

教育部

人文社會科學應用能力及專長培育計畫

期末報告書

【計畫名稱：美術動畫產業應用實務課程】

執行單位	國立臺東大學人文學院美術產業系		
計畫名稱	美術動畫產業應用實務課程		
開課別	<input type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所		
主持人姓名	張溥騰	服務單位	國立臺東大學 美術產業系
主持人 電郵地址	proton@nttu.edu.tw	主持人電話	(公) 089-513145
兼任助理姓名	張奕萱	服務單位	國立臺東大學 美術產業系
兼任助理電話	(公) 089-318855 轉 5715		
兼任助理電郵 地址	she303300@hotmail.com		
服務單位 地址	95092 台東市西康路 2 段 369 號		
計畫網址	http://nttuartart.blogspot.tw/p/blog-page.html		

中華民國 103 年 1 月 14 日

目錄

壹、開設課程一覽表.....	3
貳、修課人數統計表.....	4
參、實習單位資料表.....	5
肆、課程進度表.....	7
伍、教學方法.....	10
陸、計畫自評表.....	14
柒、教學日誌.....	18
捌、計畫網站說明.....	44

壹、開設課程一覽表

課程名稱	開設學期	學分數	授課教師 (含職稱)	性別	邀請講師名單 (含任職學校、公司、機構及單位 職稱，外聘專業師資需註明外聘)	性別	講師 授課 時數
動畫專案製作	101 下	3	張溥騰 助理教授	男			
					李哲榮 (科思數位映畫有限公司藝術指導)	男	3 時
					方鈞璋 (國立史前文化博物館助理研究員)	男	3 時
					陳俊良 (畫動文創有限公司動畫導演)	男	24 時
					鍾昇遠 (鍾昇遠建築師事務所建築師)	男	12 時
暑期實作： 數位互動動 畫實作工作 坊	暑 假	0	張溥騰 助理教授	男			
					呂詩音 (麥芽設計有限公司設計師)	男	60 時
					陳俊良 (畫動文創有限公司動畫導演)	男	30 時
新媒體藝術 創作	102 上	3	吳梓寧 助理教授	女			
					林青萱(動態影像創作者)	女	12 時
					郭嘉矜(錄像藝術創作者)	女	9 時
					曾也慎(紀錄片導演)	男	12 時
總計							
教師性別	男6位，女4位						
講師總數	學校師資2名，業界師資8名，共10位						
授課時數	學校師資45時，業界師資165時，共210時						

※請依實際開設課別、邀請講師名單，自行增設表格。

貳、修課人數統計表

請分門明列如下，並依實際開課別及修課人數自行調整格數：

課程名稱	動畫專案製作
修課人數	學生共23名，男6，女17名。其中跨級(非大三四/碩二以上)修習者共2名，跨域(非開課單位)修習者共0名。
課程名稱	新媒體藝術創作
修課人數	學生共13名，男5，女8名。其中跨級(非大三四/碩二以上)修習者共0名，跨域(非開課單位)修習者共0名。
總計	
共開設課程2門，學生總數36名，男11，女25名。其中跨級(非大三四/碩二以上)修習者共2名，跨域(非開課單位)修習者共0名。	

參、實習單位資料表

執行實習之單位，可依實際狀況自行調整格數。

實習單位 負責人	實習單位名稱	實習單位地址	分配實習人數		實習 時數	實習內容概述
			男	女		
姚孟超	冉色斯動畫股份有限公司	新北市永和區博愛街9號1樓	0	3	160	冉色斯動畫股份有限公司是專門製作動畫影片的公司，「美術動畫產業應用實務」課程推薦三位同學進入該公司實習，學生分配到動作設計組，負責角色動畫動作製作，學生必須把劇本上的分鏡畫面以動畫演繹出來。動畫可以做到實拍做不到的畫面，但是又不能讓觀眾覺得不合理，這些設定就要看動畫師的功力，是個極具挑戰性又兼具樂趣的工作。在實習過程中除了學習動畫設計製作的工作以外，還能學習到動畫工作流程與檔案資料的管理配置，一個有系統的管理對公司的運作幫助是非常大的。最後是員工間的相處模式，員工和主管之間的交流是很熱絡的，在動畫片《閻小妹》試映會上，全部的人一起觀看影片，大家一起腦力激盪修改劇本，激發每個人內心的趣味點子。透過實習不僅是了解動畫製作流程，更重要的是學習工作態度以及與小組合作互動的模式。
呂詩音 陳俊良 (暑期實作指導教師)	國立台東大學	台東市西康路二段369號	8	8	90	利用暑假邀請麥芽設計有限公司和畫動文創有限公司的業師舉辦「數位互動動畫實作工作坊」，目的是讓學生將上學期所學的天主教白冷會教堂與其周

					<p>邊部落人文，透過網頁技術運用數位化的方式呈現，學生除了再次進入部落裡深入踏查外，並學習數位影像編輯與網頁編碼技術，完成三組網站設計並公開展示。</p> <p>小馬天主堂 http://210.240.169.21/smchurch/ 興昌天主堂 http://210.240.169.21/scchurch/ 公東教堂 http://210.240.169.21/ktchurch/</p>
實習單位總計：共 2 個。 實習時數總計：共 250 時。			實習生總計：男 8 位，女 11 位，共 19 位。		

肆、課程進度表

課程名稱	新媒體藝術創作	任課教師	張溥騰、陳俊良
學分	3	課程開設日期	102.02.26 至 102.06.25
週次	講師姓名、單位及職稱	課程內容	備註
2/26(二)	陳俊良/畫動文創公司/ 動畫導演	動畫創作的風格與美學	
3/5(二)	陳俊良/畫動文創公司/ 動畫導演	建築動畫數位化流程及表現法	
3/9(六)	陳美玲/公東高工建築 科/老師	公東高工教堂導覽與參訪	
3/12(二)	陳俊良/畫動文創公司/ 動畫導演	建築塑模技巧	
3/16(六)	歐思定/白冷會/修士 鍾耀漳/威尼斯建築藝 術工作室/建築技師	東海岸傳義修士教堂小旅行	
3/19(二)	陳俊良/畫動文創公司/ 動畫導演	建築塑模技巧	
3/26(二)	陳俊良/畫動文創公司/ 動畫導演	建築材質製作	
3/30(六)	鍾昇遠/鍾昇遠建築事 務所/建築師	數位建築圖學工作坊(一)	
4/2(二)	陳俊良/畫動文創公司/ 動畫導演	建築材質製作	
4/9(二)	陳俊良/畫動文創公司/ 動畫導演	建築燈光設計	
4/13(六)	鍾昇遠/鍾昇遠建築事 務所/建築師	數位建築圖學工作坊(二)	
4/16(二)	陳俊良/畫動文創公司/ 動畫導演	建築燈光設計	
4/23(二)	張溥騰/陳俊良	期中分組作品報告	

4/30(二)	張溥騰/ 美術產業系/ 助理教授	電腦動畫製作的流程	
5/7(二)	張溥騰/ 美術產業系/ 助理教授	物件動畫製作方法	
5/14(二)	張溥騰/ 美術產業系/ 助理教授	路徑動畫製作方法	
5/21(二)	張溥騰/ 美術產業系/ 助理教授	動畫攝影機原理與操作	
5/28(二)	李哲榮/科思數位映畫/ 藝術總監	專題演講：動畫美術設計的實例分享	
6/4(二)	張溥騰/ 美術產業系/ 助理教授	動畫影片輸與後製方法	
6/11(二)	鍾耀漳/約翰尼斯建築 藝術/教堂建築師傅	專題演講：建築，攝影，藝術---鍾耀漳與傅義 修士工作分享	
6/15(六)	張溥騰/ 美術產業系/ 助理教授	成果發表：「台東天主教白冷會現代教堂數位 展---尋找東海岸那一串最美麗的珍珠」史前館 展出開幕	
6/18(二)	張溥騰/ 美術產業系/ 助理教授	動畫製作分享與討論	
6/25(二)	張溥騰/陳俊良	期末小組動畫分享與回饋	

課程名稱	新媒體藝術創作		任課教師	吳梓寧
學分	3		課程開設日期	102.09.20 至 102.01.17
週次	講師姓名、單位及職稱	課程內容		備註
9/20		彈性放假		
9/27	吳梓寧/ 美術產業系/ 助理教授	國內外當代新媒體藝術創作發展源流		
10/4	林青萱 /動態影像創作者	新媒體藝術創作介紹 I -動態影像(動畫美學)		
10/11	林青萱 /動態影像創作者	動態影像創作 I		
10/18	林青萱 /動態影像創作者	動態影像創作 II		

10/25	林青萱 /動態影像創作者	動態影像創作 III	
11/1	郭嘉玲 /錄像藝術創作者	新媒體藝術創作介紹 II-實驗錄像 (材質實驗 與行為錄像)	
11/8	郭嘉玲 /錄像藝術創作者	實驗錄像創作 I	
11/15	郭嘉玲 /錄像藝術創作者	實驗錄像創作 II	
11/22	吳梓寧/ 美術產業系/ 助理教授	期中個人創作報告	
11/29	曾也慎 /紀錄片導演	新媒體藝術創作介紹 III-紀實短片 (事件與議 題)	
12/6	曾也慎 /紀錄片導演	紀實短片創作 I	
12/13	曾也慎 /紀錄片導演	紀實短片創作 II	
12/20	曾也慎 /紀錄片導演	紀實短片創作 III	
12/27	吳梓寧/ 美術產業系/ 助理教授	新媒體藝術創作介紹 IV-電腦網路 (社群參與)	
1/3	吳梓寧/ 美術產業系/ 助理教授	新媒體藝術創作介紹 V-行動裝置 (人機介面)	
1/10	吳梓寧/ 美術產業系/ 助理教授	期末個人創作研討	
1/17	吳梓寧/張溥騰	期末總成果發表會	

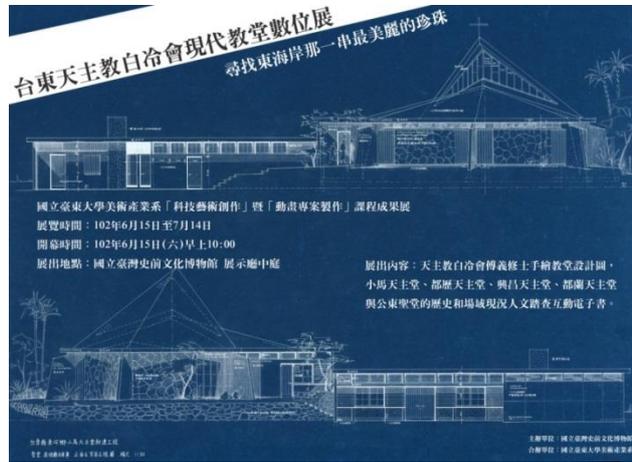
伍、教學方法

教學方法	事例
本土教材	
國際化教材	
國際師資講演/示範	
數位應用	<p>【課程：動畫專案製作】學生分組到台東的小馬、都蘭、都歷、寶桑、興昌等五個社區部落，進行數位教學，協助五個部落以白冷會教堂為中心，推廣部落文化記錄及相關資訊的傳播；使用之數位教材共 5 種，案例共 5 件。</p> <p>詳見 http://nttuartart.blogspot.tw/p/blog-page_195.html</p>
社區營造/地區性活動	
人際互動能力加值	<p>【課程：動畫專案製作】在田野調查的過程中，學生認識了興昌部落裡正準備籌建書屋的志工們，部落書屋成立是為了讓小孩們下課後能持續學習的空間，讓部落小孩能學習自己的文化和母語，學生們決定協助興昌書屋的籌建工作，主要是利用課餘時間來部落裡陪小孩念書和畫畫，目前學生們已經和部落小孩建立深厚的友誼。</p>
個案討論	
實驗性教材/具	
影音資料	
其他教學活動	事例
講座	
研討會/工作坊	<p>2013/03/30 及 2013/04/13—舉辦【數位建築圖學工作坊】數位建築創作所需之知識與技能，透過經驗傳承培育課程學生了解 3D 數位建築的製作方法。</p> <p>2013/7/8 至 7/26(不含例假日)，共 15 日舉辦【數位互動動畫實作工作坊】</p> <p>2013/10/4、10/11、10/18、11/8—舉辦【動態影像創作工作坊】</p> <p>2013/11/15、11/16—舉辦【實驗錄像創作工作坊】</p> <p>2013/11/29、11/30、12/20—舉辦【紀實短片創作工作坊】</p>
參訪	2013/03/09 參訪【天主教台東縣私立公東高工教堂】

2013/03/16 參訪【台東海岸白冷會傳義修士設計的 7 座教堂】

策展

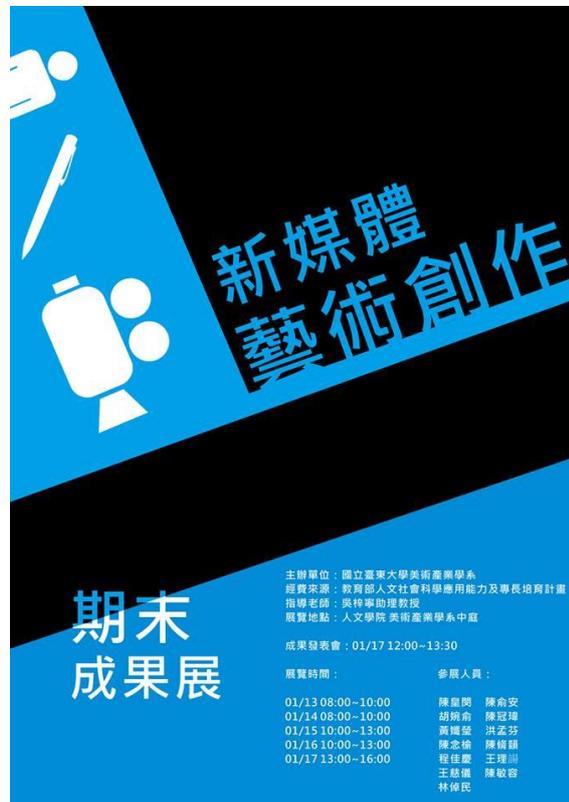
【課程：動畫專案製作】全班學生分為 5 組，透過國立臺灣史前文化博物館的協助，由學生策劃「台東天主教白冷會現代教堂數位展」展覽，於 2013 年 6 月 15 日至 7 月 14 日在國立台灣史前博物館展示廳中庭展出。



活動網址:

https://www.facebook.com/events/589285544435649/?ref_dashboard_filter=calendar

【課程：新媒體藝術創作】於期末 2014 年 1 月 13 日至 1 月 17 日進行個人學習成果展出，地點在台東大學人文學院美術產業系採光中庭，展出學生進行多元樣貌的新媒體藝術作品。



競賽

表演

(模擬) 出版

【課程：動畫專案製作】全班學生分為五組，於期末完成五個白冷會教堂虛擬導覽電子書，過程中學生們進入五個不同的部落教堂周邊進行田野工作，收集當地人文史料，最後整合到電子書中。

【工作坊：數位互動動畫實作工作坊】全班學生分為三組，業師呂詩音指導學生於暑假期間完成三組白冷會教堂虛擬導覽網頁，業師陳俊良協助學生運用 3D 動畫技術製作 3D 數位教堂，整合虛擬導覽到互動網頁中。

目前已完成的網頁與下所示。

1. 小馬天主堂 <http://210.240.169.21/smchurch/>



2. 興昌天主堂 <http://210.240.169.21/scchurch/>



3. 公東教堂 <http://210.240.169.21/ktchurch/>



其他

陸、計畫自評表

一、計畫內容

(一) 課程架構及進行模式

(請陳述講座課程與實作/習課程之教學模式，及銜接單一課程之整體構想)

101 學年度下學期的「動畫專案製作」課和 102 學年度上學期的「新媒體藝術創作」課都是進行校內教師與業界講師的協同教學，由系上老師開課再邀請業界講師進行參訪、演講或工作坊，最大優點是課程一學期下來授課教師可以完全掌握主要方向和內容，因為業師演講主題往往彼此之間無法連貫，雖然能為學生帶來一定程度的啟發，但是對學習而言反而無法聚焦，而工作坊雖然能在短時間讓學生體驗實作的樂趣和實務的經驗，但是和課程設計的內容不太容易銜接，所以我們主要透過授課教師引導學生學習，讓業界教師的實務經驗分享能落實到課程裏面來。

因此，就我們目前課程規劃設計來看，是能有效落實課程銜接的問題，目前比較大的困擾是開課學期順序的問題，由於第一門課「動畫專案製作」開在下學期，因為主要授課對象為大學部三、四年級學生，四年級學生上完第一門課馬上面臨畢業，於是暑期的專業實作無法參加，而原先招收的三年級人數又不夠多，以至於暑期實作報名人數偏低，到了過完暑假後的第二門課「新媒體藝術創作」因為選課的四年級學生人數不足，開放讓剛升上三年級的同學選修，由於三年級的同學沒有參加暑期實作，

(二) 計畫團隊執行情形

(說明計畫團隊師資之分工實況，洽詢業師授課後之感想與建議)

計畫主要由兩位老師負責執行，由計畫主持人張溥騰老師負責召開授課課程內容討論會議，並連繫業界教師實習與實作的進行，計畫協同主持人吳梓寧老師除授課外，協助課程業界教師的教學內容安排與聯繫工作，亦協助課程與計畫部落格內容的建置，和期末學生展演的指導與安排。

針對業界教師訪談的部分，業師主要的感想是學生學習的態度很積極，但是受限於授課時數的不足，在短時間內無法讓學生製作出品質精良的作品，業師們認為在課程設計上未來若以學生就業作為考量，必須要有更多與實務設計相關輔助的課程，讓學生在充裕的時間中完成他們的作品。

不過就暑期實作的成果來看，短短三周的密集訓練，學生以分組的方式進行小組專題製作確實達到不錯的成效，一方面是願意來報名參加暑假實作的學生，他們的學習動機很積極，因為要犧牲暑假的假期再加上實作沒有學分；另一方面是暑假實作期間學生們沒有其他課業，可以專心進行業界教師安排的實作課程，從課堂實務理論的操作到戶外實地場域的踏查都能達到業師的期許。

二、執行過程遭遇之困難

(請簡述計畫執行時遭遇的各式困難，如師資、經費與活動安排，學生觀感、課堂反應和學習態度，考評設計與結果是否反映學生之認知技能已提升，是否提供教學意見回饋管道等，並說明應變方式或往後修正設計之考量。)

課程設計讓學生分組進入學習的白冷會教堂及其周邊人文環境場域中，雖然已經透過課程所舉辦的東海岸教堂小旅行活動，帶領同學們初步了解天主教堂建築的象徵意義，以及部落的宗教信仰和生活的關係，但是後續仍需要學生們分組多次進行田野調查，學生們大多十分投入，但是由於各教堂距離台東市仍十分遙遠，加上學生們並未受過田調的訓練，所以完成的田調工作往往流於表面工作。未來改進方式，可能需要在課程中邀請專業田野調查方法的老師，進行演講或工作坊，讓學生能掌握田調的方法，更有效率的找到需要的資料。

另外由於每個學習場域都很遙遠，學生交通往返是一個大問題，受限於補助校外租車經費的限制，分組進行田調多半是學生自行騎機車往返，這對我們計畫團隊來說擔負了很大的壓力，期望教育部可以增加對租車的經費或開放對學生交通的補助。

學生學習態度方面，由於課程設計是第一次帶領學生進入學習場域中，難免擔心學生是否可以負擔，雖然在開課前已邀請《海岸山脈下的瑞士人》作者范毅舜先生演講「從教堂到海岸山脈下瑞士人的故事」，這是關於一間學校、一座教堂、一則愛與教育的傳奇，一群海岸山脈的瑞士人，將一生奉獻給台灣的故事，企圖引起學生們的學習動機，很可惜的是實際修課的學生只有約三分之一是因為聽過演講後才決定選修「動畫專案製作」這門課，三分之二的學生並非因為興趣或課程內容選這門課，有各種其他因素，諸如缺少學分、只是對動畫有興趣或選不到其他的課等，所以課程一開始的推動顯得十分辛苦，直到期中報告之後，學生藉由分組實地進入部落裡進行田調，才慢慢理解課程核心價值。未來應變方式可能需要再多召開幾次選課說明，並於開課後提早進行場域的探索，提高學生的學習動機，應該可以改變學生的學習態度。

關於學生實習的部分，本次計畫辦公室對於實習沒有要求一定要到業界進行，可以運用實作的方式來代替實習，由於專題實作需要密集的時間進行，所以運用寒暑假時間是最好的選擇，雖然第一學期開課時已經針對暑假實作進行宣導，並要求修課的學生務必參與暑假實作，可是的是很多學生暑假都有自己的安排，加上大四學生已經畢業，無法留下來參與實作，是實作安排最為可惜之處。

最後就是計畫時程的安排，目前第一學期開課是在下半年度，大四學生修完一學期就畢業了，無法延續接下來的暑期實作與第二學期的課程十分可惜，而扣除大四生剩下的大三修課人數只剩 14 人，所以第二學期的「新媒體藝術創作」課程開放給剛升上大三同學選修，以期達到教學資源最大的效益。

自評整體達成率：80%

三、實作/習個案狀況說明

(請試擇積極修課學生個案數例，書寫其對課程及就業之想像與期待，勤力修業之事實，課後進入職場之狀況，或進修之取向等。如執行中曾遇困難個案，未能與學生良性溝通、調適其預備就業心態，乃教學方法或時程安排有待改進處，亦可於此分享。若無上述情形可不予填寫。)

實作案例：

「美術動畫產業應用實務課程」設計目的是讓學生能實際操作課程的活動場域，透過了解天主教白冷會與其教堂設計，進入部社區學習部落的人文與文化，並期望學生可以透過數位創作工具，推廣介紹部落文化美學。

比較動人的案例是，負責調查與製作興昌天主堂數位導覽的這一組同學，在田野調查的過程中認識了興昌天主堂部落裡正準備籌建書屋的志工們，學生們因為白冷會神父們在部落裡無私奉獻的態度感召下，決定協助興昌書屋的籌建工作；學生們主要是利用課餘時間來部落裡陪小孩念書和畫畫，而且已經持續一個學期到現在還在進行中。我們認為要實踐人文關懷就是要透過實際參與並付諸行動，學生們的表現已然超出我們當初規劃課程的想像，期望這樣的行動力能逐漸發揮而影響其他的學弟妹們。



興昌書屋



余冠榮老師教唱母語



學生教小朋友國語文



學生教小朋友讀繪本



學生教小朋友畫圖

實習案例：

課程推薦三位同學進入冉色斯動畫股份有限公司實習，其中兩位是大四應屆畢業生，實習過程中直接參與了動畫片《閻小妹》的專案製作，雖然同學只是製作部分的角色動作調校，但是透過實際參與的製作，體驗了業界小組分工作業的模式，一個月的密集實習後，雖然沒有繼續留在冉色斯工作，但是都已經找到相關工作，一位學生目前在 HOLA 特力和樂擔任視覺陳列設計師，另一位在格致中學電腦中心擔任美術設計。

其中還有一位三年級的白○○同學，對實習工作內容感到有興趣，主動向冉色斯動畫公司申請延長一個月的實習時間，因為同學實習表現十分傑出，所以冉色斯特別致電給我們同意延長學生的實習時間。由於白○○同學實習經驗難得且有十足的收穫，我們預計在 12 月下旬將安排白雅汝同學對學生們進行產業實習經驗的分享。

執行遭遇困難案例：

雖然本系已經由美勞教育系轉型為美術產業系，系上學生大部分仍然以藝術創作作為生涯規劃，但是學生在創作上往往脫離了現實與當代的思考，以至於學校宛如一道聳立的高牆，隔開學生與社會之間的連結，「美術動畫產業應用實務課程」的目的就是要讓學生透過課程設定的場域，了解藝術創作也可以和社區結合，透過動畫或數位藝術的設計讓作品能回到現實，雖然大部分學生藉由課程引導都能完成不錯的作品，但是透過事後的訪談，發現部份學生完成作品只是為了繳交作業，並沒有因為參與進入社區研究的工作而感到興趣，進而因為完成任務產生成就感，我想主要還是學生對創作方法的堅持；如何讓學生以專業的藝術創作能力，讓作品能務實來應用，並找到持續創作的自信，這是我們還需要持續努力的地方。

四、實驗性課程成為常設課程之可能性評估

(請試評估此實驗性課程置入常設課程的可能性。課程編制、業師陣容、跨域及實作/習主題等項目應如何調整，方能與貴單位課程規劃、經費資源及學生素質相配合，逐步達成人文學門部分課程跨域/界轉型的目標。如貴課程已成為系(所)內常設課程，亦請說明。)

本系目前已開設的兩門課程「動畫專案製作」與「新媒體藝術創作」，都已經是常態性課程，未來平均將每學年開課一次，因為透過教育部專案補助的緣故，特別將課程拉到戶外場域進行教學，未來在沒有專案補助的狀況下很難進行校外並結合業界資源的教學活動。不過，目前本校有通過新的規定，創新或結合實習(實作)的課程，可以向學校申請來自教育部的公民陶塑計畫或教學卓越計畫的補助，讓已經持續運作的課程可以有更充裕的資源。

另外，原先課程的規劃是開設在大三和大四的課程，所以課程屬性比較偏向專業性質的設計，讓學生在人文藝術的本質學能下能和就業面接軌，所以沒有進行跨系所的合作，但是在暑期的實作中發現，因為結合了美術系、資工系和建築科的學生共同學習，在不同的專業領與中彼此能互相學習，最後透過合作完成專案作品，在過程中我們發現跨領域的學習確實有很大的幫助，未來我們會持續尋求與其他系所合作，不限於課程上，也可以是工作坊、演講或實作等，讓跨領域學習成為一種常態。

柒、教學日誌

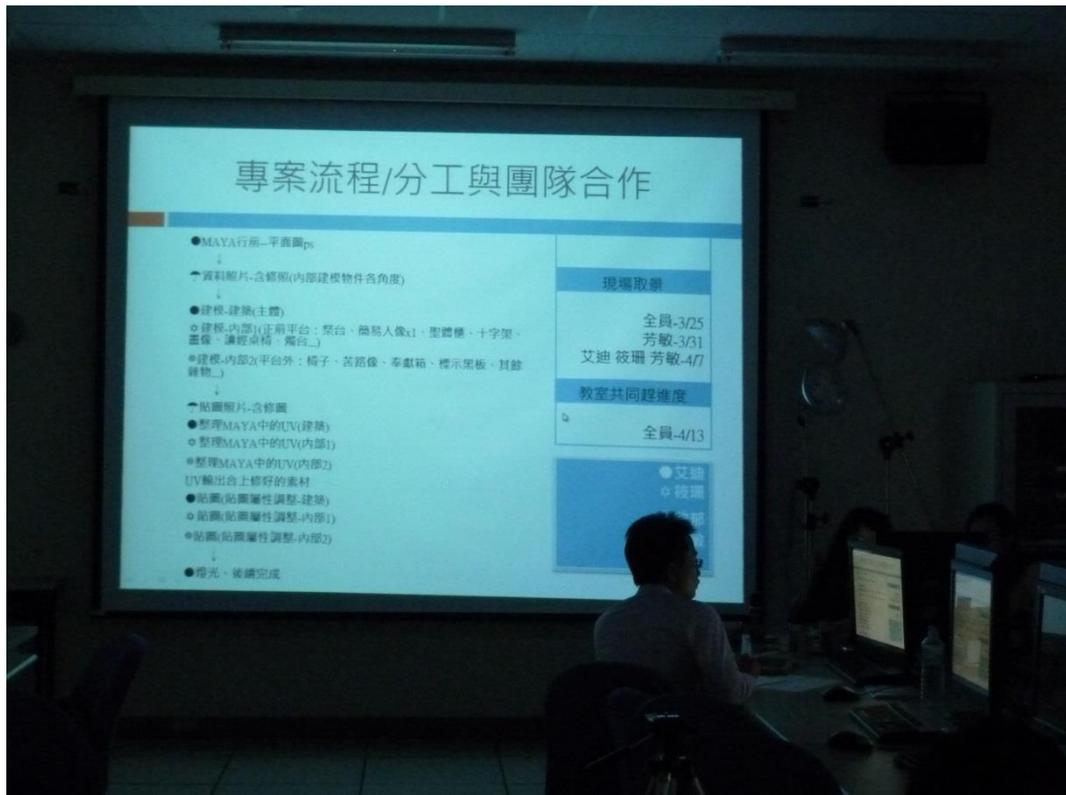
上課時間(第2周)	102年 3月 5日
課程主題	建築動畫數位化流程及表現法
地點	美術產業系電腦教室一
(一)課程進度(摘要式)	
介紹建築動畫數位化製作流程，工欲善其事必先利其器，教堂建築數位化必須進行3D數位建模，以相關範例進行介紹，例如台南孔廟的虛擬建築導覽網頁數位化工作。另外，也介紹3D數位建築的表現技法，讓同學有更多想像的空間。	
(二)上課觀察(學生反應、師生互動...等)	
透過陳俊良老師的範例分析，學生比較有概念如何運用數位化工具進行數位典藏製作工作，而且數位化工作不僅止於典藏，也可以運用在創作與設計推廣。學生對於建築動畫數位化有了基礎概念後，開始思考要如何著手進行未來分組工作。	
(三)課程進行待改進部分	
由於大部分學生對課程設定的研究場域沒有概念，課程設計上應該先進行探究場域實地踏查後，再進行“建築動畫數位化流程及表現法”相關的課程，這樣同學比較能想像如何運用數位化工具於實地的創作上。(上學期末邀請了《海岸山脈下的瑞士人》作者范毅舜先生演講，目的是想讓選修這門課的同學先對課程場域有一定的認識，可惜選完課後，發現大約有一半以上的學生沒有參加上學期的演講。)	
(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)	
建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。	
(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)	



(課堂小組討論時間)



(陳俊良老師與各小組進行作品企劃案之檢討與改良)



(陳俊良老師築動畫數位化製作流程說明)

上課時間(第3周)	102年 3月 9日
課程主題	公東高工教堂導覽與參訪
地點	公東高工
(一)課程進度(摘要式)	
<p>學生於參訪行前已閱讀《公東的教堂》參考書，藉由公東高工建築科的陳美玲老師的導覽，讓學生了解公東高工教堂的現代主義建築形式、美學，以及60年來公東高工教堂的發展歷史。</p>	
(二)上課觀察(學生反應、師生互動...等)	
<p>由於參訪前學生們對公東教堂就十分的好奇，所以參訪當天學生的學習反應都十分的熱烈，都會主動調查、詢問與收集相關資料，作為後續上課與學生分組製作的資料。公東高工的陳美玲老師對於教堂的建築與歷史知之甚詳，對於學生的問題和疑惑都盡量說明或提供找尋資料的途徑。</p>	
(三)課程進行待改進部分	
<p>參訪前已經要求學生閱讀《公東的教堂》這本書，學生對參訪的內容有初步認識，但是參訪當天部分學生仍不知道要觀察與紀錄的重點，所以參訪前的事前解說是必要的工作。</p>	

(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)

建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。

1. 這次去公東高工參訪他們的這棟清水建模的建築，因為事前有先看過公東高工的教堂這本書，以至於到現場的時候不至於霧裡看花，雖沒有那些專業人士厲害，確也能夠有入門級的眼光來看待這棟建築物了。這棟建築物跟台灣那些常見的大樓建築物有著很大的不同，或許，初看會覺得沒甚麼，可是隨著我細細的去注意建築物的角落，我可以發現這是一棟同中求異的建築，不管是他的樓梯的轉角亦或者是這棟建築物裡擔當支撐角色的牆面，他們的位置都有著些有趣的變化。在跟著講解者進入教堂內部，有一瞬間讓人感到有股神聖的氣息正向我撲面而來，因為其內部的光線流動設計，將天窗隱沒在牆面後，隱沒在我們這些入門朝拜之人的視線後，所以，那光線的跳動所展現的靈性，充滿遐想的展現在我們的面前，這也是為什麼這小小一間教堂卻能營造出那種神聖感的原因。一整間教堂渾然天成，我很喜歡這個設計師在光線上的設計方式，雖然在多年後的今天，書中作者有提到過這棟建築物的設計師以不願在提起這棟建築，可是，這種任由光線撒入室內，隨著日光流動的這種設計理念，我想應該是這位設計師想要傳達給眾人的訊息。
2. 從蒐集關於公東聖堂的資料，我感受到因著不規則的空間設計，陽光傾洩而下的美，尤其是當光線從彩繪玻璃穿透進來時的地面真是漂亮得難以形容。如果現場看應該更不得了吧。一座教堂的厲害之處，在於即使是無神論者也能感受到那股寧靜莊嚴的力量，甚至有些莫名的感動。而公東聖堂建築空間的現代感設計裡超越一般形式的教堂，可能是這個原因讓它看起來十分脫俗，彷彿待在那樣的地方便能超越時空的枷鎖，衝擊心靈的感動。公東聖堂的樓層從外邊看有著各式矩形的窗子，遠看好像密碼一樣。另一側在窗戶的外面覆蓋垂直的直線線條，有種穩固的力量，陽光從各個洞口而形成的陰影很美。灰白色的建築和台東海洋相互呼應著，這樣的景觀也只有台東才能辦到吧。第一個吸引我的目光是帶有現代氣息的耶穌像。耶穌像的動作看起來好像在跳舞，帶動內部的流動性。這個耶穌像異於一般教堂理所擁有的形象，也許正是因為如此，它與祭台的空間很契合。屋頂是45度角傾斜，據說是為了掩飾東南角地不屬於校園基地一部份的缺點。因為有這樣的設計，光影變化很豐富。在加上彩繪玻璃，使得原本感覺有些冷靜的氣氛多了些溫暖。注意到牆壁的材質，粗糙不平。很多教堂的牆壁也是採用一樣的做法，似乎是能使聲音更加宏量。一直以來我都以為是平滑的牆壁才能反射聲音的路徑，聽到這個回答時有一點驚訝。
3. 公東聖堂說起來是我第一次踏入的教堂，因為本身不是信奉天主教或者是基督教，所以也就不會有那個機會進入教堂中。但第一次進來讓我最備感好奇的就是「耶穌像」，他與一般我所認知的耶穌像有所不同。他是鋼筋打造而成的耶穌，而且他也沒有釘在十字架上，雙手還舉得與其他教堂的耶穌不一樣的姿勢。這間聖堂真的與其他的教堂有很多不同之處，他的牆壁是用水泥潑灑而成的；祭壇是用

鋼鐵打造而成；耶穌是用鋼鐵製成；教堂整體都是水泥原本的樣貌。在參觀途中陳主任說到了聖堂大樓在以前曾是宿舍的事情，說到聖堂外邊曾經成為學生的晒衣場，因為沒地方可曬只好到聖堂來曬，神父還曾被人問到說這樣是否對主不敬，神父笑著說「主會原諒的。」，這座大樓在921地震時曾經一度的毀壞過，也曾被學校認定說是「危樓」，並且想要予以拆除，最後因為曾住在這裡的住宿生們一致的反對及出錢出力最終保留下來這間屬於他們「回憶的聖堂」。公東聖堂與一般的聖堂不同，它看了許許多多的學生長大、畢業，還有得學生跑到它的屋頂上偷抽菸；在晚上爬著它的牆偷跑出去買東西吃；看著神父追著學生到處跑，這對聖堂而言或許也是個回憶吧？不僅對著曾在聖堂住過的畢業生而言。而現在也因為「公東的教堂」此書，而讓聖堂再次的被注意到，也讓現在正在就讀公東高工的學生注意到自己學校是有「聖堂」的存在的。這次的戶外教學我收穫良多，不光是第一次進入教堂這個原因，還有著是因為這個聖堂有著各種與其他教堂不同的故事。真的很高興能參與到這次的戶外教學。

(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)



(陳美玲老師介紹公東教堂建築的功能與象徵意義)



(陳美玲老師介紹公東教堂14苦路彩繪玻璃的意義與美學)



(學生參觀公東教堂正立面，觀察並記錄建築樣式與材質)



(參訪結束後學生分享所學並現場討論與紀錄)

上課時間(第5周)	102年 3月 16日
課程主題	東海岸傳義修士教堂小旅行
地點	東海岸沿線教堂

(一)課程進度(摘要式)

東海岸傳義修士教堂參訪小旅行邀請白冷會歐思定修士，解說白冷會在東海岸興建教堂的歷史，以及部落主要是阿美族對天主教信仰的關係。另外，邀請傳義修士設計教堂的監造技師鍾耀漳先生，藉由他參與興建教堂的過程，解說傳義修士所設計教堂的功能與精神象徵。

(二)上課觀察(學生反應、師生互動...等)

由於大部分學生從未參觀過教堂，更不知道白冷會在台東長時間的奉獻，藉由歐思定修士和鍾耀漳先生的耐心和仔細的介紹，讓學生們感受到原來教堂不僅是一棟功能性的建築，還具備了部落的精神象徵。不時可以看到學生在參訪過程中，主動積極的紀錄所見所聞，也繪製了不少草圖，相信參訪過程對學生的學習應該是具有十足的幫助。

(三)課程進行待改進部分

無

(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)

建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。

1. 這次東海岸參訪讓我受益良多，也讓我很驚訝於台東竟有這麼多美麗的教堂是我所不知道的。我想，以後若我朋友來臺東，我一定會帶他們去這些地方走走，告訴他們這些建築物的特殊之處。從寶桑天主堂開始，我們慢慢隨著階梯上去，進入到寶桑天主堂得內部，入門讓人感到眼前一亮，這座天主堂在聖臺的部份跟東工一樣都採用了天窗採光，讓聖臺的那份神聖充滿了自然之感而沒有人為的日光燈去影響。在頂頭的部份，因為技術的關係沒有辦法採用全圓頂的設計，所以，改成類似八卦形，頭頂的天花板還是採用弧形的設計，讓人感到很簡潔清爽。接下來我們來到了都蘭天主堂，這一棟漂亮的雙曲線建築，他的屋頂就像一雙翅膀展開迎向天際，進入內部，漂亮的弧形屋頂吸引了我的目光，整個房子的空間呈現菱形的設計。然後，我們來到了小馬天主堂，我覺得小馬天主堂也是一棟很可愛的建築，往聖臺的方向看去，我們可以看到因為光線的撒落，讓聖臺一整個很神聖莊嚴。我蠻喜歡聖臺上那用大理石拼貼而成的聖體櫃以及隔壁的那幅畫，這種帶著一點點原始的氣息，是讓人感到歡愉的。烏石鼻天主堂是一棟在色彩上很鮮明的教堂，綠色與橘色的搭配讓整間教堂的外貌鮮明可愛了起來，烏石鼻教堂的內部一樣是很有規律並且讓人感到清爽有朝氣的一棟建築，內部的天花板上的梁柱並不是像傳統的梁柱是整體一樣粗度，在梁柱的粗細上面，她做了些變化，也因為這些變化讓整棟建築物看起來並不會死氣沈沈，反而很有朝氣。後來去到都歷天主堂、長光天主堂、跟興昌天主堂，長光天主堂這是一間很大間的天主堂，有聽修士說過這間教堂本來是很多修士修女的集合處，不過隨著時間的增長大部份的人都已返鄉回家去了。都歷天主堂入門後看到日光從天窗撒入，整個聖臺充滿了莊嚴的神聖感，而這棟建築物有趣的地方，就是在同中求變的變化，可以看到天窗的地方的牆壁並不是按傳統的對稱，而是有種長短旋轉的變化，而柱子的部份也是，就同烏石鼻一樣，並不是長而直得柱子，而有粗細變化，這些細微的變化，讓整棟建築充滿了流動感。
2. 當天走訪七個東海岸沿線天主教教堂，首發第一站就是寶桑天主堂，在台東市區來來回回這麼多次，卻從未發現原來還有一座清心的天主教堂坐落在此，出來到，還真的被深深吸引了，再加上當天的好天氣，更覺得教堂讓我的心都給沉浸了下來呢。一進到教堂裏頭，就覺得這無樑結構真的很不簡單，我很喜歡前面的天窗，讓人感覺到有一道聖光從天而降的神聖感。之後的其他教堂對於聖光的設計也都不同呢，有大窗戶，有藏板燈，但我還是最喜歡這種把天窗設計在上頭讓光從上打下來的氣氛呢!牆上是耶穌的十四苦路，之後的每個教堂也都有，讓我覺得有趣的是每座教堂牆上的十四苦路都皆不同，讓我每到一個教堂就會先看看他們的十

四苦路有哪些特色呢。第二座教堂是我們這組的都蘭教堂，很特殊的造型，他是利用雙曲線結構所形成的對稱形狀，不禁讓我開始期待之後小組所做出來的建模形狀了。而在此次收穫中，從講解人口中了解了許多關於天主教的史實，像是照片上為何會有紫色的配色，主要是因為耶穌受難總共分成四期，我們去的當天剛好還是在四旬期，那是耶穌受難的時間，而耶穌受難的顏色是紫色，所以在四旬期的時間都是使用紫色的佈置，過了復活節，便是復活日，便會將紫色換成紅色，這真的很新奇吧!不過，要是沒人發現為何用紫色，我還真不會注意到呢!這是聖體櫃，耶穌最後的晚餐，每一間的教堂的聖體櫃也各異，有不同的圖案呢，而講解人也告訴我們教堂的重心是祭台、聖體櫃、讀金台，這天的旅行真的讓我增多不少對天主教堂的知識，而且每一座教堂都有各自的特色，也不禁讓我佩服起這些瑞士神父們的前衛設計呢!感謝老師給了我們這麼棒的活動及資源，也期許自己和小組可以將教堂的建模做得維妙維肖。

(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)



(白冷會歐思定修士解說東海岸教堂開拓與發展的歷史)



(歐思定修士以教堂內的陳列資料解說天主教彌薩儀式，並說明白冷會如何以羅馬拼音教導當地阿美族居民讀聖經)



(鍾耀漳先生於小馬天主堂解說傅義修士設計教堂的理念與手法)



(鍾耀漳先生解說傅義修士以大理石塊面所設計的浮雕)



(鍾耀漳先生解說聖體櫃在天主教象徵意義、傅義修士的設計手法，以及當地原住民如何將生

活美學融入教室中)

上課時間(第16周)

102年 6月 15日

課程主題

學習成果佈展與開幕

地點

國立台灣史前文化博物館

(一)課程進度(摘要式)

課程主要是將一整個學期所完成的分組作品，進行最後的佈展呈現，學生分組進入展示空間後，現場討論如何以現有的作品進行規劃展出，包含動線配置、說明牌設計與放置、展櫃分配佈置、燈光調整配置、作品現場測試等。

(二)上課觀察(學生反應、師生互動...等)

展示設計就是學生必須在有限的時間與受限制的空間中，將作品以最佳的展示效果進行呈現，期間還必須和史前館的行政小組人員進行溝通協調，當然佈展過程中狀況百出，學生要學習如何在概念設計與現場實務狀況中找出最好的解決方案。

另外，在開幕的時候學生會主動的推選解說人員進行展示作品的說明，遇到狀況也會進行排除，讓展出能順利的進行。

(三)課程進行待改進部分

無

(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)

建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。

(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)



(學生於史前館展示廳中庭進行佈展)



(兩位學生進行史前館調借典藏文物“傅義修士的手繪設計圖”的展示工作)



(鍾耀漳先生於開幕現場說明傅義修士運用寫字機繪製設計圖的方法)



(史前館開幕現況)

上課時間(暑期實作)	102年 7月 26日
課程主題	數位互動動畫實作工作坊 【分組作品成果發表】
地點	美術產業系電腦教室一
(一)課程進度(摘要式)	
檢閱學生期末作品完整度，以及協助學生修改網頁程式碼的問題，進行最後的微調與內容校正，並請三個小組輪流發表完成品，為師生進行網頁導覽。	
(二)上課觀察(學生反應、師生互動…等)	
呂詩音老師上課方式活潑，會給學生很好的網頁範例做參考資料，也提供學生查詢程式碼的網頁，讓學生能在課程結束後，針對感興趣的部分自我進修。陳俊良老師以業界的角度看待學生作品，力求給學生實際的磨練機會，讓學生了解何謂專業的製作，以及如何對業主呈現清楚的報告方式，是學生能進一步了解未來需加強的能力。	
(三)課程進行待改進部分	
這堂課開始前，學生的起始能力不一致，不一定具備Maya或Dreamweaver的基礎能力，所以老師須從基礎再快速帶入門一次，這對有些人太簡單，但對有些人又太難。這堂課有三個系的學生合作，共有美術產業系、資訊工程系、建築科三個科系，網頁架構對資訊工程系就太簡單，但至少要有基本概念後，溝通起來會比較容易，不會大家各講各的，都聽不懂彼此要表達的意思。	
(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)	
建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。	
1. 這堂課我覺得最大的收穫是對網站的程式碼和架構有了基本的了解，因為之前也沒學過網頁架設相關的課程，現在學過基本的程式語法之後，可以大概得知道市面上的網頁，是如何架構出來的。當然，製作網頁的程式也分成很多種，但是至少能有基本的概念。對未來就業方面的幫助，應該是知道未來有多一條路可以選擇。	
2. 在3D建築的方面因為是陳俊良老師上的，所以感覺比較偏重在專業的建築建模，其實和未來想走的動畫方面，是有點不太一樣的。就算動畫也會做到建築，但是一般的動畫不會教完整的建築圖該怎麼看，不會這麼要求精準的比例和光影、材質的呈現，很多細節也不會做到這麼精緻，因為這麼精緻不一定用得到，像是窗戶有可能就只是貼圖上去，而不是做出完整的窗戶建模。因為動畫著重的主軸會放在動態，而真的建築是不可能會動的，一樣的建築模型，做動畫的建模和做建築的建模，製作程序其實也不盡相同。但是對於Maya軟體的熟悉和練習，我自己覺得滿有幫助的。	

3. 三個系在意的點不同，對美術產業系的學生來說在意的是網頁的主題設計、閱讀性，資訊工程系在意的是網頁的程式碼如何撰寫，建築科的著重在建模的精準度。感覺資訊工程系同學的把自己定位在一個輔助的角色，在討論的時候我們在腦中會先有一個架構，然後詢問他們的建議，看是否能夠實踐。但是因為在意的點不同，就會讓人很困擾。像是我們想做一個3D立體環景，還有教堂的各個區域可以點擊，讓遊客可以輕鬆看到導覽，但對資訊工程系的同學來說，他們會覺得沒必要做這麼複雜，覺得我們可能把這些想得太美好了。不知道是不是因為暑假的關係，所以他們不想認真做，或是對他們來說真的太難了，也可能是認為我們學的這套軟體，沒辦法寫出這樣的東西。好的是最後還是可以整合大家的想法，共同做出一個完成品。

(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)



(課堂小組討論，替作品做最後修正。)

東海岸的天使眼眸

1961年（民國五十年）瑞士籍神父池作基（Rev. Meinard Tachsky，1930-1992）來東河地區，負責東河地區宣教工作。1965年時，小馬地區教友日增，池神父開始籌建教堂，由傳義（Julius Felder）師士設計。營建經費由池神父向國外募款，部份由當地教友捐資助教合力興建。1968年8月10日教堂落成，祝聖啟用。稱天主堂小馬聖尼各老堂（Hiacma, St. Nicolaus）。



（學生的網頁作品）



（呂詩音老師給予學生作品回饋，提供自己的聯絡方式。）

上課時間

102年 10月 8日

課程主題

動態影像創作工作坊 II

(一)課程進度(摘要式)

首先檢討同學創作的沙動畫作品，再介紹針幕動畫與壓克力動畫。先給同學看一些創作者的作品，分析白板、沙和針幕與壓克力動畫的不同特色，引導他們可行的創作方向，再帶至工作室示範動畫創作，並讓學生實際體驗不同媒材。

(二)上課觀察(學生反應、師生互動…等)

林青萱老師對學生作品的評價很客觀，會給予實際有用的意見，是在創作上技術層面的幫助，例如要表現水流動的感覺，必需再更擴散一點，可以增加影格的數目等，能夠很清楚地指導學生進行創作。並且老師並不是把學生當作只是學生，而是一樣喜歡創作動畫的人，會以過來人的經驗分享給學生，讓學生覺得有被理解的感覺，更能對老師產生認同感。

(三)課程進行待改進部分

這堂課對學生來說很有收穫，並無特別需改進的部分，真要說的話，學生認為這種課程可以另外開一門學分來教，可以有時間嘗試更多種類的媒材技法。

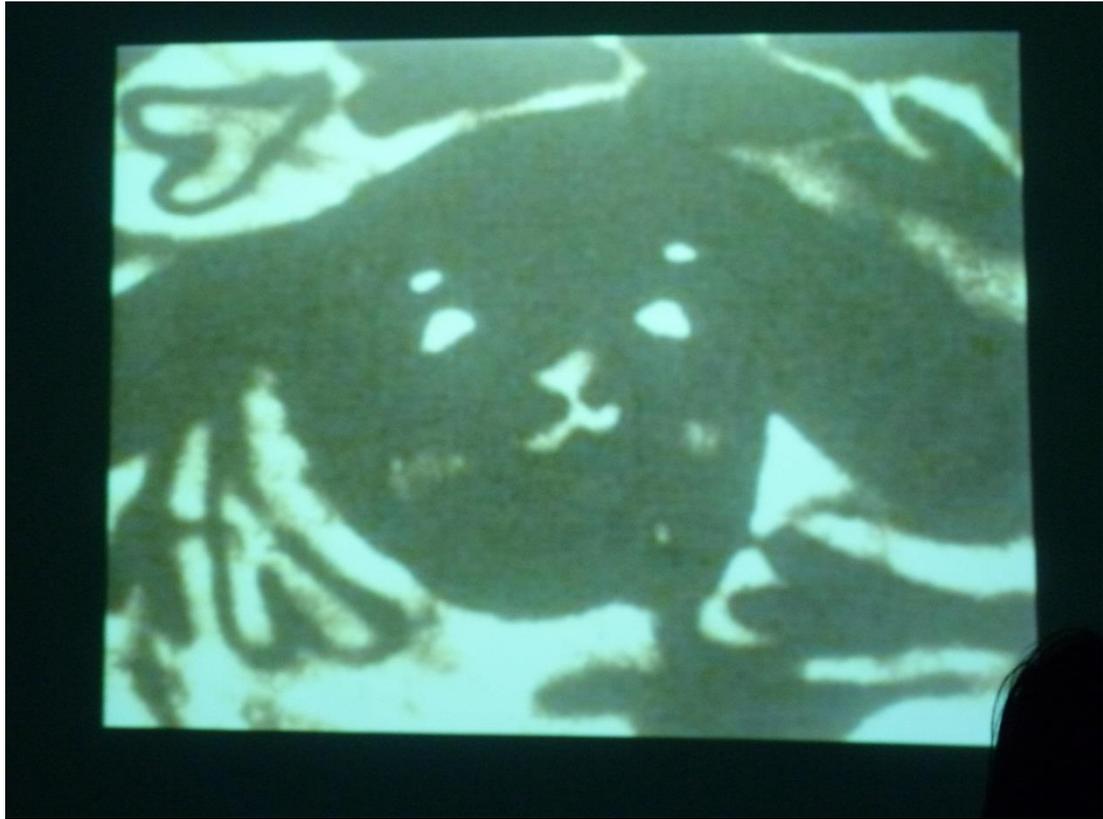
(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3人)

建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。

1. 我們系上雖然有動畫類的課程，可是這次上的各種動畫媒材應用，都是我第一次接觸。以白板、沙動畫、針幕和壓克力動畫這四種相較起來，個人最喜歡沙動畫，因為沙動畫做起來最得心應手，也比較能夠達到當初預想的畫面。但是對其他媒材也都很喜歡，這次作業做起來很有趣。

2. 對考研究所或就業方面，我覺得很有幫助耶！因為在大學時期我接觸過的媒材真的太少了，但畢竟我們不是動畫系，所以也不能說什麼。不過林青萱老師讀的研究所，也是我之後想報考的研究所，而老師說她排的這些課，也是她在研究所上過的，所以我覺得如果是這樣，那她的那個研究所就是還滿讓我喜歡的那種上課形式。然後像老師教我們架的那一台做動畫用的透光台，我也是第一次看到，就會想如果自己要做一台，這些材料要去哪裡買，該怎麼自己組裝這些，還有要怎麼架數位相機或單眼。還有一個我覺得很有幫助的，就是林青萱老師有說，很多人拍物件動畫的時候，我們會看到他們的畫面播起來是閃動的，那就是因為沒有調整相機的光圈，有些相機設定又都是自動的，所以每張的光影只要角度不同，就很容易出現明暗差。在老師講這個之前，我都沒注意過，老師講完後我就會注意，當背景大部分是白的時候，和背景有很多其他色彩佔據住的時候，相機的快門速度和光圈透進來的量都會不一樣，這就會造成閃動，所以光圈和快門在拍之前我就必須先設定好了。

(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)



(檢討學生的沙動畫作品)



(示範針幕使用方式，用不同物體創造起伏的紋理)



(讓同學體驗針幕的效果)



(示範針幕動畫拍攝)

上課時間	102年 11月 8日
課程主題	實驗錄像創作工作坊 II
地點	知本校區 人文學院2F 身心適能室
(一)課程進度(摘要式)	
郭嘉羚老師介紹學生實驗錄像的相關創作者及作品，並提供自己的作品給學生觀賞，激發學生創作的構想。先運用小活動帶動所有人活動身體，開發對身體、情緒的知覺，藉由帶學生創作即興小劇場表達作品情境，讓學生練習更靈活的表現己身想法。	
(二)上課觀察 (學生反應、師生互動…等)	
老師有想讓學生呈現的表現模式，對學生來說是提供一種創作方向，卻也有學生覺得主題較被侷限，但大致上老師很尊重學生的想法，能給予較客觀的回饋。	
(三)課程進行待改進部分	
上課時間以此錄像性質來說稍嫌過短，學生較無法馬上討論出一個抽象的行為藝術，因此呈現出的作品內容較難以擁有深度的思考，若構思主題的時間能再拉長會更適合。	
(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)	
建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。	
<p>1. 上這堂課有接觸到更多錄像類的作品，而且有自己嘗試做了一部錄像作品，過程中也有發現一些本來不知道的問題，像是我本來以為綠幕就是錄好後放到電腦上，就可以簡單地去背掉，結果不是，他還有一些光影的問題，所以一樣沒辦法去得很乾淨，後來就是用一些調整透明度之類的手法，來合成影片，那個問題是時間也不夠讓我慢慢去背，所以也無法在當天解決啦。但是有機會碰到以前沒用過的器材，像是錄幕、打光版、打光燈這些，滿好玩的。</p> <p>2. 這堂課上起來和前面幾堂課都不一樣，像是老師會要我們站起來，做一些肢體伸展、快步走、慢慢走和閉著眼睛做動作等等，這些可能我比較會不習慣，畢竟以前上課都是坐著，要在大家面前做那麼多動作，感覺很不自在。我知道這是老師希望我們能在錄像藝術裡，加入一些這樣的東西，我也希望盡量達到老師的要求，可是……這些可能比較不適合我，所以這方面的創作我就比較沒辦法。感覺就是發現一個以後應該不會走的方向，算是對未來更清楚一點了吧。可能對於行為藝術這塊，我就用觀賞的，而不會到去創作這樣。</p>	
(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)	



(介紹各個藝術家的作品)



(老師講解錄像攝影的創作步驟及重點)



(請同學用肢體動作描述吃飯這件事)

上課時間	102年 12月 20日
課程主題	紀實短片創作工作坊
地點	美術產業系電腦教室一
(一)課程進度(摘要式)	
檢視學生作品給予意見，請學生做最後修正。接著檢討三組學生的紀錄片成果，提供改善方向，同時複習前一次上課的課堂重點。再給學生觀看自己的作品，詳細講解學生容易犯錯或不懂的部分，讓學生回去能將作品修改得更完整。	
(二)上課觀察(學生反應、師生互動…等)	
曾也慎老師上課方式較為活潑，會在教室裡邊走動邊講課，常走到學生旁邊，並隨機詢問學生課堂問題，積極引導學生思考，不習慣發言的學生或許會覺得壓力比較大，但也會比較專心聽課。老師也會用一些時下的話題作為誘因，引發彼此的互動。	
(三)課程進行待改進部分	
無	
(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)	

建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。

1. 這門課最大的收穫，大致上分成兩部分。第一部分是，不管是紀錄片或是電影，他們的工作團隊分工，比如說製片、導演、攝影、劇本、打光之類的，以前我可能只知道，做一部片要有導演，和一個人專門寫編劇，一個人專門畫分鏡這樣，可是現在就更了解他們細部是怎麼分工執行的。另一個部分是，以前我對於DV、數位相機錄影等等，都以為他們只是比例不同而已，可能有的4:3有的16:9，或是錄出來的檔案會是他們的預設檔型，可是上完這堂課之後，我們在製作時就遇到很大的問題，像是有的是HD(高畫質)，有的是比較一般的畫質，有的是每秒播24影格，有的是每秒29影格，而這些影片在剪片時，我不能把他們和在一起，又去輸出成同一個檔案，因為這樣播起來，影片有可能會一閃一閃的，或是影音會分離。這讓我在以後製作影片方面，會知道如果不是使用同一台機器錄製，而是收集大家的影片檔剪輯的話，會更注意是它們的畫質、設定、格率是如何，沒上這堂課的話，我都不會注意到。

2. 紀錄片的形式雖然和動畫電影很相近，但是像是紀錄片的分鏡、腳本，雖然可以事先想好，可是實際去拍的時候，就真的很難琢磨。像動畫我只要設定好分鏡、腳本這些，再按表操課就好，可是紀錄片不是這樣，因為是實際上與受訪者互動，對方的回答或行動不容易預測，可能還會說出一些意料之外的答案，就會很難呈現出當初預想的畫面。所以我覺得紀錄片真的很難去掌握，會需要一個非常好的口條，去引導受訪者說出你想要的答案，盡量讓他的回答落在我問的問題上，這部分和以往做的動畫，真的就不太一樣。

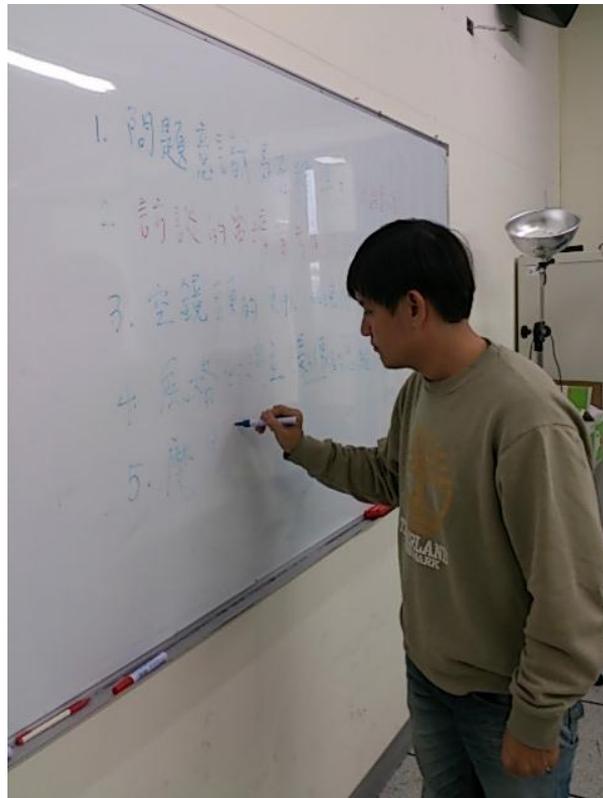
3. 對創作方面的想法，其實做議題這方面我一直沒有嘗試去做，因為會覺得很容易被大眾汙名化，或是說如果對這個事件不夠了解，就去做這樣的紀錄片，其實也是在消費這個事件。像是之前我們的畢業製作想做美麗灣，但我們對美麗灣不是真的了解，我們憑什麼做美麗灣？在網路上有一個大學生做的紀錄片，在講台灣的雞其實沒有打生長激素(雞生長快速的原因<http://www.youtube.com/watch?v=fsj-5c4I88Y>)

，我覺得這就像一個賭注，要做得好又要得到大家的認同，看影片下方的留言，裡面就有正反方的辯論，有的人是維護這部影片，有的人就會質疑他們，所以做這種紀錄片，我認為需要有足夠的膽識。我們現在的畢業製作，對自己來說，其實算是剛起步的作品，所以也不太敢去做這樣的嘗試。雖然說作品能引起別人的注意，就是一個出名的機會，但還是希望真的要做的話，是在一個時間充足、能夠掌握情報、充分去了解這個議題後再去做，而不是像畢業製作，可能只有一年或一學期的時間可以去做，這樣是沒辦法在這時候完成的。

(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)



(檢討學生創作的紀錄片作品)



(講述紀錄片拍攝須注意的重點項目，以及學生易犯的毛病。)



(學生專心聽課)



(針對小組做剪接技術指導)

捌、計畫網站說明

(一) 計畫網址：

網站設計包含三個部分

1. 部落格網站，網址為 <http://nttuartart.blogspot.tw/p/blog-page.html>，主要提供課程資訊包含核心理念、課程大綱與成果分享等課程相關資料。
2. 課程「動畫專案製作」臉書社團網站，網址為 <https://www.facebook.com/groups/107019899405785>，主要提供即時的課程互動分享，活動訊息作業報告與課程教材等。
3. 課程「新媒體藝術」臉書社團網站，網址為 <https://www.facebook.com/groups/610781252306536/>，主要提供即時的課程互動分享，活動訊息作業報告與課程教材等。
4. 成果期末展臉書活動訊息，網址為 <https://www.facebook.com/events/589285544435649>，主要提供學生期末展出活動訊息與相關內容。



(二) 網站設計說明或特殊內容分享

透過部落格網站的成果分享，可以推廣學生在課程學習的成果，詳見部落格「美術動畫產業應用實務課程」的成果展示 http://nttuartart.blogspot.tw/p/blog-page_195.html，部落格可以連結學生期中報告時的精采內容，讓有興趣了解與課程相關主題的民眾與學校師生，有機會一窺學生分組製作的學習成果。