

教育部人文教育革新中綱計畫  
人文數位教學計畫

典藏印象：探索陽光下的燦爛  
應用繪畫概論

期 末 報 告  
(公開版)

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：致理技術學院多媒體設計系

計畫主持人：陳奕愷助理教授

執行期程：99年8月1日~100年1月31日

2011年2月10日

教育部人文教育革新中綱計畫  
人文數位教學計畫

典藏印象：探索陽光下的燦爛  
應用繪畫概論

期 末 報 告  
(公開版)

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：致理技術學院多媒體設計系

計畫主持人：陳奕愷助理教授

執行期程：99年8月1日~100年1月31日

2011年2月10日

# 一、課程內容

## (一) 核心理念

本案擬藉「應用繪畫概論」之課程，除了訓練電腦繪圖軟體 Painter 的基本操作之外，為了強化媒體設計專長的同學，日後能夠在藝術創作、美學素養、西洋藝術史及人文內涵有所提昇，特別設定啟蒙現代藝術發展的「印象派」(Impressionism) 做為專題，藉由西洋美術文史背景的深度了解，導入到電腦繪圖軟體 Painter 的教學之中。

從本案奉核通過到實際執行，因應現實狀況而做如下之修正：

### 第一、進度調整：

由於選修本課程之同學，繪畫程度好壞不一，再加上 Painter 工具初學者比例較高，進度過快時將導致學習成效不佳，為此放慢課程進度，採循序漸進的方式。目前每二週完成一個筆刷的練習，包含學習作業繳交，共計三件。印象派的風格筆刷練習，則擬從專題講座之後，正式開始習作與解說。

### 第二、專題講座：

本案規劃共計四次講座，原訂第五單元辦理之第一次專題講座，為集中訓練同學們的筆刷能力，故而調整至第八週（11月3日）起，陸續辦理專題講座。不過，為了因應台北市立美術館年底舉辦「永遠的他鄉－高更特展」，配合本課程計畫前往參訪，所以第三次講座原定主題「台灣前輩畫家大師巡禮」，另行增加「新印象派與後印象派」的內容；至於台灣前輩畫家的部分，則融入在第二次講座的內容當中。

### 第三、講座師資：

師資方面略有更動，原定邀請的學者廖新田教授（國立台灣藝術大學藝術政策與管理研究所所長），於本學年度起留職留薪赴澳洲三年；因此遂由另一位受邀學者林素幸教授（國立台南藝術大學藝術史研究所、圖書館館長），接續負責廖教授之講座單元。至於第四次之講座師資高偉峰老師，專責數位知識產出與加值應預設計，則仍維持不變。

### 第四、校外參訪（大師巡禮）：

在「大師巡禮」的單元方面，由於台灣前輩畫家所屬之美術館，除了「李梅樹紀念館」保持正常運作之外，其餘美術館若非關閉、停止運作，就是聯繫不到專責管理人員。所幸正逢台北市立美術館辦理「永遠的他鄉—高更特展」、國立台灣美術館（台中）辦理「日常掃描—新媒體藝術典藏展」、「童話大師—安徒生世界特展」，是故特於期末課程結束、繳交學期動畫作業之後，辦理二天一夜之校外參訪活動，從台北市立美術館的高更展、新北市三峽區的「李梅樹紀念館」，到隔天台中的國立台灣美術館等參訪。參訪主題則跨越了台灣本土畫家李梅樹的印象畫作、法國後印象派高更的特展，以及當代新媒體加值應用的前瞻視野等，所以對選課同學來說，也是一趟豐收之旅，為本學期的課程做了最完美的 ending。

## （二）課程目標

本課程是配合教育部人文中綱計畫，擬藉「應用繪畫概論」之課程，除了訓練電腦繪圖軟體 Corel 之 Painter 的基本操作外，為了強化媒體設計專長的同學，日後能夠在數位藝術創作、美學素養與文史內涵有所提昇，特別設定啟蒙現代藝術發展的「印象派」（Impressionism）做為專題，再搭配「西洋近代美術史講座」

和「台灣前輩畫家大師巡禮」等活動，達成「認識黃金印象的光彩之美」、「導入數位藝術創作能力的提升」和「創意加值之動畫成果展現」。

### (三) 內容摘要

A. 開設課程摘要表						
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
應用繪畫概論	2	3	4	39	1	3
B. 舉辦之學術活動						
活動名稱	參與人次					
	男			女		

## 二、執行成果摘要

### (一) 開設課程

本案課程之規劃架構，包含「實務課程」(Painter 繪畫工具教學)、「專題講座」(西洋近現代美術史講座)和「大師巡禮」等三大部分，組合而成十八週的單元進度；其中「大師巡禮」則是本課程之校外教學，並於期末舉行。其預定單元行程規劃表如下：

週	1	2	3	4	5	6	7	8	9
課程	實務課程 (1)	實務課程 (2)		實務課程 (3)		實務課程 (4)		專題講座 (1)	實務課程 (5)
主題	Painter 界面簡介	Painter 筆刷簡介 —鉛筆		Painter 筆刷練習 —粉彩		Painter 筆刷練習 —油畫、厚塗		從巴比松 到印象派	進階筆刷 印象派
師資	陳奕愷	陳奕愷		陳奕愷		陳奕愷		林素幸	陳奕愷

週	10	11	12	13	14	15	16	17	18
課程	實務課程 (5)	專題講座 (2)	實務課程 (6)		專題講座 (3)	實務課程 (7)		專題講座 (4)	實務課程 (8)
主題	進階筆刷 印象派	印象主義 的藝術特 色	Painter 動畫繪製 —素材繪製—		新印派與 後印象派	Painter 動畫繪製 —加值應用—		印象藝術 的數位加 值應用	加值應用 成果驗收
師資	陳奕愷	林素幸	陳奕愷		林素幸	陳奕愷		高偉峰	陳奕愷

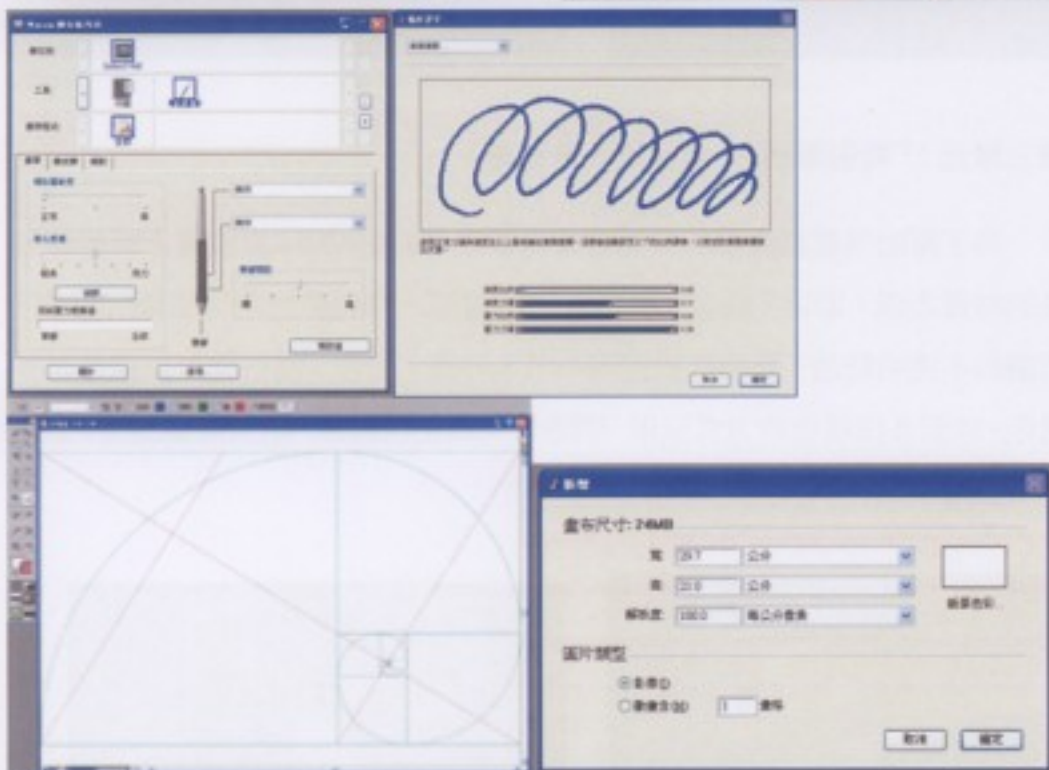
週	19	
課程	大師巡禮(1)	大師巡禮(2)
主題	永遠的他鄉—高更特 展(北美館) 李梅樹展(李梅樹紀 念館—三峽)	日常掃描—新媒體藝 術典藏展(國美館) 童話大師—安徒生世 界特展(國美館)
師資	廖奕晴	林鈺雯

註：  實務課程  專題講座  大師巡禮

## (二) 每週主題概要

### ➤ 第一單元：「基本界面與功能介紹」(第一週)

本單元協助選課同學深入了解 Painter 11 軟體的功能界面，同時繪圖板安裝設定，以及如何操作使用經驗分享，俾利同學及早進入以數位繪圖筆作畫的習慣。



### ➤ 第二單元：「鉛筆筆刷」(第二週、第三週)

鉛筆筆刷是素描的工具，也是繪畫訓練的重要基礎，同時鉛筆本身也可做為獨立的作品呈現，該類筆刷的表現重點，在於用筆的輕重、疏密和質感的筆觸等表現，切記明暗表現與上色程序，務必要由淺到深、由明到暗。



➤ 第三單元：「粉彩筆刷」（第四週、第五週）

為了幫助同認識油畫的不透明繪畫屬性，故而仿照印象派畫家竇加最擅長的材質表現，即以「粉彩」做為入門的途徑，俾利瞭解色彩堆疊的特效。所謂的不透明技法，是相對於透明（如水彩畫）而言，指色塊可以重疊而不透色，故而多採厚塗的方式呈現，明暗表現與上色程序，則無需要由淺到深、由明到暗。







➤ 第四單元：「油畫筆刷、厚塗筆刷」（第六週、第七週）

油畫筆刷不僅是不透明的技法之中，創作層級最高、技術也是最複雜，但是為了快速趕上本案課程的進度，遂在完成二種筆刷的教學與習作之後，即正式進入油畫的單元。在此，先就基本的傳統油畫作為重點，俾使同學體會傳統油畫的創作屬性，待學習到一個階段之後，再進階到現代油畫的實驗性。所謂的傳統油畫，是講求協調與柔和，並以細膩的筆觸為主。同時事物的寫實性與合理性，也是傳統油畫的學習重點。至於變形、抽象或狂放的筆觸，則留待下一單元嘗試。



➤ 第一次專題講座：「從巴比松到印象派」（第八週）

講座主題是探討歐洲十八世紀後半的繪畫發展，尤其是一群崇尚自然主義、居住在楓丹白露的畫家，將戶外的自然光帶進畫布，或是畫家直接走出去作畫的態度，為後來的印象派所謂的「外光派」，奠下了重要的啟示與前例。不過本次講座的重大收穫，在於所謂的西方現代藝術的啟蒙與發展，是受到東方藝術的影響，尤其是日本浮世繪對歐洲人所引起的視覺震撼。當印象派藝術興起之後，又回傳到日本，就在此時的台灣正受到日本殖民統治，於是也在這個機緣之下傳進台灣，於是造就台灣前輩畫家的印象派風潮。



馬奈，左拉肖像，油彩，146 x 114 cm，1868



喜多川歌麿，浮世繪，18 世紀末



梵谷: 梅樹花開



安藤廣重: 龜戶梅屋舖

#### ➤ 第五單元：「進階筆刷－印象派」（第九週、第十週）

為搭配本案印象派藝術的主題設定，在實務操作上是藉用 Painter 的油畫筆刷及藝術家的仿製特效，做為印象派繪畫風格的模擬學習工具。至於油畫的風格本身是相當多樣，特別是印象派揭釐追求剎那之間的新觀念，於是以飛快的筆觸來捕捉瞬間的永恆，更成為日後現代藝術創作的風尚之一。接下來就是指導學生選取不同風格的筆刷，例如「梵谷」、「印象派」（莫內風格）、「秀拉」（點描派），或是其他類似印象派的筆觸，試做簡單的訓練與模擬，讓選課同學體會到創作的風格，除了純美工設計性，或是 Q 版的可愛作風之外，再增加另一種比較屬於學院派美術的新嘗試，並從這些作品延伸為動畫製作的素材。





➤ 第二次專題講座：「印象主義的藝術特色」（第十一週）

講座主題是探討印象主義的起源與特色，印象派繪畫（1870-1890）並非一開始就取得社會的認同，它緣起於一群當時被認為較前衛、叛逆的畫家，如莫內、畢沙羅、馬奈等人。他們因為不滿官方美術學校的標準，認為傳統的古典油畫太僵化，於是他們嘗試用較快速、活潑的筆觸，捕捉太陽光下，眼睛所獲得的印象，嘗試在觀念、技巧上突破古人的侷限。他們認為世界上凡是能映入眼簾的東西，如人像、花草、果物、風景等等，都是富有色彩的，畫家要把自然的景物畫出來，必須注意「對象」與「顏色」的關係。



莫內 睡蓮



莫內 撐傘的女人



雷諾瓦  
煎餅磨坊舞會

➤ 第六單元：「動畫製作－素材繪製」（第十二週、第十三週）

在印象派風格的繪畫基礎建立之後，便帶領同學嘗試動畫製作，也就是透過開啟 Painter 11 新檔案的動畫檔，選擇 29 格畫面的格式之後，開始繪製連續動態的印象派風格，俾利日後成為動畫製作的素材。之所以設定為 29 格數，是比照一般影像畫面每秒 29 格的速率，是故最低限度是至少 29 格，當然在時間條件允許的話，格數越多品質是越精緻。至於動畫繪製的重點，不在於大動作的動態，而是局部連環串接的維妙變化而已，以免面臨到更多技術層面與時間的困擾。當 29 張格數的圖檔繪製完成之後，可以在 Painter 中的對話視窗，預先瀏覽連續動作的順暢與否；假若效果表現已經在可以接受的範圍之內，便將檔案轉出成為連續畫作的圖檔出來。



動畫繪製示範 2009 Painter 11 動畫檔



➤ 第三次專題講座：「新印象派與後印象派」（第十四週）

講座主題是探討印象主義興起之後的後續發展，包括秀拉「點描派」的新印

象派，以及塞尚、梵谷和高更時代所興起的後印象派。印象派發展到 1885 年時，當時有些光學家用三稜鏡分晰太陽光，得知是由紅、橙、黃、綠、藍、青、紫七色形成的，任何物體的顏色，都是由這七種顏色中的任何幾色湊成的。秀拉看了化學家薛弗若爾 (Cheverul) 的「色彩對比定律」，德國物理學家韓德賀治 (Handhuch) 的光學，以及美國哥倫比亞大學物理學教授路德 (Rood) 的色彩學光學等的書籍，經過不斷地努力與嘗試來表現他的繪畫思想，最後印象派畫家在畫面上得不到的那種「光與色的調和之美」，新印象主義以「點描的方式」卻都表現了出來。

至於後印象派的出現，是針對新印象派太注重光線的變化，往往因此忽略了對象本身，一部分畫家便開始嘗試要捉住對象本質的形與色，把它們寫入畫作裡。他們認為作畫應該捉住對象的不變本質，用單純化的「形」與「色」來表現出對象的純粹特性；就好像一個蘋果在陽光下，可能是金紅色，但是若將同一個蘋果放在室內幽暗的燈光下，可能呈現暗紫色；這不是作者的「肉眼」問題，而是「心眼」的感應「於是乎興起主觀的後期印象派藝術，而持這個理論的有塞尚、高更、梵谷等人。



秀拉 禮拜日的下午



梵谷 有系杉的麥田



高更 我們從哪裡來？我們是什麼？到哪裡去？

➤ 第七單元：「動畫製作—加值應用」（第十五週、第十六週）

為了擴大學習成果的效益，將導引同學在期末成果的呈現上，不但要繪出具有燦爛光影的佳作，更要求期末代表作品的呈現模式，必須繪製具有「補位」與「位移」關係的連續作品若干幅，透過 flash 的補間特效表現，匯出成為動態光彩的擬真動畫格式，換言之是一幅燦爛嶙峋的印象派新動畫。當 flash 動畫檔製作完成之後，便是動態印象藝術畫作的加值應用開始，在本案的規劃目標中，擬



將建議同學的動畫呈現，至少可應用在「動態網頁」(swf)、「網路影音」(flv)和「數位相框」(mpg)等。



➤ 第四次專題講座：「印象藝術的數位增值應用」(第十七週)

講座主題是探討印象派藝術的數位增值應用與設計，所謂的「增值」，就是思考如何透過應用設計的管道，發生可以「產出」或是締造「創意產值」的可能性。包括本案所訂定的目標，是要透過電腦軟體的技術應用，讓原本只是一幅靜態的印象派作品，變成具有影音效果的動作作品，這些作品在未來的數位內容產業上，說不定可以締造更具前瞻性的創意產值。因此論及增值應用設計之前，就必須回到數位產出，究竟是要產出些甚麼？或是位哪些族群（使用者、消費者）規劃產出？接下來便會涉及到規格、型態與呈現時的載具（器材）。透過本次講座的講解及說明，讓同學們選擇適合自己、或是自己想要呈現的成果模式。



➤ 第八單元：「**加值應用—成果驗收**」(第十八週)

經過一個學期的學習與創作努力，於本次課程做期末的成果呈現，每一位同學均須完成一部動畫或影音作品。經過成果驗收，其中不乏細膩、精致的動畫作品，尤其是同學們第一次以 Painter 繪製原創性高的作品，再將作品串成動畫的經驗，讓他們享有喜悅與成就感。至於詳細的學習成果，請參照下文「課程成果介紹」所示。

### (三) 參考書目或指定閱讀

1. Angelo De Fiore 等著，《巨匠美術週刊 4—莫內》，台北：錦繡出版，1992 年 6 月。
2. Angelo De Fiore 等著，《巨匠美術週刊 6—雷諾瓦》，台北：錦繡出版，1992 年 6 月。
3. Angelo De Fiore 等著，《巨匠美術週刊 17—秀拉》，台北：錦繡出版，1992 年 6 月。
4. Angelo De Fiore 等著，《巨匠美術週刊 25—馬奈》，台北：錦繡出版，1992 年 6 月。
5. Angelo De Fiore 等著，《巨匠美術週刊 27—狄嘉》，台北：錦繡出版，1992 年 6 月。
6. Angelo De Fiore 等著，《巨匠美術週刊 36—畢沙羅》，台北：錦繡出版，1992 年 6 月。
7. Angelo De Fiore 等著，《巨匠美術週刊 88—希斯里》，台北：錦繡出版，1992 年 6 月。
8. David Boyle 著、賈月、劉松滔譯，《印象派藝術》，香港：三聯書店，2002 年 8 月。
9. E. H. Gombrich 著、兩云譯，《藝術的故事》，台北：聯經出版，2003 年。
10. Norbert Lynton 著、林頓譯，《現代藝術的故事》，台北：聯經出版，2003 年 12 月。
11. Phoebe Pool 著，羅竹茜譯，《印象派》，台北：遠流出版，2000 年 3 月。
12. Sister Wendy Beckett 著、李惠珍、連惠幸譯，《繪畫的故事》，台北：台灣麥克出版，1998 年 4 月。
13. 何政廣主編，《世界名畫家全集：馬奈—印象主義創始者》，台北：藝術家出版社，1999 年 6 月。
14. 何政廣主編，《世界名畫家全集：莫內—印象派繪畫大師》，台北：藝術家出版社，1996 年 3 月。
15. 何政廣主編，《世界名畫家全集：雷諾瓦—歌頌人體美畫家》，台北：藝術家出版社，1996 年 6 月。

- 16.何恭上著，《近代西洋繪畫》，台北：藝術圖書公司，1998年7月。
- 17.夏 河編，《印象名畫導覽》，台北：藝術圖書公司，2001年5月。
- 18.張心龍著，《印象派之旅》，台北：雄獅美術，2001年11月。
- 19.潘幡編著，《印象主義繪畫》，台北：藝術家出版社，2001年9月1。

#### (四) 修課人數

科系	人數	性別		比例	備註
		男	女		
多媒體設計系	43	4	39	100%	本課程涉及基礎專業，故無外系學生選課
合 計	43			100%	

#### (五) 成績評量方式

- 1.平時成績：按單元進度完成習作者，依其作品表現給予評量，成績佔30%。
- 2.期中成績：經由專題講座之學習，完成印象派藝術作品創作，並依其作品表現給予評量，成績佔30%。
- 3.期末成績：選定個別代表性之印象派畫作，完成連續動畫元件29幅，並成功匯出「動態網頁」(swf)、「網路影音」(flv)或「數位相框」(mpg)等（任選一種），依其作品表現給予評量，成績佔40%。
- 4.注意事項：
  - (1)凡無故曠課缺席3 次以上者，總成績以零分計。
  - (2)請假時必須依照各校相關規定辦理，惠請詳閱該校學務處公告規定；凡請假程序不符規定者，均視同曠課處置。
  - (3)期末報告或實作作品之品質不佳，或逾期未繳交期末作業者，所屬之分項成績均以零分計算。

## (六) 設備使用

本案申請時因未編列「資本門」，故無添購儀器設備項目暨使用情形；惟因協助選課同學練習參考，另編圖書費購置參考書一批，並依規定造冊典藏系圖書室，同時在書籍封面蓋章註明「專案名稱」，以及「教育部科技顧問室補助」等字樣。

99 年度教育部人文數位教學計畫 典藏印象：探索陽光下的燦爛
-----------------------------------

補助 教育部科技顧問室 執行 致理技術學院多媒體設計系
--------------------------------

## (七) 總體成效

### 第一、增進設計系科的藝術內涵

本課程所教授之 Painter 繪圖工具，是以模擬畫家在從事藝術創作的角度所開發之軟體，故而藉此導入同學們在數位設計的學習上，再增添屬於純粹美術創作的內涵。這種訓練是有別於一般美工設計的概念，特別是針對美術學院派的純藝術創作經驗，往往是媒體設計類科學生所欠缺之部分。但是又遷就於現實中學分科目的有限，無法一一就學院美術中的素描、水彩、油畫和雕塑等訓練課程，加諸在學分數已經超量的媒體設計類科中，是故有關藝術創作本質與內涵的課程，很難在媒體設計類科中有所展現。為此，本案 Painter 的課程訓練，正好協助媒體設計類科補足這方面的缺憾，雖然只是短短一個學期，但相信經過完整的單元進度之後，縱然從未拿過油畫筆、畫過真正的油畫，或許還有助於深入探索油畫作品的精髓，或是進而拉近了油畫的創作體驗。

### 第二、奠基設計人才的人文素養

中西美術史是學院美術科系必經的養成，但是對於媒體設計類科而言，卻不

一定是唯一必要的學習項目，於是有關藝術史與人文方面的素養，又成為媒體設計類科另一缺憾。殊不知一位優秀的設計人才，除了創意與技術能力的展現之外，真正能夠在業界持續、或是創作靈感源源不絕者，其關鍵就在於紮實豐富的藝術人文素養上。以本案選定十九世紀末的印象派藝術主題為例，這一畫派的出現改變了西洋近代藝術史，雖然部分畫家的作品至今仍眾所週知，然而能夠說清楚、講明白，或是真正了解印象藝術的精神與特色，以及認知在藝術史上的重要定位為何，事實上是媒體設計科系學生所欠缺的能力。為此，本案最大的預期成果，就在於不僅要深度認知這一畫派，更進一步透過做中學、學中做的過程，獲得最深刻與務實的真正體驗，並藉此體悟到無可替代的人文素養之訓練。

### 第三、擴展加值應用的創意視野

本課程導引同學期末成果的呈現，不但要繪出一幅具有燦爛光彩的印象派佳作，為提升其學習效益與興致，另行要求繪製具有「補位」與「位移」關係的連續作品若干，透過 flash 的補間特效，匯出成為動態性光彩幻影的動畫格式，換言之是一幅燦爛嶙峋的印象派新動畫。也因為選課同學的學習興致高昂，故而不僅努力創作，更全心投入後端的應用加值設計，於是製作出許多細膩精緻的動畫或影音作品。期許未來在數位內容產業的職場上，能夠發揮更大的前瞻性創意，以及加值應用設計的更大視野。

### 三、課程成果介紹

#### (一) 數位繪圖工具訓練

本案「實務課程」是講授 Painter 繪畫工具的操作技術，但另為配合本案設定「印象派藝術」之主題，是故所選擇的筆刷教學，除了基本的鉛筆素描的「鉛筆」筆刷之外，將會著重在不透明的筆刷訓練上，利如「粉彩」、「油畫」、「厚塗」，以及具有印象派風格的「藝術家」等五種筆刷的練習上，透過「做中學、學中做」的筆刷應用，藉以更深刻認識印象派作品，以及近代西洋美術發展的脈絡。

#### 第一、鉛筆筆刷



張心睿



林欣慧



許儀涵



陳姿穎



王百民



吳穗宜



吳宜玲



李佳芬



許婷雅



曾馨怡



## 第二、粉彩筆刷



李佳芬



凌若涵



童宸韻



章珮婕



林郁婷



張絮雯



林婕妤



吳宜玲



陳靜



王思婷

### 第三、油畫筆刷



曾馨怡



陳玉璇



李 昕



陳慶安



陳玟卉



許儀涵



王思婷



林欣慧



李佳芬

#### 第四、厚塗筆刷



章佩婕



林欣慧



許婷雅



吳穗宜



黃郁翎



鐘義傑



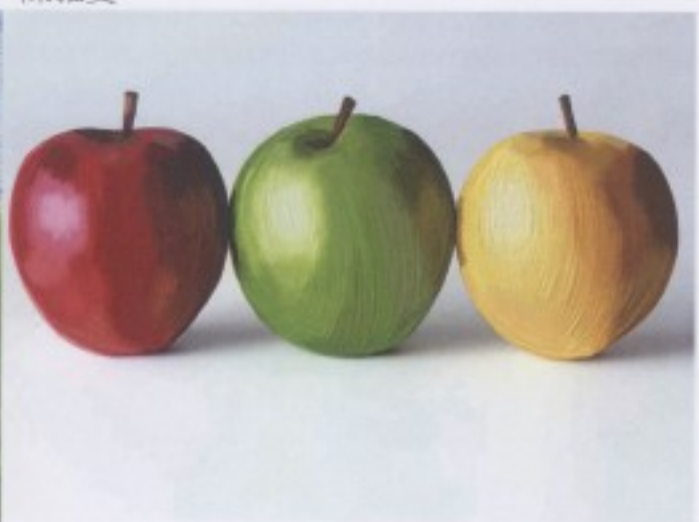
林晉德



陳雅雯



吳思誼



林映庭

### 第五、藝術家筆刷（印象派）



蔡婷欣



許紋瑄



魏嘉韻



張心睿



謝孟帆



廖偉婷



吳思誼



王思婷



羅莖恩



凌若涵

## (二) 數位加值應用－印象風動畫作品

本課程之成果展現，是以印象派風格的作品做為素材，然後彙整成為具有影音效果的動畫作品，是故不但要繪出一系列燦爛光彩的印象派作品，同時要求具有「補位」與「位移」的連續關係，再透過 flash 的補間特效處理，匯出成為動態性光彩幻影的動畫格式，換言之是一幅燦爛嶙峋的印象派新動畫。在本課程期末呈現的作品格式，主要是以動態網頁之用的 swf 檔案、網路影音播放的 flv 檔案，或是直接置入數位相框的 mpg 檔案等格式。





註：詳細動畫作品，請參照附件光碟教學成果所示



## 四、課程目標達成情況

### (一) 達成情形

本案所訂定的執行指標，共計如下三點：

#### 第一、Painter 11 技術教學達成率

本課程在十八週單元之中，扣除四次的「專題講座」課程、二次期末成果動畫製作的「增值應用」之後，在十二週的單元之中，要完成五種筆刷的技術訓練，同時每一種筆刷均須繳交平時作業，其中第五種筆刷「藝術家－印象派」，視為期中考的成績，不僅課程單元進度均未落後，經總體驗收君達到預期的成效，是故達成率百分之百。

#### 第二、導入近代西洋美術教學成效

本案透過「專題講座」與「大師巡禮」(校外教學)，促成選課同學深入了解西洋近代美術史的發展，尤其是學習與體悟印象派的藝術風格，並導入到期中考作業，以及期末動畫製作的應用上，對於日後從事媒體創意設計上，能夠更加提升藝術涵養與文史素養。有關本案所制定的目標，在期末之內均一一達成規劃指標，是故達成率百分之百。

#### 第三、增值應用設計之成果驗收

本案期末之教學成果檢驗，是以印象派風格作品素材，完成連續循環之影音動畫作品，選課同學在本案教學進度安排之下，均已完成所要求之期末成果作品，並有相當傑出之動畫作品呈現，是故完成期末成果之規劃指標，達成率為百分之百。

## （二）自我評估

除了如上課程規劃的百分百執行率之外，其實同學們真正的收獲，是在於學到 Painter 11 高階繪圖軟體的應用之外，有機會接觸到西洋美術史中印象派藝術的精髓，尤其是本課程所規劃的藝術涵養與文史素養，是本校常態課程中並非容易開設的部分。經由本課程的精心安排之下，都達成了同學們對本課程的期待，尤其是同學們表示，若無本課程的規劃及執行，可能永遠對印象派藝術無法深入了解，當然在 Painter 11 的操作學習上，更不知如何將印象派藝術導入數位內容開發的素材上。是故就本案之自我評估，其最大的價值，就是將學識性的文史知識、原創性的藝術創作，融入到數位藝術的加值應用與設計。

## 五、面臨問題與因應措施

由於選修本課程之同學，全部是二年級的低年級同學，大半比例在過去素無機會接觸 Painter 11，以至於前半學期的進度，都鎖定在操作技術的應用訓練上，直到粉彩、油畫等筆刷漸漸熟悉之後，再進行「專題講座」的單元。

所幸經過與講座師資溝通協調、機動調整「專題講座」的進度，並將「大師巡禮」的單元，延到期末之後集中實施，不僅讓同學們的技術能力得以趕上，同時專題講作的內容，更適時提供同學們創作上的重要參考。

## 六、後續課程構想

自本案執行之後，引起本系同仁的高度關注，再加上本系之「本位課程」，是訂定在「數位影音」和「數位學習」的發展目標，其中「數位影音」的動畫製作，除了 3D 動畫與本案課程屬性不同之外，至於 2D 動畫的製作，則可以說是息息相關。因此，在未來的延伸性課程方面，將藉由本案的執行經驗做為基礎，繼續延伸到如下的課程計畫：

### 第一、應用繪畫實務

該課程是本案「應用繪畫概論」的進階課程，也就是 Painter 11 更深入的學習階段，為此將擴大藝術創作的視野，同時提升期末作業的加值應用廣度，除了增進選課同學的學習興致，更可以從中尋找數位內容產業的新創意。

### 第二、畢業專題指導

本系應屆畢業同學，均須籌組成立畢業專題分組，並針對本系所訂定「本位課程」的目標，規劃設計完成畢業製作。是故，在日後所指導的畢業專題組別，有意願製作 2D 動話的作品時，將建議透過本案所執行的經驗與基礎，做為他們動畫製作的重要參考。

## 七、結論與建議

完成本案「典藏印象」的課程教學計畫之後，深覺「藝術原創」與「增值應用」，是文化創意產業、數位內容產業發展的重要內涵，然而進一步來看最本質性的問題，就是藝術人文的素養與涵養。因為文化創意的內容，就是來自於文化、藝術、歷史或人文的基礎。總而言之，透過本案的經費補助，讓原本只是單純的電腦技術性課程，額外獲得更多的資源來提升，教學成果也變得更不同以往。

不論如何，在當前數位科技產業時代的來臨之下，多媒體設計、數位動畫、影音產品已成為新世代的風尚。但是不論創意設計如何新穎，數位技術如何昌明，仍然離不開「文化」的題材與內容，最具效益的方式便是透過「文化」與「增值」的整合，成為藝術數位創意產業發展的應用。

前瞻未來「人文數位」專案的計畫進行，謹提如下之建議：

### 第一、深化藝術人文的主題

以申辦課程計畫為例，在短短一個學期當中，如果將主題設定太過廣泛，恐怕會因教學進度有限，或計畫執行的時間不足，因而降低了主題深度化的可能性。本案之所以能夠達成預期的教學成效，實乃因主題設定的範圍，不僅較為集中，而且深度化的議題也更為具體。是故野人獻曝，建議日後申辦類似的課程計畫，除非是開辦完整的學程，否則無須將主題範圍設定太過廣泛。

### 第二、擴大人文數位的效力

教育部人文中綱計畫之下的「人文數位」計畫，造福了教學資源比較缺乏的學校，或是科系專業過度傾向於「人文」、「數位」任一領域，以至於「人文」或「數位」之間，缺少聯繫或整合的教學規化平台。因於人文中綱計畫的實施，讓這兩者之間有了更緊密的融合，是故建議「人文數位」計畫，應該持續推動發展下去，讓更多藝術人文的教學資源被充分開發，同時透過數位科技的教學課程，擴大文化增值應用的可能性。

## 八、附 錄

### (一) 學生手冊 (封面)

99 年度教育部人文教育革新中綱計畫人文數位教學計畫

應用繪畫概論

典藏印象：探索陽光下的燦爛

# 學生手冊



致理技術學院多媒體設計系

## (二) 網頁架構

教育部99年度人文數位教學計畫 應用繪畫概論  
painter 典藏印象 - 探索陽光下的燦爛  
最新消息 課程規劃 課程教材 教學成果 網站地圖 致理技術學院多媒體設計系

最新消息

最新訊息公告

本頁更新日期: 11/09/2010 10:37:30

公告日期	訊息內容	公告對象
11/3	期中作業公告: 請就粉彩、油畫作業之中,選擇一張正式的作品,改繪成印象派的藝術風格,提交之作品尺寸,全部規定橫幅作品,大小為 1200 x 600 像素,品質為 72 dpi,傳到製作電子畫冊。 收件日期: 2010年11月25日截止; 凡逾期或不符前述規格者,恕不受理收件,期中成績零分計算。	美術同學
10/25	專題講座公告: 11月3日辦理本課程第一次專題講座,講題:西洋近現代美術史—從巴比松到印象派,凡美術同學務必到課,同時歡迎本系同學踴躍出席。	全系同學

◎ 訊息公告  
◎ 關於我們

完成 我的電腦 100%

[http://play.md.chihlee.edu.tw/IMPPainter/Iart\\_P\\_home.html](http://play.md.chihlee.edu.tw/IMPPainter/Iart_P_home.html)

### (三) 數位化清單

