的女兒)



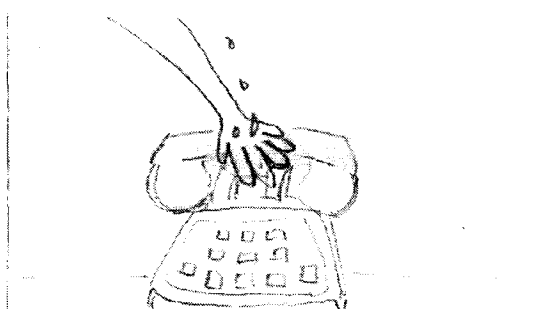
電話另一頭傳來的是外婆慌張的講話聲(媽媽接電話的畫面，背景音外婆的聲音)



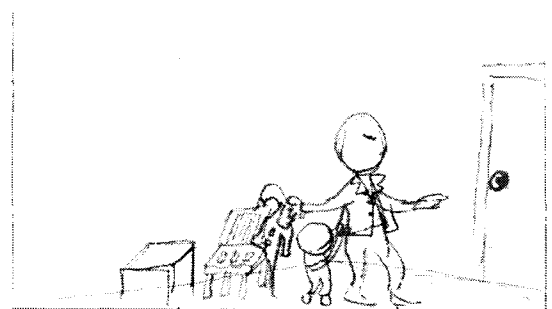
我放慢喝綠豆湯的速度，好讓我也可以聽到對話內容。



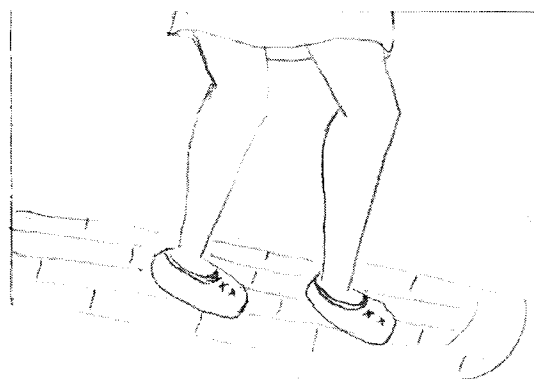
但還是聽不清，只見媽媽說著說著就留下眼淚說：那我馬上過去。(媽媽接電話、掉淚的畫面)



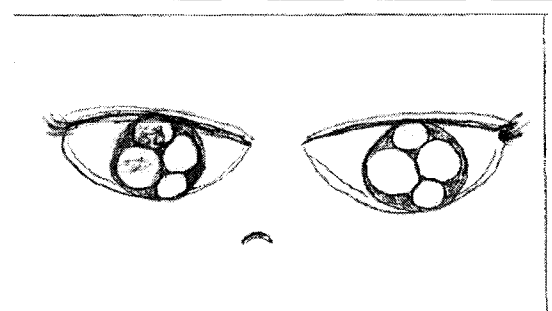
便掛上電話(電話被掛上的畫面，咖，手上掉了幾滴眼淚)



我問媽媽，發生了什麼事，媽媽難過的說外公今天早上暈倒住院了，到現在還沒有醒來。(媽媽急著穿大衣的畫面，小女孩拉著媽媽的衣袖)

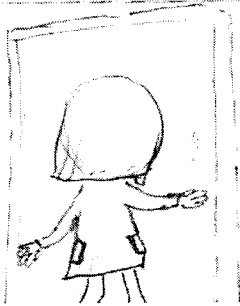


所以媽媽現在要去醫院一趟，你在家乖乖的，晚一點媽媽再帶你過去。(腳部特寫，媽媽背景音：妳乖乖的待在家裡喔，媽媽先出門去看外公)

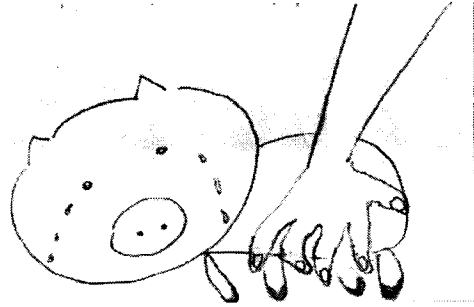


我紅著眼眶，一直在想這個暑假和外公外婆一起相處的種種，外公還答應我要教我騎腳踏車，外公，外公，外公……(眼淚幾滴落在碗裡)。

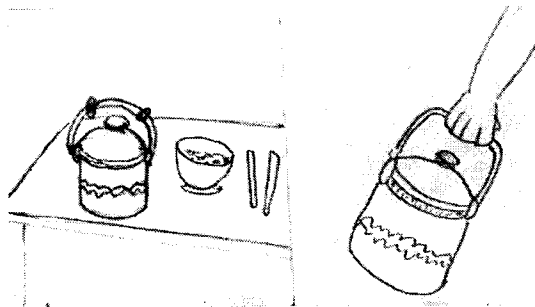
(特寫小女孩的眼機由遠到近慢慢帶入、淡化，畫面快速閃過與外公相處的快樂時光，種菜的畫面、去外公家抱外公的畫面，騎腳踏車的畫面)



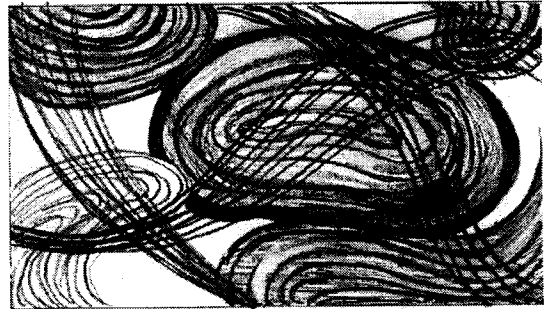
我馬上衝進房裡，拿起我最愛的小豬和舀了一壺爺爺也愛喝的綠豆湯，便跑出了門想追上媽媽去找爺爺。(她衝進房間)



拿起了我最愛的小豬
(小豬特寫，有一隻手抓住小豬)



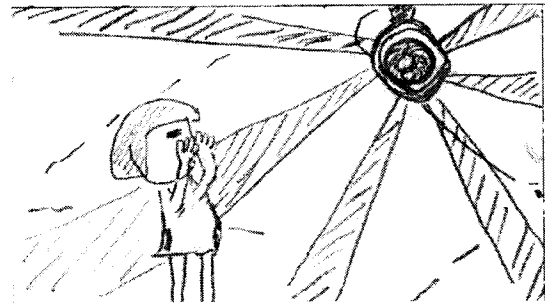
和舀了一壺爺爺也愛喝的綠豆湯，便跑出了門想追上媽媽去找爺爺。
(拍桌上的綠豆湯跟碗筷，手抓著綠豆湯的畫面)



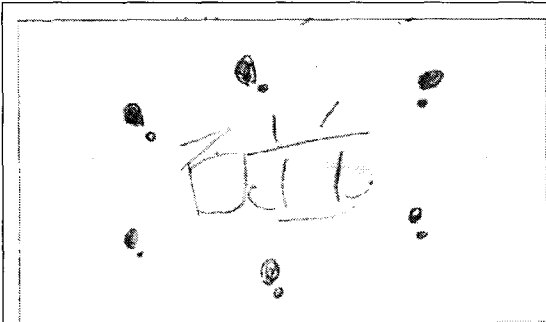
一路上眼淚塞滿了我的眼睛，使我視線有點不太清楚。(水透明的模糊流動感、灰灰的，帶入瞳孔之間的交錯)



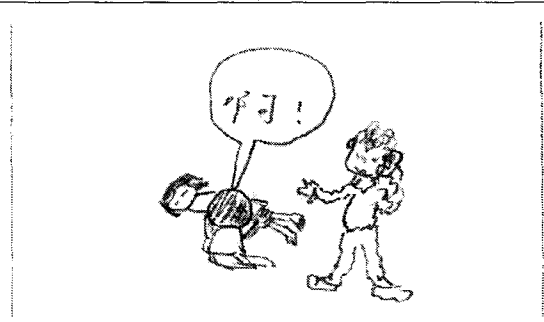
但我看到了媽媽，於是快步向前。
(她看到媽媽是模糊的)



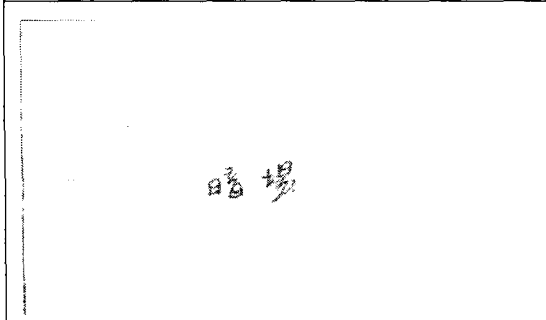
但我看到了媽媽，於是快步向前。
(小女孩全景，過斑馬線時奔跑著，跑的第2秒，有微微的光打到)



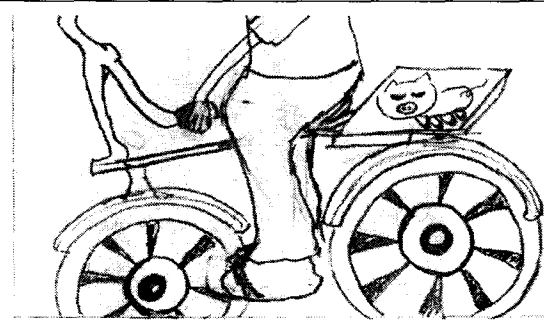
這時有一道強光向我打來，我還沒看清楚是什麼，只聽到一個好大的聲音和媽媽大喊我的名字。



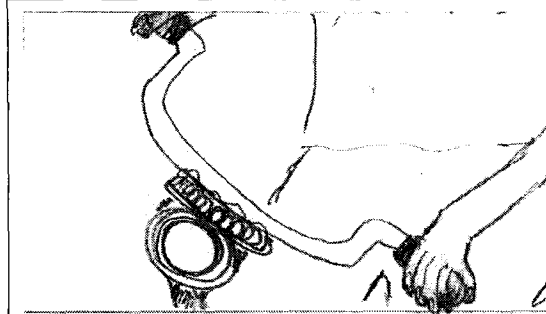
(拍媽媽、女孩、貨車司機的畫面，慢慢拉遠鏡頭，淡掉、模糊 OR 拍媽媽、女孩、貨車司機的畫面，慢慢拉遠鏡頭，場景變暗、變亮，打翻綠豆湯，暗掉，變亮，鞋子掉了，暗掉，變亮，小豬，暗掉)



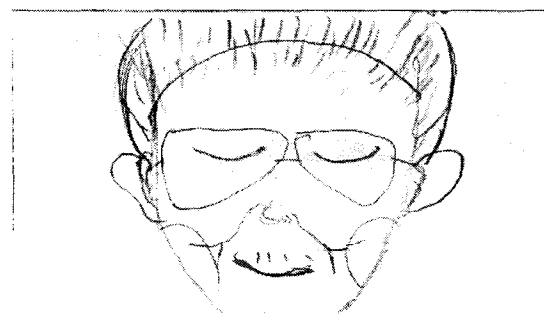
(暗掉五秒鐘，先聽到腳踏車的聲音，由小漸大)



(一年後)外公變得比較瘦小，但身體已經健康了許多，他依然在田園間騎著腳踏車吹著口哨，後面載著我最愛的洋娃娃。(先拍輪子的畫面、帶手、帶臉，鏡頭拉遠俯視外公騎腳踏車全景，再載到後面坐墊，再帶入小豬)



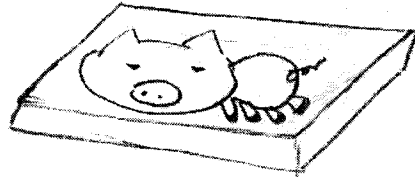
(帶手、)



(帶臉、)



(鏡頭拉遠俯視外公騎腳踏車全景，)



(再帶到後面坐墊，再帶入小豬)

◎最後畫面會有

(數綠豆：小遊戲—用設 ⊕ ⊖ 蘋果的原則來設計數綠豆的小遊戲，每數完 10 顆就變成一碗綠豆湯)

等按鈕可讓觀眾互動。

伍、課程目標達成情況

一、達成情形

九十八年度上學期開課課程目標達成情況	
1.電腦動畫	
課程目標：	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。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none"> 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。 2.指導學生運用傳統手繪與複合媒材進行動畫創作，並完成動畫作品。 3.透過課堂練習熟悉電腦動畫所需之動畫基本素養與軟體操作。 <ul style="list-style-type: none"> • 建立{動畫實驗工作室 BLOG}作為課堂之交流----- <p>http://nttuanimation.blogspot.com/search/label/MAYA%E6%95%99%E5%AD%B8</p>
2.分鏡腳本製作	
課程目標：	藉由基礎繪畫創作及故事腳本分析的學習，進而發展繪製分鏡腳本的能力。初期以強化學生的基礎概念、解析故事腳本為標的，後期則著重於鏡頭分析、角色設計、場景設計及腳本分鏡描繪設計。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none"> 1.了解並能掌握分鏡構圖的基本概念。 2.透過解析故事腳本，強化鏡頭分析、角色設計、場景設計及腳本分鏡描繪設計的能力。 3.期末完成個人及分組作品。
3.劇本編纂	
課程目標：	透過劇本創作元素的解析與練習，引導學生從生活觀察及生命體驗中進行劇本創作。可作為日後進行繪本、動畫、影片等創作方式的基本功。
達成情形：	經過十八週課程執行，參與同學從日常生活中體驗觀察各種可化為創作題材的要素，從單一故事入手、小組創作到個人獨力完成劇本編寫，期末劇本編寫以六千字為基準，部分同學不僅在字數上有挑戰自我，超過萬字，在質的要求上亦不遑多讓，而涵蓋的劇本媒介亦是多元：舞台劇本、電視劇本、電影劇本、及動畫腳本。在題材的選擇上，除了愛情、親情、友誼之外，關懷議題包

	含社會問題，像是家暴、性侵等，透過寫實與虛幻之間的時空轉化，更凸顯議題的重要性。(實際情形請參考課堂習作 PDF 檔，及課堂實錄剪輯)
4.多媒體程式設計	
課程目標：	一、讓學生瞭解多媒體的意義及其涵蓋的領域。 二、讓學生能熟悉 Adobe Flash 多媒體程式設計的實務操作。 三、讓學生能應用 Adobe Flash 多媒體程式設計於設計作業。
達成情形：	1.了解多媒體的意義及其涵蓋的範圍。 2.熟悉 Adobe Flash 的操作，並嘗試以 Adobe Flash 的新觀點一塊塊製作動畫。 3.透過角色的分析及分鏡腳本的編寫，了解動畫製作的流程及方法。 4.期末將利用 Adobe Flash 動畫的概念與應用技巧完成一 2D 動畫影片。 ◎學生作業均已上傳學程網頁

二、自我評估

由於 96-97 年「數位影音與動畫設計學程」宣傳及舉辦成效佳，因而「數位媒體應用設計學程」在 98 年上學期開學初招生的時候，報名踴躍，招收的人數比預期中要多，共有 72 名學員。另外，本學程在招生時，對於科系修習未加以限制，主要是希望能讓學程學員盡可能涵蓋不同專長的人，使大家能夠依照自己的專長發揮，協同合作，彼此觀摩學習，培養解決問題的能力與人際關係的合諧，因此本學程學員除美術系外還有其他科系學生修習。

本學程一共舉辦一場講座、兩場工作坊，舉辦時為顧及上課品質以及課程銜接，因此針對修習學員均加以設限——講座，以「劇本編纂」課程學員為主；工作坊設限 30 人，並且以全程參與學員為第一優先錄取對象。這學期實施下來，成效不錯，學員普遍反應可與外聘講師能有更多互動機會，獲益良多。

因本學程計畫約於七月底才審核通過，未能來得及於 97 下學期完成業界講師聘任手續；加以台東地處偏遠，與業界講師時間難以協調，又適逢八八水災，台東往返外縣市交通不易，故 98 學年度上學期未能聘請業界講師於本學程開設課程。但是，本學程已於 98 學年度上學期中陸續與業界講師溝通協調，確定 98 學年度下學期有兩位業界講師能夠至台東授課，給予學員更多更豐富的上課內容。

陸、面臨問題與因應措施

在學程運作了一個學期的過程之中，學生最感困惑的是——「學程可以給我什麼」、「我費時兩年休習完二十個學分，我可以獲得什麼？」面對這些問題，本學程時時刻刻都抱持著戰戰兢兢的心情，不管是在聘請業界師資至台東大學短期授課或是舉辦講座、工作坊，本學程都希望能在課程上、活動上能給予學生多元的刺激、更寬廣的視野，並且善加利用台東限有的資源，文化，培養學生具備有不同於西部大學學生的學養以及特有的藝術文化內涵。

以本學程這學期舉辦的「地方伴手禮包裝設計」為例。本學程特地邀請侯方揚老師至本系舉辦「地方伴手禮包裝設計」工作坊，希望可以透過兩天的授課分享，讓參與的學員對於“包裝設計”擁有初步的概念。侯方揚老師現為「原味十足」工作室負責人，常常替台東地區特有物產設計包裝以及推廣行銷，其經驗豐富，且為個人工作室，可以增進本學程學員對於未來創業或是跨足創意行銷產業的了解。活動過程中，侯方揚老師先請其哥哥——後山生活創意坊負責人侯方達，進行伴手禮市場初探，讓學生了解何謂「伴手禮」，並且體認到伴手禮於台灣市場發展的情況。接著，侯方揚老師再藉由自身設計、推廣行銷的經驗與學生分享，帶領學生瞭解包裝設計的價值，使學生深刻體會到：好的商品需要包裝，而透過好的設計，商品的價值將會因此而提升。活動進行到最後，侯方揚老師讓所有學員分組，挑選台東特有物產，彼此激盪創意，構思包裝方式以及行銷的管道。分組討論時，侯方揚老師還會至各組參與討論提供本身經驗；各組分享時，除了開放各位學員提出意見外，侯老師也會適時指出設計缺失、不足之處，並鼓勵各組可嘗試製作、實地到商家協商。此次工作坊對於學員來說，獲益非淺。許多學員表示，最初參與的想法僅是希望瞭解何謂「包裝設計」，沒想到整個活動的過程中，除了包裝設計還有行銷，一體的講述、實際案例的分享，收穫超乎當初所想！

由於台東地處偏遠，其資訊傳播的刺激遠不如西部，然而，這總總的不足是可以透過學程課程規劃、講座、工作坊的舉辦彌補，強化學員實作的技術以及銜接與產業界的差異。未來，本學程也將秉持相同的原則繼續努力。

柒、後續課程構想與進度規劃

一、國立台東大學數位媒體應用設計學程實施要點

國立台東大學數位媒體應用設計學程實施要點

- 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「數位媒體應用設計學程委員會」(以下簡稱本學程委員會)，由美術產業學系主任(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：本校大一以上各系學生(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。
- 第五條、欲修讀本學程者，應填寫修讀學程申請表如(附件一)，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，申請通過名單另公告於學校首頁、及美術產業學系網頁。
- 第六條、本校其他課程名稱相同(相似)之科目，經本學程委員會審議該課程之教學目標、課程大綱與學程科目相符者，最多得抵 8 學分，學分抵免申請書格式如(附件二)。
- 第七條、原「數位影音與動畫設計學程」學員，可檢附成績單及學分抵免申請書，經審議通過，其所修習學分可辦理抵免。
- 第八條、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。
- 第九條、修讀本學程學生，擬終止修讀本學程者，應填寫「放棄數位媒體應用設計學程聲明書」(附件三)，由本學程委員會召集人及主修系(所)主任核章後，取消修讀本學程資格。放棄修讀本學程資格學生，當學期已選定之課程不得於加退選期限截止後要求退選。
- 第十條、本學程每班招收人數以二十五人為原則。
- 第十一條、修讀學程之學分併計當學期所修習總學分上限。
- 第十二條、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「數位媒體應用設計學程證明書」，英文名稱為「Certificate for Program of Digital Media apply Design, National Taitung University」。
- 第十三條、本計畫經教務會議通過，陳請校長核定後實施，修正時亦同。

二、國立台東大學數位媒體應用設計學程科目及學分一覽表

國立台東大學數位媒體應用設計學程科目及學分一覽表

1. 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。
2. 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 8 學分，惟核心科目不得相抵。

類別	科目名稱	英文名稱	必修	學分	時數	備註
基礎課程	電腦動畫	Computer Animation	必修	2	3	
	分鏡腳本製作	Storyboarding	必修	2	3	
專業課程	劇本編纂	Scrip Writing	選修	3	3	
	數位模型製作	Digital Modeling	選修	3	3	
	數位音樂製作	Digital Music	選修	3	3	
	數位影像處理	Digital Image Process	選修	3	3	
	數位影片剪輯	Digital Film Editing	選修	3	3	
	當代跨領域藝術與創作	Contemporary Interdisciplinary Art	選修	3	3	
	多媒體程式設計	Multimedia Programming	選修	3	3	
	互動多媒體設計	Interactive Multimedia Design	選修	3	3	
核心課程	混音工程理論與製作	Mixing theory and production engineering	選修	3	3	
	影片後製與視覺特效實務	Post-Production and VFX	必選 (三選二)	3	3	
	數位影音與空間裝置製作	Digital Video and Installation Projects		3	3	
數位媒體專案製作	Digital Media Projects	3		3		

三、九十八學年度第二學期開課課程介紹

學期別	課程名稱
98 下	數位影片剪輯
	數位模型製作
	數位音樂製作
	影片後製與視覺特效實務

課程名稱：數位影片剪輯 Digital Film Editing																											
<p>教學目標：</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>																											
<p>課程概述：</p> <p>課程類別：數位媒體應用設計學程。</p> <p>學分數：三學分。</p> <p>授課教師：施能木（聯絡電話：研究室 5705；辦公室 5700）</p> <p>E-mail：snm@nttu.edu.tw（最佳的聯絡方式）</p> <p>授課時間：每週五，第 06－08 節。</p> <p>授課地點：美術產業學系電腦教室(3)。</p>																											
<p>課程內容與教學進度：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>週次</th> <th>日期</th> <th>課程內容</th> <th>備註</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>02 月 26 日</td> <td>課程介紹、基本數位錄影原理及影片製作流程概述</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>03 月 05 日</td> <td>攝影機應用(1)：數位攝影機的操作及影視攝影知識、數位攝影機的調整、實務製作拍攝練習</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>03 月 12 日</td> <td>影像語言：攝影角度、分鏡連續性、特寫鏡頭、取景構圖</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>03 月 19 日</td> <td>基礎剪輯(1)：素材的擷取、素材的粗剪材的細剪</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>03 月 26 日</td> <td>作業報告(1)：作業分享與討論</td> <td>作業 1</td> </tr> </tbody> </table>				週次	日期	課程內容	備註	1	02 月 26 日	課程介紹、基本數位錄影原理及影片製作流程概述		2	03 月 05 日	攝影機應用(1)：數位攝影機的操作及影視攝影知識、數位攝影機的調整、實務製作拍攝練習		3	03 月 12 日	影像語言：攝影角度、分鏡連續性、特寫鏡頭、取景構圖		4	03 月 19 日	基礎剪輯(1)：素材的擷取、素材的粗剪材的細剪		5	03 月 26 日	作業報告(1)：作業分享與討論	作業 1
週次	日期	課程內容	備註																								
1	02 月 26 日	課程介紹、基本數位錄影原理及影片製作流程概述																									
2	03 月 05 日	攝影機應用(1)：數位攝影機的操作及影視攝影知識、數位攝影機的調整、實務製作拍攝練習																									
3	03 月 12 日	影像語言：攝影角度、分鏡連續性、特寫鏡頭、取景構圖																									
4	03 月 19 日	基礎剪輯(1)：素材的擷取、素材的粗剪材的細剪																									
5	03 月 26 日	作業報告(1)：作業分享與討論	作業 1																								

6	04月02日	全人教育週(放假一天)	
7	04月09日	基礎剪輯(2): 轉場特效、Motion特效	
8	04月16日	進階剪輯(1): 影片特效與應用	
9	04月23日	進階剪輯(2): 與 AE、Photoshop 的應用	
10	04月30日	進階剪輯(3): 去背特效、合成特效	
11	05月07日	作業報告(2): 作業分享與討論	作業 2
12	05月14日	導演敘述手法: 寫實、古典、前敘、倒敘、交叉、跳躍等	
13	05月21日	作業報告(3): 作業分享與討論	作業 3
14	05月28日	進階剪輯(4): 音效、Title 處理	
15	06月04日	進階剪輯(5): MultiCam 處理、ClipNote 的使用	
16	06月11日	影片匯出(1): Encore DVD 選單製作、subtitle 製作	
17	06月18日	影片匯出(2): 匯出處理、行動裝置的轉存	
18	06月25日	作業報告(4): 作業分享與討論	作業 4

參考書目：

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。

成績評量方式：

下列作業均採分組方式進行，以二人一組完成作業：

一、作業 1—影片分析(20%)：

自行選取一段三分鐘以內的影片，分析影片的場景變化、鏡像語言、取景構圖及選用的原因與感想等，以播放影片及 PowerPoint 簡報檔進行口頭報告，每組報告時間為 12 分鐘。

二、作業 2—製作 3 分鐘影片(25%)：

自行構想影片的主題，利用 Premiere Pro CS4 數位影片剪輯的概念與應用技巧，拍攝與剪輯 2-3 分鐘的影片，以播放影片及口頭報告呈現作業，每組報告時間為 12 分鐘。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。

三、作業 3—8 分鐘影片企劃書(25%)：

自行構想影片的主題，進行 8 分鐘影片拍攝與剪輯的計畫書，以 PowerPoint 簡報檔進行口頭報告，每組報告時間為 12 分鐘。計畫書必須包含：1.作品名稱；2.作品類型；3.作品長度；4.設計主題；5.目標對象；6.作品內容大綱；7.表現方式；8.人物角色設定；9.場景設定(含分鏡表)；10.進度表。

四、作業 4—製作 8 分鐘影片(30%)：

根據企劃書的內容與進度，利用利用 Premiere Pro CS4 數位影片剪輯的概念與應用技巧，拍攝與剪輯 6-8 分鐘的影片，以播放影片及口頭報告呈現作業，每組報告時間為 12 分鐘。評分重點：1.創意表現；2.內容與義涵；3.原創性；4.技術難易度(攝影/音效/燈光/剪接)；5.影片製作品質。

五、課堂表現：

- 1.未依規定請假者，每缺課一次者扣學期成績 3 分。
- 2.未能準時到課者，每遲到一次者扣學期成績 1 分。

課程名稱：數位模型製作 Digital Modeling

教學目標：

- 一、以 Maya3D 模型製作為主軸，依軟體各類模型結構之特性，製作不同特性的模型。
- 二、建模包含一般常見用具(杯、瓶..等)、與自然物件(蘋果、葉子、花..等)、建築構成與室內環境、人與動物型態…等。
- 三、課程當中設定簡單貼圖與架設基本燈光，讓 3D 物件匯出時能呈現造型特色。
- 四、將 Maya 製作好的模型完成輸出，匯入 Flash 製作成虛擬互動的元件，利用滑鼠直接點選 3D 物件或場景，觀看 360 度，並可放置於網頁上做整合應用。
- 五、依據選課的同學學習情況調整課程進度，並會在了解同學對課程期待後，在課程內容中略做調整。

課程概述：

課程類別：數位學程專業課程。

學分數：三學分。

授課教師：周春曉。

授課時間：(六)10：00~12：00；13：10~17：10。

授課地點：美術產業學系電腦教室(1)。

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	02月27日	課程導覽及課程規定，軟體操作暖身，及模型簡介。	
2		Maya 基本模型製作(Nurves結構) 瓶子、杯子	
3	03月13日	Maya 基本模型製作(Nurves結構) 水果	
4		Maya 基本模型製作(Nurves結構) 藤類家具	平時作業
5	03月27日	Maya 基本模型製作(Polygon結構) 建築外觀	
6		Maya 基本模型製作(Polygon結構) 客廳設定	
7	04月10日	Maya 基本模型製作(Polygon結構 & Nurves結構整合應用) 場景模型整合	平時作業
8		Maya 簡單材質與燈光設定 (一)	
9	04月24日	期中考 或 作品繳交與觀摩	期中
10		Maya物件輸出及匯入Flash製作虛擬互動元件	
11	05月08日	Maya 基本模型製作(Polygon Proxy結構) 鯨豚動物	
12		Maya 基本模型製作(Polygon Proxy結構) 鯨豚動物	
13	05月22日	Maya 基本模型製作(Polygon Proxy結構) 人物公仔	平時作業
14		Maya 基本模型製作(Polygon Proxy結構) 人物公仔	
15	06月05日	Maya 基本模型製作(Polygon 結構) 臉部結構	
16		Maya 基本模型製作(Polygon 結構) 臉部結構	平時作業
17	06月19日	Maya場景輸出及匯入Flash製作虛擬互動場景	
18		期末考 或 作品繳交與觀摩	期末

參考書目：

Maya 進化論 1、2 金禾出版社
 Maya Modeling 培訓講座 碩博出版社
 Maya 動畫講堂 金禾出版社

成績評量方式：

一、作業規定：

- (一) 作業不得延遲繳交
- (二) 作業依老師上課規定之繳交格式繳交
- (三) 作業不得請人代做

二、評量方式：

- (一) 期中考試成績與平時作業 30%
期中考試或作業 1 次，與平時作業 3-4 次，一起平均暫學期總成績 30%。
- (二) 出席狀況與平時表現 30%
這個部分有基本分為 18%，經點名無故缺席一次扣 2 分，公假或病假有證明者不扣分；課堂表現及反應佳者酌情加分，反則扣分，扣完為止。
- (三) 期末報告 40%
期末以分組或個人為單位，製作一個完整作品，在期末時在課堂上報告。

三、注意事項：

- (一) 上課方式為上機操作，依老師編寫之講義為主要進度，2-3 週以上課內容，繳交一次課堂練習作業。
- (二) 參考書目請同學於課餘多做練習，以期有熟練的技術，才能在期末完成優秀的作品。

課程名稱：數位音樂製作 Digital Music

教學目標：

- 一、培養學生人文藝術及音樂科技之專業知識及技術，增進學生的學習樂趣、發展跨領域學門。整合本校既有教育與文化資源，使不同科系的學生，能取得專業級的專長，應用於自身專業領域。
- 二、連結數位高科技及文化創意產業，藉由聽、視覺藝術媒體等的應用，培養數位科技能力，提昇畢業生的就業競爭力。

課程概述：

課程類別：數位學程專業課程。

學分數：三學分。

授課教師：趙陽明（聯絡電話：研究室 5518；辦公室 5503）

E-mail：yangming0912@nttu.edu.tw

授課時間：每週五，第 11－13 節。

授課地點：音樂學系電腦教室。

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	02月26日	數位音樂製作概論：多元多樣的數位音樂世界	
2	03月05日	MIDI 系統探討	
3	03月12日	專業的混錄音軟體 CuBase：剪接數位聲音	
4	03月19日	實作：以選擇現有的音樂配置畫面	
5	03月26日	實用的電腦音樂軟體：Band in a Box 解析	
6	04月02日	音樂風格、拍子、速度、結構、提示 (Cue)	
7	04月09日	實作與討論 (一)	
8	04月16日	實作與討論 (二)	
9	04月23日	實作與討論 (三)	
10	04月30日	專業 MIDI 編曲軟體的簡易使用	
11	05月07日	再談音樂風格：參考與探討商業市場上成功的作品	
12	05月14日	實作與討論 (四)	
13	05月21日	實作與討論 (五)	
14	05月28日	錄音初探：訊號、原理及器材	
15	06月04日	簡易的混錄音技術	
16	06月11日	複習與檢討	
17	06月18日	討論作業	
18	06月25日	期末評量 (觀摩及評量同學們的實作成品)	

成績評量方式：

- 一、上課方式：本課程希望藉由教師的教學熱誠，激發學生之學習動機，輔以完善的教學準備，以完成實作成品為導向，讓學生可以學以致用，邊學邊做，並且樂在其中。
- 二、作業規定：學習表現 40% (出席狀況、課堂互動)、實作 60%。
- 三、評量方式：
 - (一) 上課態度，參與討論及積極提出意見
 - (二) 各指定實作業之完成，是否準時繳交，及內容之完整及專業性。
 - (三) 整合性的知能。

課程名稱：影片後製與視覺特效實務 Post-Production and VFX

教學目標：

本課程介紹視覺特效工具的使用與操作技巧，了解視訊特效和影視後期合成製作的廣泛應用，初探數位電影特效之技術。

課程概述：

課程類別：數位學程核心課程。

學分數：三學分

授課教師：張嘉文

授課時間：(日)10：30~12：00；13：00~17：30

授課地點：美術產業學系電腦教室(1)

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	02月28日	After Effects 操作介面導覽、專案計畫設定	練習與實作：線上教學基礎訓練 http://www.videocopilot.net/basic/tutorials/01.Introduction/
2		After Effects 基礎與設定	練習與實作：線上教學 AE 101 http://www.videocopilot.net/tutorials/after_effects_101/
3	03月14日	After Effects Animation	練習與實作：線上教學動畫設定 http://www.videocopilot.net/basic/tutorials/03.Animation/
4		After Effects 算圖設定	練習與實作：線上教學算圖設定 http://www.videocopilot.net/basic/tutorials/10.Rendering/
5	03月28日	After Effects 顏色校正	
6		After Effects 動態遮罩	
7	04月11日	After Effects 平面動畫製作(I)	練習與實作：線上教學 AE 101 http://www.videocopilot.net/basic/tutorials/08.Titles/
8		After Effects 平面動畫製作(II)	練習與實作：線上教學 AE 101 http://www.videocopilot.net/basic/tutorials/08.Titles_02/
9	04月25日	課堂練習與實作	
10		期中作品報告	平面動畫製作
11	05月09日	After Effects 特效 101	
12		After Effects 3D 圖層應用	
13	05月23日	After Effects 藍幕與去背	完成分組影片拍攝
14		After Effects 動態影像合成與特效(I)	練習與實作：線上教學 Graffiti Writing http://www.videocopilot.net/tutorials/graffiti_writing/
15	06月06日	After Effects 動態影像合成與特效(II)	
16		期末課堂實作(I)	

17	06月20日	期末課堂實作(II)	
18		期末作品報告	廣告或敘事特效短片(合成)

指定教科書：

跟 Adobe 徹底研究 After Effects CS3，徐政棠，上奇科技。

100 種電影拍攝手法，Christopher Kenworthy，電腦人文化事業。

參考書目：

After Effects CS3 影音特效製作達人，文魁資訊，蔡德勒

After Effects 7.x 特效整合大師，上奇科技，劉修蓉

After Effects 7.0 商業特效，馬小萍，旗標

教學資源參考網站：

After Effects 基本訓練 <http://www.videocopilot.net/basic/>

After Effects 影像後製教學 <http://www.videocopilot.net/tutorials.html>

After Effects 特效教學 http://www.ayatoweb.com/ae_tips_e.html

成績評量方式：

一、作業規定：學生須根據進度完成各單元作業，在課堂上練習，課後再將作業完成，未交作業以零分計算，遲交一律六十分，作為平時作業分數。

二、評量方式：

(一) 課堂參與 10%

(二) 期中作品 40%

(三) 期末小組作品與簡報 50%

三、注意事項：

(一) 修課同學需註冊網路學員，<http://www.dis.nttu.edu.tw/>。

(二) 修課同學需自備拍攝設備，如數位相機，或向數位媒體組借用 DV 攝錄放影機。

(三) 期中後分組為三人一組，分組後小組需規劃一個一分鐘左右的廣告或敘事特效短片，可參考(100 種電影拍攝手法，Christopher Kenworthy，電腦人文化事業)這本書，並運用課堂所學將特效手法加入影片，並於期末報告與作品呈現，報告時需作成 PPT 與製作幕後介紹。

捌、結論與建議



首先非常感謝教育部支持人文領域數位教學計畫，在 98 學年度能讓本系——國立台東大學美術產業學系，繼續獲得此計畫的補助。也感謝本計畫的主持人——賴進貴教授以及計劃辦公室在計畫執行期間全力支援及協助，使得本年度的數位創作學程計畫得以順利完成。

98 學年度「數位媒體應用設計學程」，由於「數位媒體」的涵蓋範圍相當廣泛，未來兩年的發展方向將不設限於影音動畫。本學程也將秉持給學生多元且能與產業接軌的目標前進，希望能給予學員更寬闊的視野與充沛的知能，能協助其跨出校園，順利邁向就業之路。

本學程——「數位媒體應用設計學程」由 98 學年度開始執行，其成果需透過循序漸進實施才能實際看到學生的成長及產出的成果。但是，就 98 學年度來說，目前已執行一個學期，可由學程網頁中看到學生透過修習課程產出的作品。雖然學生們作品的內容及其技巧尚未純熟，然而這都是授課老師辛苦的付出及學生努力學習的成效。未來將會集結本學程網頁以及學生作品集製作成光碟作為學程宣傳的利器。

玖、附錄（務必含教學參考資料、教學意見調查、數位化成果產出清單等。）

一、教學參考資料

分鏡腳本製作	
指定教科書	內容簡介
 <p>電影分鏡概論—從意念到影像 作者：Steven D. Katz 譯者：井迎兆 出版社：五南</p>	<p>本書所談的是電影創意流程的故事，特別是影像如何形成的過程，也就是電影藝術的核心事物；如何化煩為簡，把意念轉為影像。</p> <p>導演團隊整日鑽營的原本是相當個人化的經驗，但經過理性和邏輯的分析與整理後，就變成可參考、遵循和能激發我們靈感的許多準則；諸如鏡頭的時空因素、鏡位調度的原則、畫面構圖、觀點、敘事策略等，本書都條理清晰地將它們陳列了出來，為有興趣摸索電影的人提供了影像創作時一些關鍵性的思考點。</p> <p>此外，本書也擷取了美國電影自默片以來，歷經有聲片及好萊塢片廠制度的黃金時代，以至 1960、1970 年代獨立製片風潮所累積的電影媒體本身的創作經驗，使電影創作藝術的精華得以重現，供我們學習，和幫助我們思索這門藝術發展的軌跡。</p>
參考書	內容簡介
 <p>動畫創意現場—臺灣動畫導演名作大剖析 作者：陳怡菁著 出版社：如果</p>	<p>本書集合台灣最頂尖的動畫人才，蒐羅八十三部最具代表性的得獎作品，由創作者親自剖析其製作過程，深入介紹其創意來源、分鏡方法、結構組成與技術運用，公開自己的創作心路歷程。讓讀者也能馬上掌握動畫製作的秘訣，迅速提升創作與鑑賞的能力。</p>



老師來了！漫畫分鏡構圖學
作者：曾建華著
出版社：旗標

本書由台灣漫畫家曾建華老師親自撰寫，透過其豐富的漫畫完稿與創作經驗，以最輕鬆簡單的方式，引領讀者了解連環漫畫表演最重要的二大關鍵—分鏡與構圖。另外，曾建華老師也以漫畫人物串場進行教學，內容循序漸進，搭配清楚的圖文解說教學，讓讀者可以輕鬆學習如何使用漫畫來說出一個精彩故事的技巧，進而讓讀者能夠徹底掌握漫畫生命力的關鍵，畫出真正的好漫畫。



導演功課
On Directing Film
作者：David Mamet
譯者：曾偉禎編譯
出版社：遠流

憑著獨特的編劇技巧及數部劇情片的實務經驗，David Mamet 在本書說明了電影是如何構組而成的。他從不同的面向—自劇本發想到剪接—揭示導演在面對眾多「功課」時，內心最重要的主旨：呈現一個觀眾可以了解且永遠具驚奇和必然等特質的故事。本書後面還附錄詳細介紹 David Mamet 及他三部導演作品。



漫畫超初級講座
編者：視覺設計研究所編
譯者：張佳雯譯
出版社：積木文化

人物是漫畫成敗的關鍵，只要能將人物畫好，作品便可說成功了一半！作者以大篇幅細細講述如何畫好漫畫人物的訣竅，從臉部、眼神、身形比例、姿勢到動作，配上人體骨骼和肌肉圖，讓讀者更容易理解。而少男漫畫和少女漫畫的畫法上有什麼差異？如何用肢體表現出角色的情緒？人物的體型不同，表現他們的肢體動作又有何差異？學會這些，你的人物保證已經栩栩如生！正如同電影一般，一則漫畫要扣人心弦，少不了要有一則動聽的好故事做為骨幹，本書教你如何將一個單純的點子，發展成情節、故事線、腳本，乃至落實成頁面上的分鏡。更進一步，作者將教你如何增強畫面上的戲劇張力，讓讀者的心情跟著故事的發展，一同起伏和

<p>一先試畫筆對對各學女習畫畫畫 備除了內圖式常畫的各式以伊香華 畫與具工本最新得值，對對有圖 不致本通 AYAM 畫的會不並來不</p>	<p>悲喜！以大量日本經典知名漫畫為範例，來說明各種人物畫法、表情效果、場景等漫畫技巧，是本書迥異於目前市面上漫畫教材的一大特色。這些範例除了反映了本書的專業度，也具高知名度，對國內漫迷並不陌生，加上題材、畫風的多元，儼然成為漫迷的小小圖書館，可以讓眼尖的漫迷能從中發掘到自己喜愛的漫畫。</p>
 <p>電影剪接美學—說的藝術 作者：井迎兆 出版社：三民書局</p>	<p>本書乃電影剪接藝術概論性的書籍，從電影敘事簡史、影像敘事邏輯的策略、剪接的理論，到當代新世紀的剪輯特點，都在討論的範疇內。事實上，就是藉著剪輯美學的論述來凸顯電影藝術的特點。另外，本書將電影當成表意的藝術，特將它與語言類比，從「說」的各層面切入電影藝術，作為講說的策略。鑑於電影風貌的日新月異，本書希望在以往歷史的基礎上，繼續拓展電影剪輯藝術的新疆界，提供初學者作為認識電影的基礎工具。</p>
 <p>STORYBOARDING 分鏡頭腳本設計 作者：溫蒂·特米勒羅 譯者：王璿，趙媽譯 出版社：中國青年</p>	<p>本書解釋了分鏡頭腳本和動畫特效的發展歷史；分析了它們對影視作品的製作的重要作用；使讀者能夠更廣泛地理解影視作品中的故事是如何通過技術元素，諸如構圖、燈光、景別和透視講述的。</p> <p>另外，本書透過清晰的概念敘述、詳實的實例分析、完善的知識總結，傳授給讀者為各種媒體（電影、電視、動畫、互動式媒體）製作分鏡頭本的技巧。書中還包括全球著名設計師的工作實例訪談和作者本人提供的工作經驗、實戰建議，使讀者掌握知識的同時，能更好地把書中的設計理念理應用、發展、創新。</p>

電腦動畫	
指定書目	內容簡介
	集合腳本企劃、基本操作、MAYA 建模、材質、燈



Maya 動畫講堂

作者：科思數位映畫著

出版社：金禾社

光、攝影機、算圖、角色動畫設定等各種精華重點於一身，本書定位於指導初學者可以在很短的時間內了解動畫的概念與 3D 動畫的製作流程，並引導基本工具於專案製作上的應用，這些訴求並不會因為 MAYA 版本的不同而異。

所以本書並未以軟體版本強調撰文的內容，我們希望能夠讓初學者先拋開版本的迷思，讓本書所設計的範例帶領讀者先跨越入門的門檻，在熟悉所有基本工具的應用後，再接觸更精深的製作技巧就更能得心應手了。



動畫創作全覽：優質動畫的原理、實務和技術

作者：Critt Patmore

譯者：陳賢錫

出版社：視傳文化

本書將告訴您如何開始並提供更多詳盡的資料，包含所有的資訊從一開始的說故事—所有偉大動畫的秘密—到賽璐路、停格動畫和三維電腦生成影像動畫，書中含有豐富的動畫片段、螢幕擷取和手工藝品等的插圖說明；本書對於新手或專家而言，都將會是極具價值的資源。



劇本編纂



參考教科書



內容簡介

劇本，一劇之本，劇本的創作直接關係影片的成功與失敗。《影視動畫劇本創作》是動畫專一的必修課、核心課。本書係北京電影學院動畫學院優秀青年老師創作，既保持了傳統劇本創作的系統性，又在動畫劇本方面有許多創新和突破，是一本難得的影視動畫劇本專著。本書主要包括以下三個方面內容：理論性：在影視劇作的大框架中，系統地講授動畫劇作


<p>影視動畫劇本創作 作者：葛竟編著 出版社：海洋出版社</p>	
 <p>編故事：互動故事創意聖經 作者：安德魯·格拉斯奈 Andrew Glassner 譯者：閻帝丰、李克中譯 出版社：閱讀地球</p>	<p>傳統遊戲、故事情節與新式科技相結合時，互動式故事這種新型態的遊戲模式便油然而生。所謂互動式故事指的是，觀眾的角色從原本被動的觀看者，變成是主動的參與者。</p> <p>在本書中，作者針對傳統的故事模式及遊戲架構的基本概念提出解釋。他告訴我們，當我們試圖將傳統故事模式及遊戲架構結合在一起時，所會面臨到的許多意想不到的難題；並藉由了解故事以及遊戲的歷史演變，來尋找出綜合了參與以及編寫故事這兩種行為模式的方法。</p> <p>在許多的電玩裡，我們會發現其實真正的敵人就是遊戲的企劃者。透過本書作者的抽絲剝繭並舉證耳熟能詳的電玩、小說、電影實例，不但可以讓您參透企劃者的機謀，也能讓您成為線上遊戲的造物者，堪稱玩家的創意聖經！</p>
 <p>影視編劇基礎 作者：Neill D. Hicks 譯者：廖意蒼譯。 出版社：五南</p>	<p>從影視相關系所的學生，到第一線的節目製作人員，一致的概念是：一個好的故事，一部好的劇本，關係到一部影片的成敗。然而對這些努力想製作出優秀影片的人員來說，構思創作出好的劇本，達成名利雙收的目的，的確不是容易的事。</p> <p>本書作者 Neill D. Hicks 是位資深編劇，是美國多所學校教授編劇課程的教師，也是影星成龍 1996 年賣座電影《紅番區》的編劇。作者以自己超過二十年以上的創作經驗，提出審視故事構想的技巧，學習如何以“編劇”的身分來思考，進而達成戲劇上的成功。</p> <p>本書內容循序漸進，整理歸納出首見的銀幕故事十項要素。遵循這十項要素來設想故事，極有助於敘事上的合理與完整。同時討論故事類型，在創作自己劇本的開始，就可有清楚的思考方向。另外，還探討故事角色和內文，提出的論點，都有助於使您未來的劇本更加周</p>

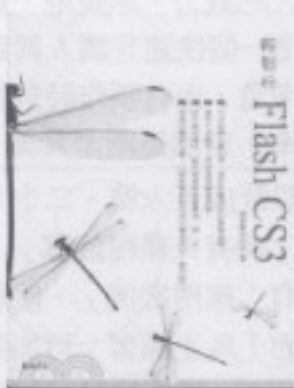
	<p>詳。</p> <p>本書也引用多部以原著劇本出名的電影做為範例，例如 1998 年得獎的《心靈捕手》，1989 年的《兩人》等。藉由研究獲獎影片，實際驗證出在劇本創作上，直接有用的技法。作者把優異寫作的精髓，摘要成幾個精簡的章節，內容充滿了智慧，且不失幽默。</p> <p>正如本書開宗明義提到的：戲劇就是衝突，就由本書的帶領協助，將您腦袋中四處奔流的故事構想，化為戲劇上的衝突事件，創作出獨特的角色與劇本吧！</p>
 <p>編劇高手 作者：黃英雄 出版社：書林</p>	<p>分析近年著名電影電視劇</p> <p>作者以近年上映過的外國著名電影、中外戲劇與台灣電視劇，具體地分析各種編劇的技巧與需注意的事項。內容包括了八章，一、編劇作用與沿革；二、劇本的前期創作：「如何提出故事大綱」、「分場大綱」與「分集大綱」的撰寫。三、劇本的編寫；四、情節與結構；五、對白應用；六、具象與衝突；七、主旨與思維；八、總結。書末附錄包括：內文所提電影與戲劇的劇情簡介、台灣各處劇本甄選單位與獎金多寡、編劇人才訓練班等實用資料。</p> <p>成為最佳的編劇高手</p> <ul style="list-style-type: none"> • 作者十年來在耕莘文學院開設編劇課程所累積的心得與感想。 • 有心學編劇或對戲劇創作有興趣的讀者最佳的入門指南。
 <p>心靈寫作—創造你的異想世界 作者：黃英雄 出版社：書林</p>	<p>本書談寫作，也談到用寫作來修行，幫助自己洞察生活，使自己心神清澄。學習寫作不像順著一直線走下去，並沒有從 A 至 B 至 C、可以讓人變成好作家的邏輯演進過程，並沒有一個簡單明瞭的真理足以解答所有疑惑。練習寫作意味著你最終得全面探討自己的生命。作者過去十一年以來，在許多地方教寫作班，一遍又一遍地採用同樣的方法來教學生，所教授的是一項基本知識，那就是相信你自己的心，對自己的生活經驗培養出信心。</p>

作者：娜坦莉·高柏 Natalie Goldberg 譯者：韓良憶譯 出版社：心靈工坊	
---	--

多媒體程式設計

參考書目	內容簡介
------	------

 <p>Flash CS3 數位學堂 作者：巫俊采 出版社：基峰</p>	<p>本書的規劃分為動畫製作與 ActionScript 程式撰寫兩大部份，前五章整理動畫製作的技巧，第六章之後，導入 ActionScript 3.0 程式撰寫的概念。</p> <p>在相同概念主題中，以範例的方式引導並澄清學習觀念。每一範例皆以設計構想、觀念解說為前導，讓學習者有整體的概念，再經由其後範例的逐步操作，由淺入深逐步探討相關指令，希冀能引發學習者的創意，結合動畫技巧，融會貫通轉化為自我的知識，建置屬於自己的多媒體作品。</p> <p>為提供完整的實務練習與學習，隨書提供相關範例的檔案與動畫製作單元的教學影片。</p>
---	---

 <p>輕鬆玩 Flash CS3 作者：領航數位科技 出版社：藍海文化</p>	<p>Flash 是一套具有強大的動畫繪製功能、豐富的動態特質的軟體，超越傳統的網頁設計格局。本書除了配合生活化的豐富範例解說各項功能之外，每章皆規劃有實例操作，幫助讀者熟練與活用這套軟體。</p>
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> * 其它書籍總是省略的動畫原理，本書從頭說起，清晰解說 ActionScript，生手上路也能駕輕就熟。 * Flash 8 最新濾鏡特效、最嗆轉換效果，熱呼呼登場 (限 Professional 版)。 * 變化多端的形狀補間動畫、電力超強的移動補間動畫，
--	---



Flash 8 躍動的網頁
作者：施威銘研究室
出版社：旗標

讓你輕鬆做出大師級動畫。

- 繪圖技巧、動畫製作、影片控制、遊戲設計及組件應用等，你想要的範例這裡都有。
- 各章以最實際的範例搭配詳盡的說明，保證讓你的動畫製作功力 Up Up Up！
- 本書兼具 Flash 功能說明及範例製作，先奠下紮實基礎，再發揮創意製作動畫。
- 範例應用章節一開始皆備有製作流程導讀，說明範例的邏輯思考與學習重點，為你建立清楚正確的動畫概念。
- 製作完精美範例之後，還可以透過「延伸學習」，和我們一起創意思考。



神魂顛倒 FLASH 8
作者：張宇崑、洪傳華
出版社：基峰

完全以 Flash 8 中文專業版為藍本，設計師觀點出發，Flash 8 新功能手到擒來，好用組件詳解、提升工作效率。一窺市場需求：真實網路活動案例剖析，模組套件式設計、快速重複運用更 Easy，觀念技巧並重一學得會、用得上，網路延伸閱讀、討論—神魂顛倒 Flash 2U 討論社群。

觀念導航、案例實戰是 Flash 必備的兩項重要因素，看得到、學得會、用得上是我們的重要理念，Flash 8 的新功能提升了製作效率，但也得懂得如何善用，甚至是快速套用，才能發揮最大的威力，無疑地，透過網路活動實例的觀摩與剖析，是一個快速且讓人興致高昂的方法，商業應用有特殊的考量，也有製作時效的限制因素，如果能兼顧品質與效率，自然是兩全其美。



Flash 8 中文版動態網頁 Easy Go
作者：鄭明尚
出版社：上奇

本書依動畫設計流程，設計成五大篇、二十多個主題，每個主題皆以範例呈現，前有「課程講解」，讓您方便了解本章學習重點，後有「應用範例」，使您一步步熟悉 Flash 的製作方式，而「馬上練習」可加強學習的成效，更靈活本章學到的技巧。精心設計的範例與練習題，透過範例的造形設計與構圖編排，學習者能充分了解，如何從簡單的幾何造型來編修出所需要的圖案和版面。而多達四十多個精美的範例與練習題，讓學習者在不斷的練習中，增進個人的動畫設計能力。



Flash 8 動畫製作寶典
作者：劉月詩、徐蕙英
出版社：網奕

本書共計 27 招 91 式，精選 Flash 8 中文版的功能菁華，透過一個個實例，引導您熟悉利用 Flash 8 製作出最佳動畫影片的方法。從認識 Flash 8 開始，內容包括 Flash 動畫製作基礎，例如影格與圖層的概念，以及動畫中的圖形與文字編輯、各式漸變動畫效果、影音多媒體結合應用、應用 ActionScript 程式來控制動畫、樣版與行為指令的應用，以及組件工具製作互動式網頁和發佈動畫檔案等，讓您練就基本的 Flash 動畫製作功力，進而奠定動畫設計的良好根基，日後更能成為 Flash 動畫達人。



Flash 8 動畫玩家私房教師
作者：黃華裕
出版社：金禾

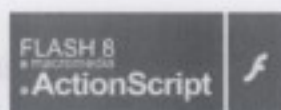
- ◎作者以資深動畫人的豐富經驗，告訴你許多動畫的必要知識。
- ◎Flash 8 使用技巧介紹。說明 Flash 8 最新動畫製作技巧，以簡單的「魚兒游水」、「蝴蝶飛舞」等日常小動作講起，示範飛翔、跳躍、游動、走路、跑步等等 Flash 動畫設定須知。
- ◎打開 Flash 動畫竅門所在，補間動畫與 ActionScript 教學。對 Flash 動畫稍有認識的人都知道，想讓 Flash 動畫的技巧再精進，對補間動畫的了解可是非常重要的，而 ActionScript 則能讓動畫看起來更為有神靈活！本書在這兩項深入說明，帶您直入 Flash 動畫核心。
- ◎本書獨享搭配「私房教師 Flash 動畫玩家 數位學習系統」，實際動態結果顯示教學，大力提升您的學習效率，縮短學習時間，事半功倍。



FLASH Professional 8 數碼學堂
作者：巫俊采
出版社：基峰

以學生學習而言，市場上的 Flash 書籍，一般區分為入門及進階兩類，在學習上入門過於簡單、瑣碎，往往整個學期學習下來，仍無法獨立完成一個互動性高的多媒體作品，而進階書籍又門檻過高或偏於某一領域，無法符合所需。對於教師教學而言，Flash 課程通常為學期課，並無進階課程，因此，非常需要一本涵蓋入門與進階的書，讓學生能從基礎動畫製作到完成多媒體作品，深度學習，不至於誤解 Flash 僅僅是個動畫軟體，能有效利用軟體功能，依個人所需建立互動遊戲、動畫影片、多媒體網頁。本書的規劃在於整體概念的建立，擬以範例的方式引導並澄清讀者的觀念，在相同概念主題中，分別設計不同深度的範例，讀者或教師可依學習

	<p>者本身的背景知識與需求，選擇不同的深度、不同主題教學或研讀，例如，非資訊科系的同學可著重在動畫技巧及創意的運用，互動功能可使用行為指令來達成，資訊科系背景的讀者，則可深入於 ActionScript 指令的探討，各取所需，同樣都能完成屬於自己的多媒體作品。</p>
 <p>碼上就會-Flash 8 動畫設計寶典 作者：趙英傑 出版社：上奇</p>	<p>《碼上就會-Flash 8 動畫設計寶典》精心挑選了多個包含重要觀念的互動影片教學，替您打好程式設計的基礎，包括：打字機特效影片（學習控制文字欄位和迴圈）、影片載入等待程式（學習條件判斷程式）、動態選單製作（學習控制影片片段）、拖放式介面、建立 Flash 網頁與搜尋表單、載入外部影片、刮刮樂影片以及螢幕破壞程式...等等，即使您未曾寫過程式，透過本書所傳授的技巧，也能馬上學會 Flash 並快速應用到您的作品上！</p>
 <p>Flash 8 ActionScript 學習筆記 作者：楊妤 出版社：基峰</p>	<p>本書有十七個章節，五十五個範例，循序漸進的學習引導，是具有 ActionScript 學習動機最好的一本書。本書以文化大學多媒體設計組三年來的動畫學習過程編整出書，適合具有 Flash 動畫基礎的動畫設計師與學生。本書以上課方式逐步撰寫，每一個步驟旁都加註作者特別的叮嚀，使讀者進入上課的情境。書中並含括了 ActionScript 主體物件屬性與各類函數詳細說明，並加入了課前說明與課後延伸思考，是一本自學或是教師授課都非常適合的書籍。</p>
	<p>本書 (Training from the Source) 採完整的逐步教學範例，為你介紹 ActionScript，書中的範例不僅解釋它所呈現出的效果，並更進一步地針對做法與理由做詳盡說明。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 由 Macromedia 專家撰寫的官方教材，讓你獲得最正確、最踏實的 ActionScript 應用方法。 • 各章一開始先簡介該章的範例成果，並點出學習要點、所需耗費的學習時間，以及使用到的練習檔案、



Flash 8 跟 Macromedia 學 Actionscript

作者：Adobe Press

譯者：施威銘研究室

出版社：旗標

完成檔案；各章最後則有學習重點總回顧。體貼的設計，讓讀者更能掌握學習目標，並檢視自己的學習成效。

- 本書包含 30 個以上的範例，每個範例檔都經過精心設計，可教授你特定的 ActionScript 功能。這些範例不僅有趣，並說明了 ActionScript 實際應用的方式。



Flash MX 超 Easy

作者：施威銘研究室

出版社：旗標

本書完全針對 Flash MX 的特色功能做介紹，將入門到進階的功能，再加上創意的範例式說明，帶領您體會 Flash MX 豐富迷人的世界。完整說明 Flash 製作動畫的過程，建立清楚正確的基本觀念。本書兼具 Flash 功能說明和範例製作的技巧，讓你一書可以二用在範例應用上，除了詳盡的步驟解說外，還有舉一反三單元，幫助你的創意思考。附贈各章完整範例，供你隨書練習。



Flash MX 中文版 躍動的網頁

作者：施威銘研究室

出版社：旗標

本書針對 Flash MX 中文版的特色、功能做完整的介紹，從入門涵蓋到進階，由淺入深的範例式說明，肯定能讓你充分體會 Flash MX 中文版豐富迷人的世界。



Flash MX 中文版動畫動畫加強力教—ActionScript 經典範例集

作者：葉翊霞

出版社：旗標

本書囊括了數十則精采範例，以視覺設計者的角度切入，設計了許多精采實用的動畫檔與範例檔。另外，還將藉由理念提示、ActionScript 語法講堂，讓您了解每個範例的設計想法與方法；StepbyStep 的 ActionScript 程式講解，讓您了解每個範例的神奇之處。



Flash MX 動畫加強力教—ActionScript 經典範例

作者：葉翊霞

出版社：旗標

- ◎ 本書囊括了數十則精采範例，以視覺設計者的角度切入，設計了許多精采實用的動畫檔與範例檔。
- ◎ 藉由理念提示、ActionScript 語法講堂，讓您了解每個範例的設計想法與方法。
- ◎ Step by Step 的 ActionScript 程式講解，讓您了解每個範例的神奇之處。



Flash MX 特效一把抓

作者：文淵閣工作室

出版社：松崗

- 一、讓您得知其全新的介面、設定、領域，更借由互動的內容讓您親身體驗。
- 二、基本的形狀漸變、移動漸變、導線實作練習，也加入了新功能：動態可拖曳的遮罩，讓您擺脫以往遮罩使用的不便。
- 三、新功能 [Distribute to Layers] 讓您於彈指之間完成所有動作。
- 四、[ScrollBar]、[ScrollPane] 的使用是您不可錯過的新功能，想要快速完成一個文字捲軸面板看這一章就對啦！
- 五、新功能即時下載 MP3 檔案功能，讓您檔案小而

精巧，且聲音檔的維護更方便。

六、取代滑鼠指標、動態圖形都在這章告訴您。

七、此章運用到新功能 [Layer Folder] 整理圖層加上旋轉漸變效果，讓您製作出小廣告、盪鞦韆的小女孩、....等等。

八、Flash MX 新增功能中即時下載 JPG 檔案一功能是此章中您不可漏掉。

九、使用 Flash 製作一張別出心裁的邀請卡、生日卡....，讓您的卡與眾不同。

十、運用 Actions 讓您的填色程式化。您想要學台語嗎？圖示加上真人發音讓您的台語很輪轉。

十一、告訴您如何使用 Flash MX 中新增的按鈕元件，更有 Flash 與 JavaScript 的晃動視窗效果。

十二、學會二位 Flash 的好夥伴，您可在 Cool 3D 中設計需要的 3D 外觀再匯成 .swf 檔至 Flash 中應用，而 Swish 則是 Flash 文字動畫的外掛程式，是一個會令您驚豔的工具軟體。

十三、新增功能中加入許多內建的 Template (樣板) 讓您能夠快速建置專業的簡介、相簿、廣告和學習型網站。

十四、最風迷的樂透彩自動選號機、接蘋果、青蛙與小豬賽跑遊戲都在這一章。

十五、直接匯入標準的視訊格式 QuickTime (MOV)、Windows Media Player (AVI、WMV、ASF)、MPEG、DV....等，因此您現在可輕鬆地於 Flash 中匯入視訊檔案。



PC DIY 2000 掃描器玩家實戰

作者：施威銘研究室

出版社：旗標

繼印表機與數據機之後，掃描器儼然有成為新購電腦標準配備之勢。當然啦！以不到兩千元的花費就可以在家大玩數位影像，對多數人來說真的是相當具有吸引力；不過當您面對眾多的產品時，可曾有過猶豫的時刻，看完本書，您就能充分掌握選購資訊，輕鬆買一台最速配的掃描器！書中我們還會教您一些玩影像的絕技，讓您不只會掃描，而且還能充分享受掃描成果。

三、學程網頁架構

- 首頁〉最新消息〉
 - 〉學程小檔案〉學程介紹〉
 - 師資介紹〉
 - 修課辦法〉
 - 課程規劃〉
 - 預期成果〉
 - 〉線上資源區〉98 學年度〉電腦動畫〉
 - 分鏡腳本製作〉
 - 劇本編纂〉
 - 多媒體程式設計〉
 - 數位模型製作〉
 - 數位影片剪輯〉
 - 數位音樂製作〉
 - 影片後製與視覺特效實務〉
 - 〉作品展示區〉活動花絮〉
 - 作品觀摩〉
 - 課堂發表〉
 - 〉好站分享區〉
 - 〉聯絡我們〉

1. 於〔課程規劃〕告知學生學程目標、架構與內容規劃。
2. 於〔首頁〕放置與學程相關之最新訊息。
3. 於〔線上資源區〕置放相關課程電子教材與教學錄影檔，讓教材使用更有效率並減少紙張之浪費。
4. 可作為網路學習的主要窗口。
5. 發展數位創作暨典藏學習教材的資料庫。
6. 於〔師資介紹〕提供學程相關師資專業與背景。
7. 與跨校之相關學程網頁連結。
8. 在〔作品展示區〕可以查閱學程相關活動成果花絮、與學生作品分享。

四、數位化成果產出清單

98-1 成果作品〉電腦動畫〉手繪彈跳球

手繪動畫

物件動畫

3D 彈跳球設計

期末成果作品

多媒體程式設計〉期中短片成果作品

期末成果作品

【課外】興趣班

【課外】興趣班

1. 電腦動畫

A. 手繪彈跳球



陳緯綜【被黏住的皮球】



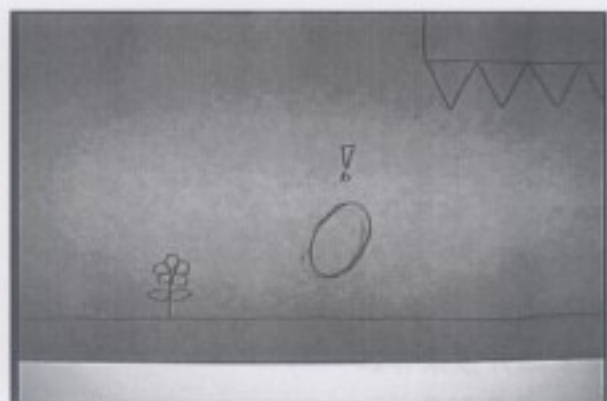
林律嘉【雪崩了嗎?】



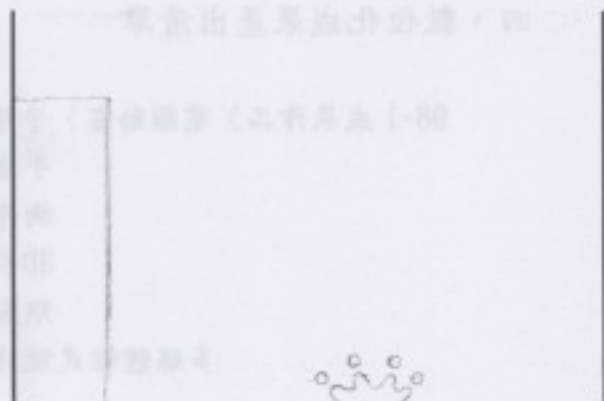
蔡睿彰【蟑螂】



楊京儒【頑皮的小女孩】



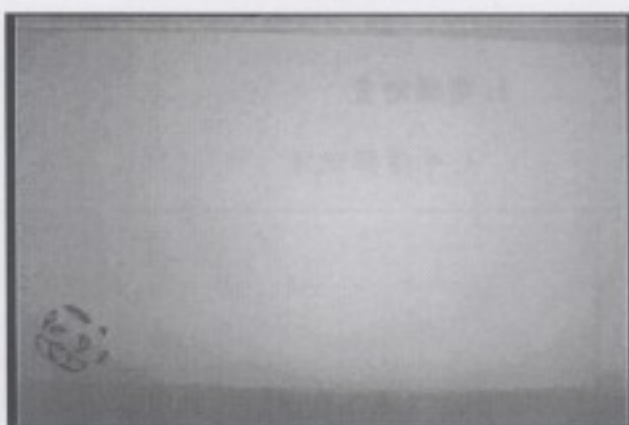
林楷倫【無題】



王翰興【無題】



黃瑋翔【小白球】



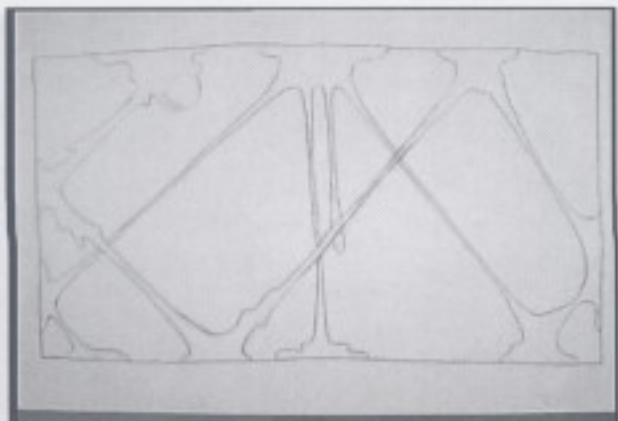
張奕萱【爆吧！氣球】



王保君【無題】



吳承恩【NUCLEAR BALL】



周定律【感冒】



薛儒修【無題】



李耕髣【小小O破掉了】



賴怡如【熊貓肉團】



林君翰【豆豆龍】



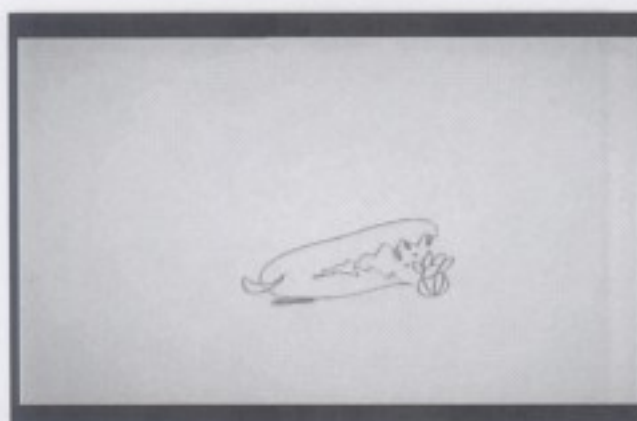
丁艾笛【哎呀!撞到牆了】



張啟寧【棒球】



鄭庭芳【無題】



蔡宗庭【Fly Ball】



傅斌彥【無題】



李宜勳【微笑先生】



盧昱錡【黑白球】



王柏岳【跳跳球人】

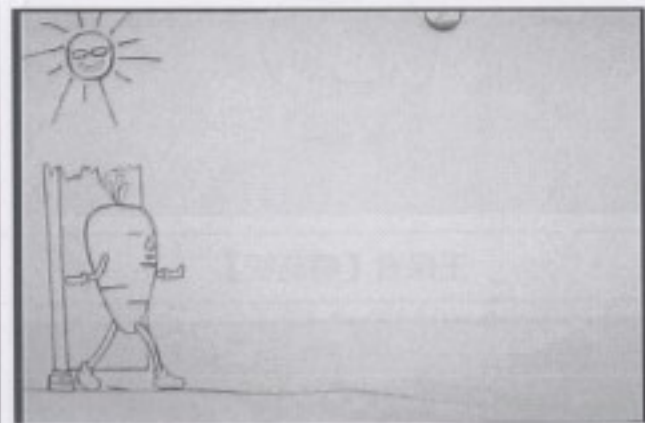


蔡宛歆【無題】

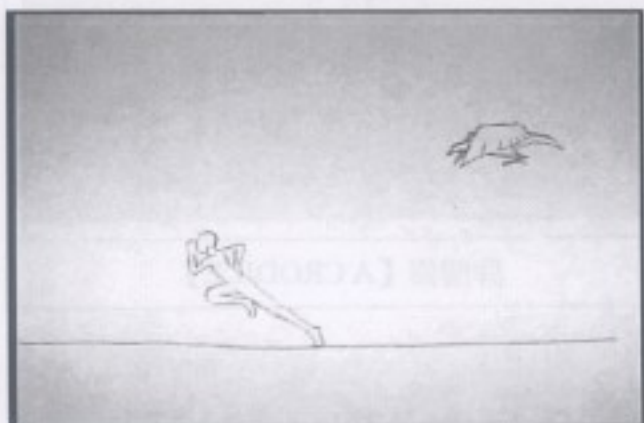
B. 手繪動畫



蔡睿彰【XD(開花)】



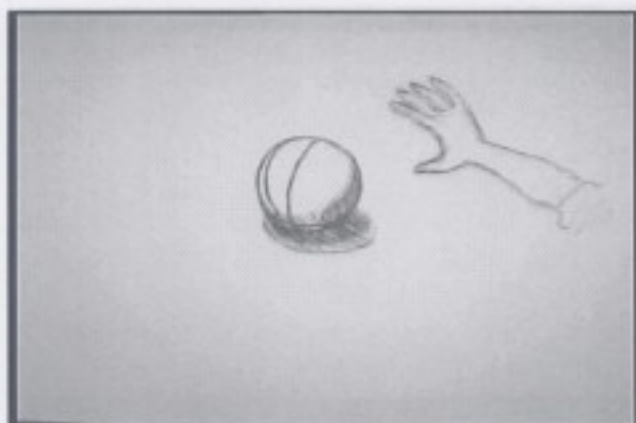
楊京儒【蘿蔔運動日】



林楷倫【追風狩獵】



王翰興【Rabbit-Flower】



黃瑋翔【SLAMDUNK】



張奕萱【fishing】



王保君【蘑菇妖】



吳承恩【BEER IS MY LIFE】



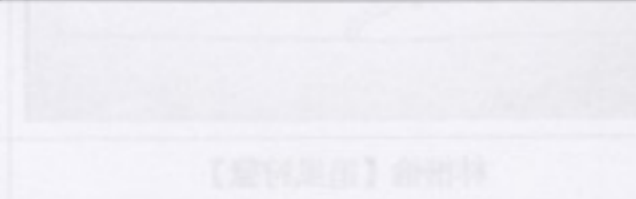
周定律【LIFE】



薛儒修【A CRODILE】



【齊霸王】齊霸王



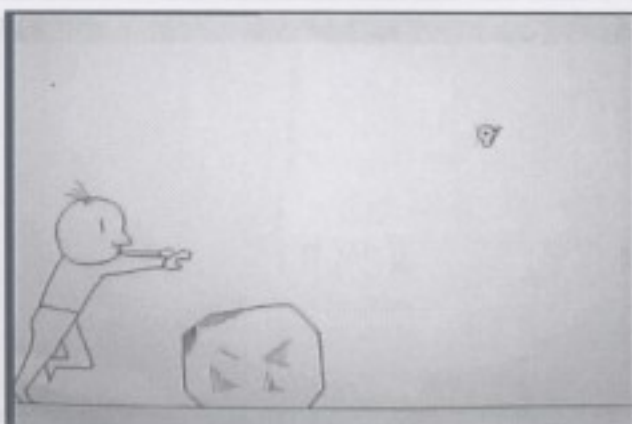
【俞州林】俞州林



李耕髣【被輾的蟲】



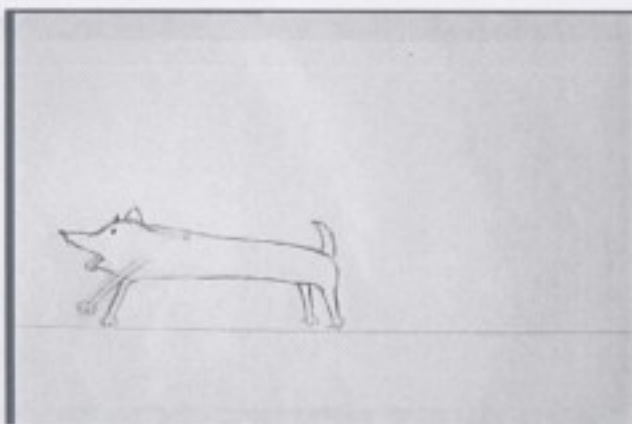
賴怡如【黑咖啡加料】



林君翰【三毛的故事】



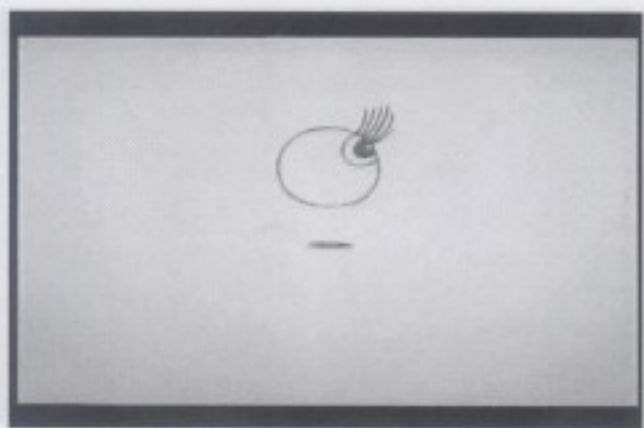
丁艾笛【BABY 要抱抱!!】



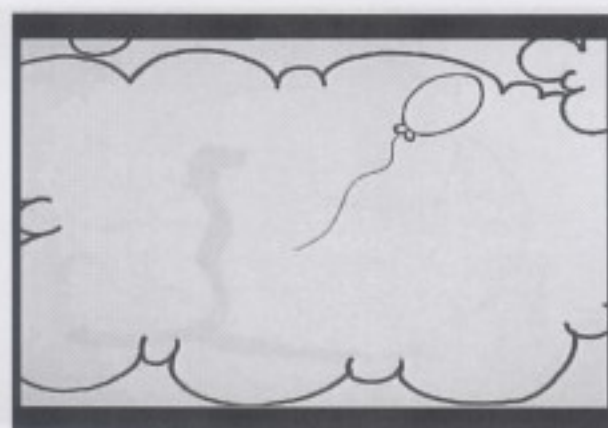
張歆寧【狗狗】



鄭庭芳【Grabage dog】



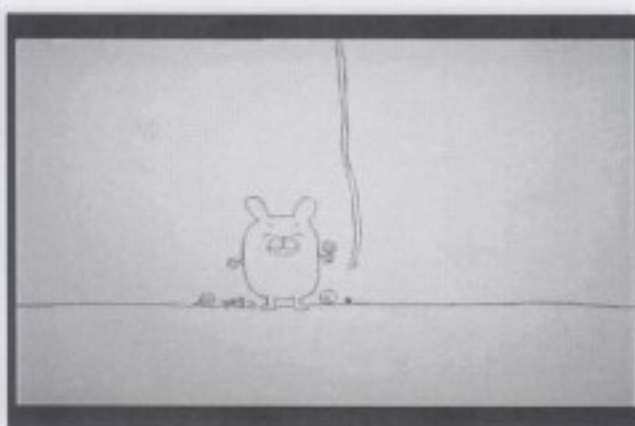
蔡宗庭【EYE】



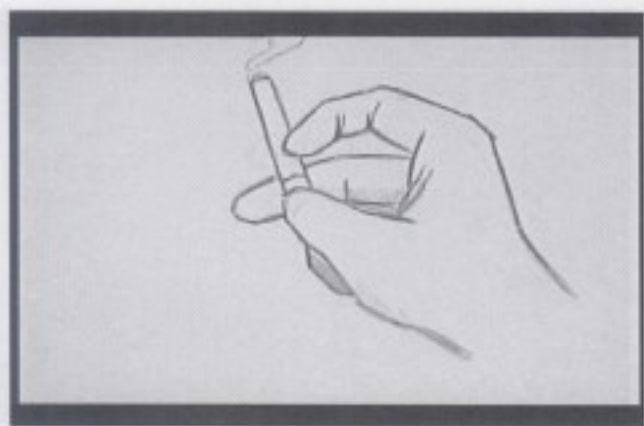
傅斌彥【MOCHI】



李宜勳【企鵝】



盧昱鎔【rabbit】



王柏岳【ANIMATION】



蔡宛歆【GOOD DOG】



林律嘉【SNOWMAN】



【不明】動物科

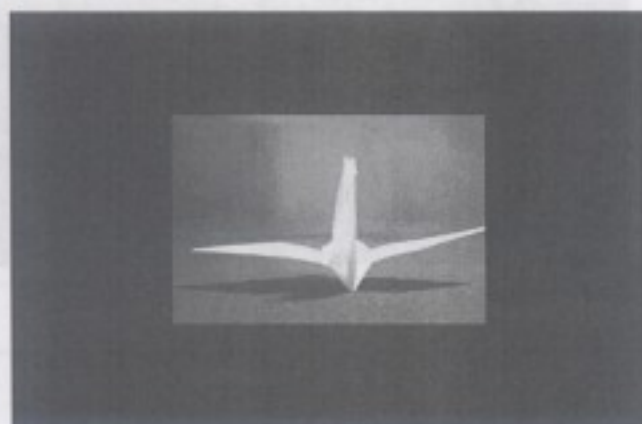
C. 物件動畫



陳緯綜【應徵馬戲團之面試考驗】



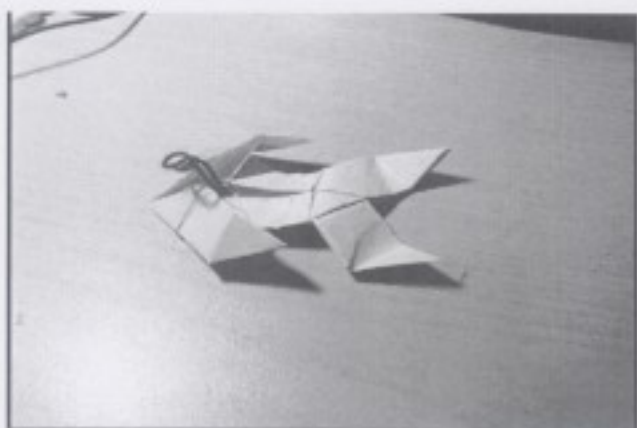
林律嘉【THE COW】



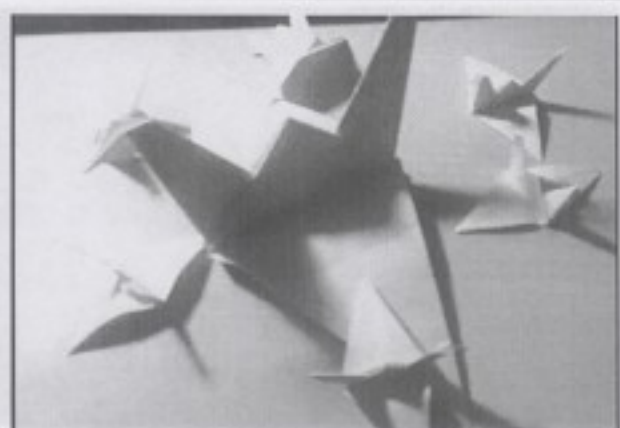
蔡睿彰【紙鶴】



楊京儒【魚兒魚兒水中游】



林楷倫【異形 N】



王翰興【摺紙】



張奕萱【凡事別太過】



王保君【毛蟲】



吳承恩【motor】



周定律【RUN】

【畫中水景與景成】張奕萱

【圖畫】張奕萱



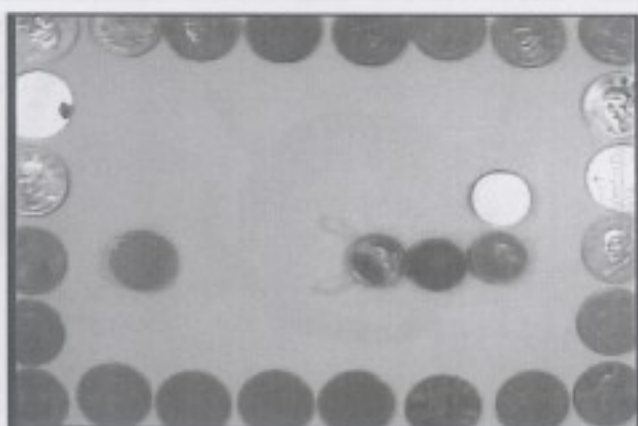
薛儒修【PARTY】



李耕髣【fish】



賴怡如【田園之樂】



林君翰【貪吃蛇】



丁艾笛【食石蛇】



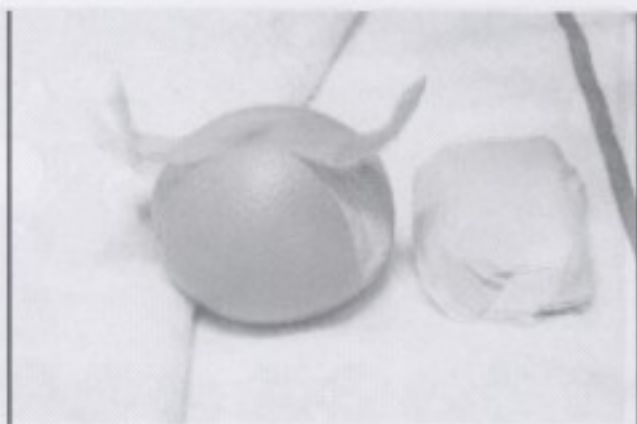
張歆寧【建達出奇蛋】



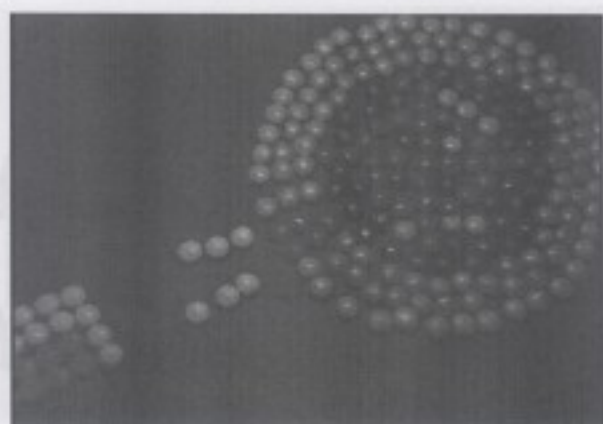
蔡宗庭【Toast】



傅斌彥【dragon fruit monster】



李宜勳【葡萄柚小姐】



盧昱錡【choc's WAR】



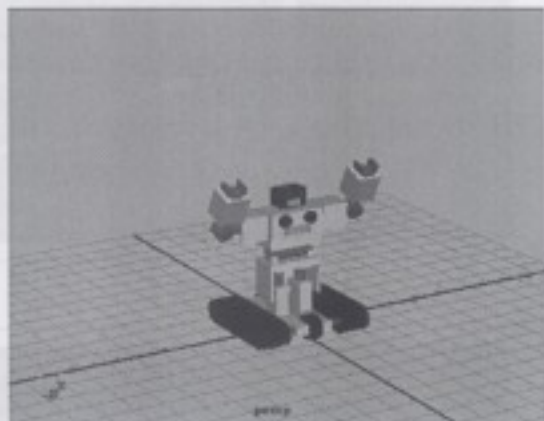
王柏岳【ANIMATION OF DUNDAM】



蔡宛歆【We are super boys】

D. 3D 彈跳球設計—已上傳網頁。

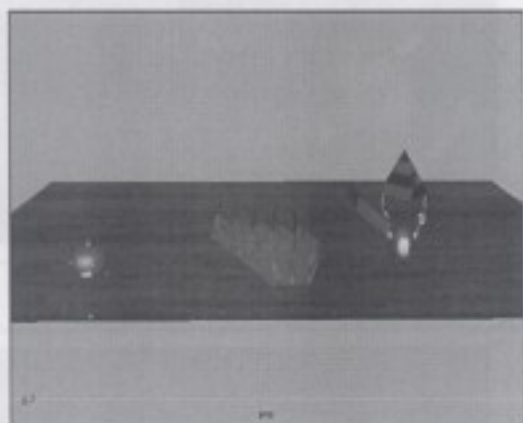
E. 期末成果作品



陳緯綜【無題】



林律嘉【機器人模型】



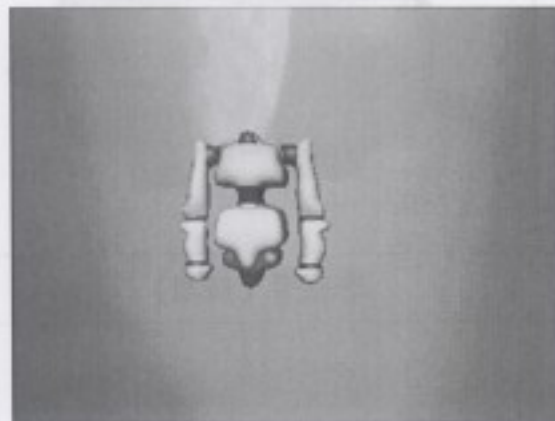
楊京儒【爆笑機器人】



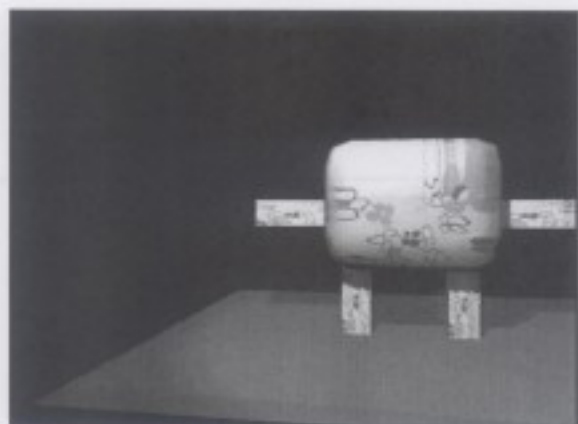
林楷倫【開錯邊】



王翰興【假人全域展示動畫】



黃瑋翔【無題】



王保君【無題】



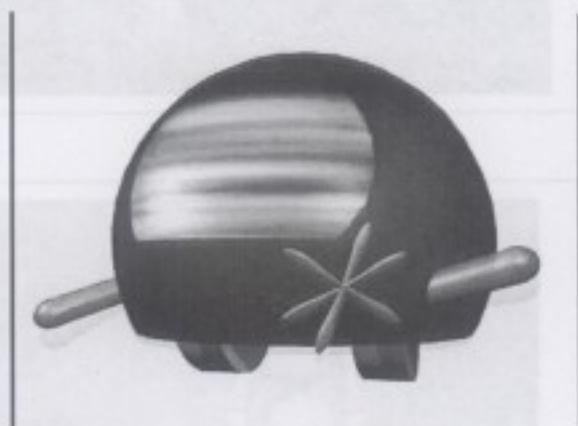
吳承恩【無題】



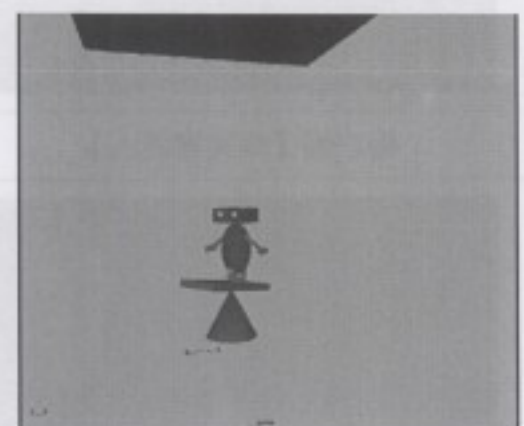
周定律【無題】



薛儒修【小雞愛打頭】



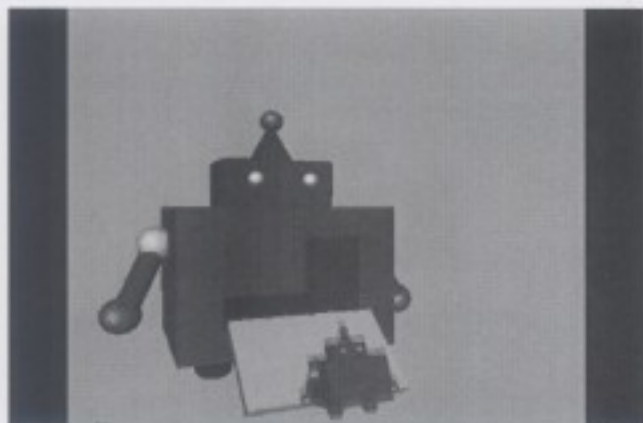
李耕髣【無題】



賴怡如【禍重天降】

【原形】張明賢

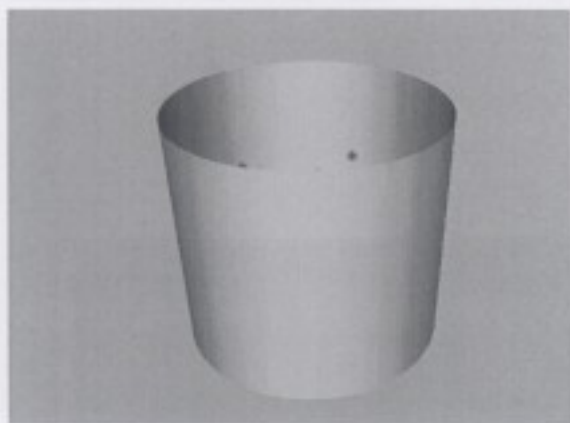
【畫像示範解全人畫】吳傑王



林君翰【企鵝你怎麼被打了】



【80丁艾笛【無題】



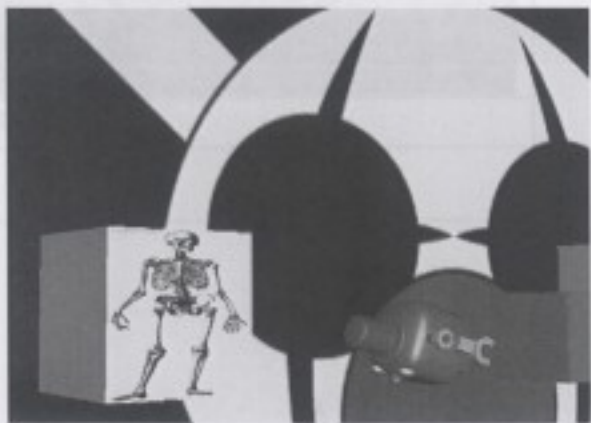
張欽寧【無題】



蔡宗庭【wonder girl】



傅斌彥【無題】



李宜勳【無題】

【新仔藝術】 文誌式 - 張明傑



王柏岳【Z.BONE ROB】



蔡宛歆【POOH】

2. 多媒體程式設計

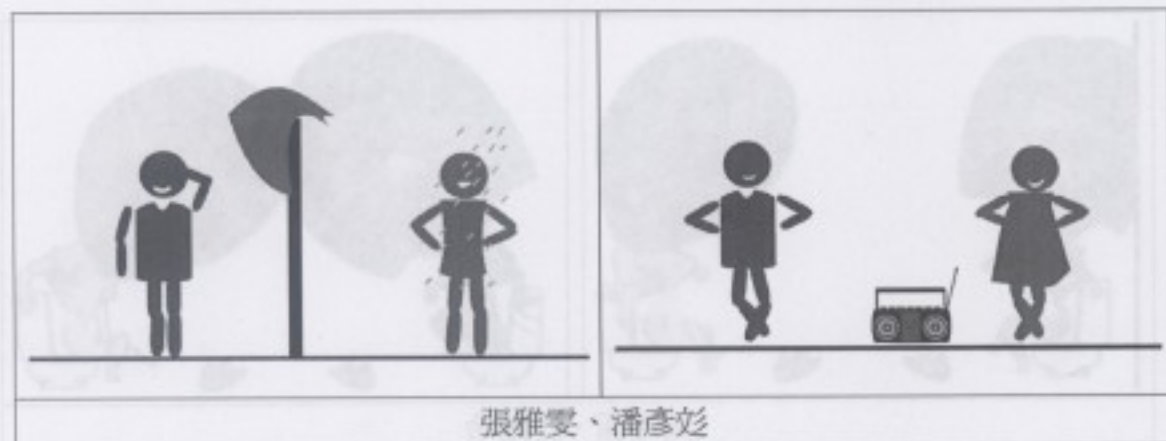
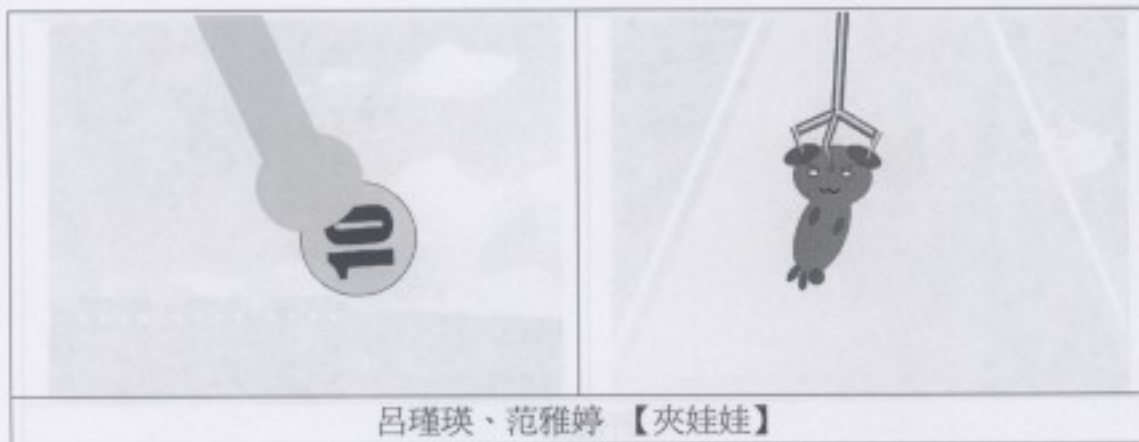
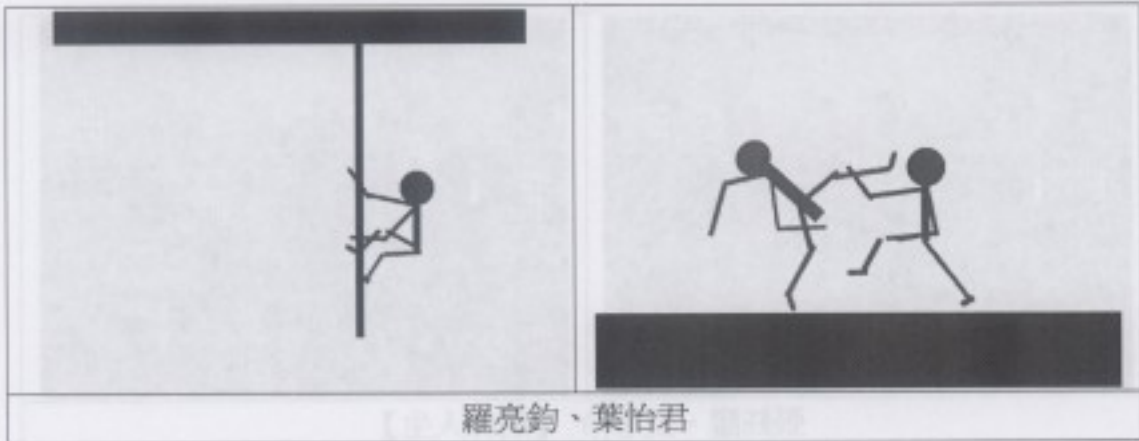
A. 期中短片成果作品—骨塊動畫

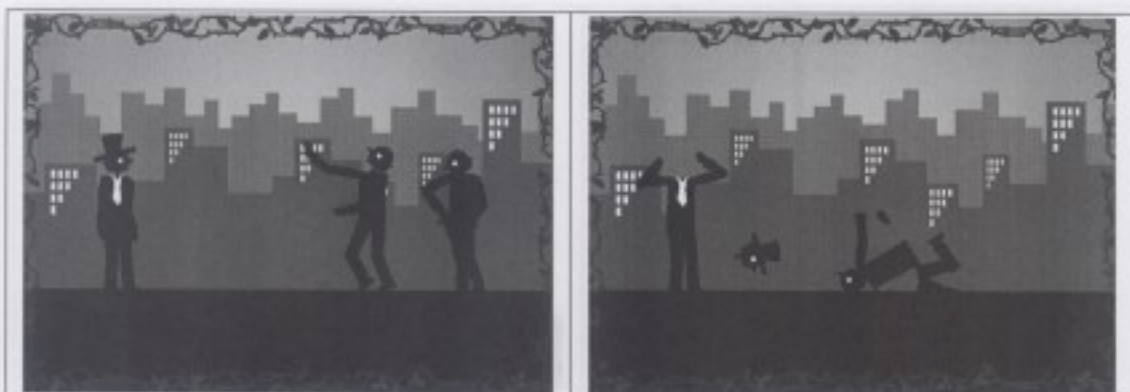


陳維邦、陳映辰

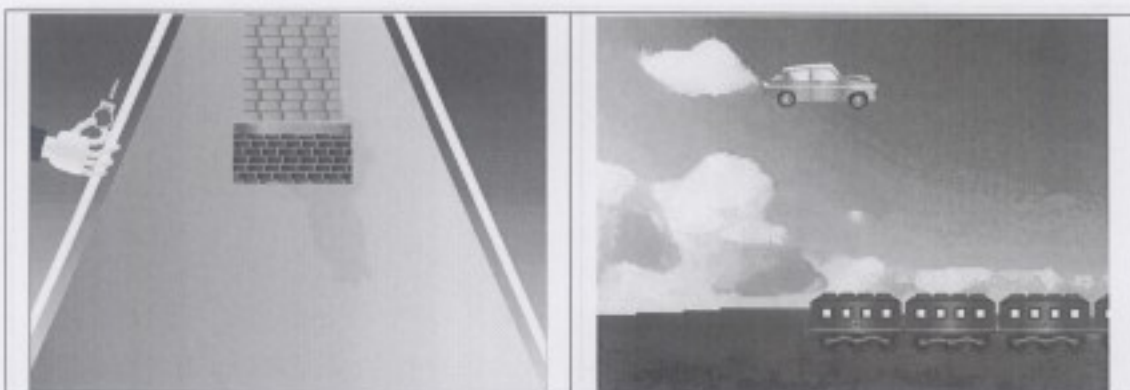


周照庭、方長文【愚蠢至極】





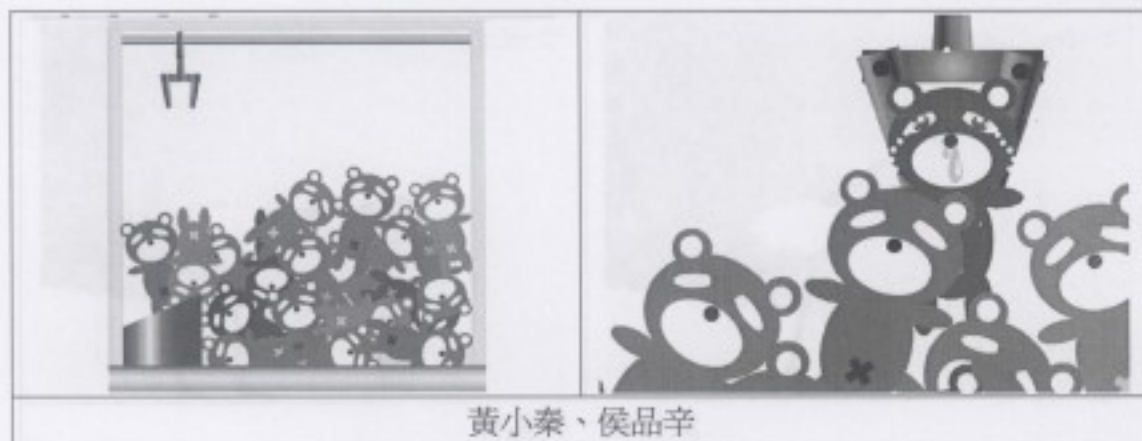
張鈺醜、劉思伶 【荊棘人生】



許馥如



周翊涵、許鳳玲

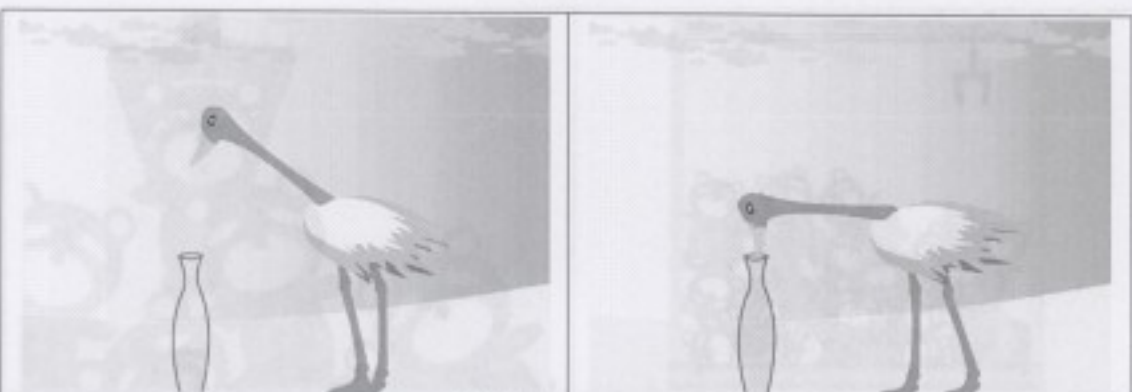




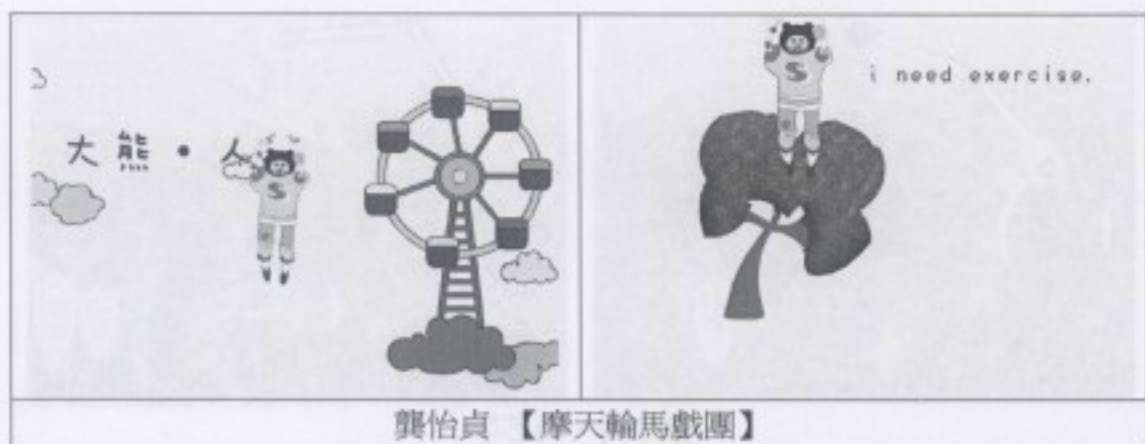
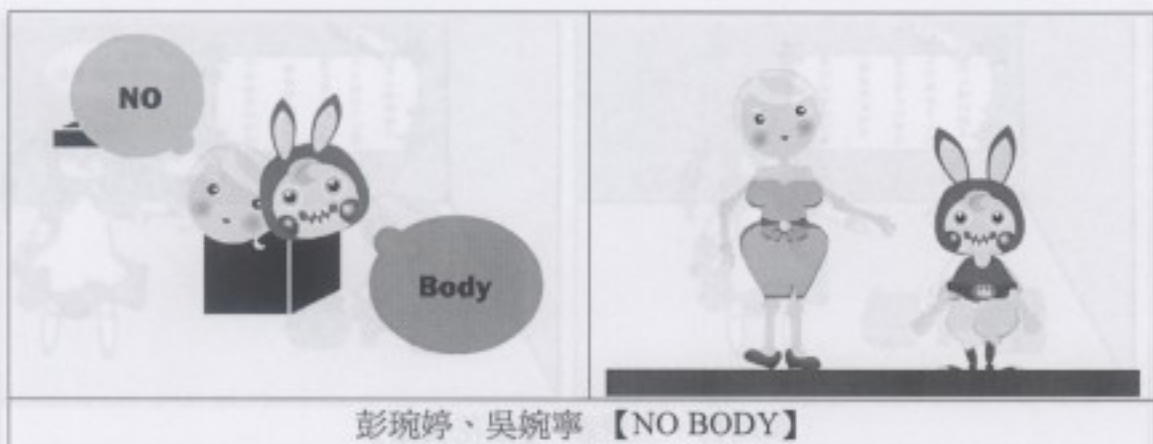
羅少敏、郭政宜 【魔術先生】



張育繪、林家仰 【企鵝】



葉仕絃、吳孟樺

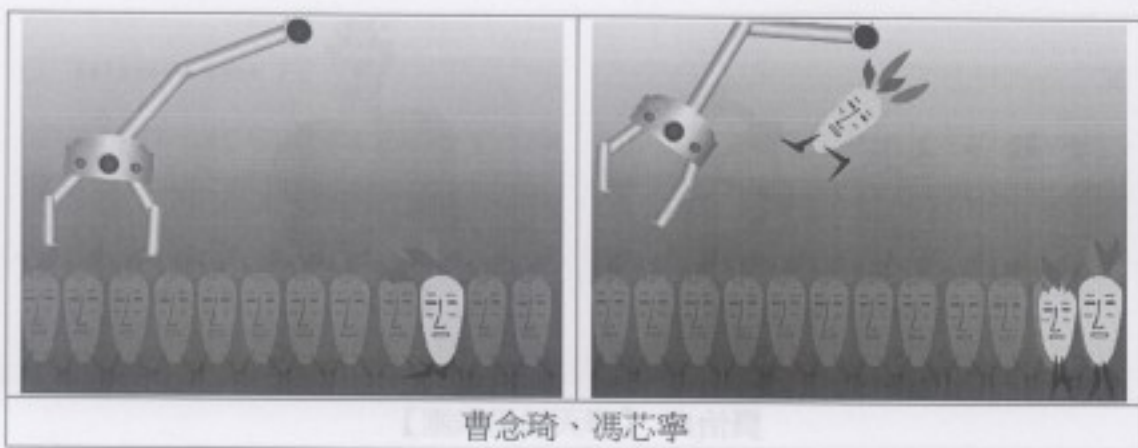




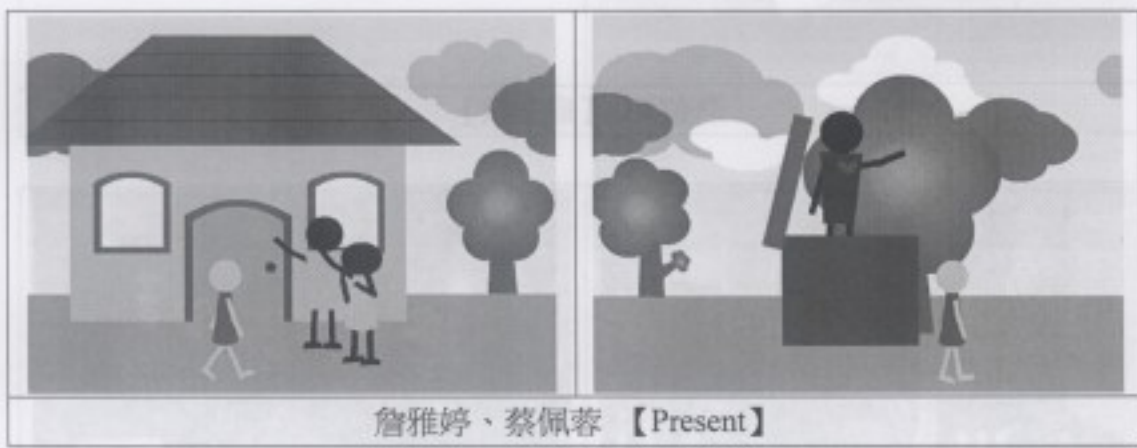
黃筠哲、王意涵 【涵花餐館】



陳品好、張家寧 【雨過天晴】



曹念琦、馮芯寧



B. 期末成果作品



Favorite 最喜歡

BY Fuhru_ ☺

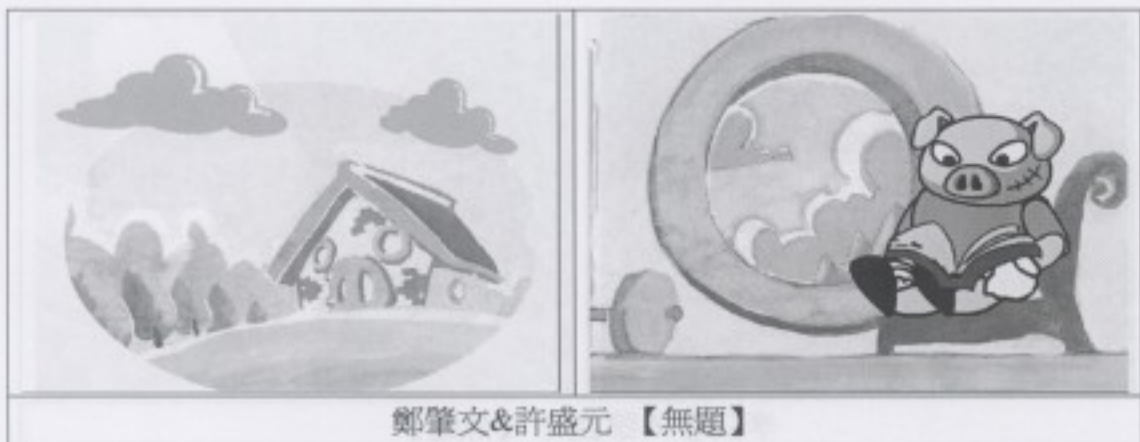
許馥如 【最喜歡】

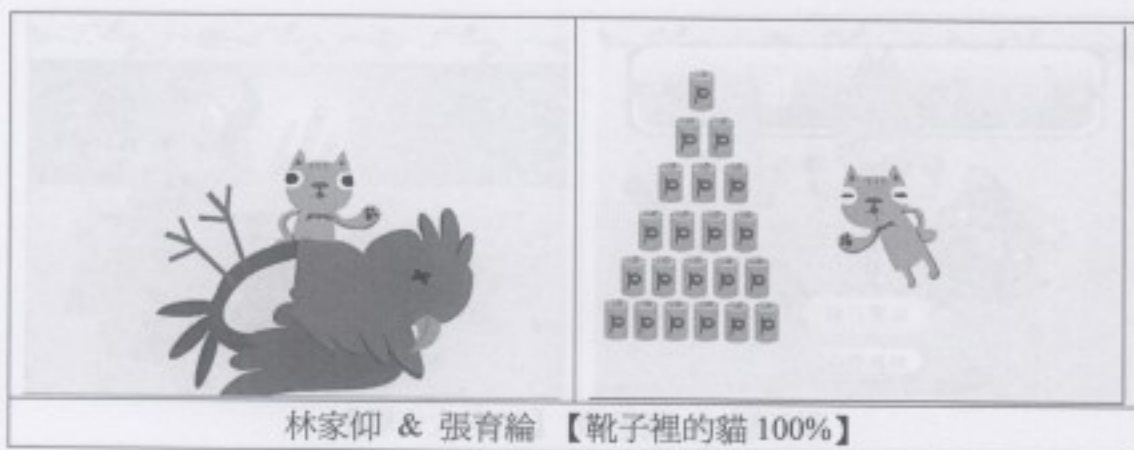


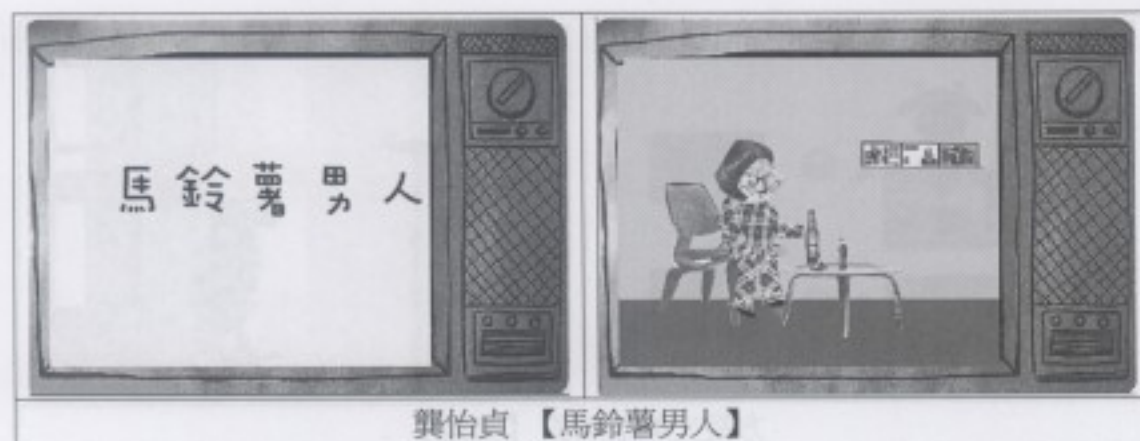
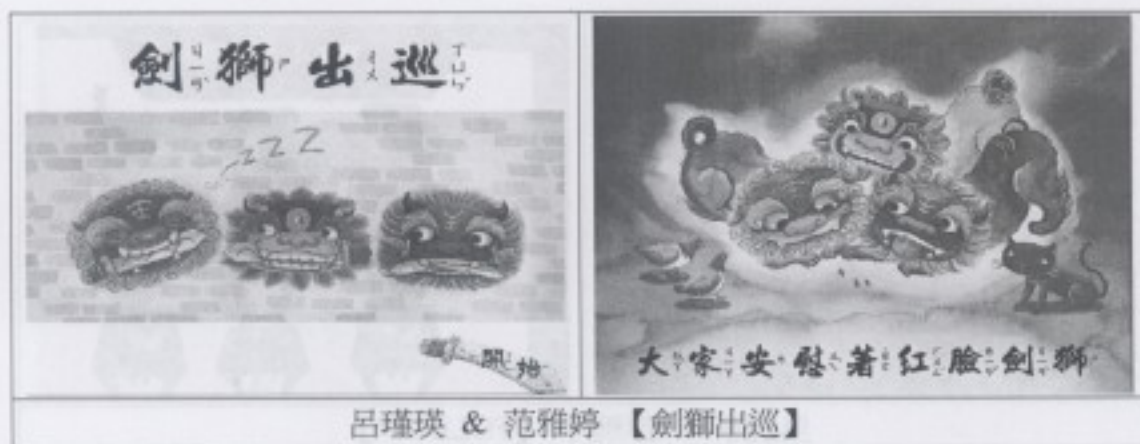
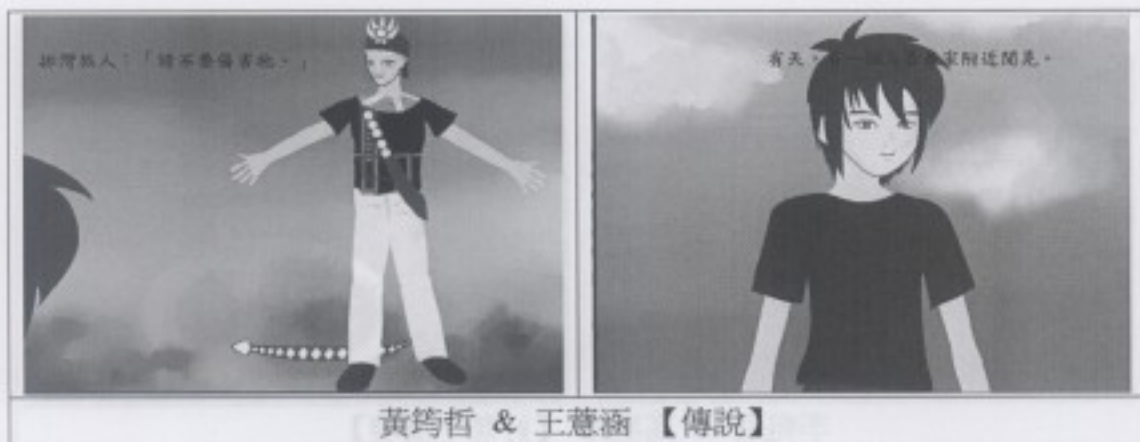
陳品好 & 張家寧 【2012 拯救世界大作戰】

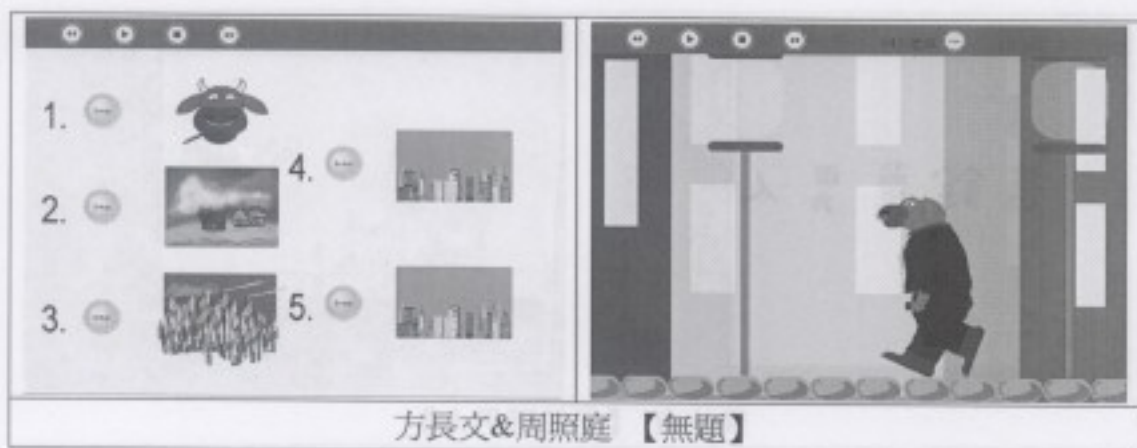
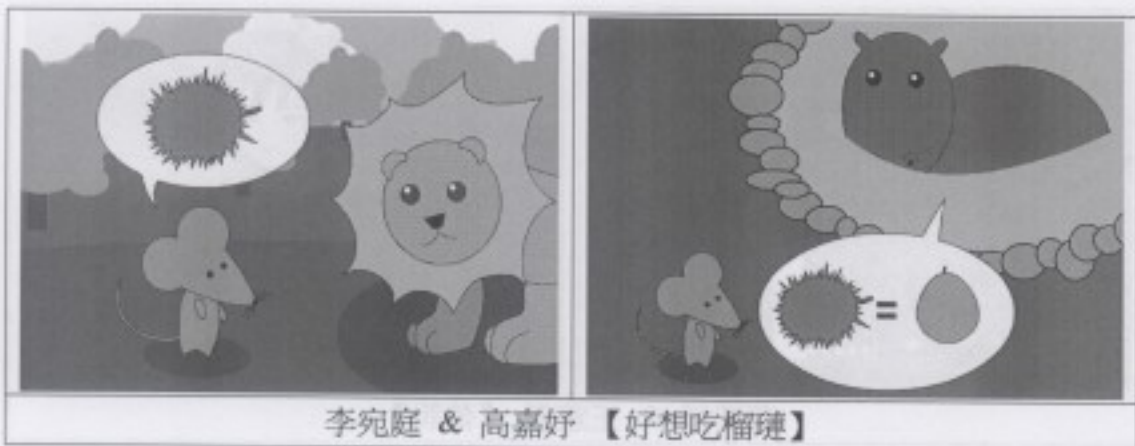


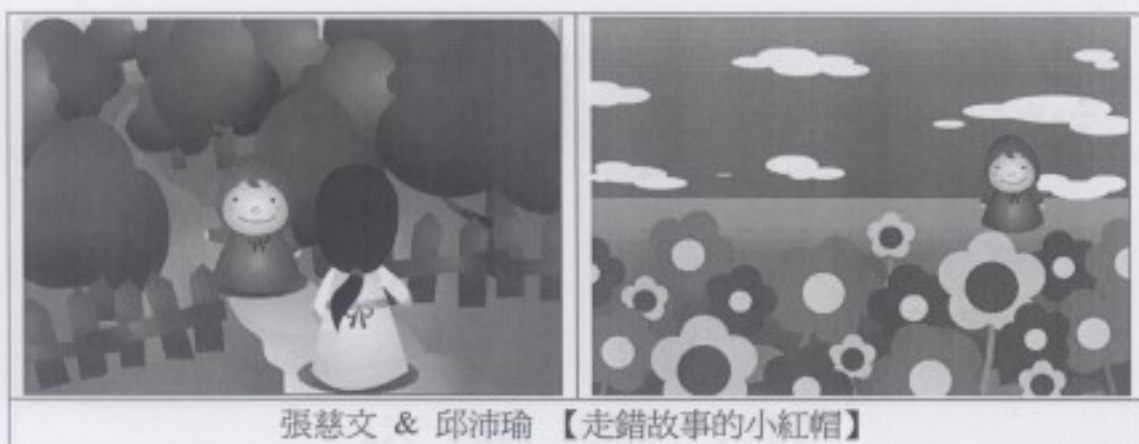
周翊涵 & 許鳳玲 【crazy family 鐵馬】





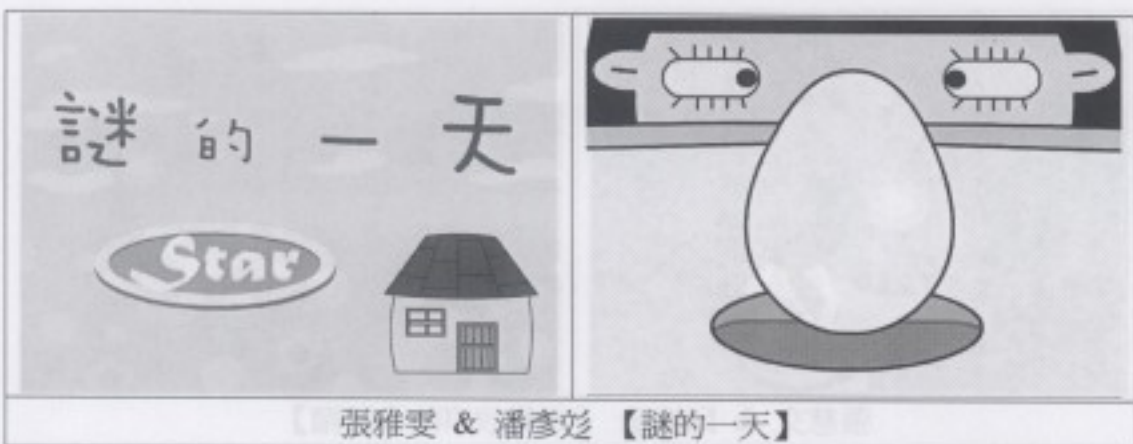








蔡佩蓉 & 詹雅婷 【逛街】



張雅雯 & 潘彥彤 【謎的一天】



李浩銘 & 薛兆媛 【壺裡精】

