教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

數位影音與動畫設計學程

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：張溥騰

執行期程：97 年 8 月 1 日至 98 年 7 月 31 日

2009 年 2 月 12 日

目次

一、學程內容----------P4

1. 核心理念----------P4

2. 學程目標----------P4

3. 內容摘要----------P5

二、執行成果摘要----------P7

1.開設課程----------P7

2.每週主題概要、參考書目或指定閱讀、成績評量方式----------P9

3.修課人數----------P19

4.人員與相關活動----------P19

5.設備使用----------P21

三、學程成果介紹----------P23

四、經費運用情形----------P85

1.學校配合款（自籌款）運用情形----------P85

2.經費運用情形一覽表----------P87

五、課程目標達成情況----------P88

1.達成情形----------P88

2.自我評估----------P90

六、面臨問題與因應措施----------P91

七、後續課程構想與進度規劃----------P92

八、結論與建議----------P98

九、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。）----------P99

一、學程內容

1.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『數位影音與動畫設計學程』。

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，九十六年度並獲教育部人文教育革新中網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，未來將延續九十六年度「數位影音與動畫設計學程」的計畫執行，提供台東大學的學生具備數位藝術創作的第二專長，呈現出具備來自東台灣的人文與藝術特有的文化內涵與素養。

2.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「數位影音與動畫設計」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相關人才(2) 整合數位影音、電腦動畫與跨領域藝術，發展前瞻性的媒體藝術技術與創意。

- 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、華語文學系、兒童文學研究所與資訊工程學系，並聘請資深業界講師，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。

- 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。

3.內容摘要：

學期別	學程名稱	授課老師	修課學生數	備註
97 暑	故事腳本創作	嚴淑女	24	
	暑期產業實習參訪	李哲榮 冷子健 王俊雄 姚孟超 謝賢傑	20	實習時間為: 97/07/01~97/08/31
97 上	數位音樂製作	蔡安智	29	
	數位影片剪輯	施能木	30	
	當代跨領域藝術與創作	林明玉	23	
	電腦動畫	張溥騰	36	
97 寒	寒假產業實習參訪	冷子健 王俊雄 李哲榮 姚孟超	11	實習時間為: 98/01/19~98/02/15
97 下	電腦動畫專案製作	周春曉 李哲榮 過柄樞	25	已於 98/1/13 完成第一次網路初選結果
	數位影音與空間裝置製作	吳梓寧	25	
	故事腳本創作	嚴淑女	25	

	電腦動畫	張溥騰	26	
合計	共 11 門	共 13 位	共 274 位	

◎97 學年度總開課數：共 11 門

◎參與學程授課師資人數(含業界師資)：共 13 人

校內：張溥騰、吳梓寧、嚴淑女、施能木

業界：李哲榮、冷子健、王俊雄、姚孟超、謝賢傑、周春曉、林明玉、蔡安智、過柄樞

◎參與學程學生修課人次達 274 位

課程原始設計修課上限為 25 人，因報名踴躍部份課程皆於增額加退選時增加修課人數。電腦動畫及故事腳本創作課程為學程必修課程，因而上下學期皆有開課。

二、執行成果摘要

學程課程結構可分為「基礎課程」、「專業課程」、「核心課程《專題製作》」三個層次。除了有數位影音技術與實作課程，亦有藝術創作相關理論課程；96學年度已成功開設大部份基礎課程及專業課程，97學年度課程轉為較進階課程(核心課程)，讓學生有漸進式的學習方式，學程執行完畢後預計會有25人取得學程結業證書。

學程運用校內專業教師與業界技術講師的結合，有效拉近學術創作理論與業界實務的距離，校內教師與業界講師搭配上課，讓學生在創作上能更加務實，並舉辦工作坊、講座、校外參訪，利用產業業界師資遠到台東授課的機會，加強校內教學內容與產業界做更直接的交流；學程於寒假、暑假安排學生至產業界實習，更進一步了解產業界實際動畫製作模式，加強學生實務經驗，增加就業競爭力。

1.開設課程

學期別	課程名稱	學分	課程說明
97暑	故事腳本創作	2	如何創作故事 如何設計故事中的腳色 故事與動畫之間的轉換 如何將作品改編成動畫腳本
	暑期產業實習參訪	3	本課程為動畫實務製作與產業實習課程，配合業界實習了解產業界實際動畫製作模式。
97上	數位音樂製作	2	本課程注重音樂的數位科技，利用電腦音樂軟硬體及混錄音器材學習音樂的「數位製作」。本學期的課程內容涵蓋音源取樣、數位音訊處理、音效製作、後期編曲、基礎音響工程、聲音裝置等音樂工程。藉由此課程所學習之相關軟硬體操作與知識，學生可從事聲音/影像/資料數位化及數位音樂的製作。
	電腦動畫基礎	2	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。
	數位影片剪輯	2	◎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。 ◎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。 ◎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。 ◎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。

	當代跨領域藝術與創作	2	前衛藝術、觀念藝術、裝置藝術、行為藝術...，當代各種藝術新潮流使藝術形式徹底解放，從從綜合媒材運用到跨領域合作，一股新時代的總體藝術觀隱然成形。本課程以"行為藝術"、"新媒體"與"公共藝術"三個範疇，結合當代中外跨領域藝術歷史導讀、國內外案例分析，以及不同主題的創作發想。課程以兩小時課堂講授、一小時創作概念發展與實作為主。透過當代跨領域藝術家作品觀摩與探討，刺激學生對藝術創作美學的思考。學生以個人與分組合作方式進行共同創作，於期末展現成果。
97下	電腦動畫基礎	2	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。
	故事腳本創作	2	設計各種創作故事的方法和活動，讓學生學習從創意思考到說演故事的歷程，知道如何思考故事、說故事、寫故事、演故事，同時了解如何設計故事中的角色、編劇的基本概念，劇本的寫作，同時從製作圖畫書中了解故事與動畫之間的轉換，學習如何將作品改編成動畫腳本。
	電腦動畫專案製作	3	本課程為綜合動畫實務製作，有效引導學生製作出動畫專業的作品，公開展覽，並輔導學生參加國際性動畫競賽。
	數位影音與空間裝置製作	3	透過數位影音裝置的實務製作，學生將學習到如何將數位影音技術與裝置藝術之觀念結合，並進行創作展演發表。透過瞭解當代新媒體藝術之多樣面貌與當代思潮所關注議題，進而發展學生個人之創作思維與作品呈現。
	寒假產業實習參訪	3	為使本學程學生在數位影音與動畫設計學程學習一定階段後，透過產業的實習，吸取相關專長的實務經驗及專業技術，藉由學校理論與實際生產技術密切配合相互印證的效果，厚植未來就業職場所需具備的基礎。

2.每週主題概要、參考書目或指定閱讀、成績評量方式

科目名稱：故事腳本創作(97-暑)

教學目標：
如何創作故事
如何設計故事中的腳色
故事與動畫之間的轉換
如何將作品改編成動畫腳本

參考書目或指定閱讀：
安德魯·格拉斯奈（Andrew Glassner）著（2006.6）。《編故事：互動故事創意聖經》（闕帝丰譯）。台北市：閱讀地球。
黃英雄著（2003.11）。《編劇高手》。台北市：書林。
葛竟編著（2006.10）。《影視動畫劇本創作》。北京：海洋出版社。
Nell D.Hicks 著（2006.1）。《影視編劇基礎》（廖意蒼譯）。台北市：五南。
（2001.5）。〈國際安徒生獎獲獎作家書系，共 32 冊〉。河北：河北少年兒童出版社。
Molly Bang(2003)。《圖畫・話圖: 知覺與構圖》(楊茂秀譯)。台北市：毛毛蟲哲學基金會
Robert Coles/著（2001）。《故事的呼喚》（許慧貞譯）。台北市：遠流。

每週主題概要

週次	日期	課 程 內 容	備註
1.2	7/10	創意思考練習 尋找故事、大家來說故事	
3.4	7/17	故事的呼喚 動畫劇作概論	
5.6	7/24	角色的創造與設計 動畫劇本的故事、劇情結構	
7.8	7/31	動畫劇本的故事、劇情結構 作品改編	
9.10	8/7	文字視覺化、鏡頭的運用	
11.12	8/14	創作工作坊、影片賞析	
13.14	8/21	創作工作坊、影片賞析	
15.16	8/28	作品呈現與分享	
17.18	9/4	作品呈現與分享	

作業規定：
每週撰寫一篇故事。
每週分享點子簿一則小故事
期末繳交點子簿、每週故事彙整作品集及完整故事腳本一份。

評量方式：
課堂參與 30%（出席 10%、平時表現 20%）
點子簿 20%
每週故事 20%
故事腳本 30%

科目名稱：數位音樂製作(97-1)			
教學目標： 本課程注重音樂的數位科技，利用電腦音樂軟硬體及混錄音器材學習音樂的「數位製作」。本學期的課程內容涵蓋音源取樣、數位音訊處理、音效製作、後期編曲、基礎音響工程、聲音裝置等音樂工程。藉由此課程所學習之相關軟硬體操作與知識， 學生可從事聲音/影像/資料數位化及數位音樂的製作。			
參考書目或指定閱讀： 教師自編教材			
每週主題概要			
週次	日期	課程內容	備註
1	9/19	數位音樂系統概論（一）系統元素與整合(System Elements & Combination)：系統構成元素、聲音格式(Audio Format)、MIDI 訊號、主控介面(Control Surface)	
2	9/26	數位音樂系統概論（二）音源的產生與處理(Sound Generation & Processing)：數位音訊處理(Digital Audio Processing)、音訊編輯(Audio Editing)、採樣(Sampling)	
3	10/3	Adobe Audition 剪輯軟體的學習與使用	
4	10/10	實作（一）	
5	10/17	音樂作品賞析（一）經典篇	學生報告
6	10/24	數位音樂系統概論（三）：外掛插件(Plug-Ins)、編曲機(Sequencer)、混音器(Mixer)、麥克風(Microphone)、錄音機(Recorder)	
7	10/31	數位音樂系統概論（四）：大眾廣播系統（Public Audio System）、音響空間設置(Sound Space Setup)、空間殘響(Space Reverb)	學生報告
8	11/7	音樂作品賞析（二）實驗篇	
9	11/14	智慧型音樂編輯軟體 Acid Pro 功能的學習與使用	
10	11/21	實作（二）	
11	11/28	Cubase/NuEndo 混錄音軟體的學習與使用（一）	
12	12/5	Cubase/NuEndo 混錄音軟體的學習與使用（二）	學生報告
13	12/12	實作（三）	
14	12/19	Audiomulch 軟體的學習與使用	
15	12/26	實作(四)	
16	1/2	綜合性實作	
17	1/9	期末作品報告與評析	
18	1/16	期末考	
成績評量方式： 一、綜合性的技能，音樂科技應用於音樂製作的能力 二、學生對數位音樂系統與其週邊器材概念的完整性，及電腦音樂編曲、創作與製作技巧，完成音樂作品的能力 期末筆試30% 、實作 30% 、課堂表現 40%			

科目名稱：數位影片剪輯(97-1)			
教學目標： 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。 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。 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。 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。			
參考書目或指定閱讀： 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：碁峰。 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。			
每週主題概要			
週次	日期	課程內容	備註
1	9/19	課程介紹、基本數位錄影原理及影片製作流程概述	
2	9/26	攝影機應用(1)：數位攝影機的操作及影視攝影知識	
3	10/03	攝影機應用(2)：數位攝影機的調整、實務製作拍攝練習	
4	10/10	國慶日放假一天	
5	10/17	影像語言：攝影角度、分鏡連續性、特寫鏡、取影與構圖	作業 1
6	10/24	基礎剪輯(1)：素材的擷取、素材的粗剪材的細剪	
7	10/31	基礎剪輯(2)：轉場特效、Motion 特效	
8	11/07	進階剪輯(1)：影片特效與應用	
9	11/14	進階剪輯(2)：與 AE、Photoshop 的應用	
10	11/21	進階剪輯(3)：去背特效、合成特效	
11	11/28	作品欣賞(1)：問題分析與討論	作業 2
12	12/05	導演敘述手法：寫實、古典、前敘、倒敘、交叉、跳躍等	作業 3
13	12/12	進階剪輯(4)：音效、Title 處理	
14	12/19	進階剪輯(5)：MultiCam 處理、ClipNote 的使用	
15	12/26	影片匯出(1)：Encore DVD 選單製作、subtitle 製作	
16	01/02	影片匯出(2)：匯出處理、行動裝置的轉存	
17	01/09	作品欣賞(2)：問題分析與討論	作業 4
18	01/16	作品欣賞(3)：問題分析與討論	

成績評量方式：

1.作業 1 (15%)

3 分鐘影片的拍片計畫書：含拍片構想、分鏡圖、創意表現。

2.作業 2：3 分鐘影片的製作(25%)

利用 Premiere Pro CS3 數位影片剪輯的概念與應用技巧，以二人一組完成作業，作業內容包含：

(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。

3.作業 3(20%)

10 分鐘影片的拍片計畫書：含拍片構想、分鏡圖、創意表現。

4.作業 4：10 分鐘影片的製作(40%)

利用 Premiere Pro CS3 數位影片剪輯的概念與應用技巧，以二人一組完成作業，作業內容包含：

(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。

科目名稱：電腦動畫基礎(97-1)(97-2)

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。

參考書目或指定閱讀：

1.Maya 動畫講堂，科思數位映畫著，金禾社出版

2.動畫創作全覽，Chrit Patmore，陳賢錫譯，視傳文化

3.隨堂講義，PDF 檔

每週主題概要

週次	日期		課程內容	備註
1	9/17	2/20	課程說明與介紹	
2	9/24	2/27	動畫類型起源與發展	
3	9/31	3/6	動畫創作原理	
4	10/08	3/13	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	10/15	3/20	動畫技法與美學(II)：物件動畫與沙動畫	
6	10/22	3/27	動畫技法與美學(III)：剪紙動畫與偶動畫	作業二：物件動畫
7	10/29	4/3	動畫製作流程、Maya 3D 動畫介面與操作	
8	11/05	4/10	從彈跳球開始(一)	
9	11/12	4/17	從彈跳球開始(二)	
10	11/19	4/24	期中考	有個性的彈跳球
11	11/26	5/1	POLYGONS 建模基礎(一)	
12	12/03	5/8	POLYGONS 建模基礎(二)	作業三：POLYGON 建模
13	12/10	5/15	POLYGONS 建模基礎(三)	
14	12/17	5/22	NURBS 建模基礎	
15	12/24	5/29	角色動作基礎	
16	12/31	6/5	期末作品課堂實作練習	MV 虛擬角色

17	1/07	6/12	期末作品呈現與評析	
18	1/14	6/19	3D 動畫欣賞與討論	

成績評量方式：
平時作業 30%、期中考 30%、期末作品呈現 40%
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。
出席規定：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。

科目名稱：當代跨領域藝術與創作(97-1)

教學目標：
前衛藝術、觀念藝術、裝置藝術、行為藝術...，當代各種藝術新潮流使藝術形式徹底解放，從從綜合媒材運用到跨領域合作，一股新時代的總體藝術觀隱然成形。本課程以"行為藝術"、"新媒體"與"公共藝術"三個範疇，結合當代中外跨領域藝術歷史導讀、國內外案例分析，以及不同主題的創作發想。課程以兩小時課堂講授、一小時創作概念發展與實作為主。透過當代跨領域藝術家作品觀摩與探討，刺激學生對藝術創作美學的思考。學生以個人與分組合作方式進行共同創作，於期末展現成果。

參考書目或指定閱讀：
◎林宏彰，「界線內外：跨領域藝術在台灣」研究計畫報告
http://www.ncaf.org.tw/Content/research-content.asp?Act_id=48
◎《台灣當代美術大系媒材篇：裝置與空間藝術、攝影與錄影藝術、身體與行為藝術》
◎《行動藝術》，Juergen Schilling，吳瑪悧譯（1993），臺北：遠流出版公司。
◎《行為藝術檔案》，姚瑞中編著（2005），臺北：遠流出版公司。
◎《穿越花朵》，J. Chicago，陳宓娟譯（1993），臺北：遠流出版公司。
◎《陰性顯影：女性攝影家的扮裝自拍像》，劉瑞琪著 ，臺北：遠流出版公司。
◎《量繪形貌—新類型公共藝術》，Suzanne Lacy 編著（1995），吳瑪悧等譯（2004），臺北：遠流出版公司。
◎《藝術的魅力重生》，Suzi Gablik 著（1991），王雅各譯（1998），臺北：遠流出版公司
◎《現代主義失敗了嗎》，Suzi Gablik 著（1984），滕立平譯（1995），臺北：遠流出版公司

每週主題概要

週次	日期	課程內容	備註
1	9/17	課程說明	以奈良美智為例
2	9/24	當代跨領域藝術導論	達達主義、偶發藝術、John Cage、Robert Rauschenberg、Robert Wilson
3	10/01	行為藝術	維也納行動派、Bruce Nauman、侯俊明、崔廣宇、李銘盛、李明維、蘇匯宇
4	10/08	女性與身體表演藝術	Yoko Ono、Cindy Sherman、Lynn Hershman、Sophie Calle
5	10/15	行為藝術與身體表演 習作呈現	見作業說明一
6	10/22	跨領域合作的藝術:社區共同創作	Judy Chicago、Suzan Lacy、吳瑪俐、蔡海如
7	10/29	校外參訪: 10 月 25 日 (六)	週三課暫停一次
8	11/05	期中報告	見報告說明
9	11/12	期中報告	
10	11/19	錄像多媒體藝術與裝置 I	Bill Viola、Gary Hill、Skoltz_Kolge、Ant Farm
11	11/26	錄像多媒體藝術與裝置 II	Mathew Barney、陳界仁、王俊傑、袁廣鳴、吳達坤

12	12/03	錄像裝置藝術工作坊	
13	12/10	錄像多媒體藝術與裝置 習作呈現	見作業說明二
14	12/17	科技藝術與多媒體劇場	黃心健、蔡國強、曾偉豪、聲動劇場、Laurie Anderson、DV8、Steve Rich & La Rosa
15	12/24	環境/生態藝術	Christo and Jeanne-Claude、Andy Goldsworthy、城市塗鴉
16	12/31	新類型公共藝術	校外參訪台東鐵道藝術村
17	1/7	期末作品呈現與評析	見期末作品說明
18	1/14	期末作品呈現與評析	

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。

◎作業說明一: 以一週時間進行行為習慣改變的習作，並以影像、聲音、文字或表演進行紀錄，於課堂呈現

◎作業說明二: 創作一件錄像多媒體作品(DVD、錄影帶、網路短片、手機短片、聲音裝置...型式不拘)，於課堂呈現

◎期末作品說明: 以三人為小組，與外系或校外的任一個人或團體發展共同合作創作的計畫，於課堂或其他適合的展演空間進行呈現

◎期中報告說明: 針對參訪台北雙年展和數位藝術節的作品或藝術家進行課堂報告，並繳交 3,000 字的圖文報告。

成績評量方式：

課堂參與 25%、期中報告 25%、三次作業 50%

課堂上不預期點名五次，每次曠課以扣五分記算，曠課達三次即予以不及格記。

科目名稱：電腦動畫專案製作(97-2)

教學目標：

本課程為動畫專案實務製作，引導學生以分組方式製作電腦動畫作品，透過分組與實務性的動畫製作流程，並於學期末公開展覽，課程結束後將持續參加國際性動畫競賽。

參考書目或指定閱讀：

1. MAYA MODELING－建模培訓講座，博碩，2005 出版
2. MAYA RENDERING－著色演算培訓講座，博碩，2005 出版
3. MAYA ANIMATION-動畫培訓講座，博碩，2005 出版
4. 影視後製全攻略，碁峰，2008 出版

隨堂講義

每週主題概要

週次	日期	課程內容	備註
1	2/21(六)	課程說明與動畫製作流程方法	
2		完成動畫製作分組並訂定小組每週討論時間	
3	3/7(六)	動畫故事分組報告	
4		電腦動畫基礎	
5	3/21(六)	角色建模基礎(一)	
6		角色建模基礎(二)	

7	4/4(六)	材質基礎(完成動畫企畫書)	
8		燈光與攝影機	
9	4/18(六)	角色設定基礎	
10		角色植皮基礎	
11	5/2(六)	分組期中進度報告	
12		動畫 12 原則之應用	
13	5/16(六)	動畫專案製作(Q&A)	
14		動畫專案製作(Q&A)	
15	5/30(六)	動畫專案製作(Q&A)	
16		算圖與動畫後製作	
17	6/21(六)	動畫專案製作(Q&A)	
18		期末小組動畫短片發表與報告	

課程說明

1. 本課程全程需以分組方式學習，將於第一次上課進行分組，每組 3~4 人。
2. 每週各小組至少需召開一次小組討論會議(時間由各小組自訂)，針對動畫製作專案討論並做成紀錄，並統一由組長繳交會議紀錄。
3. 選擇以 1 分鐘 3D 動畫短片作為專案的小組，故事設計以兩個角色以內為原則。
4. 動畫企畫書需包含創作團隊介紹、製作時程、動畫故事劇本、動畫分鏡設計與角色/場景美術設計
5. 分組期中進度報告需以 PPT 報告動畫企畫書，以及已完成的角色與場景設計等。

評量方式：

每週小組討論會議紀錄與出缺席 20%，動畫製作企畫書 20%，期中報告 20%，期末動畫短片發表與報告 40%。

科目名稱：數位影音與空間裝置製作(97-2)

教學目標：

透過數位影音裝置的實務製作，學生將學習到如何將數位影音技術與裝置藝術之觀念結合，並進行創作展演發表。透過瞭解當代新媒體藝術之多樣面貌與當代思潮所關注議題，進而發展學生個人之創作思維與作品呈現。

參考書目或指定閱讀：

1.數位藝術概論：葉謹睿/著，藝術家 出版

2.國美館 TDAIC 網站

3.自編教材

每週主題概要

週次	日期	課程內容	備註
1	2/19	新媒體藝術基本概念	
2	2/26	當代新媒體藝術概況-1	
3	3/5	當代新媒體藝術概況-2	
4	3/12	數位影音裝置-技術實驗	
5	3/19	數位影音裝置-媒材整合	
6	3/26	數位影音裝置-空間探索	

7	4/2	數位影音裝置-概念發想	
8	4/9	數位影音裝置-裝置呈現	
9	4/16	數位影音裝置-理念研討	
10	4/23	數位影音戶外裝置-1	
11	4/30	數位影音戶外裝置-2	
12	5/7	數位影音互動與行動 1	
13	5/14	數位影音互動與行動 2	
14	5/21	數位影音互動與行動 3	
15	5/28	期末聯合展演 企畫	
16	6/4	期末聯合展演 實做	
17	6/11	期末聯合展演 實做	
18	6/18	期末聯合展演 發表	

成績評量方式：

期末需完成個人之畢業專題創作與創作理念作品集。

學習態度 20%、每週進度 20%、期末作品 60%

科目名稱：故事腳本創作(97-2)

教學目標：

設計各種創作故事的方法和活動，讓學生學習從創意思考到說演故事的歷程，知道如何思考故事、說故事、寫故事、演故事，同時了解如何設計故事中的角色、編劇的基本概念，劇本的寫作，同時從製作圖畫書中了解故事與動畫之間的轉換，學習如何將作品改編成動畫腳本。

參考書目或指定閱讀：

安德魯·格拉斯奈（Andrew Glassner）著（2006.6）。《編故事：互動故事創意聖經》（闕帝丰譯）。台北市：閱讀地球。

黃英雄著（2003.11）。《編劇高手》。台北市：書林。

葛竟編著（2006.10）。《影視動畫劇本創作》。北京：海洋出版社。

Nell D.Hicks 著（2006.1）。《影視編劇基礎》（廖意蒼譯）。台北市：五南。

（2001.5）。〈國際安徒生獎獲獎作家書系，共 32 冊〉。河北：河北少年兒童出版社。

Molly Bang(2003)。《圖畫・話圖: 知覺與構圖》(楊茂秀譯)。台北市：毛毛蟲哲學基金會

Robert Coles/著（2001）。《故事的呼喚》（許慧貞譯）。台北市：遠流。

M.李普曼著(2003)。《靈靈》。（許慧貞譯）。台北市：毛毛蟲兒童哲學基金會。

楊茂秀著。（2005）。《高個子矮個子》。台北市：遠流。

每週主題概要

週次	日期	課程內容	備註
1	2/20	創意思考練習:頭腦體操、身心靈體操	
2	2/27	想像遊戲的魅力	
3	3/6	故事是從哪裡開始的?大家來說故事	
4	3/13	故事和哲學思考	
5	3/20	思考故事的創作	
6	3/27	圖畫書中的想像世界、語言與藝術	
7	4/3	全人教育週停課	

8	4/10	圖畫書的形式、設計	
9	4/17	圖畫書故事創作	
10	4/24	故事說演(期中考週)	無考試,正常上課
11	5/1	編劇基本概論	
12	5/8	劇本的故事、劇情結構一	
13	5/15	劇本的故事、劇情結構二	
14	5/22	角色的創造與設計	
15	5/29	文學作品的改編一	
16	6/5	文學作品的改編二	
17	6/12	期末成果發表一	
18	6/19	期末成果發表二(期末考週)	無考試,正常上課

作業規定：
繳交自我介紹
每週撰寫一篇 500 字小故事。
每週傳一封 50 字簡訊故事
每週分享點子簿一則小故事（一本空白的小筆記本，隨時記錄故事點子及小插圖）
每週每位同學輪流介紹一本好書
期末繳交:創作作品集(資料夾 A4，存放每次上課的資料，包含自我介紹、點子簿、每週故事及簡訊故事彙整、完整故事腳本及圖畫書等。)

成績評量方式：
課堂參與 30%（出席 10%、平時表現 20%）
點子簿 10%
每週故事及簡訊故事 20%
故事腳本 20%
圖畫書 20%

科目名稱：產業實習參訪

教學目標：
為使本學程學生在數位影音與動畫設計學程學習一定階段後，透過產業的實習，吸取相關專長的實務經驗及專業技術，藉由學校理論與實際生產技術密切配合相互印證的效果，厚植未來就業職場所需具備的基礎。

課程內容：
為了學程畢業生能學以致用，認識業界實務運作情形，由實習單位提供本學程優秀畢業生公司實習機會。上班時間、工作內容由實習生與該公司相關部門主管協調，本校僅提供實習生人選及後續訪查、績效考核工作。

實施時間：
每年寒假或暑假，須實習至少一個月且不得低於 160 小時。

暑期產業實習參訪分配表

編號	實習日期	廠商名稱	指導老師	實習學生
1	97 年 7 月 1 日至 97 年 8 月 31 日	幻想曲數位內容有限公司 地址：台北市錦州街 323 號 1 樓	冷子健	林孟欣
2				許雯雯
3				尹冠樺

4				曹詩婷
5		科思映畫有限公司 地址：台北市敦化北路 222 巷 17-1 號 1 樓	王俊雄	鍾家昀
6				林安妮
7				蔡依婷
8		冉色斯影像有限公司 地址：台北縣永和市博愛街 9 號 1 樓	姚孟超	吳淑慧
9				王麗瑜
10				陳致維
11				吳立婷
12		創意玩具科技股份有限公司 地址：台東市中正區臨沂街 51-1 號 1 樓	李哲榮	簡仲良
13				胡秉中
14				陳仕璁
15				張如蕙
16				李佳潔
17				李孟璇
18				鄭如涵
19				陳維邦
20		翔登動畫科技有限公司 地址：台北市信義區基隆路二段 56 號 2 樓之 1	謝賢傑	呂珮嘉

寒假產業實習參訪分配表

1	98 年 1 月 19 日至 98 年 2 月 15 日	幻想曲數位內容有限公司 地址：台北市錦州街 323 號 1 樓	冷子健	涂元森
2				劉釗如
3				吳佳純
4		好力客創意有限公司 地址：台北市士林區後港街 42 巷 18 號 1 樓	張灯寶	柯玨君
5				謝婷安
6		創意玩具科技股份有限公司 地址：台北市中正區臨沂街 51-1 號 1 樓	李哲榮	劉穎黛
7				廖子鈞
8		冉色斯影像有限公司 地址：台北縣永和市博愛街 9 號 1 樓	姚孟超	劉秋蘭
9				鄭伊均
10				黃晉文
11				陳思妤

成績評量方式：
業界實務實習表現 40%、各階段評比 60%

3.修課人數

學期別	課程名稱	學分	授課老師	招生人數	實際修課學生數
97 暑	故事腳本創作	2	嚴淑女	30+5	24
	暑期產業實習參訪	3	冷子健 王俊雄 姚孟超 李哲榮 謝賢傑	20	20
97 上	數位音樂製作	2	蔡安智	25+5	29
	數位影片剪輯	2	施能木	25	30
	當代跨領域藝術與創作	2	林明玉	25	23
	電腦動畫基礎	2	張溥騰	35	36
97 寒	寒假產業實習參訪	3	李哲榮 冷子健 王俊雄 姚孟超	15	11
97 下	故事腳本創作	2	嚴淑女	25	25
	電腦動畫基礎	2	張溥騰	35	26
	電腦動畫專案製作	3	周春曉	25	25
	數位影音與空間製作	3	吳梓寧	25	25

4.人員與相關活動

數位影音與動畫設計學程人員一覽表			
職稱	姓名	工作內容	聘期
專案助理	蔡麗梅	行政、活動業務辦理；學程網站管理更新；執行報告整理；經費核銷管理；活動相關海報製作...等等。	96 年 10 月 8 日至 98 年 7 月 31 日
教學助理	王蕙瑄	97 暑-故事腳本創作課程 協助此課程教學資料整理、上傳網路學園；課堂教學協助..等等。	97 年 7 月 1 日至 97 年 8 月 31 日
教學助理	林孟欣	97(1)-當代跨領域藝術與創作課程 協助此課程教學資料整理、上傳網路	97 年 9 月 1 日至 98 年 1 月 31 日

		學園；課堂教學協助；活動拍攝錄影；學生作品成果整理..等等。	
教學助理	林安妮	97(1)-數位音樂製作課程 協助此課程教學資料整理、上傳網路學園；課堂教學協助、設備架設；教學影片錄影剪輯；學生作品成果整理..等等。	97 年 9 月 1 日至 98 年 1 月 31 日
教學助理	劉穎黛	97(1)-數位影片剪輯課程 協助此課程教學資料整理、上傳網路學園；課堂教學協助；學生作品成果整理..等等。	97 年 9 月 1 日至 98 年 1 月 31 日

九十七學年度上學期數位影音與動畫設計學程相關活動一覽表			
A.講座			
日期	主題	講者	參與人數
97 年 10 月 14 日	建立個人網路品牌	陳瓊華	35
97 年 10 月 24 日	公仔設計與當代文化現象	焦聖偉	55
97 年 10 月 25 日	數位時代的新藝術思潮導覽	王俊傑	25
97 年 10 月 26 日	2008 台北雙年展全球化導覽	王派彰	25
97 年 11 月 3 日	藝術介入校園空間	林正仁	40
	人文學院空間設置公共藝術的可能性		40
97 年 12 月 1 日	沒用的蘑菇其實很營養 品牌經營分享	楊宏光	50
97 年 12 月 2 日	個性化品牌少量生產製作方法與流程說明討論會(教師場)	張允男	15
	個性化品牌經營講座(學生場)		28
97 年 12 月 3 日	時間與痕跡的發現之旅-陳松志創作 2000-2008	陳松志	25
97 年 12 月 22 日	3D 動畫的研發分享	姚孟超	30
B.工作坊			
97 年 11 月 8 日	數位虛擬角色插畫實務工作坊	陳彥欽	30
97 年 11 月 15-16 日	2008 創意公仔工作坊	吳秉諭	25
97 年 11 月 19 日	錄影藝術工作坊	宇中怡	22

C.校外參訪			
97 年 10 月 25 日	第三屆台北數位藝術節 超介面 trans-(台北當代藝術館)	王俊傑 張溥騰 林明玉	25
97 年 10 月 26 日	2008 台北雙年展全球化 (台北市立美術館)	王派彰 張溥騰 林明玉	
97 年 12 月 31 日	台東劇團校外參訪	陳栩奕	22
	台東鐵道藝術村校外參訪	許慧仙	
D.其他相關活動			
97 年 12 月 22 日	寒假產業實習參訪行前說明會	張溥騰 姚孟超	25
97 年 11 月 28 日	2008 年圖像文本學術研討會	郭建華 施能木 卓淑敏 林芊宏 陳錦忠 羅平和 張溥騰 吳梓寧	80

5.設備使用

九十七學年度學程添購設備使用情況		
A. 虹光 AVISION AV610C2 高速 A4 單面規格(15 頁)高階掃描器		
設備使用課程	講師	設備運用照片
電腦動畫基礎	張溥騰	

		
說明		將逐格繪製的手繪動畫，放置在圓盤動畫機上，透過高解析度的動畫攝影機，將手繪稿拍攝為電子圖檔，並擷取到電腦儲存，再利用 Monkey Jam 將圖片串接為 pencil test 動態檔，最後運用 After Effects 加入聲音與數位影像合成輸出為短片動畫。九十六學年度所購置的圓盤動畫拍攝設備及九十七學年度高階掃描器配合使用，加速手繪稿變電子圖檔，減少一張一張由動畫攝影機拍攝所耗費的時間，增加學生作品成效。
B.音樂製作設備		
設備使用課程	講師	設備運用照片
數位音樂製作	蔡安智	 
說明		利用電腦音樂軟體 Adobe Audition 及混錄音器材學習音樂製作方式，包含錄音、混音、演唱/奏會錄製、大眾廣播系統音響的設定與調配。

三、學程成果介紹

1.活動成果：

A.講座：

建立個人網路品牌			
時間	97 年 10 月 14 日 18:10~20:00	說明	如何運用網路來經營品牌
講師	陳瓊華 數碼創意有限公司 顧問講師		
參與人數	35 人		

活動花絮：



張老師介紹講者陳老師



陳瓊華老師講課中



參與學生踴躍



陳瓊華老師講課中

創意公仔工作坊 第一階段 講座			
時間	97 年 10 月 24 日 19:00~22:00	說明	公仔設計與當代文化現象 針對公仔角色設計在國內與國際間的產業現況進行介紹，以瞭解公仔設計之成功案例和商業應用的範疇，進而帶領學生實際發想與進行草圖設計，投入公仔角色創作的創意動力。並且以當代藝術探討
講師	焦聖偉 非鐵原創 產品設計師		
參與人數	55 人		

			的角度切入，瞭解公仔設計與當代藝術間的關係，延伸並擴充公仔設計的藝術定義與展現可能性。

活動花絮：



吳老師介紹今日講者-焦聖偉



焦聖偉老師講解今日講座內容



講解帶來的簡報



示範公仔拍照方式

強化實習與就業輔導計畫講座			
時間	97 年 11 月 3 日 13:00~15:00 藝術介入校園空間 97 年 11 月 3 日 18:30~20:30 人文學院空間設置公共藝術的可能性	參與人數	80 人
講師	林正仁		
說明	1. 增進學生對公共藝術的認識 2. 利用既有的藝術能力應用在校園空間的公共藝術製作 3. 了解公共藝術在人文學院空間設置的可能性		
活動花絮：			



林老師演講中



演講花絮



學生參與踴躍



林老師演講中



主任為第二場演講做解說



林老師演講中



林老師演講中



大家拍照留念

品牌經營系列講座			
時間	97 年 12 月 1 日 13:10~15:00	說明	沒用的蘑菇其實很營養 品牌經營分享
講師	寶大協力設計有限公司		

	楊宏光總經理		
參與人數	50 人		

活動花絮：



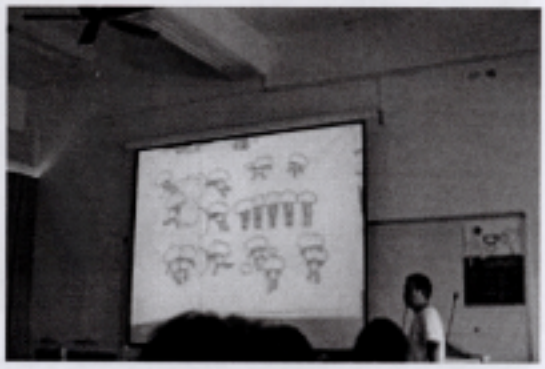
張老師介紹講者



楊宏光老師講課中



楊宏光老師講課中



楊宏光老師講課中



學生發問



上課剪影

品牌經營系列講座			
時間	97 年 12 月 2 日 11:00~13:00	說明	個性化品牌少量生產製作方法與流程說明討論會 (教師場)
講師	騰發科技有限公司 張允男總經理		
參與人數	15 人		
活動花絮：			



張老師介紹講者



張總經理說明個性化品牌經營



老師們認真聽講



張總經理講解雨傘設計呈現



老師們觀看張總經理帶來的商品



張總經理講解衣服量產印刷流程

品牌經營系列講座			
時間	97 年 12 月 2 日 18:10~20:00	說明	個性化品牌經營講座(學生場)
講師	騰發科技有限公司 張允男總經理		
參與人數	28 人		
活動花絮：			



張老師介紹講者



張總經理授課中



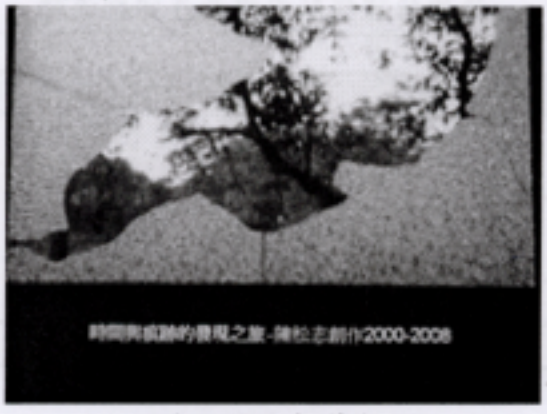
張總經理講解個性化商品



學生們觀看張總經理帶來的商品

時間與痕跡的發現之旅-陳松志創作 2000-2008 講座			
時間	97 年 12 月 3 日 14:00~16:00	說明	一、關於憂傷的世代 二、我所身處的科技時代 三、記憶裡的擱淺 四、空間/場所 五、感官知覺 六、毀落與重生 七、當代生活中的發現與發酵
講師	陳松志		
參與人數	25 人		

活動花絮：



陳松志老師簡報



陳松志老師簡報介紹



陳松志老師講課中



陳松志老師講課中

3D 動畫研發分享講座			
時間	97 年 12 月 22 日 13:30~15:00	說明	說明產業界 3D 動畫實際研發流程，給予未來有意願投入動畫產業界的學生正面建議。
講師	冉色斯創意影像有限公司 姚孟超執行長		
參與人數	30 人		

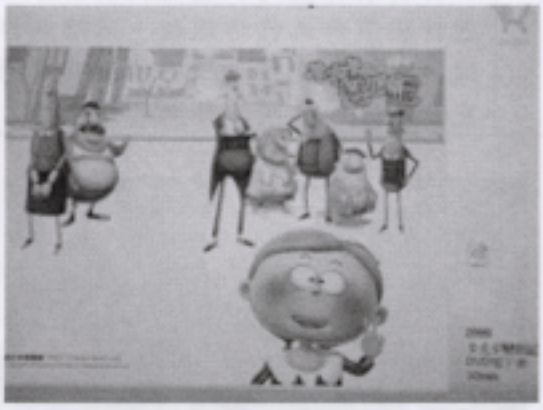
活動花絮：



3D 動畫研發分享



姚執行長講解中



簡報說明



姚執行長回答問題

B.工作坊：

數位虛擬角色插畫實務工作坊			
時間	97 年 11 月 8 日 10:10~17:00	說明	增進學生對數位彩繪的實務經驗。
講師	陳彥欽 東吳大學推廣部 插畫講師 聯成電腦 漫畫插畫講師		
參與人數	30 人		

活動花絮：



陳老師講課中



陳老師實際示範



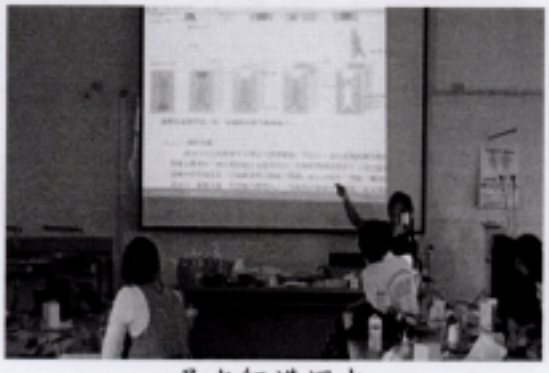
學生實際操作



學生實際操作

2008 創意公仔工作坊			
時間	97 年 11 月 15.16 日	說明	為鼓勵學生在創意與造型設定上的能力，以藝術、美學、創意、科技和實務製作技巧，透過玩具公仔的設計與製作工作坊課程，活絡創作風氣與製作能力，讓相關產業資源充分結合，共同提升創意競爭力。
講師	吳秉諭 公仔模型工作室 講師		
參與人數	25 人		

活動花絮：



吳老師講課中



吳老師實際示範



吳老師示範劑量調配



吳老師講課中



學生成品發表



吳老師示範公仔上色



吳老師講評與建議



學生成品發表

錄影藝術工作坊			
時間	97 年 11 月 19 日 13:10~17:00	說明	增加學生錄像裝置藝術創作實務經驗。
講師	宇中怡		
參與人數	22 人		

活動花絮：



工作坊錄像成果發表中



宇老師給予建議與評價



學生與宇老師討論拍攝主題



宇老師講課中



工作坊錄像成果發表中



宇老師教導如何拍攝



學生實地拍攝情況



學生發表拍攝主題理念

C.校外參訪：

當代跨領域藝術與創作課程 台北藝術與人文參訪		
時間	97 年 10 月 25 日	97 年 10 月 26 日
講師	王俊傑	王派彰
主題	數位時代的新藝術思潮導覽	2008 台北雙年展全球化導覽
地點	台北當代藝術館	台北市立美術館
參與人數	25 人	
說明	數位時代裡各種介面的作用，是將機械化的電流轉譯成彼此相通的訊息，透過人機之間的輸入與輸出、遠端的連線，延伸成為一個資訊的網絡。我們不用憂心無法回應如此高速變動的科技	

	發展，因為憑藉著介面的代理就能本能地感受著數位化的世界，而解析度與取樣頻率成為真實性的標準。 所謂的數位時代的意涵，一方面是以無限延伸、電子化的精確運作為基礎，一方面是人的感知活動透過介面、格式化的全新經驗來體現。 儘管對一般認知而言，其運作原理仍屬不透明的過程，但這卻無礙於我們依靠此一工具建立文明與世界觀，數位介面已然深化成為感知經驗的內容。 參訪 2008 台北數位藝術節國際邀請展的作品，將透過多樣化的介面，讓學生得以穿越不同的時間與空間。包括結合網路與無線通訊的元素、身體與影像產生的互動模式、遊戲與空間分享、多樣幻變的時空形體圖像...等，藉此了解數位影音創作的多樣性。

活動花絮：

97 年 10 月 25 日 台北當代藝術館 第三屆台北數位藝術節 超介面 Trans



前往台北當代藝術館



可愛的攝影小妹



參訪剪影



王俊傑老師講解今日參訪之展覽內容



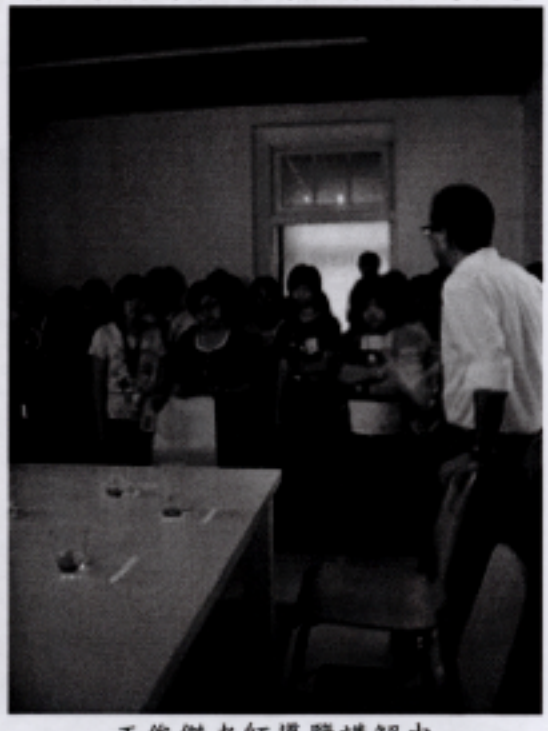
王老師講解中



學生參與踴躍~展場被擠的水洩不通



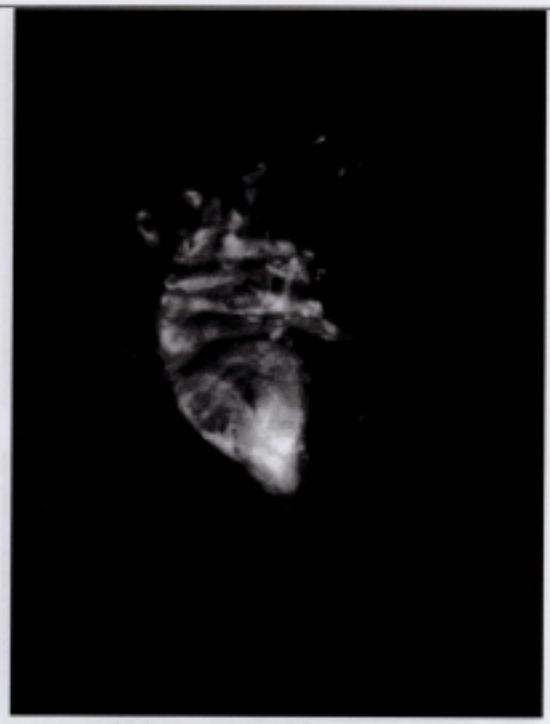
大家看得多認真



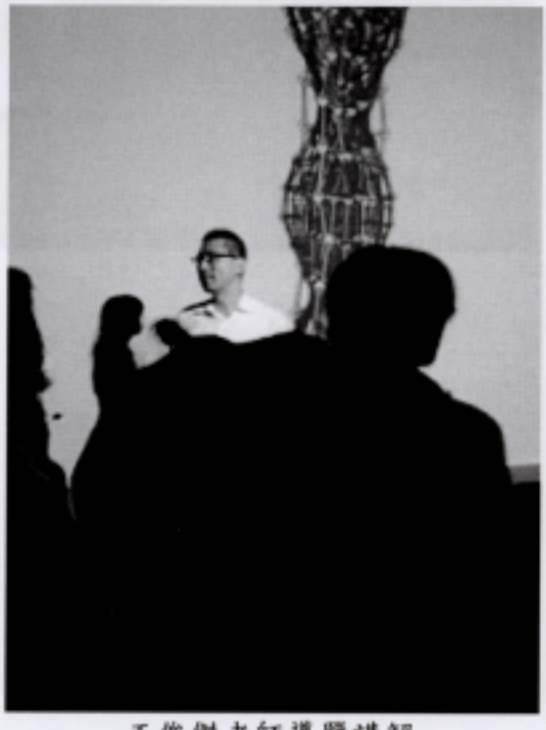
王俊傑老師導覽講解中



展覽作品：聲瓶-裝置版



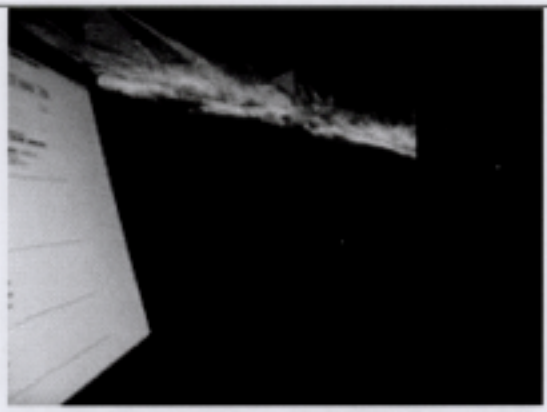
展覽作品：自畫像紅二號



王俊傑老師導覽講解
"如果你靠近我一點"



學生實際體驗互動作品



展覽作品：漂流網



學生實際體驗互動作品



王俊傑老師導覽講解"音樂圓柱"



經過王老師為展覽作品導覽
與學生做最後討論

97 年 10 月 26 日 台北市立美術館 2008 台北雙年展-全球化



佔據台北市立美術館



展場一角



王派彰老師講解此展覽



王老師解說中

台東地方藝術機構校外參訪		
時間	97 年 12 月 31 日	
講師	許慧仙	陳栩奕
主題	台東鐵道藝術村校外參訪	台東劇團校外參訪
地點	台東鐵道藝術村	台東劇團
參與人數	22 人	
說明	介紹鐵道藝術村及台東劇團的理念和近幾年成果，包括策展、藝術家駐村的方法、範例介紹、表演..等等，並鼓勵同學能積極運用鐵道及劇團各展演空間，參予鐵道及劇團相關活動，或參加義工學習等等...。主要希望同學藉由此次參訪更深入認識鐵道藝術村及台東劇團，能對這個地區重要的藝術機構產生參與感與未來的互動可能。.	
活動花絮：		

台東鐵道藝術村校外參訪



吳老師講課中



吳老師實際示範



吳老師示範劑量調配



吳老師講課中



學生成品發表



吳老師示範公仔上色

台東劇團校外參訪



陳小姐介紹台東劇團外觀



文宣放置處



台東劇團相關展演花絮



學生觀看中

D.其他相關活動：

<table>
<tr><th colspan="4">寒假產業實習參訪行前說明會</th></tr>
<tr><td>時間</td><td>97 年 12 月 22 日
15:30~16:30</td><td rowspan="3">說明</td><td rowspan="3">說明實習工作內容，建立學生實習心理準備及態度。</td></tr>
<tr><td>講師</td><td>姚孟超、張溥騰</td></tr>
<tr><td>參與人數</td><td>25 人</td></tr>
<tr><td colspan="4">活動花絮：
 
學生們先觀看實習要點
 
proton 老師講解實習
 
proton 老師講解實習
 
姚執行長說明實習內容</td></tr>
</table>

2.優良作品選輯

A.97 暑-故事腳本創作課程(截取學生作品一部份~其餘作品詳如光碟)

(1)將兩種不可能的物品寫成一篇故事

(2)角色設定(作為動畫腳本的角色)

(3)綠茶膠水(將綠茶與膠水寫成一篇故事)

(4)故事腳本創作(500 字以上故事腳本創作，無主題)

(5)動畫腳本(期末作品-依角色設定之角色做為主角延伸寫成動畫腳本)

(1)將兩種不可能的物品寫成一篇故事

最不可能的組合：河馬與海浮球 一千字故事

9507136 美教三 李乃晨

腳色設定

姓名	馬游泳	馬媽媽	阿浮球
種類	兩棲類矮黑馬混種	兩棲類矮黑馬混種	海上最年輕的浮球
身長	60 公分	70 公分	100 公分
體重	50 公斤	50 公斤	10 公斤
外觀	肥肥矮矮	比馬游泳高一點	完美的圓形
年齡	10 歲	30 歲	5 歲
個性	喜歡新奇的事物	小心翼翼	活潑開朗
嗜好	泡在水裡	觀察馬游泳	冒險
弱點	不小心睡著	不能忍受髒亂	飢餓
棲息處	亞馬遜河	亞馬遜河的出河口	海上
食物	河草	嫩河草	浮游生物
表演風格	緩慢的走路	稱職的單親媽媽	跟著海水漂到最遠的地方
口頭禪	那我們去海邊	算了吧！	衝啊

故事大綱：

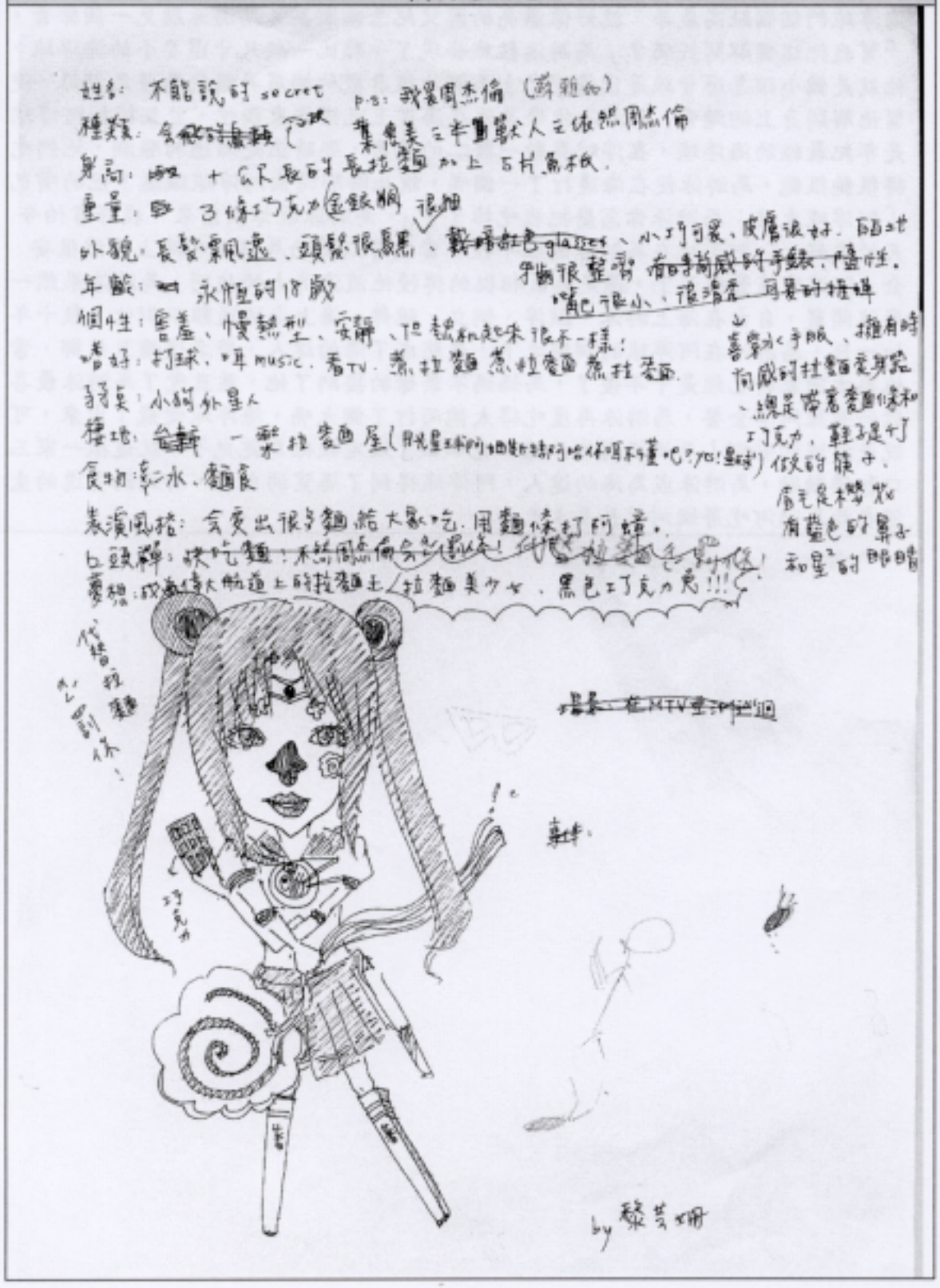
馬游泳一直有個夢想，就是脫離亞馬遜河以外的世界，去真正的海上見識見識真正的漂流生活，馬媽媽討厭馬游泳有這樣的想法，因為馬爸爸當年就是因為年少輕狂，在馬媽媽懷孕在家休息之際，偷偷前往海上冒險，被海水沖走一去不回，馬媽媽痛恨海的無情，便從小灌輸馬游泳，游泳自救的觀念，而且將馬游泳命名為馬游泳，已撫慰自己喪失之痛，一面對自己警惕，馬游泳這次徹夜秘密的縫了一個跟他自己一樣大小的塑膠的"馬游泳"，欺騙了母親離開亞馬遜河，奮力的游到傳說時常有巨浪的怕怕海，遇見了海浮球，馬游泳不小心在巨浪來時吃下海浮球，變成一個有名的衝浪高手，名聲傳回亞馬遜河，馬媽媽便原諒他，並且比他為榮不再感到懼怕。

馬媽媽起床後一如往常的一邊吃河裡的嫩河草，一邊看著馬游泳的身影感覺很安心，這是馬媽媽第三萬六千七十二次看著馬游泳，喔不！是監視著馬游泳！一直到下午，馬媽媽在河裡工作時，發現馬游泳居然洩了氣，河面浮現一個塑膠皮的馬游泳，她氣急敗壞的發現了一封冒險信，其實這已經是第三萬六千七十二次，馬游泳離家寫冒險信，馬游泳終究還是逃走了，她感到無能為力，天天以河洗面等著馬游泳回家。

這是馬游泳冒險離家的第五天，他面對著海卻不敢往前一步，日日夜夜的盯著怕怕海面，海面卻無止盡浮現媽媽叮嚀的臉，馬游泳似乎已經到了極限，這時

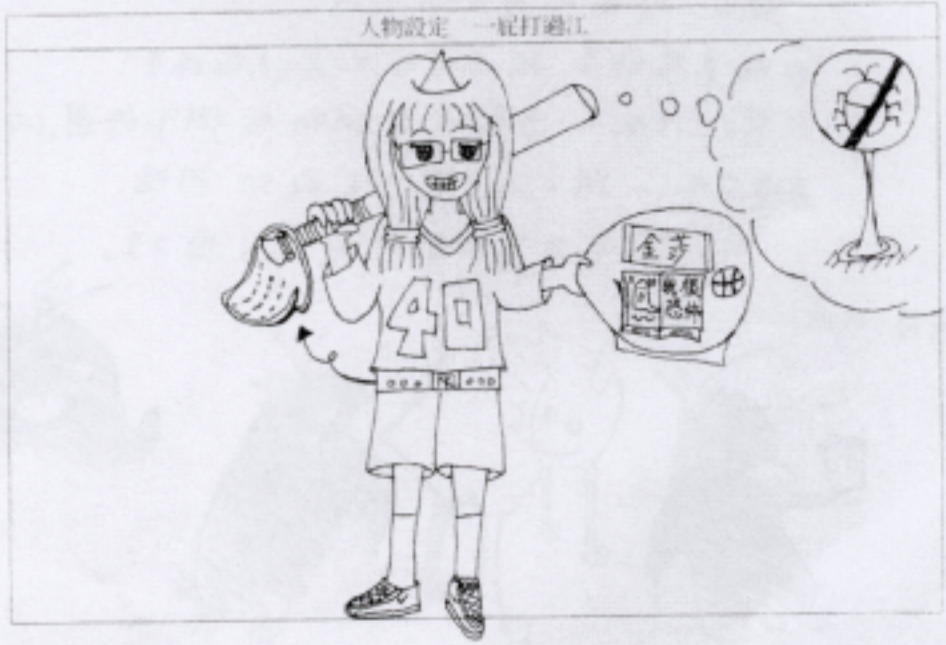
海面開來一艘航行世界各地的船，又大又美的浮在海上見見朝他靠岸，馬游泳靠近一點看，有好多好多的海浮球支撐著這個船，馬游泳便繞著船身走一圈，那些海浮球們個個趾高氣昂，就好像漂亮的國父紀念館衛兵，馬游泳聽見一個聲音，「幫我把這個解開好嗎？」馬游泳猛然發現了一顆比一般尺寸還要小的海浮球，他就是個小孩怎麼會跟著出海呢？！馬游泳很喜歡他擠眉弄眼的看著馬游泳，便幫他解開身上的繩索，馬游泳便帶著他在海岸上玩樂找東西吃，並且得知阿浮球是年紀最輕的海浮球，在浮球界數一數二的厲害，那時正是海邊的漲潮，他們吃得很飽很飽，馬游泳便在海邊打了一個嗝，說此時那時快阿浮球飄進了他的嘴巴「阿浮球大喊：馬游泳你怎麼把我吃掉了！」，馬游泳說你快出來，我好害怕今天的浪好大，阿浮球在馬游泳的肚子裡，當然可以幫助馬游泳在海上漂浮很安全，阿浮球儘管被吞了，還是義氣相挺的傳授他流浪海上的技巧，馬游泳果然一學就開竅，自由在海上游泳，飄浮、倒立、跳舞、海上走通通難不倒他，數十年如一日，馬游泳在阿浮球的訓練之下，果然成了海的達人，聲名遠播至故鄉，當他再次回家時已經是十年後了，馬媽媽不棄嫌的接納了他，並且煮了馬游泳最喜歡的香辣河草全餐，馬游泳再度吃得太飽而打了個大嗝，海浮球便飛了出來，可說是河球均安啊！馬媽媽對海浮球一見如故，決定收他為乾兒子，就這樣一家三口和樂融融，馬游泳成為海的達人，阿浮球得到了渴望的自由，馬媽媽安逸的生活在亞馬遜河吃著嫩河草長長久久！

(2)角色設定


姓名：不能說的 secret
P.S：我最愛周杰倫（蔡依林）
種類：會做許願麵的
身高：啊 + 公尺取自拉麵加上5片魚板
重量：3條巧克力金飯團
外貌：長髮飄逸、頭髮很黑、小巧可愛、皮膚很好、白皙
年齡：永恆的18歲
個性：善良、慢熱型、安靜、但熟起來很不一樣！
嗜好：打球、聽music、看TV、煮拉麵煮拉麵煮拉麵
喜歡：小的外星人
住地：台灣 一家拉麵屋（說星球的細菌好時尚哈哈唱不董吧？加1點球）
食物：拉麵、水、麵食
表演風格：會變出很多麵給大家吃，用麵條打阿達。
口頭禪：快吃麵！不然周杰倫會影響你！
夢想：成為銀河大航道上的拉麵主人（拉麵美少女，黑色巧克力兔!!!
by 蔡芳珊

角色設定

姓名：一屁打過江
種類：棒球新人科恐怖故事組，誓死抵抗蟑螂外物屬，看到狗狗不怕不怕類。
外觀：戴內綠外黑的眼鏡，頭髮迷人所以喜歡綁辮子，有戴牙套，身形苗條，睫毛很長可以掛上巧克力，開心的時候會塗紅色指甲油，長尾巴。
身高：3 跟棒球棍的長度
體重：巧克力噴泉可以噴起的重量，相當於 10 本恐怖漫畫
年齡：19 歲，因爲一年可吃下一噸的巧克力，至今已經吃了 19 噸。
食物：巧克力、冰淇淋、水餃
個性：吵吵鬧鬧、喜歡睡覺，平常很懶得動，只有在棒球比賽或找新朋友時會熱血沸騰，很和藹可親，很熱愛農曆七月。
棲息地：王建民家，有時候會在洋基隊的休息室出沒。
嗜好：睡覺、看恐怖小說、蒐集恐怖漫畫、講鬼故事、看鬼片。
弱點：小狗、蟑螂，一靠近就會尖叫。
表演風格：拿恐怖漫畫在路上時會逼路人看，會用巧克力攻擊，和巧克力炫風踢。
口頭禪：放屁吧！



鄭翔

姓名：南竹

屬性：冰鳥

大小：跟6杯綠茶一樣高

體重：也很輕巧，兩千顆豆子的重量

外觀特徵：純黑企鵝，但是頭上有搞不定的小毛，屁股是白色

壽命：第一次問>0 第二次問1分……

棲息：湖畔是生機！到竹子在樹上，偏南躺在木棧

個性：很自戀我的戀愛，是世界和諧的關係（指綠業）

喜好：吸著別特生物不放

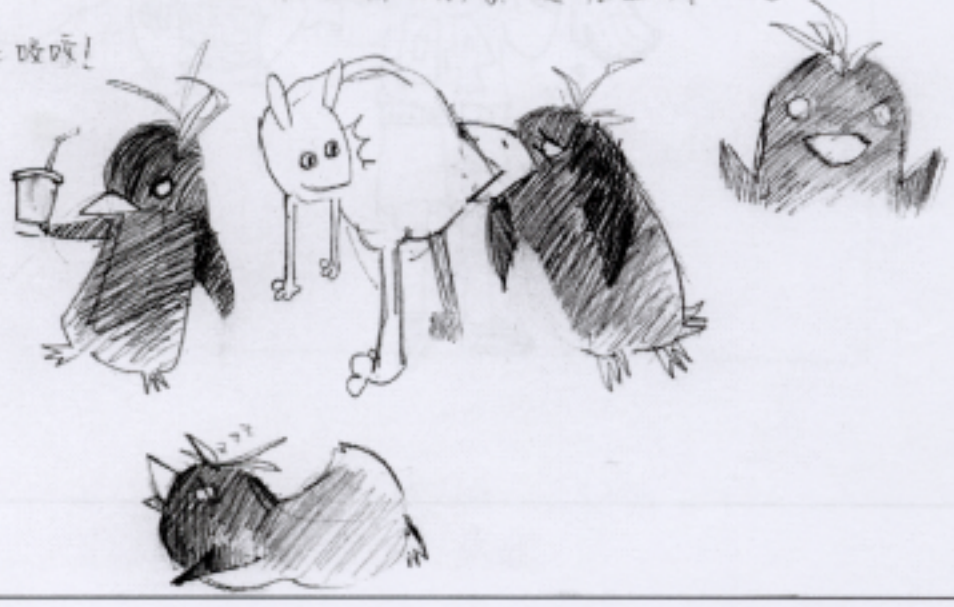
食物：鳥龍綠茶、跟鳥龍綠茶、還有鳥龍綠茶

弱點：下雨天、遇機的自動物從樹下經過，（沒動沒）

表演風格：一跳一跳，開心去擺動的姿態，

結帶但高太高學從樹上摔下來。

口頭禪：哎唷！



9607102 張雅雯

姓名：GG大師。
種類：雞。
身高：160 cm。
體重：20 kg。
年齡：25。
個性：樂觀，神秘，脾氣古怪。
食物：魚尤魚。
嗜好：發明各種魔藥。
弱點：不能服用自己調的藥。
棲息處：樹洞。
口頭禪：酷喲...
外觀特徵：頭大，頸長，星胎記，大嘴。
表演風格：無厘頭，搞笑派。



(3)綠茶膠水

9/17 產品名稱：剪去憂愁　　美術二．9607155 李沛銘

結合：剪刀與除毛膏（臉上的痘痘不用擠，剪掉就ok！）

主角：高中男女．

情節：放課後的教室內，只剩下一對小情侶，
在氣氛浪漫的狀況下…男生捧起女生的臉
驚訝萬分的說：「妳的臉…：電無瑕疵。」
女生這時害羞的低下頭笑著，然後悄悄的比
出"YA"的勝力姿勢。（YA在此時又代表了"剪刀"）

SLOGAN：你的青春還未修剪？試試這把！．

音樂：場景在放學後的校園（蟬叫聲）
在教室內　（浪漫音樂中又帶俏皮的）
最後（勝力）　輕快的音樂．

產品名稱：膠糖綠茶

結合：綠茶與膠水（可治受傷的體內系統接合）．

主角：王建民．

情節：第一局上半，王建民的手受傷了，伸卡球越投越差，被教練換下場，
隊友遞了罐膠糖綠茶給心情沮喪的王建民，喝下去之後，王建民
的手馬上就復原了，第二局上半，建民又回到了球場。

SLOGAN：喝下它，你也可以去紐約。

產品名稱：喝口茶．

結合：綠茶與膠水．（可修補你的聲音）．

主角：楊宗緯．

情節：因歲報年齡風波，宗緯決定告別歌壇，在他最後一場歌唱會上，
宗緯天籟般動人的歌聲，卻在高潮處…破音了！觀眾非常的生氣，
紛紛朝臺上丟垃圾、瓶瓶罐罐，這時他的死忠歌迷也假裝朝
他丟垃圾，其實卻是一瓶神奇綠茶，並且在瓶子上留下"喝口茶"的
字樣，宗緯看到了字條，打開瓶子喝了一口…喝下後他覺得
喉嚨舒服許多，並重新站回舞臺上，把破音的部分完美的唱
完。這一次，評審、主持人、觀眾如痴如醉，宗緯也因此受到大家的
慰留，繼續留在歌壇發光發熱。

SLOGAN：破音？黏起來就好了！

P15. 頌「剪去憂愁」對打的產品.

產品名稱：增添美麗.

結合、粉餅與抗痘膏.(像化妝一樣，將粉餅撲在臉上，痘痘就會消掉).

主角：頌「剪去憂愁」的女生互別苗頭的女生，
和「剪去憂愁」的小情侶. (共三人).

情節：又是一個放課後的無人教室，小情侶又在教室約會，
這時卻突然走進一個女生，「你們不用管我，我只是拿個東西。」
男生看了她一眼，卻驚訝的無法移開視線！「妹的臉…毫無
瑕疵！"剪去憂愁"…真的太厲害了！」這時女生答：比出了一個"x"

 ：「錯！我是用加法。」然後把手一轉，變成  加法的樣子。

男百(女主角說)：為青春增添色彩，不必剪，也可以毫無一瑕一疵！
女生拿完東西轉身走出教室，男生忍不住追了上去，留下女朋友.
在教室，氣嘟嘟的.

SLOGAN：我的青春，一·刀·未·剪！



，黏得住我！

語三乙 9402245 蘇雅如

背景是在捷運上，有一個衣著筆挺的上班族先生坐在門口旁的位子上，視線向前透過窗戶，窗戶外的廣告看板登著該牌綠茶，他手上拿著報紙。畫面帶到旁邊，在門邊站著一個戴帽子且聽音樂的少年，他的頭隨著音樂左右搖擺，非常沉浸於音樂，一手拉著欄杆，一手拿著該牌膠水口味的綠茶，眼睛看著那位上班族先生手上對折的報紙。

忽然一個緊急煞車，那個上班族先生忽然往前栽，鏡頭的畫面切到地板上的那叢頭髮，再帶到上班族先生左顧右看露出尷尬的笑容和笑聲：「ㄜ…呵呵…」，一隻手想撿假髮另一隻手往頭上遮住，怕被其他乘客看到的窘境。

畫面停格，出現字幕『綠茶不只是綠茶…』，接著畫面左邊降下一瓶綠茶，畫面以螺旋狀結束。

(畫面倒帶)欄杆旁邊的少年正好口渴想喝手上的綠茶，正把綠茶往嘴裡倒，沒想到忽然一個緊急煞車，少年口中的綠茶剛好灑在那個上班族的頭上，說遲時那時快，***(以下畫面變成慢動作)***該牌膠水口味的綠茶在上班族先生的頂上發揮作用，假髮緊緊的黏在他頭上，上班族先生還甩了頭髮兩下，順勢用手把頭髮從左邊撥到右邊，對少年回眸一笑***(畫面慢動作結束)***，上班族先生順手拿起少年手上的綠茶，轉過正面用力微笑到嘴角上揚，，把手上的綠茶向前伸說：「它，黏得住我！」。



一郵差比菲多一

語三乙 Q402245 蘇雅如

歡樂村裡有一隻大熊，名叫比菲多，村民們都知道他住在歡樂村裡的大道底那個香菇狀的房子裡，而比菲多每天必須做的一件事情就是到門口的箱子檢查，歡樂村民如果需要寄信都會投到這裡來，是歡樂村裡堪稱最有效率的郵差。

有一天，大熊比菲多被河馬寶寶請託一封信，一封河馬寶寶想跟媽媽報平安的信，但是需要越過月拓森林到隔壁村，月拓森林範圍不小，據說進去的人如果沒有經驗引導人，通常幸運的要一年半載才出的來，雖然有些害怕，可是比菲多心想這是他的工作必須盡職，於是提著信緩緩的走進森林裡，走沒幾步，看見一個樹洞，樹洞又圓又深，外面還有一圈一圈的紋路圍繞，仔細看樹洞旁還刻著一個文字『時光瞬移，信不信由你』，比菲多心想「這就是電視上說的不實廣告吧?不要理它!」，看著天色有點暗了，於是就在樹洞周圍繞啊繞，在樹洞下找一個地方睡著了。

『吱吱~吱~…吱吱~吱…』比菲多睜開眼，模糊的視線中出現一隻動物正在盯著他，比菲多隨即嚇醒，原來是隻兔子，比菲多想問路「請問…」，可是兔子不聽完就立刻往前跳到樹洞裡，比菲多情急之下也跟著跳進去，『請問我要怎樣才能走到河馬媽媽的家?~~~』比菲多在墜落下大喊。過了一會，眼睛一睜開，竟然看見自己從一個煙囪掉進暖爐中，坐了一屁股灰。

比菲多揉揉眼睛，竟然發現這裡是河馬媽媽的家，不可置信的將信交給河馬媽媽，他也收到最愛吃的蜂蜜作爲謝禮，他也將這場不可思議的旅途述說給村子裡的人聽，雖然他始終不知道那個樹洞的功用，還是繼續很開心地當歡樂村裡稱職的好郵差。



故事腳本創作 — 課後創作 500 字故事

美術產業發展二年級 9607121 劉思伶

題目：手錶裡的樹木

樹木，是我們所需最重要的物質，他是製造空氣的功臣，也是地球上珍貴的寶貝。我的心裡，也有一顆樹木，我把它放在我的手錶裡，那是我最重要的東西。手錶，是我生活中不可或缺的物品，沒有了手錶，使我沒辦法掌控我的時間，沒有時間感的我，就好像靈魂被抽離了一般，對生命失去重心，失去歸屬。

我把我的樹木放在手錶裡，隨身攜帶，無時無刻都可以看到，我依賴著他，他提供我時間，也提供我精神寄託。

這天手錶裡頭的樹和我說話了，他說：「我想出去曬曬太陽」，我帶他到公園，放他出來曬了曬太陽，他開心的笑了笑，並且釋出了好多的新鮮空氣，我們就一直這樣待到下午，直到回家吃晚飯。手錶又說話了，他說：「我想去洗洗我身上的灰塵」，隔天，我撐著雨傘，和我的樹在公園淋著雨。直到他和我都打了噴涕，我們才相識而笑地回家去。這天晚上，手錶說：「我想要和我的朋友在一起」，我假裝沒聽到，我不想和我的樹分開，我的生活中不能缺少他。

我的樹，他不再說要和朋友在一起的事，我很開心他不再提他要離開我得要求，但是也注意到他漸漸的不跟我說話了。有一天，我才發現他的葉子開始變黃、掉落了，而且越來越瘦，他不再快樂了。當天晚上，我在公園和我的樹告別，我微笑著看他隱沒在樹林中，直到淚眼讓我看不清楚，我才轉身離去。

我的樹現在過的很好，每個人都有一顆珍貴的樹，而我的樹永遠會住在我的心裡，不管他還在不在我的手錶裡。

這天，我在公園，看著我的樹，以及我的樹林，開心的度過美好的下午。

當一屁打過江遇見非洲小雪豹

語四乙 9402245 蘇雅如
華語二 9514157 程珮瑄

故事的一開始是發生在紐約球場上，紐約洋基隊對上波士頓紅襪隊，賽事情況危及，面對長久以來的宿敵，兩隊支持者卯勁全力加油，希望支持的投手能獲得勝投王名號，賽局到了九局上半，王建民丟出的伸卡球被對方強打拉米瑞茲轟出全壘打，讓球一飛竟然到了非洲山谷裡，那顆高飛球沒想到正好卡在一顆大樹上，一隻名叫做 kujo 的海豹看到大樹很開心，就繞著那棵大樹很興奮的轉

話說，在這顆球還在洋基球場上打轉時，一屁打過江正在放暑假，剛好被洋基隊聘請在球場上擔任外野手，這是一屁打過將第十次上戰場，也是棒球史上頭一號女球員代表，想當然必得盡力接住每一顆球才行，所以一屁打過江很盡力的爲了接住這顆超高難度的球，跟著跑到非洲山谷裡那顆球卡住的樹下。

一屁打過江就這樣遇到了正在樹下開心旋轉的 kujo，而在一旁還有另一隻雪豹名叫 gyia，他是 kujo 的麻吉兼死黨，從小跟著愛冒險的 kujo 和 Gyia 一起長大，今天他們兩個還約了冒險三人組之一的 Reya 一起到山谷裡玩，可是沒想到 Reya 竟然迷路了，gyia 很著急的想辦法找回她，樂觀的 kujo 則依然情緒高昂又興奮的繞著那棵卡著球的樹打轉，gyia 勸 kujo 快去找失蹤的 Reya 別再玩了。

看到這個奇特的情景，一屁打過江非常興奮，她覺得太酷了，第一次到達非洲第一次在山谷裡看見兩隻雪豹，異常的興奮，她心想搞不好可以在這裡結交道知已，於是一屁打過江決定先試驗他們兩個，就拿自己最愛的恐怖小說去逼他們看，但誰也沒料想到，kujo 對恐怖小說很有興趣，而且也很想要把它看完，可是他與 gyia 必須在天黑之前把迷路的 Reya 找到，因此看到這種情況 gyia 非常著急，對於眼前這個來路不明的生物感到驚訝，可是情急之下他不想多管了，就在旁勸 kujo 趕快出發去找人，別再沉迷於玩樂了。

一屁打過江此時看到自己喜愛的恐怖小說如此受到歡迎，心裡就覺得 kujo 搞不好可以跟自己成爲好朋友，於是又想出第二個測試方法，就把他的寶物，附有洋基隊全體球員的簽名球棒和金沙巧克力從口袋裡拿了出來，一屁打過江說：「你看！你看！」，好奇心強的 kujo 眼神立刻也被吸引過去，彷彿看見人間稀世珍寶般，小心翼翼的撫摸把玩，kujo 覺得一屁打過江也是難得又有趣的知已，便邀請他一起加入找人的團隊，一屁打過江心想反正早回去或晚回去都可以領薪水，那先玩玩再走好了，當下就答應了他們的邀約，並且把那些寶物送給 kujo 和 gyia，當作是成爲好朋友的第一份紀念禮物　（上）

大夥尋人之行啓程，途中，一屁打過江爲了讓團體氣氛更加和樂，並配合農曆七月的節慶，一直跟大夥滔滔不絕的說鬼故事，兩隻雪豹從來就沒下山過，第一次聽到鬼故事，反應是又驚又喜，就這樣充滿歡笑的走著走著，連 gyia 也被一屁打過江的風趣給吸引，覺得人類真是有趣的動物，今天真是大開眼界了。

過了一小時後，黃昏日落的光芒令人覺得刺眼，一屁打過江發現在不遠處有個閃爍的黑色影子，走進一看，那個黑色影子忽然縱身一躍，翻了個跟斗跳到他們的面前，此時一屁打過江憤怒指數達 100%，身後泛起紅色光芒，氣勢萬鈞幾乎掀起了一陣 7 級風，三隻雪豹受到驚嚇躲到一屁打過江身後，他們雖然是雪豹但也感覺得出即將有場暴風雨要來襲。

原來前方這位竟然就是聲名遠播的蟑螂怪人-強哥，一屁打過江見到強哥立刻說：「終於又見面了，鬍鬚長了那麼長還不剪，是缺刮鬍刀嗎？」，強哥惱羞成怒的說：「少廢話！你知道嗎？今天我們紅襪隊那記全壘打竟被判無效，理由是拉米瑞茲不小心喝到蠻牛被判服用禁藥而退賽，洋基隊贏了，真是走狗運啊你！」一屁打過江說：「我早就想跟你決勝負很久了！廢話少說！」

原來一屁打過江和強哥早在球場上就結下樑子，當時一屁打過江擔任投手，她努力投出的球，被強哥的鬍鬚加上無數隻的手腳接到，並且在滿壘狀況下拋出全壘打，那是一屁打過江行走棒球界唯一的一次失敗，如今狹路相逢，更是一決勝負的時刻，就在這個緊張的氣勢之下，一屁打過將使用出鍛練已久的絕技「巧克力亂棒攻擊」，強哥也不惶多讓的運用多腳防禦大法，強哥：「哈！還是沒進步喔！小妮子！」只見一屁打過江微笑了說：「你太單純了，這是餐前酒而已！」此話一出，一屁打過江搬出苦練多時的「巧克力炫風踢」，這一踢順利穿過強哥的眾多腳和鬍鬚擊中強哥的頭，順利的打飛了強哥：「好討厭的感覺ㄚㄋ。在一旁觀看的兩隻雪豹見到她如此驚人的功夫，對她深深感覺敬佩，gyia 更覺得有她在一定能很快找到 Reya。

經過一段長時間的尋找後沒有著落，大夥非常失望，他們三個一行人決定回頭到起初搞丟 Reya 的原點(那棵有卡著球的樹下)，等待 Reya 自己找到路平安歸來，當他們看到那棵樹時， kujo 突然發現旁邊的樹叢有個蝴蝶結，原來她們找了很久的同伴 Reya 就躲在旁邊樹叢中睡著了，Reya 被眾人搖醒後，還迷迷糊糊的揉眼睛，kujo 和 Gyia 很開心的順便跟他解釋身後這位新同伴和剛剛經歷的一切，三隻雪豹歷經萬劫終於又重新聚集在一起，她們非常歡樂的向一屁打過江道謝，他們不捨得一屁打過江任務結束而離開便約定，要一起去紐約看王建民投球的英姿，於是就一起踏上旅途…

「現在是九局下半，比數 0：3..」只見到一屁打過江拿著三打巧克力和三本恐怖小說迎面而來，在三隻雪豹身邊坐下，把手上的東西遞給他們，坐下來一起吶喊「加油！」

THE END

動畫腳本

SCRIPT			
片名	當一屁打過江遇見非洲小雪豹	製作格式	800*600 html
時間長度	20 分鐘	導演	蘇雅如、程珮瑄
人物設定	Kujo：男主角。五歲小雪豹，好奇心強、愛冒險。 Reya：女配角。小雪豹(女生)，Kujo 的好朋友之一，常常與 Kujo、Reya 一起去冒險，個性迷糊，沒有方向感，容易迷路。 Gyia：男配角。小雪豹(男生)，與 Kujo、Reya 是冒險三人組。個性負責任，有禮貌，溫和，常常扮演居中協調者的角色。 一屁打過江：女主角。個性吵吵鬧鬧，對棒球有莫名的執著，喜歡拿恐怖小說和巧克力逼路人接受，痛恨蟑螂。 蟑螂怪人-強哥：第二男配角。曾經在一次比賽中以怪招奪得勝利，打敗一屁打過江。 王建民：第二男配角。洋基隊的勝投王。 拉米瑞茲：第三男配角。紅襪隊的全壘打王。	工作人員	語教四 9402245 蘇雅如 華語二 9514157 程珮瑄

創作理念
本篇故事展示出非洲大草原與山谷的風貌以及草原動物：小雪豹生動的擬人化的個性展現，與人類之間發生的有趣互動，並且巧妙的結合中華之光－王建民與美國職棒洋基隊的元素，構成一篇有趣的奇幻冒險故事。
故事大綱
在紐約球場上，王建民丟出的伸卡球被對方強打(場次 1)，打到非洲山谷裡(場次 2-1)，那顆球沒想到正好卡在大樹上，Kujo 看到卡著棒球的大樹很開心(場次 2-2)，繞著那棵大樹很興奮的轉(場次 2-3)。 一屁打過江正好在球場上擔任外野手(場次 2-4)，爲了接這顆球跟著跑到非洲山谷裡(場次 2-5)，遇到了 Kujo(場次 2-6)，然而 Gyia 正在勸 Kujo 快去找失蹤的 Reya(場次 2-7)，看到這個情景的一屁打過江非常興奮，她覺得太酷了，第一次在山谷裡看見兩隻雪豹(場次 3-1)，於是一屁打過江就拿自己最愛的恐怖小說去逼他們看(場次 3-2)，Kujo 對恐怖小說很有興趣想要把它看完(場次 3-3)，可是他與 Gyia 必須在天黑之前把迷路的 Raye 找到，因此 Gyia 非常著急，在旁勸 Kujo 趕快出發去找人(場次 3-4)，一屁打過江看到自己喜愛的恐怖小說如此受到歡迎(場次 3-5)，就把他的寶物，附有洋基隊

全體球員的簽名球棒和金沙巧克力拿出來(場次 3-6)，好奇心強的 Kujo 忽然覺得一屁打過江是難得的知己，便邀請他一起加入找人的團隊(場次 3-7)。

途中，一屁打過江還一直跟大夥滔滔不絕的說鬼故事(場次 4-1)，就這樣充滿歡笑的走著走著，但是，前方忽然出現蟑螂怪人-強哥(場次 4-2)，一屁打過江和強哥早在球場上就結下樑子(場次 4-3)，如今狹路相逢，更是一決勝負的時刻，就在這個緊張的氣勢之下，一屁打過江使用出鍛練已久的絕技－巧克力炫風踢，順利的趕走了強哥，在一旁觀看的兩隻雪豹見到她如此驚人的功夫，對她深感敬佩(場次 4-4)。

經過一段長時間的尋找後又回到了原點(場次 5-1)，大夥非常失望，可是 Kujo 突然發現原來他們找了很久的同伴 Reya 就躲在樹叢中睡著了(場次 5-2)，三隻雪豹歷經萬劫終於又重新聚集在一起，他們非常開心的向一屁打過江道謝(場次 5-3)，並且約定一起去紐約看王建民的英姿，於是就一起踏上旅途(場次 6-1)。

文字腳本	
場次	場景
一、	在紐約的伸卡球，飛越大西洋到了非洲山谷裡。
二、	非洲山谷中卡著棒球的樹木下。
三、	非洲山谷裡，樹木旁的涼蔭，正面對著林立的山谷。
四、	非洲草原上。(中間回顧的部份是在紐約棒球場上。)
五、	非洲草原。
六、	紐約職棒賽比賽現場。

文字腳本		
場次	鏡頭	場景/動作/聲音
1	美國職棒洋基球場	王建民投出伸卡球，被對方強打飛出球場
2-1	北美洲、大西洋到非洲的地圖，大小不變	伸卡球從美國飛越過大西洋，落到非洲某山谷中。(以地圖呈現，北美洲、大西洋與非洲的大小不變)
2-2	非洲山谷的樹上飛來一顆棒球	小雪豹 Kujo 發現了卡在樹上的棒球，十分興奮
2-3	非洲山谷中的大樹下	小雪豹 Kujo 繞著卡著棒球的大樹繞圈圈。
2-4	美國紐約洋基隊棒球場(將場景拉回)	一名帶著帽子，穿著棒球衣、戴墨綠色眼鏡的女外野手一屁打過江眼睜睜的看著伸卡球被擊出球場

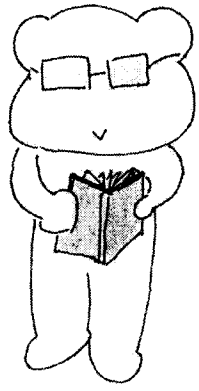
2-5	北美洲、大西洋到非洲的地圖，大小不變	一屁打過江飛越了大西洋，追著棒球從美國飛到非洲山谷
2-6	非洲山谷中卡著棒球的大樹下	一屁打過江降落在卡著伸卡球的樹下，剛好遇見了正在繞著樹轉圈圈的 Kujo，好奇地睜大了眼睛
2-7		另一隻小雪豹 Gyia 著急地對 Kujo 說：「不要再玩了！我們得在天黑之前找到 Reya！」
3-1	非洲山谷裡，樹木旁的涼蔭下。一屁打過江與 Kujo 的對話。	一屁打過江看見兩隻小雪豹，興奮的大叫：「哇！這真是太酷了！生平第一次親眼目睹小雪豹！」
3-2	非洲山谷裡，樹木旁的涼蔭下。一屁打過江與 Kujo 的對話。	一屁打過江拿出恐怖小說，對兩隻小雪豹說：「你們知道甚麼是恐怖小說嗎？我可以借給你們看喔！」
3-3	非洲山谷裡，樹木旁的涼蔭下。一屁打過江與 Kujo 的對話。	Kujo 說：「這是甚麼？」從一屁打過江手中拿起恐怖小說來翻了翻，非常有興趣的一直看下去。
3-4	非洲山谷裡，樹木旁的涼蔭下。一屁打過江與 Kujo 的對話。	Gyia 著急的對 Kujo 說：「Kujo！別看了！Reya 失蹤了，我們如果沒有在天黑之前找到她就糟糕了！」
3-5	非洲山谷裡，樹木旁的涼蔭下。一屁打過江與 Kujo 的對話。	一屁打過江興奮的對 Kujo 說：「你真的那麼有興趣呀！」Kujo 一面翻著恐怖小說，一面點點頭。
3-6	非洲山谷裡，樹木旁的涼蔭下。一屁打過江與 Kujo 的對話。	一屁打過江連忙把附有洋基隊全體球員的簽名球棒和金沙巧克力拿出來，展現給 Kujo 看，Kujo 好奇的睜大了眼睛看著這些東西，問：「這是甚麼？」一屁打過江笑了笑，回答：「酷吧！這些都是我收藏的寶物喔！」
3-7	樹下涼蔭，一屁打過江、Kujo 與 Gyia 面對著山谷	Kujo 高興的對一屁打過江說：「我簡直遇到知己了！不過我們現在得出發去找我失蹤的同伴 Reya，妳也加入我們的尋人行列吧！」
4-1	鏡頭由遠而近，照中間的一屁打過江，一屁打過江的左右邊各是 kujo 和 gyia。	一屁打過江和 kujo 及 gyia 正在非洲大草原上走著，中間放的音效是三個人的笑聲。
4-2	鏡頭照著日落，中間有黑影，鏡頭左下角是三隻海豹在一屁打過江的身後。	草原日落前面原本的黑影呈現站姿，等音效一下(抽刀的銳利聲)，黑影跳躍到前方變成蹲姿。三隻雪豹則是在音效過後立刻躲到一屁打過江身後，同時一屁打過江身後泛起紅光。
4-3	鏡頭繞著一屁打過江和強哥不斷旋轉。	在草原上，音效變成緊湊的節奏聲，配合一屁打過江和強哥的對話，一屁打過江和強哥架好武打姿勢。

4-4	鏡頭從投手丘對著本壘，順著一屁打過江投出的球，直線照向本壘，再向後轉，照到球飛到對面的觀眾席上。	在紐約棒球場上，一屁打過江站在投手丘上，手拿球棍揮棒，強哥用很多隻手腳接下球並拋出全壘打，音效是球場上觀眾的加油聲和球賽廣播聲。
4-5	鏡頭照到兩個角色攻打情況，塵土飛揚，接著鏡頭穿越灰濛的塵霧中，從強哥的角度照向一屁打過江，見到一隻腳迎面而來，接著切到強哥被踢向遠方。	在草原上，一屁打過江和強哥互相喝斥，一屁打過江使出飛踢，將強哥踢向遠方，音效一開始是高亢節奏，等一屁打過江腳踢到強哥時，音樂頓時變輕快。
5-1	鏡頭回到兩隻雪豹和一屁打過江，往後一轉身向繼續向前走。	在草原上，一屁打過江和兩隻雪豹往回走，音樂轉爲節奏緩慢。
5-2	鏡頭照到草原的樹和旁邊的草叢，順著 kujo 的視線照到草叢旁邊的蝴蝶結。其他人圍在樹叢邊。	在草原上的樹叢裡，眾人看見地上的蝴蝶結立刻走到樹叢旁邊，Reya 起身揉揉眼睛，三隻雪豹講完話後很開心的抱在一起，Reya 向一屁打過江握握手。音效歡樂輕快。
5-3	鏡頭把三隻雪豹和一個人都照進去。	在草原上，三隻雪豹跟著一屁打過江向遠方的城市走去，音效依然很歡樂。
6-1	鏡頭先由上往下照紐約球場，接著拉近至觀眾席上正在走動的一屁打過江，鏡頭再繞到一屁打過江的身後照向前方看台上的三隻雪豹。	在紐約洋基隊的球場上，一屁打過江手裡拿著寶物走向正坐在看台上的三隻雪豹，坐在她們身邊後就把寶物遞給三隻雪豹，接著一屁打過江轉頭面向看台，大家一起齊聲喊加油。音效是球場的比賽實況廣播聲和觀眾們的熱情加油聲。
	END	

人物設定　Kujo



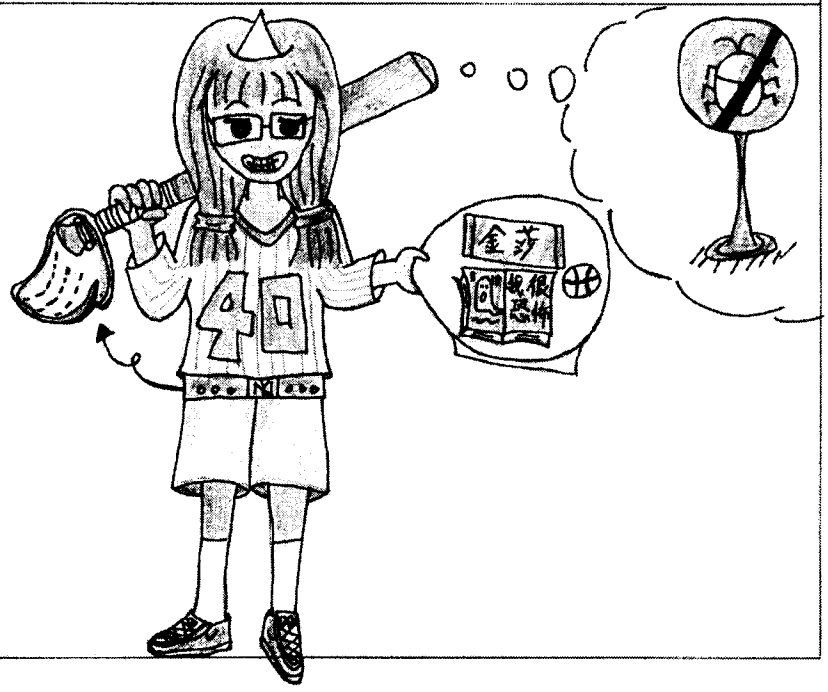
人物設定　Gyia



人物設定　Reya

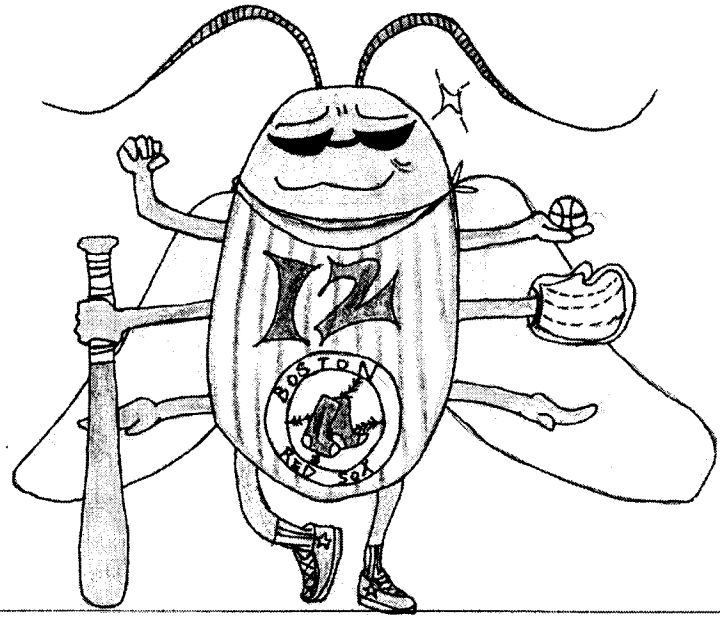


人物設定　一屁打過江



6

人物設定 蟑螂怪人-強哥

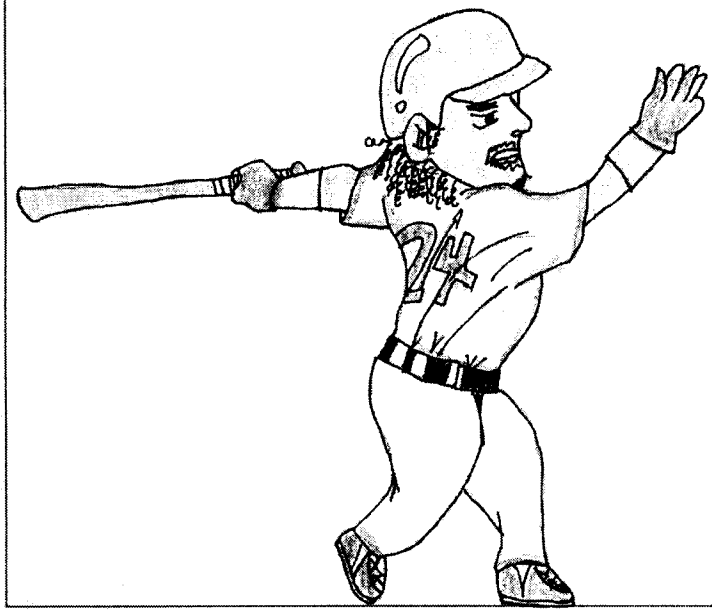


人物設定 王建民



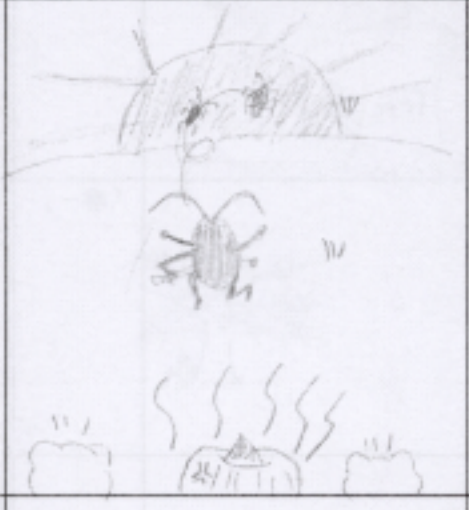
7

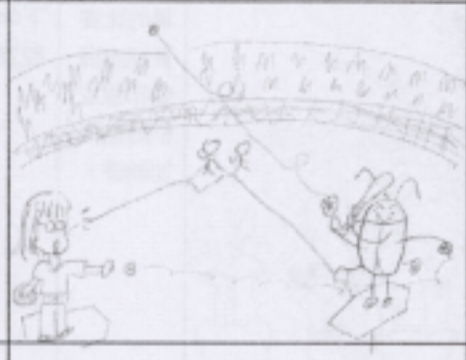
人物設定 拉米瑞茲

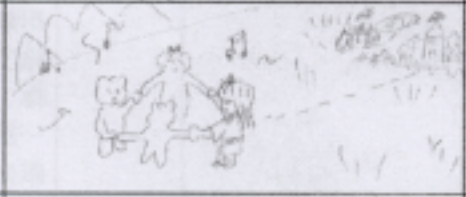
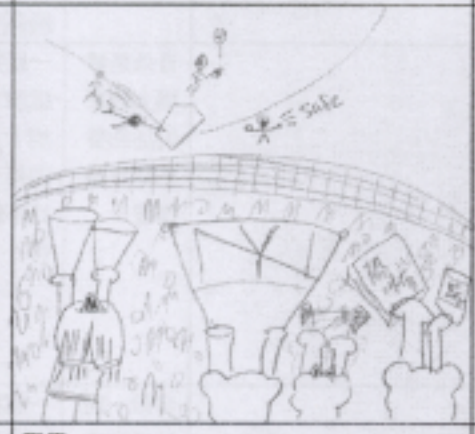


8

分鏡腳本				
場	畫面 Video	layout	聲音 Audio	notes
一、	美國職棒洋基隊球場，王建民投出一記伸卡球，被對方強打飛出場外天空		球場上觀眾的歡呼聲	
二、	這顆球從地圖上的美國橫越大西洋飛到非洲山谷(地圖成比例呈現)		「咻－」	
三、	球被卡在山谷中的某一大樹上，Kujo正對著大樹繞圈圈，Gyia在一旁			Gyia說：「Kujo！不要再玩了！我們得在天黑之前找到Reya！」
四、	一屁打過江也從地圖上的美國飛越大西洋到非洲山谷(以地圖呈現)		「咻－」	一屁打過江：「我飛！球你等等我呀！」
五、	Kujo與Gyia和一屁打過江在樹蔭下對話			一屁打過江說：「我的恐怖小說好看嗎？」 Kujo回答：「嗯。」 Gyia則著急的說：「我們快走吧！」

六、	一屁打過江拿出附有洋基隊全體球員的簽名球棒和金沙巧克力，而 Kujo 一手拿著小說，一邊好奇的看著		「登登、登登－」(寶物現出時的音效)	一屁打過江：「我還有更珍貴的寶物喔！」拿出簽名球棒和金莎巧克力，對 Kujo 說：「你看你看！喜不喜歡？」
七、	一屁打過江、Kujo 與 Gyia 舉起手，面對著山谷宣佈出發			三個人舉起手，異口同聲的說：「出發吧！」
八、	一屁打過江和 kujo 及 gyia 正在非洲大草原上走著。		中間放的音效是三個人的笑聲。	一屁打過江：「跟你說喔，從前從前…」 Kujo：「哇~好刺激！」 Gyia：「Y~好恐怖!」 眾人的笑聲：呵呵呵
九、	原本的黑影呈現站姿，黑影跳躍到前方變成蹲姿。三隻海豹則是被到一屁打過江身後，同時一屁打過江身後泛起紅光。		抽刀的銳利聲	咻－
十、	一屁打過江和強哥架好武打		音效變成緊湊的節奏聲，配	一屁打過江:「終於又見面了，鬍鬚長了那麼長還不剪，是缺刮鬍刀

	姿勢。		合一屁打過江和強哥的對話，	嗎？」 強哥:「少廢話！你知道嗎？今天我們紅襪隊那記全壘打竟被判無效，理由是拉米瑞茲不小心喝到壘牛被判服用禁藥而退賽，洋基隊贏了，真是走狗運喇你！」 一屁打過江:「我早就想跟你決勝負很久了！廢話少說！」
十一、	一屁打過江站在投手丘上，手拿手套和球，強哥用手腳接下球並拋出全壘打。		音效是球場上觀眾的加油聲和球賽廣播聲。	一屁打過江：「怎麼會這樣？裁判！他犯規！」 強哥：「這就是戰爭，兵不厭詐啊！哈哈哈！」
十二、	一屁打過江使出飛踢，將強哥踢向遠方，		音效一開始是高亢節奏，等一屁打過江腳踢到強哥時，音樂頓時變輕快。	一屁打過江：「賀啊~看我的厲害！」 強哥:「哈！還是沒進步喔！小妮子！」 一屁打過江微笑了說:「你太單純了，這是餐前酒而已！」 強哥：「怎麼會這樣？~好討厭的感覺啊
十三、	一屁打過江和兩隻雪豹往回走。		音樂轉爲節奏緩慢。	Kujo:「哇~你好厲害！」 Gyia：「真是太驚險了!有沒有受傷阿？」 一屁打過江:「小CASE!」
十四、	眾人看見地上的蝴蝶結立刻走到樹旁邊，Reya 起身		音效歡樂輕快。	Kujo:「你們看！這個蝴蝶結，Reya 一定在這附近！」 Gyia:「在這裡在這裡！」 Reya:「咦?你們…這位是…?」

	揉揉眼睛，三隻雪豹講完話後很開心的抱在一起。			Kujo：「這位是新朋友，她跟著我們一起找你！」 Reya:「謝謝喔！哈哈哈！」
十五、	三隻雪豹跟著一屁打過江向遠方的城市走去，		音效依然很歡樂。	一屁打過江：「走吧！大家一起去看棒球賽吧！」 眾雪豹：耶~好棒~!
十六、	一屁打過江手裡拿著寶物走向正坐在看台上的三隻雪豹，坐在她們身邊後就把寶物遞給三隻雪豹。		音效是球場的比賽實況廣播聲和觀眾們的熱情加油聲。	大會廣播:「現在是九局下半，比數 0：3..」 觀眾：「加油~加油~」
		END		

行為藝術與身體表演成果

七天內是你改變行為~還是行為改變你

http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html



王慧涵-一週餐點自理

有鑑於大學生多為外食族，即使租屋處有廚房卻還是以學業繁忙或不善廚藝來搪塞。此次作業是以有享用到自己所烹煮的餐點為主題。



呂佩珊-街頭表演

以街頭表演的形式體驗街頭表演的過程。再這一星期內持續到幾個比較有人潮的場地跳舞表演跳奇怪的舞。並比照一般街頭表演一樣在旁邊放個罐子，做小費用。



侯品辛-說聲晚安

以前在家時，父母總是會像我們道『晚安』，但上了大學後，就沒有了.....

每晚洗澡前／睡前去敲三間不同房門，並且向應們的人、寢室內的人道『晚安』。



黃筠哲-當兩隻手黏在一起

感覺一下手被銬起來的感覺是如何，體驗一下犯人的感受；雙手是萬能的，銬在一起，看是不是還能不能這麼的萬能；知道雙手大張開的物競天擇是好的



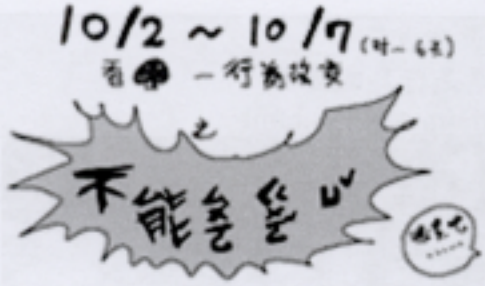
黃小泰-向日葵日記

將自己裝扮成向日葵過一週



劉釗如-吃早餐了沒

現代人生活過於忙碌~生活作息不正常~常忽略了最重要的早餐。



劉穎黛-不能說國語

原本想要以"只用英文"來做挑戰，因為學了那麼久的語言卻很少用來與人溝通。加上以前看過一部電影－火線交錯，其中也有探討到語言的問題，所以就對這次的行為改變有了想法。但是我的英文不流暢，所以就改成"不說國語"，而且與其用"只"來侷限，還不如用"不"比較開放。



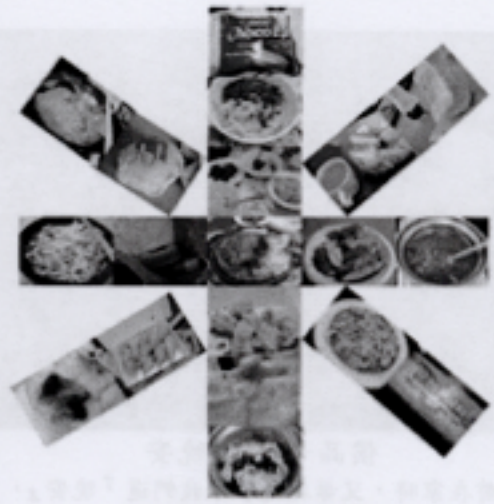
賴怡婷-有色眼睛

你所看到的彩色世界是你看到的那種顏色嗎?



廖子鈞-請跟我拍照

現代社會人群的疏離，對於人的信任度直線下降；想找回那股溫暖與熱情；學習克服遇到陌生人甚至面對人群的緊張與尷尬；每天生活周遭遇到的無論認識與否，與其提出合照要求並請對方簽下姓名目；每天目標希望達到 30 人。



陳韻如-不吃米製品

民以食為天~中國人以米食為主食~以不吃米製品一個禮拜作為此次行為改變。



蔡宜芳-院子

個人錄像裝置呈現

http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum_02-3.html



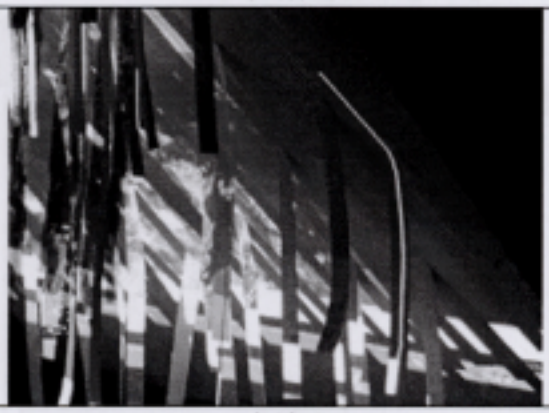
鄭如涵



呂佩珊



劉釗如



謝婷安



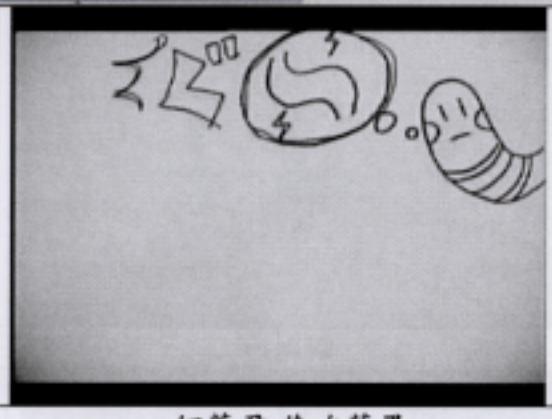


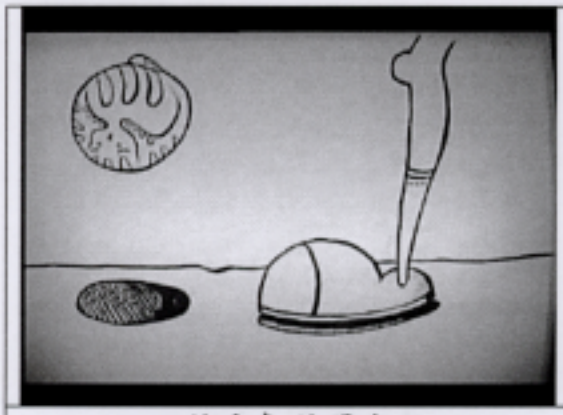
林俊霆	吳佳純
	
張鈺醞	王蕙涵

C.97 上-數位音樂製作課程(詳見於光碟)

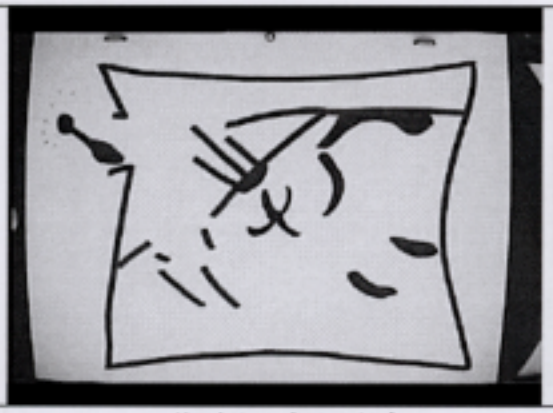
http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-2.html

D.97 上-電腦動畫基礎課程

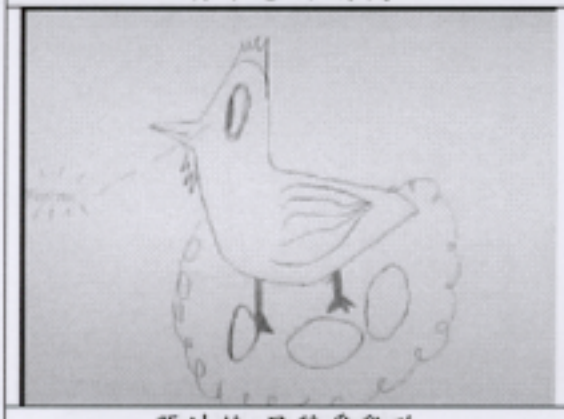
手繪動畫 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-5.html	
	
王瑄愉-小水滴	何蕙君-偷吃蘋果



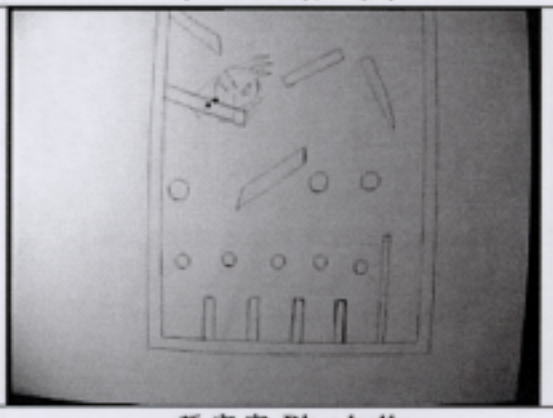
林千惠-誰踢我



徐政鈺-瘋狂的球



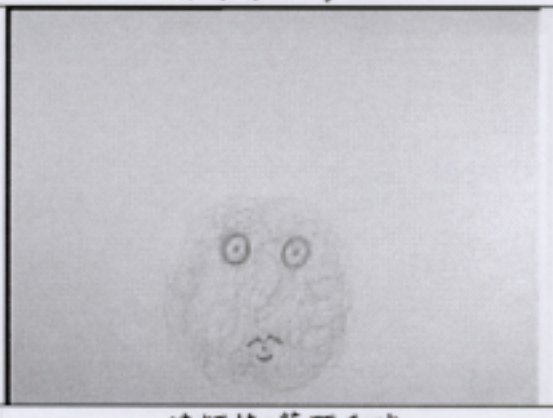
張坤維-母雞愛亂跑



張家寧-Play ball



張悅語-不給糖就搗蛋



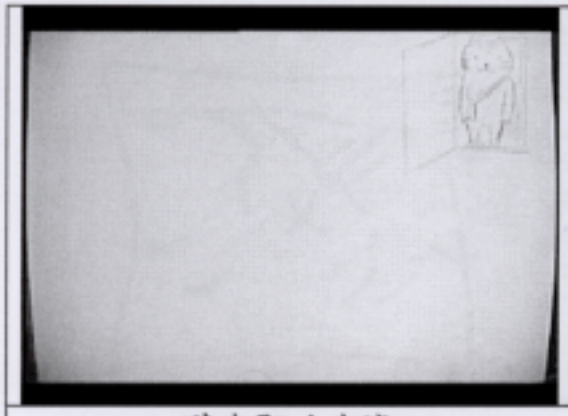
連穎捷-藝顆毛球



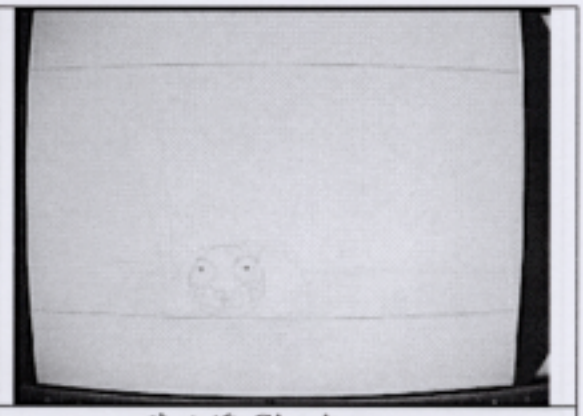
郭文琤-飄髮



陳卉芝-花精靈



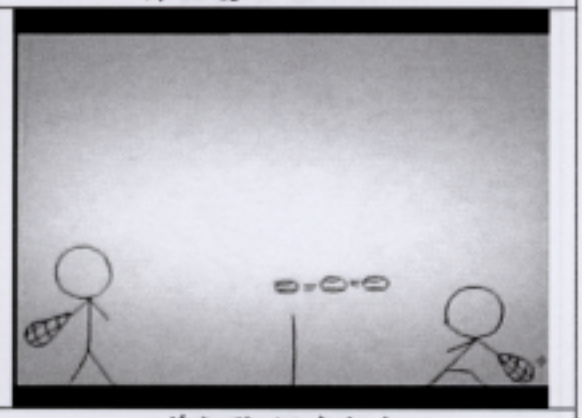
陳志聖-小水滴



陳玟媛-Give it to me



陳薇-1.2.3 鼻屎 Go



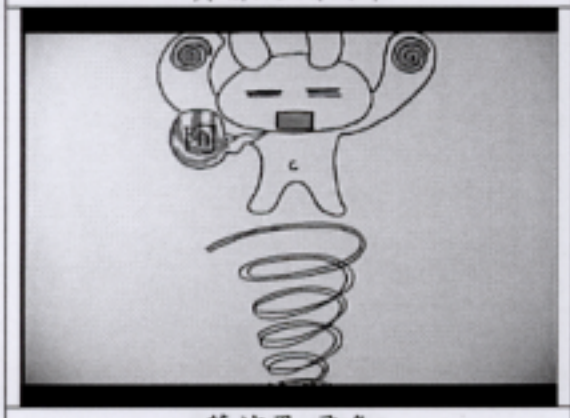
曾凱駿-網球白吃



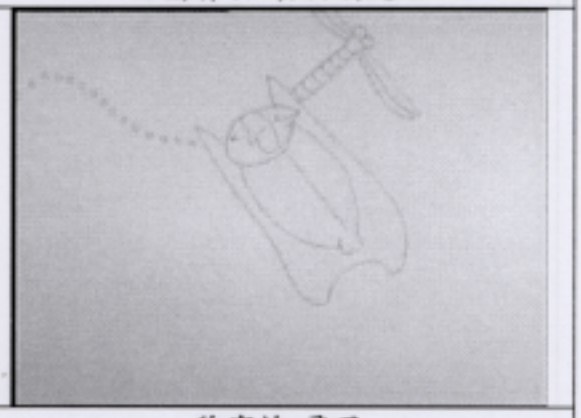
黃瑜甄-開兩傘



楊青玄-食物別逃



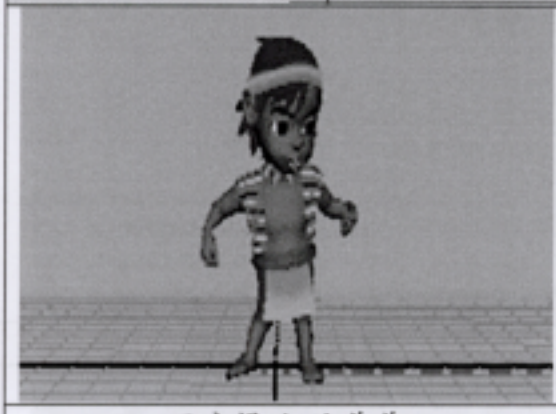
蔡沛恩-飛兔



魏宇均-飛了

角色動畫

http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-3.html



王永揚-奶油弟弟



王莉雅-會唱歌的熊



王瑄愉-Single Ladies



林千惠-Let's go dance



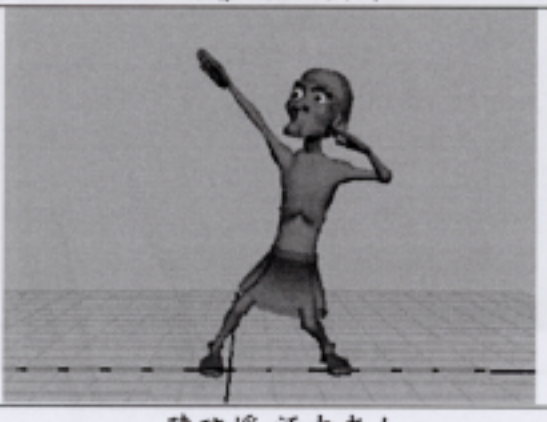
張悅語-芭蕾舞



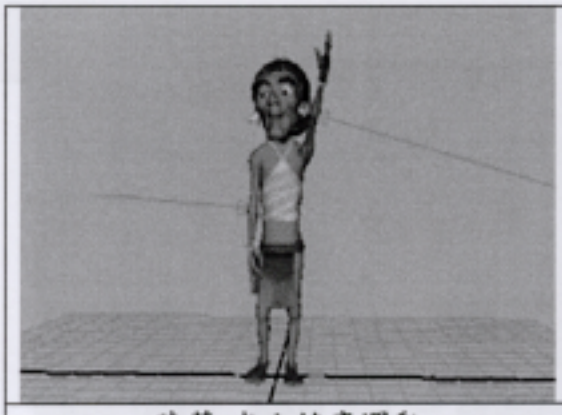
張嘉舫-古典舞



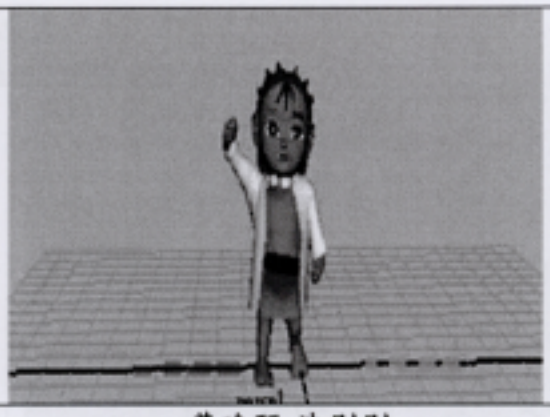
陳卉芝-Handsomeboy



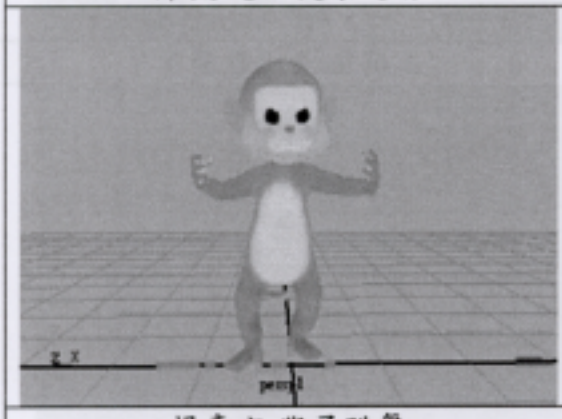
陳玫媛-活力老人



陳薇-老人健康運動



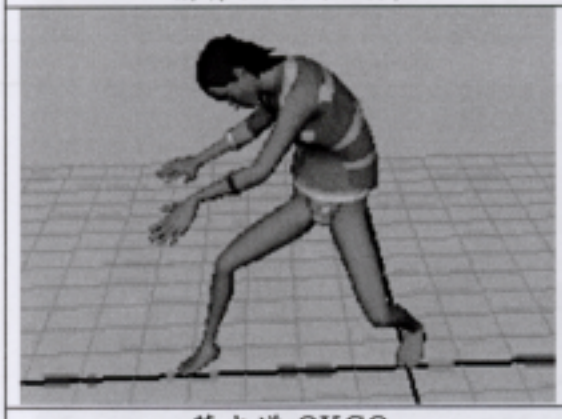
黃瑜甄-洗刷刷



楊青玄-猴子跳舞



劉文婕-猴子跳舞



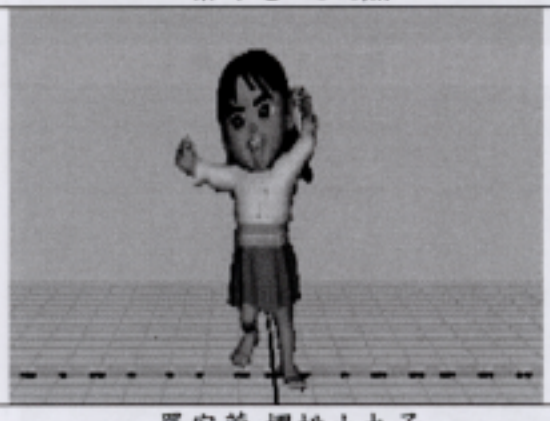
蔡志謙-OKGO



蔡沛恩-跳跳熊



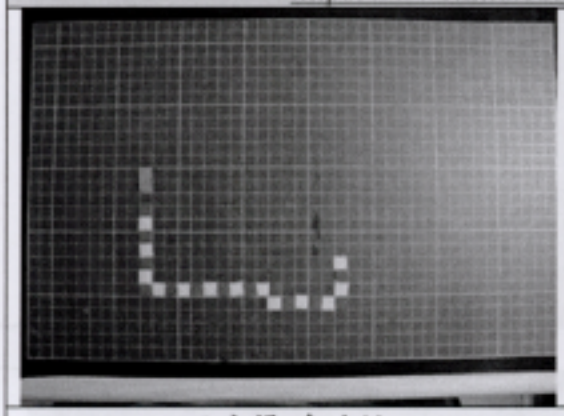
賴碧瑩-歌舞青春



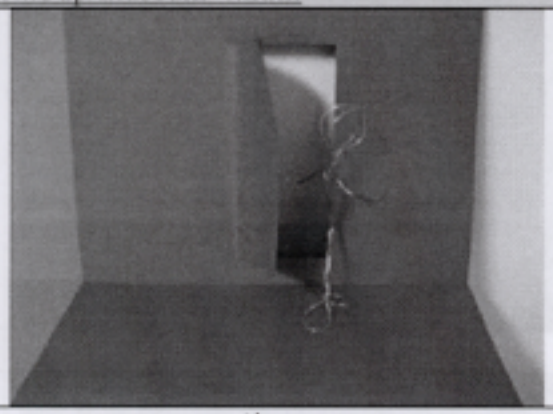
羅安蓉-櫻桃小丸子

動畫物件

http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-4.html



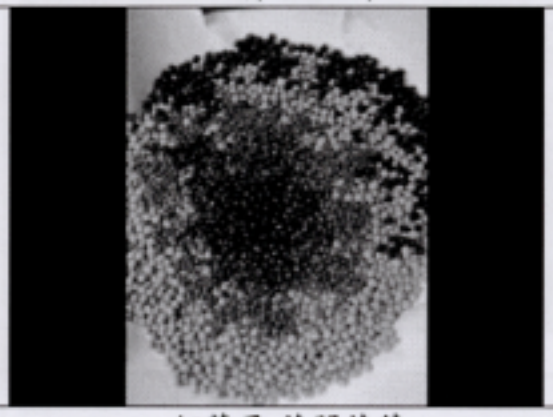
王永揚-貪吃蛇



王莉雅-他們



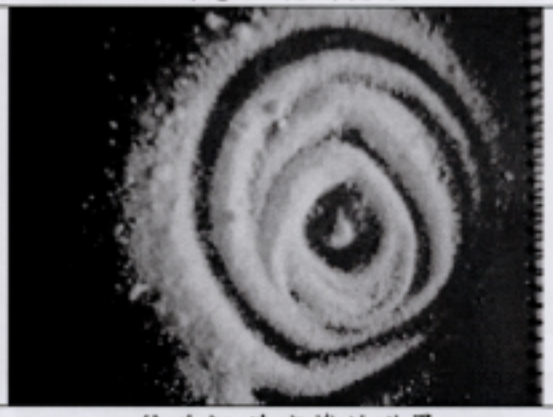
王瑄愉-蛋蛇出洞



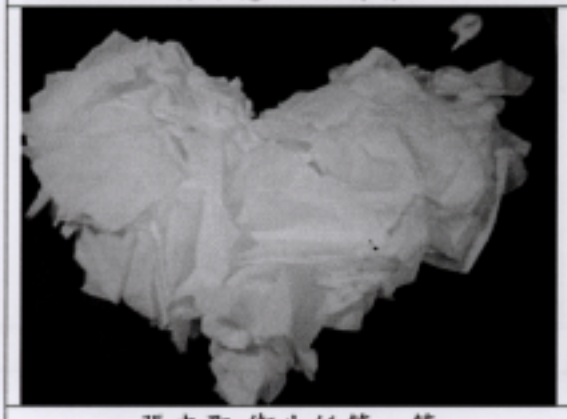
何蕙君-花開花落



林千蕙-啊！有毒



徐政鈺-洗衣機的世界



張志聖-衛生紙笑一笑



張悅語-綠人



張嘉舫-LOVE



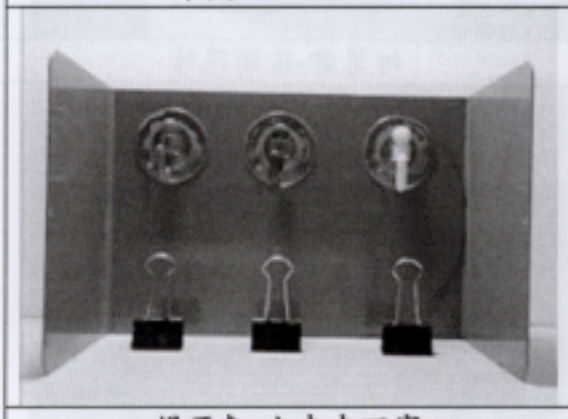
陳卉芝-一坨泥巴



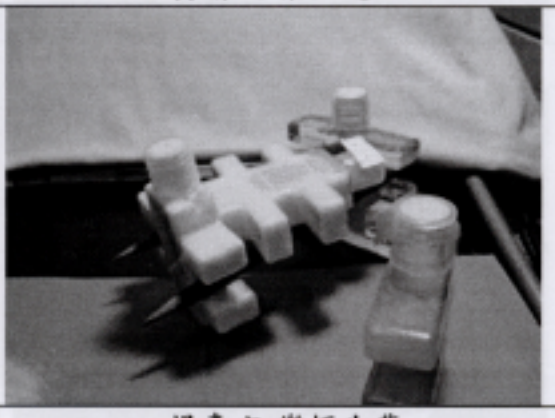
陳薇-bon bon bon



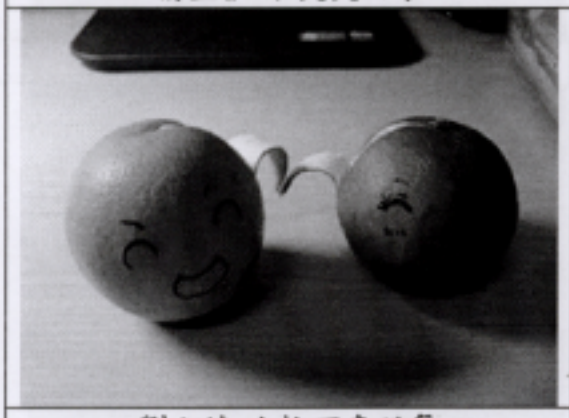
黃瑜甄-禁止進入



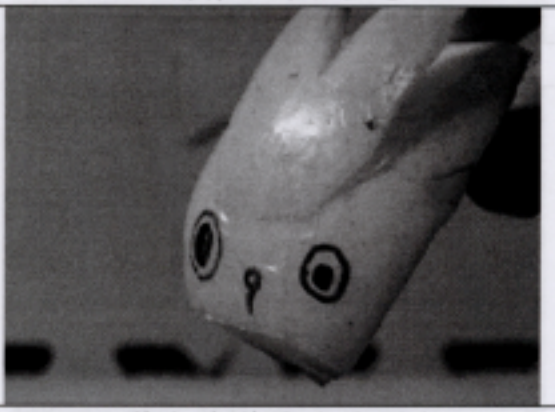
楊亞叡-小夾夾回家



楊青玄-樂極生悲



劉文婕-小柳丁來跳舞



蔡志謙-蘋果.兔子.滑鼠



賴碧瑩-生日快樂



羅安蓉-馬戲團

E.97 上-數位影片剪輯課程

作品呈現：3 分鐘、10 分鐘影片各一部

作品說明：影片成果詳見於光碟

網站連結：http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum.html

鐘家昀、林安妮





主題：Five And Find

劉穎黛、謝雯娟



主題：被遺忘的時光



主題：失眠

鄭翔、蔡依凌



主題：兔子國



主題：系壘宣傳片

陳品辰、黎芸姍



主題：one day



主題：記憶深處

人總是選擇性的記憶起生活的一部份，也選擇性的遺忘了不願記憶起的印象。

鄭含德、陳盈利

鍾文淑、吳佳純



主題：影

課本放在教室的阿利，在深夜 12 點前往教學大樓拿課本。急著拿回課本趕報告的阿利，沒發現身後的影子...不是只有自己的.....



主題：unbelieve

呂佩珊、王薏涵



主題：Regret message

一個為思念所苦的女孩，帶著傳言中的瓶中信來到了海邊，最後祈禱並將瓶子丟向海中，最後實現心願。



主題：寶島美-台東

鄭如涵、蔡依婷



主題：poter & alice



主題：The Door

張嘉祥、范雅婷



主題：愛你管



主題：停・想

廖子鈞、謝婷安



主題：八年十五班



主題：如水

杜秋慈、柳渝任



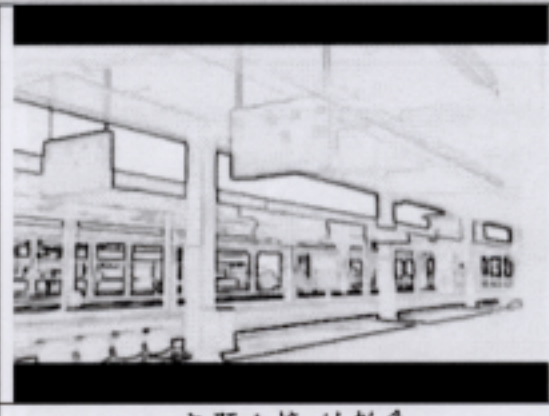
主題：四季狂想 冬

主題：我的聽話灰姑娘

邱文彥



主題：初鹿牧場宣傳片

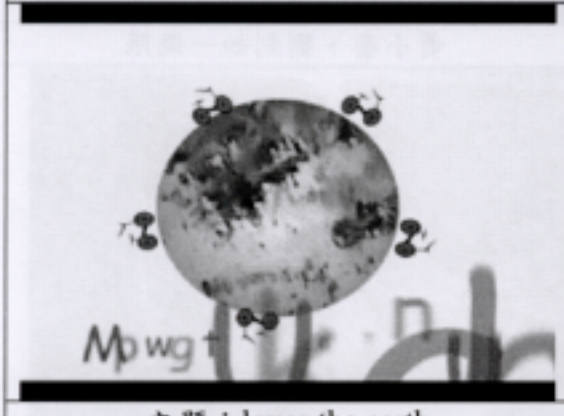


主題：憶-幼教系

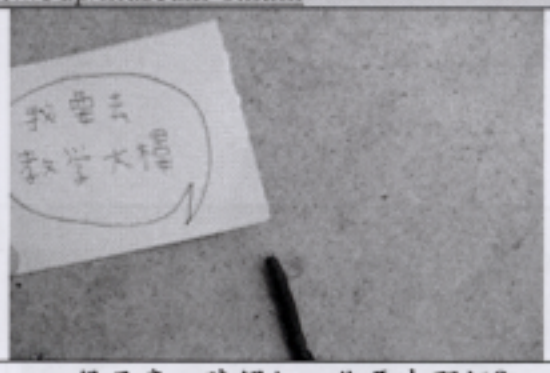
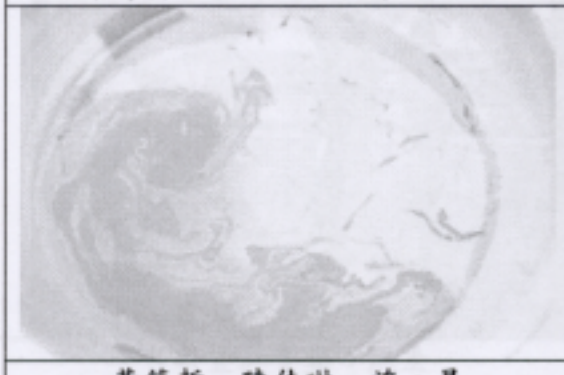
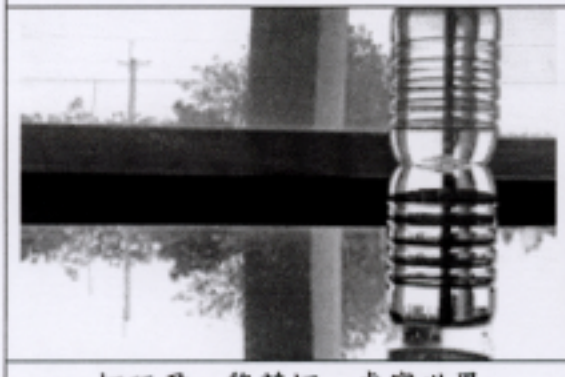
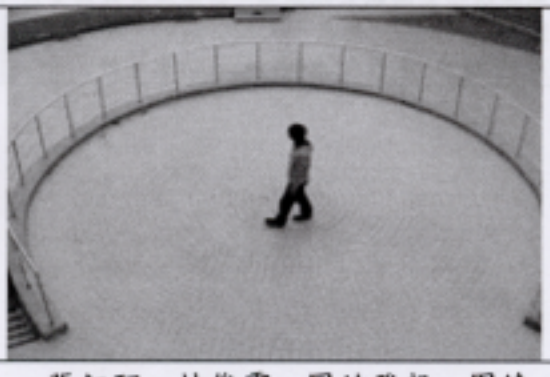
林孟欣、許雯雯





主題：末日	主題：sweet of dizzy
在一個平和的醫院裡住著五位病患，大家彼此相互打量，對於你我之前的連接點到底在哪裡，當大家遇到世界末日時，又會發生什麼事呢?	女主角是上班族，每天上班加班，回家後能撫慰她心靈的只剩下那果凍。雖然他已經生理長大，但心裡還沒長大，心理尚停留在小時候的她，面對這快速成長的社會不免多些煩躁，這時她藉果凍來回憶小時候，希望能回到小時候。在夢境裡，她到了不可思議的地方，她像出生嬰兒般好奇的玩耍，一切如此新鮮，但夢總是會被打斷的，醒來了，究竟是現實還是夢境。
張如蕙、李乃晨	
	
主題：拇指姑娘	
白芸瑄、鄭伊均	
	
主題：loves the earth	主題：健青社宣傳片
應映環保意識越來越高漲，節能減炭成為全民運動項目之一，想藉由人類交通工具的演變來反思"進步"是否會讓人們的生活更美好。	

D.工作坊成果呈現

錄影藝術工作坊 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-6.html	
	
林孟欣、賴怡婷－Mouth	侯品辛、陳韻如－你要去那裡?
	
謝婷安、呂佩珊－快樂做自己	黃小秦、劉釗如－侷限
	
黃鎮哲、陳佳琳－流・晃	廖子鈞、王薏涵－美術系演化史
	
柯玨君、黎芸姍－虛實世界	張鈺醞、林俊霆－圓的發想・圍繞



鄭如涵、鄭翔－燥鬱的獨白



吳佳純、蔡宜芳－鏡

2008 創意公仔工作坊

http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-7.html



劉思伶-兔兔



鄭翔-山神



廖孟珠-撲撲頭



游勝傅-嘻哈恐龍



張如蕙-飛吧熊



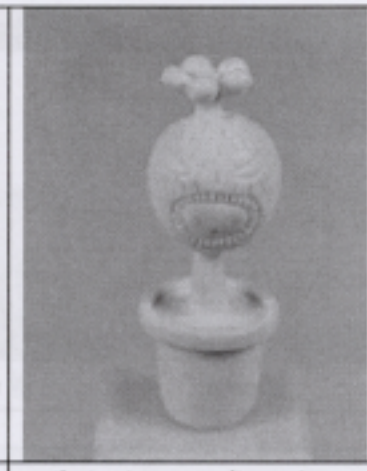
張家寧-香菇妹



張鈺醞



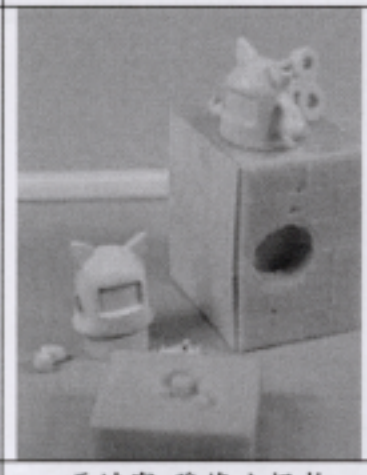
蕭惟中-公主



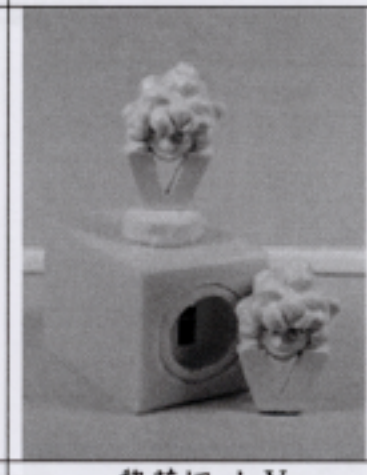
曾念琦-仙人掌開花了?



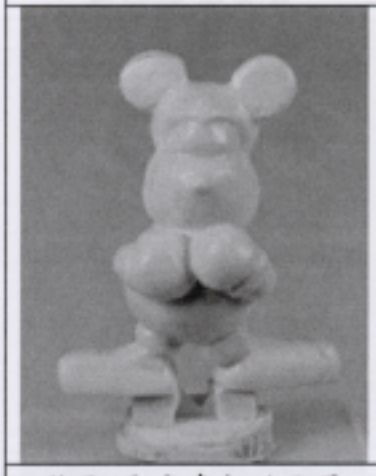
陳姿伶-柔道嗎?



馮芯寧-發條小怪物



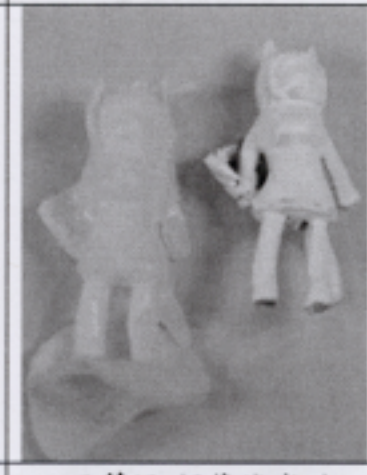
黎芸姍-小 V



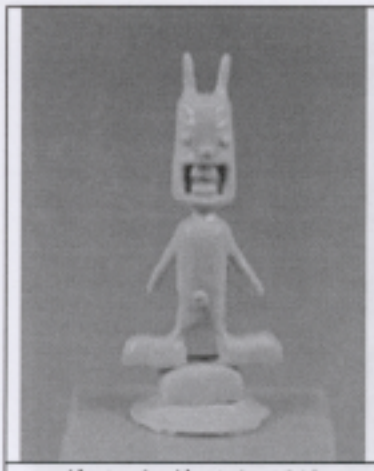
徐聖淵-米奇般的猴子



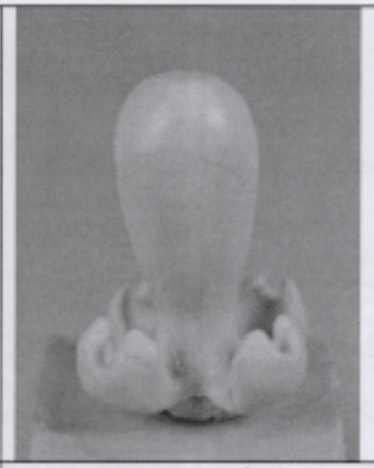
邱中洲-是水滴嗎?



王蕙涵-好像沒成功



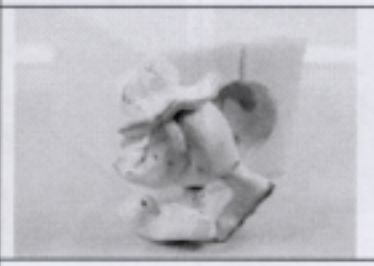
薛兆媛-笑的很開懷



呂佩珊-小章魚



鄭伊均



方長文-低著頭走路

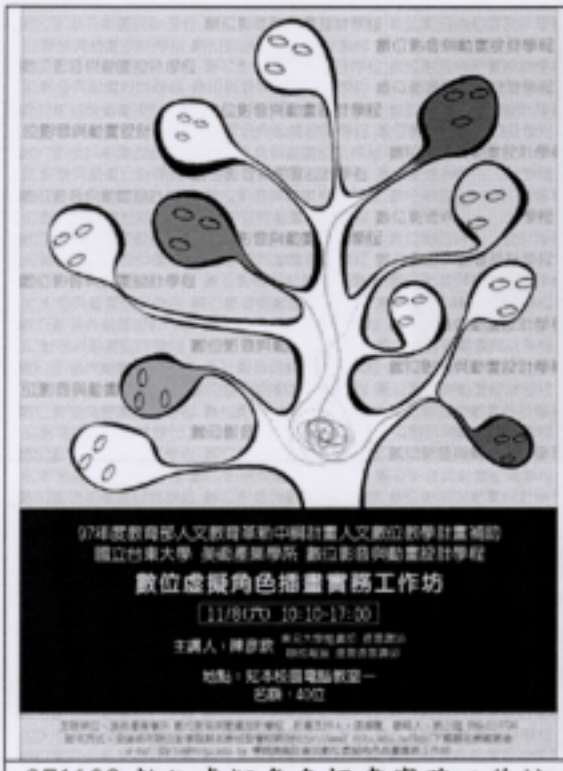
E.九十七年度上學期活動海報



藝術創業系列講座



971025-26
當代跨領域藝術與創作課程
台北藝術與人文參訪



971108 數位虛擬角色插畫實務工作坊



971119
錄影藝術工作坊-洞見與不見



971222
3D 動畫的研發分享 暨
寒假產業實習說明會

五、課程目標達成情況

1.達成情形

九十七學年上學期開課課程目標達成情況	
1. 數位音樂製作：	
課程目標：	本課程注重音樂的數位科技，利用電腦音樂軟硬體及混錄音器材學習音樂的「數位製作」。課程內容涵蓋音源取樣、數位音訊處理、音效製作、後期編曲、基礎音響工程、聲音裝置等音樂工程。藉由此課程所學習之相關軟硬體操作與知識， 學生可從事聲音/影像/資料數位化及數位音樂的製作。
達成情形：	1. 學生了解並學習錄音工程所需的基本技巧與原理。 2. 學生了解並學習音源取樣、數位音訊處理、音效製作、後期編曲、基礎音響工程、聲音裝置等音樂工程 3. 學期末學生完成音樂創作與混音的作品，並已經全部上傳至學程網頁。 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-2.html
2. 數位影片剪輯：	
課程目標：	◎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。 ◎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。 ◎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。 ◎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。
達成情形：	1. 學生了解並學習數位影片剪接技巧，熟悉剪輯工作的完整製作流程。 2. 透過分組討論與企劃完成短片拍攝企劃書，學生了解如何製作一部短片的方法 3. 學期末學生分組完成十分鐘的敘事短片，學習到如何獨立作業由前製企劃後再進行分組製作一直到後製完成，學生作品已經全部上傳至學程網頁。 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum.html
3. 當代跨領域藝術與創作：	
課程目標：	前衛藝術、觀念藝術、裝置藝術、行為藝術...，當代各種藝術新潮流使藝術形式徹底解放，從從綜合媒材運用到跨領域合作，一股新時代的總體藝術觀隱然成形。本課程以"行為藝術"、"新媒體"與"公共藝術"三個範疇，結合當代中外跨領域藝術歷史導讀、國內外案例分析，以及不同主題的創作發想。課程以兩小時課堂講授、一小時創作概念發展與實作為主。透過當代跨領域藝術家作品觀摩與探討，刺激學生對藝術創作美學的思考。學生以個人與分組合作方式進行共同創作，於期末展現成果。
達成情形：	1. 了解並學習當代各種藝術新潮流與概念。 2. 學生於課程期間賞析不同類型的"行為藝術"、"新媒體"與"公

	共藝術”，並以小組討論發表個人看法，有助於學生對當代藝術的了解。 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-8.html 3. 透過行為改變的思考與練習，學生能重新思考創作對於自身的意義，並以錄像、聲音或文字記錄已上傳到學程網頁。 4. 課程中舉行錄影與裝置藝術工作坊，學生透過分組實作並將作品呈現。 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-6.html 5. 期末學生分組完成不同領域合作的跨領域藝術創作，透過不同領域的互相激盪，學生了解如何與不同領域的人合作，也思考要如何透過跨領域來完成作品。
4. 電腦動畫基礎：	
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：	1. 了解並學習傳統動畫的製作方法。 2. 了解動畫發展的歷史脈絡與美學風格的演變。 3. 學生於課程期間賞析不同類型的動畫風格，並以小組討論發表個人看法，有助於學生動畫作品的創意發想。 4. 學生已熟悉動畫製作原理與方法，並分別完成手繪、停格與電腦動畫短片，學生作品已經全部上傳到網路學園與學程網頁。 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-5.html http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-4.html http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-3.html
九十七學年寒假開課課程目標達成情況	
1. 寒假產業實習參訪：	
課程目標：	為使本學程學生在數位影音與動畫設計學程學習一定階段後，透過產業的實習，吸取相關專長的實務經驗及專業技術，藉由學校理論與實際生產技術密切配合相互印證的效果，厚植未來就業職場所需具備的基礎。
達成情形：	1. 學生依照志願分發到不同公司學習與觀摩，並由各公司規範上班實習的時間。 2. 各公司派遣專人指導學生，以熟悉各公司的作業流程。 3. 學生由學程課堂所學的專業技能，運用在各公司的專案製作上，有效了解業界實務的運用方法，並拉近學習理論與業界實務的距離。 4. 產業實習參訪有助於學生未來就業的機會與實務的練習。

2.自我評估

因 96 學年度學程招生不易的經驗，所以我們 97 學年度提早進行學程的課程說明，並發送 96 學年度「數位影音與動畫設計學程」作品集光碟，雖然國立台東大學全校學生數只有 3000 多人，學校又分成台東與知本兩個校區，但最後招生與實際修課學生成效還不錯〔詳見：二、執行成果摘要...3.修課人數〕，依據 96 學年度的期末學程問卷與教師授課經驗，修課學生對「數位影音與動畫設計學程」抱持很大的期待，大都希望能在兩年修完全部課程後能學到完整的第二專長，並能學以致用。

所以我們設計了產業實習與參訪的課程，學生依照志願序選填想要實習的公司，讓所學得以運用在實際的產業實務上，因為相關產業都遠在台北，雖然學生選修仍然踴躍但是得自行克服住宿與生活的問題，確實仍然造成不便，98 學年度我們會持續朝向其他地區的公司努力。

六、面臨問題與因應措施

去年暑假我們進行第一次的產業實習與參訪的課程，學生參予課程十分踴躍，因為透過產業的實習，吸取相關專長的實務經驗及專業技術，藉由學校理論與實際生產技術密切配合相互印證的效果，可以厚植未來就業職場所需具備的基礎，但是職場和學校環境畢竟有很大的落差，修課學生必須在一個月的時間，接受各公司指導老師的考核和督導，並每天準時按時上下班，所以部份學生產生適應不良的問題，可以由學生的問卷調查與訪談中得知這個狀況，雖然一個月的時間並不長，但是若能認真負責的按照各公司指導老師的要求工作，相信一定能學以致用。

為減少學生對職場體驗的心理上與實際上的落差，我們在 97 上學期陸續邀請有經驗的資深業界講師們，到校演講分享業界工作經驗與學生實習所需的基本要求，讓學生對職場不要心存幻想，並於 97 上學期期末邀請合作的企業冉色斯影像有限公司的姚執行長，進行寒假產業實習行前說明會，目的是讓有心想參加實習的學生，知道未來在職場實習中應該扮演的角色，還有公司對學生們的考核和督導方式，說明會期間學生十分踴躍的發問，姚執行長也就公司相關規定與對同學們的期許做了詳盡說明，相信學生應該能夠再選課前有更深的認識與理解關於職場實習與學校授課的不同處。

另外未來也將持續開設職涯教育講座的相關課程，讓學生縮小學校與業界環境上差異的適應問題，可以提高學生未來的就業率與就業穩定性。

由於台東地楚偏遠，缺乏數位創作相關專任師資，學程邀請資深業界講師授課，有效強化數位實務與技術，因為每次邀請的演講與工作坊都是非常難得的學習資源，授課期間大部分課程與演講都已徵求授課教師同意，於教學中進行錄影，作為學生課後補救教學與校內學程相關教師學習進修的最佳方式。

七、後續課程構想與進度規劃

1. 國立台東大學數位影音與動畫設計學程實施要點

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「數位影音與動畫設計學程委員會」(以下簡稱本學程委員會)，由美術產業發展學系主任（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：本校各系（所）學生及碩、博士班在校學生（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，詳細修業辦法及學分規定如附件一。

第五條、 欲修讀本學程者，應填寫修讀學程申請表如附件二，每學年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。

第六條、 本校其他課程名稱相同（相似）之科目，經本學程委員會或開課學系主任同意最多得抵八學分，學分抵免申請書格式如附件三。

第七條、 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。

第八條、 本學程每班招收人數以二十五人為原則。

第九條、 修讀學程之學分併計當學期所修習總學分上限。

第十條、 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「數位影音與動畫設計學程證明書」，英文名稱為「Certificate for Program of Digital Film and Animation Design，National Taitung University」。

第十一條、 本計畫經教務會議通過，陳請校長核定後實施，修正時亦同。

2. 國立台東大學數位影音與動畫設計學程科目及學分一覽表

A.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。
B.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六學分，惟核心科目不得相抵。

類別	科目名稱	英文名稱	必選修	學分	時數	備註
基礎課程	電腦動畫基礎	Computer Animation	必修	2	2	
	故事腳本創作	Concept and Story	必修	2	2	
專業課程	編劇與分鏡	Scripts and Storyboard	選修	2	2	
	數位模型製作	Digital Modeling	選修	2	3	需先修過電腦動畫基礎
	數位音樂製作	Digital Music	選修	2	3	
	靜態影像處理	Image Process	選修	2	3	
	動態影像處理	Motion Image Process	選修	2	3	
	數位燈光與材質	Digital Lighting and Texture	選修	2	3	需先修過電腦動畫基礎
	數位影片剪輯	Digital Film Editing	選修	2	3	
	複合媒材動畫	Animation Art of Mix-media	選修	2	2	
	當代跨領域藝術與創作	Contemporary Interdisciplinary Art	選修	2	3	
核心課程	電腦角色動畫實務	Character Animation	必選	3	3	五選二
	影片後製與視覺特效實務	Post-Production and VFX	必選	3	3	五選二
	數位影音與空間裝置製作	Digital Video and Installation Projects	必選	3	3	五選二
	電腦動畫專案製作	3D Animation Projects	必選	3	3	五選二
	產業實習與參訪	Industry Practical Training	必選	3	3	五選二

3. 97 學年度下學期課程進度規劃

科目名稱：電腦動畫專案製作(97-2)			
教學目標： 本課程為動畫專案實務製作，引導學生以分組方式製作電腦動畫作品，透過分組與實務性的動畫製作流程，並於學期末公開展覽，課程結束後將持續參加國際性動畫競賽。			
參考書目或指定閱讀： 5. MAYA MODELING－建模培訓講座，博碩，2005 出版 6. MAYA RENDERING－著色演算培訓講座，博碩，2005 出版 7. MAYA ANIMATION-動畫培訓講座，博碩，2005 出版 8. 影視後製全攻略，碁峰，2008 出版 隨堂講義			
每週主題概要			
週次	日期	課程內容	備註
1	2/21(六)	課程說明與動畫製作流程方法	
2		完成動畫製作分組並訂定小組每週討論時間	
3	3/7(六)	動畫故事分組報告	
4		電腦動畫基礎	
5	3/21(六)	角色建模基礎(一)	
6		角色建模基礎(二)	
7	4/4(六)	材質基礎(完成動畫企畫書)	
8		燈光與攝影機	
9	4/18(六)	角色設定基礎	
10		角色植皮基礎	
11	5/2(六)	分組期中進度報告	
12		動畫 12 原則之應用	
13	5/16(六)	動畫專案製作(Q&A)	
14		動畫專案製作(Q&A)	
15	5/30(六)	動畫專案製作(Q&A)	
16		算圖與動畫後製作	
17	6/21(六)	動畫專案製作(Q&A)	
18		期末小組動畫短片發表與報告	
課程說明 6. 本課程全程需以分組方式學習，將於第一次上課進行分組，每組 3~4 人。 7. 每週各小組至少需召開一次小組討論會議(時間由各小組自訂)，針對動畫製作專案討論並做成紀錄，並統一由組長繳交會議紀錄。 8. 選擇以 1 分鐘 3D 動畫短片作為專案的小組，故事設計以兩個角色以內為原則。 9. 動畫企畫書需包含創作團隊介紹、製作時程、動畫故事劇本、動畫分鏡設計與角色/場景美術設計 10. 分組期中進度報告需以 PPT 報告動畫企畫書，以及已完成的角色與場景設計等。			

評量方式：
每週小組討論會議紀錄與出缺席 20%，動畫製作企畫書 20%，期中報告 20%，期末動畫短片發表與報告 40%。

科目名稱：數位影音與空間裝置製作(97-2)

教學目標：
透過數位影音裝置的實務製作，學生將學習到如何將數位影音技術與裝置藝術之觀念結合，並進行創作展演發表。透過瞭解當代新媒體藝術之多樣面貌與當代思潮所關注議題，進而發展學生個人之創作思維與作品呈現。

參考書目或指定閱讀：
1.數位藝術概論：葉謹睿/著，藝術家 出版
2.國美館 TDAIC 網站
3.自編教材

每週主題概要

週次	日期	課程內容	備註
1	2/19	新媒體藝術基本概念	
2	2/26	當代新媒體藝術概況-1	
3	3/5	當代新媒體藝術概況-2	
4	3/12	數位影音裝置-技術實驗	
5	3/19	數位影音裝置-媒材整合	
6	3/26	數位影音裝置-空間探索	
7	4/2	數位影音裝置-概念發想	
8	4/9	數位影音裝置-裝置呈現	
9	4/16	數位影音裝置-理念研討	
10	4/23	數位影音戶外裝置-1	
11	4/30	數位影音戶外裝置-2	
12	5/7	數位影音互動與行動 1	
13	5/14	數位影音互動與行動 2	
14	5/21	數位影音互動與行動 3	
15	5/28	期末聯合展演 企畫	
16	6/4	期末聯合展演 實做	
17	6/11	期末聯合展演 實做	
18	6/18	期末聯合展演 發表	

成績評量方式：
期末需完成個人之畢業專題創作與創作理念作品集。
學習態度 20%、每週進度 20%、期末作品 60%

科目名稱：故事腳本創作(97-2)

教學目標：

設計各種創作故事的方法和活動，讓學生學習從創意思考到說演故事的歷程，知道如何思考故事、說故事、寫故事、演故事，同時了解如何設計故事中的角色、編劇的基本概念，劇本的寫作，同時從製作圖畫書中了解故事與動畫之間的轉換，學習如何將作品改編成動畫腳本。

參考書目或指定閱讀：

安德魯·格拉斯奈（Andrew Glassner）著（2006.6）。《編故事：互動故事創意聖經》（闕帝丰譯）。台北市：閱讀地球。
黃英雄著（2003.11）。《編劇高手》。台北市：書林。
葛竟編著（2006.10）。《影視動畫劇本創作》。北京：海洋出版社。
Nell D.Hicks 著（2006.1）。《影視編劇基礎》（廖意蒼譯）。台北市：五南。
（2001.5）。〈國際安徒生獎獲獎作家書系，共 32 冊〉。河北：河北少年兒童出版社。
Molly Bang(2003)。《圖畫・話圖: 知覺與構圖》(楊茂秀譯)。台北市：毛毛蟲哲學基金會
Robert Coles/著（2001）。《故事的呼喚》（許慧貞譯）。台北市：遠流。
M.李普曼著(2003)。《靈靈》。（許慧貞譯）。台北市：毛毛蟲兒童哲學基金會。
楊茂秀著。（2005）。《高個子矮個子》。台北市：遠流。

每週主題概要

週次	日期	課程內容	備註
1	2/20	創意思考練習:頭腦體操、身心靈體操	
2	2/27	想像遊戲的魅力	
3	3/6	故事是從哪裡開始的?大家來說故事	
4	3/13	故事和哲學思考	
5	3/20	思考故事的創作	
6	3/27	圖畫書中的想像世界、語言與藝術	
7	4/3	全人教育週停課	
8	4/10	圖畫書的形式、設計	
9	4/17	圖畫書故事創作	
10	4/24	故事說演(期中考週)	無考試,正常上課
11	5/1	編劇基本概論	
12	5/8	劇本的故事、劇情結構一	
13	5/15	劇本的故事、劇情結構二	
14	5/22	角色的創造與設計	
15	5/29	文學作品的改編一	
16	6/5	文學作品的改編二	
17	6/12	期末成果發表一	
18	6/19	期末成果發表二(期末考週)	無考試,正常上課

作業規定：

繳交自我介紹
每週撰寫一篇 500 字小故事。
每週傳一封 50 字簡訊故事
每週分享點子簿一則小故事（一本空白的小筆記本，隨時記錄故事點子及小插圖）
每週每位同學輪流介紹一本好書
期末繳交:創作作品集(資料夾 A4，存放每次上課的資料，包含自我介紹、點子簿、每週故事及簡訊故事彙整、完整故事腳本及圖畫書等。)

成績評量方式：
課堂參與 30%（出席 10%、平時表現 20%）
點子簿 10%
每週故事及簡訊故事 20%
故事腳本 20%
圖畫書 20%

科目名稱：產業實習參訪				
教學目標： 為使本學程學生在數位影音與動畫設計學程學習一定階段後，透過產業的實習，吸取相關專長的實務經驗及專業技術，藉由學校理論與實際生產技術密切配合相互印證的效果，厚植未來就業職場所需具備的基礎。				
課程內容： 為了學程畢業生能學以致用，認識業界實務運作情形，由實習單位提供本學程優秀畢業生公司實習機會。上班時間、工作內容由實習生與該公司相關部門主管協調，本校僅提供實習生人選及後續訪查、績效考核工作。				
實施時間： 每年寒假或暑假，須實習至少一個月且不得低於 160 小時。				
寒假產業實習參訪分配表				
1	98 年 1 月 19 日至 98 年 2 月 15 日	幻想曲數位內容有限公司 地址：台北市錦州街 323 號 1 樓	冷子健	涂元森
2				劉釗如
3				吳佳純
4		好力客創意有限公司 地址：台北市士林區後港街 42 巷 18 號 1 樓	張灯寶	柯玨君
5				謝婷安
6		創意玩具科技股份有限公司 地址：台北市中正區臨沂街 51-1 號 1 樓	李哲榮	劉穎黛
7				廖子鈞
8		冉色斯影像有限公司 地址：台北縣永和市博愛街 9 號 1 樓	姚孟超	劉秋蘭
9				鄭伊均
10				黃晉文
11				陳思妤
成績評量方式： 業界實務實習表現 40%、各階段評比 60%				

八、結論與建議

首先非常感謝教育部支持的人文領域數位教學計畫，讓台東大學美術產業系因為此計畫的補助，能夠開辦長期以來一直想結合數位創作與傳統美術的學程與課程，因為本系正值轉型時期，96 學年度由美勞教育系更名為美術產業系，也就是從原先培養國小教師的學系，改為以培育多元美術創作人才為目標，本系承辦人文領域數位教學計畫的數位影音與動畫設計學程計畫，不只是針對學生提供一個數位創作思考與方法的課程學習管道，也有效提供跨科系教師參與和合作，對本系教師更是一個透過學程學習與再進修的好時機，雖然學程的執行過程十分辛苦，但是能帶來如此高的效益再辛苦也是值得的。

雖然學程是兩年的課程的規劃，透過循序漸進的學習內容才比較能實際看到學生作品內涵與產出成果，目前執行完成一年半成果十分豐碩，主要還是因為授課老師們的辛苦付出，並配合我們繁瑣的要求以及學生們的在學習上的用心努力，相關產出成果都已經放置在學程網頁上，我們並製作了 96 學年度數位影音與動畫設計學程作品集光碟，未來將以本學程網頁和此作品集光碟作為學程招生與宣傳的最佳利器。

最後要感謝本計畫主持人賴進貴教授在計畫執行期間的協助，以及學程辦公室的全力支援，97 學年度上學期的數位創作學程計畫得以順利完成。

九、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。）

1.教學參考資料

電腦動畫基礎課程	
教科書	內容簡介
 MAYA 動畫講堂 作者：科思數位映畫 出版社：金禾社	**視覺傳達　動畫製作 適用** 集合腳本企劃、基本操作、MAYA 建模、材質、燈光、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 作者：Chrit Patmore 陳賢錫譯 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使的說故事-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.

故事腳本創作	
教科書	內容簡介
 作者：安德魯・格拉斯奈 原文作者：Andrew Glassner 譯者：閻帝丰、李克中 出版社：閱讀地球	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。 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。 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！
 編劇高手 作者：黃英雄 出版社：書林	**分析近年著名電影電視劇** 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。 **成為最佳的編劇高手** • 作者十年來在耕莘文教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。



影視編劇基礎

作者：Neill D. Hicks, 廖澺蒼

出版社：五南

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。

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。

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詳。

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《雨人》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。

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！



故事的呼喚

作者：Robert Coles, 吳慧貞

出版社：遠流

作者身兼心理醫師、教授、作家於一身。透過與病患、學生之間的對話秤更多的是獨自秤探討小說中的故事對他們的影響。其中出現的作家或許一般人只識得一半，出現的作品或許一般人都不曾真正讀過，全然無損於作者動人的企圖：以小說的故事呼喚出閱讀者的故事，讓小說發揮它最大的道德想像力。為人師表者尤其不能錯過。

我們都記得，一生中總有一段時光一本書成為我們的路標，並在生命途中一直存在著秤不是那種經世致用、升官發財的外顯於他的書，而是讓我們感同身受、駐足思索的內視於己的小說或故事。

「故事的呼喚」，呼喚而來的是另一些故事：病患的、高中生的、大學生的、研究生的、專業人士的自身的故事；然後小說的故事與你我他的故事映照，小說角色因此成為我們隨侍在旁的聲音，友善而令人安心，但也會視情況變成嚴厲的譴責之聲。他們或者指示我們新的方向，或者賜予我們留在既定路程的勇氣。他們提供我們親人、同志、顧問，透過他人的眼睛、他人的耳朵，

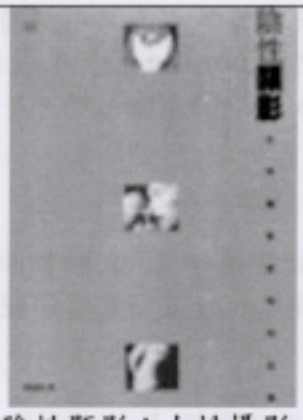
	我們得以看得清楚，聽得明白。 人的一生何其漫長，每個階段似乎總有這樣那樣的試煉，《故事的呼喚》中的醫病對話、師生交流，不斷的提醒我們，小說與故事最重要的，不在於「解決」或「矯正」問題，而是放大、甚至強調我們生而為人的種種掙扎。其中的角色提供我們新的關懷、憂怖或希望的來源，當一個人的心理面對新的事件進行調整時，生命的過客總會找到一個存活之道，不必然是坐以待斃。

當代跨領域藝術與創作	
教科書	內容簡介
 行動藝術 作者：Jurgen Schilling, Jurgen Schilling, 吳瑪俐, 曾淑正 出版社：遠流出版公司	這本論文集，強調以原始資料呈現行動藝術的發展面貌，旁徵博引多人的論述，是目前為止，最廣泛和深入探討該藝術現象的一本書，作者呈現個別藝術家的表現方式，也涉及其所引發對藝術體制本身的思考，以及對人類社會，政治，文化的全面反省。但做為一種藝術類型，行動藝術也得辛苦面對它所挑戰的資本主義價值體系，而這也正是它永遠無法成為主流藝術的原因所在。
 台灣行為藝術檔案 作者：姚瑞中 出版社：遠流出版公司	什麼是行為藝術？台灣有沒有行為藝術？又要傳達些什麼觀念呢？本書試圖透過作品抽樣與文獻圖表檔案，提供大眾瞭解台灣行為藝術面貌的入門途徑。雖然書中收錄及討論的行為作品，大多並不具備可供交易流通的必然性，但在這個消費資本主義襲捲一切的享樂時代，卻也益發凸顯了視覺審美體系背後，被忽略的另一種美學價值觀；從社會角度來看，藝術作為社會定義下的產物，其深沉的批判性格，就來自於「無用性」與「解放性」，雖然行為藝術乍看之下沒有實際用處，卻也可從中嗅出強烈的實驗性與開創性，尤其是體現台灣某些荒謬情境與社會發展的變遷，也許可作為當下社會自我觀照的途徑之一。



穿越花朵
作者：J.Chicago 陳宓娟譯
出版社：遠流出版公司

本書是女性藝術家也是女性藝術課程創始者茱蒂・芝加哥的傳記，描寫從出生到進入專業領域，她的性別歧視體驗，試圖去改變的奮鬥過程，以及如何在創作中結合這些思考與反省。她不僅與讀者分享私密經驗，也引導我們意識覺醒。如果今天女性藝術家可以不需要在做女人與做藝術家之間做選擇，這本書等於清楚勾勒出這條路是怎麼顛簸走過來的。



陰性顯影：女性攝影家的扮裝自拍像
作者：劉瑞琪
出版社：遠流出版公司

女性對衣裝總是一往情深，形影不離，這樣的迷戀與偏執，成為女性攝影家的創作動力，她們實驗種種扮裝樣貌，展現對自我認同的追尋，創造出二十世紀藝術史中，最詭譎多變的景觀。也成為當代研究性別論述的學者，念茲在茲的論辯題材，她們憑藉與心理分析及記號學的對話，探討扮裝與性別認同的關係。

本書為首度以女性攝影家的扮裝自拍像為主題的專書，主要嘗試以女性扮裝自拍像的歷史脈絡為背景，探討三位代表攝影家的成就與傳承：

法國超現實攝影家克勞德・卡恩（Claude Cahun, 1894-1954），以忽男忽女、雌雄同體的扮裝，展現自己作為猶太新女性與女同性戀的認同。

美國攝影家法蘭雀斯卡・巫德曼（Francesca Woodman, 1958-1981），在 1970 年代以超現實的偽裝，展演與母體般的建物、空間與自然融合的隱喻，基進地擺出離棄父權社會的姿態。

引領藝壇風騷的美國攝影家辛蒂・雪曼（Cindy Sherman, 1954-），從 1980 年代至今以千變萬化的扮裝，諧擬大眾與精緻文化中的女／男性刻板印象，展現作為女性消費者與再生產者，對女性影像的接受、交涉與操控。



藝術的魅力重生

本書是作者從六０年代開始，針對十五位不同年齡、背景的女藝術家所做的訪談記錄，其中包括桑尼亞・德洛內、李・克雷斯納、芭芭拉・赫普沃斯等深受肯定的典範人物。作者探詢性別在女藝術家創作理念與奮鬥過程中所扮演的角色。由於世代差異，反應有所不同，但她們都直接或間接地表露出性別差異會反映在藝術的不同面向上；也許是面對藝術的態度，也許是作品被看待的方式。它讓我們看到，面對性別議題需要更寬廣和細膩的角度。

作者：Suzi Gablik, 王雅各 出版社：遠流出版公司	

數位影片剪輯	
教科書	內容簡介
 跟 Adobe 徹底研究 Premiere Pro CS3 作者：Adobe Creative Team 出版社：上奇科技	《跟 Adobe 徹底研究 Premiere Pro CS3》為 Adobe 所出版的官方教材，內容均為 Adobe 產品研發團隊的專家所編寫而成。本書包含 19 個章節，涵蓋所有學習 Premiere Pro 必須知道的基本知識與操作，並且提供不計其數的訣竅與技法，以及處理高效率影視製作時的全面性解決方案，幫助您在使用 Premiere Pro CS3 時，能夠大幅提昇產能與經驗值。 您可以依照本書的章節順序來閱讀，或是只選擇符合您的興趣與需求的章節，不論您是學習 Premiere Pro 的新手或老手，都可以從本書中獲得啟發，學習到更加精妙的進階技巧。 **本書特點** 1.本書譯自 Adobe 專家著作之暢銷書籍－《Adobe Premiere Pro CS3 Classroom in a Book 》，告訴您如何透過專家的觀點，在短時間內學會 Premiere Pro。 2.含括各種設計訣竅與技法，是您徹底掌握 Premiere Pro 的必備利器。 3.學習如何從頭到尾完成影片的製作與剪輯。 4.每章後均附上精心整理的「課後複習」，總結學習內容，幫助您快速記憶該章重點。
 影視後製全攻略-Premiere Pro/After Effects/Encore	本書完整介紹影片後製工作流程，以 Adobe Premiere Pro、After Effects、Encore CS3 三套軟體工具為主。內容規劃為剪輯篇、動畫篇、DVD 光碟選單三篇。除了利用範例解說軟體功能之外，最大的特色是先以工作流程的操作，引導您快速掌握軟體使用的整體概念，不管自學或進修，都能在紮實的基礎下更上層樓。若您想快速進入完整影片後製的世界、一次看足基本影片剪輯的心法、視訊動畫的設計、以及動態選單光碟的製作，本書絕對是您最佳的選擇。 本書精彩呈現： 1.以完整影片後製流程為架構，工作流程的方式解說 2.Premiere 剪輯心法，迅速提升影片剪接功力

作者：鄭琨源 出版社：碁峰	3.After Effects 的文字動畫、子母圖層、遮罩與 3D Layer 應用 4.超完美照片幻燈秀（Slideshow）速成法 5.解析 DVD 多國語言與字幕的製作 6.詳解 Encore 的選單設計 7.靜態選單 Still Menu 與 Photoshop 的結合應用設計 8.動態選單 Motion Menu 與 After Effects 的結合應用設計 9.進階運用 Adobe Dynamic Link 動態連結的技術
 After Effects & Premiere Pro CS3 最重要的 12 堂課 作者：吳德勇 出版社：上奇科技	如果您一直對於動畫特效和視訊剪輯有一種熱情，卻尚未踏進這個領域，那麼這本書就是專為您而設計的。 一般單純介紹 After Effects 功能的工具書，只是學到零碎的軟體功能，您可能不知如何應用。假如您想要建立正確的視訊剪輯、動態視訊以及動畫特效觀念，《After Effects & Premiere Pro CS3 最重要的 12 堂課》便是為您量身訂做的一本最實用的範例導向書籍。 作者依據多年的視訊與多媒體教學經驗，結合在業界豐富的實務經歷，精心整理出 12 個最精彩的教學課程。全書以觀念引導的分類方式，規劃出一系列完整的範例。透過實作的過程，您將學會業界專業動畫師最常用的酷炫技法，加上作者隨時提點的觀念與秘技，創作出與眾不同的作品就是那麼簡單。 本書不只單純介紹 After Effects，而是將相關的軟體，如 Premiere Pro 與 Photoshop 巧妙地結合，輕輕鬆鬆就能學會軟體間的應用。精彩內容包含詳細且富創意的動態控制、去背與特效、整合音效與動畫、整合圖層...等等，絕對是您最需要、最想要且最有幫助的實用內容。 **本書特點** 1.精簡的 12 堂課，掌握 After Effects & Premiere Pro 最重要的觀念和精髓。 2.每一堂課學習目標明確，既可熟悉功能操作又得以組合交互運用。 3. Step-by-Step 簡易的步驟學習法，圖文對照，增進學習效率。 4.精選實用案例，務實數位創意產業需求，達觸類旁通之效。 5.嚴選近 300 個秘技，有助於釐清觀念，加強該領域專業知識。
	想要更有效管理影像作品？希望擁有製作專業級影音的工夫？Premiere Pro CS3 將是你的最佳幫手！本書作者以多年教學經驗及豐富的業界實戰經歷，輔以範例實作指令，帶你領略 Premiere Pro CS3 強大功能、並且認識數位影像剪輯的整體架構；專業級影音技法的鍛鍊流程，就算在家裡學習也能輕鬆上手！ **循序漸進，深入了解**

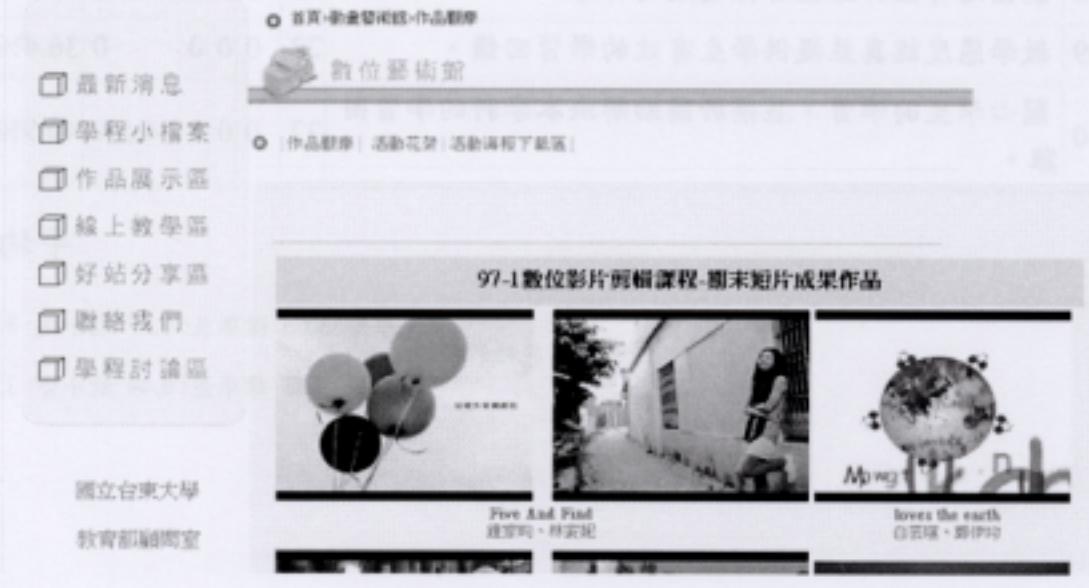
Premiere Pro CS3 數位影音達人 作者：黃鈺琦 出版社：學貫	本書從影像的基礎概念和各項製作方式，直到完成專案，都有詳盡流程介紹。透過本書，將讓你對數位影像有更清楚的認識，同時可以更全面了解 Premiere Pro CS3 強大剪輯及特效功能。 **功能詳盡，完全掌握** 書中充分展示 Premiere Pro CS3 各個功能所變化出來的影像效果，帶你逐漸累積操作基礎，進而舉一反三，發揮個人創意巧思，勝任各種剪輯工作。 **範例引導，實際應用** 本書附有剪輯實例章節。光碟中的精選短片範例，讓你隨著各章教學步驟實際演練，體驗剪輯節奏及特效應用，並熟悉完整專案流程。不論你是剪輯攝影工作者、業餘影像玩家、電腦動畫工作者，都可以經由本書進入精彩的影音創作新境界。

2.學程網頁架構

http://www1.nttu.edu.tw/3dp

首頁>最新消息
>學程小檔案>學程介紹
>課程規劃
>預期成果
>修課辦法
>師資介紹
>相關表格下載
>作品展示區>作品觀摩
>活動花絮
>活動海報下載區
>線上教學區>96 學年度>靜態影像處理
>電腦角色動畫實務
>影片後製與視覺特效實務
>動態影像處理
>電腦動畫基礎
>數位模型製作
>數位燈光與材質
>97 學年度>數位音樂製作
>好站分享區
>聯絡我們
>學程討論區





3.教學意見調查問卷

教學意見反映結果統計表

學年度：097　學期： 上學期

課程:1925602 當代跨領域藝術與創作　授課教師:00745 林明玉

(佔有效人數百分比)

題次	題目	有效填答人數	非常不同意 1	2	3	4	5	非常同意 6	平均
01	我在本學科中學到許多有價值的知識、技術或態度。	22	0	0	0	0	36.4%	63.6%	5.64
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	22	0	0	0	4.5%	18.2%	77.3%	5.73
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	22	0	0	0	9.1%	59.1%	31.8%	5.23
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	22	0	0	0	4.5%	54.5%	40.9%	5.36
05	教師能清楚的表達與說明。	22	0	0	0	0	50%	50%	5.5
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	22	0	0	0	4.5%	50%	45.5%	5.41
07	評量方式的合理與公正。	22	0	0	0	13.6%	36.4%	50%	5.36
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	22	0	0	0	9.1%	40.9%	50%	5.41
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	22	0	0	0	0	36.4%	63.6%	5.64
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	22	0	0	0	4.5%	40.9%	54.5%	5.5

平均分數: 5.48

全校所有統計科目

大學部: 5.05 標準差: 0.37 最小值: 3.61 最大值: 5.9

研究所: 5.33 標準差: 0.44 最小值: 3.94 最大值: 5.9

學年度：097　學期： 上學期

課程:1925603 數位影片剪輯　授課教師:00708 施能木

(佔有效人數百分比)

題次	題目	有效填答人數	非常不同意 1	2	3	4	5	非常同意 6	平均
01	我在本學科中學到許多有價值的知識、技術或態度。	28	0	0	0	7.1%	46.4%	46.4%	5.39
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	28	0	0	0	7.1%	32.1%	60.7%	5.54
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	28	0	0	0	7.1%	42.9%	50%	5.43
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	28	0	0	0	17.9%	57.1%	25%	5.07
05	教師能清楚的表達與說明。	28	0	0	0	21.4%	28.6%	50%	5.29
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	28	0	0	0	14.3%	28.6%	57.1%	5.43
07	評量方式的合理與公正。	28	0	0	0	14.3%	42.9%	42.9%	5.29
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	28	0	0	0	10.7%	42.9%	46.4%	5.36
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	28	0	0	0	21.4%	25%	53.6%	5.32
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	28	0	0	0	17.9%	28.6%	53.6%	5.36

平均分數: 5.35

全校所有統計科目

大學部: 5.05 標準差: 0.37 最小值: 3.61 最大值: 5.9

研究所: 5.33 標準差: 0.44 最小值: 3.94 最大值: 5.9

學年度：097　學期： 上學期

課程:1501007 電腦動畫　授課教師:00741 張溥騰

(佔有效人數百分比)

題次	題目	有效填答人數	非常不同意 1	2	3	4	5	非常同意 6	平均
01	我在本學科中學到許多有價值的知識、技術或態度。	28	0	0	0	7.1%	53.6%	39.3%	5.32
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	28	0	0	0	3.6%	39.3%	57.1%	5.54
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	28	0	0	0	7.1%	50%	42.9%	5.36
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	28	0	0	0	10.7%	50%	39.3%	5.29
05	教師能清楚的表達與說明。	28	0	0	0	14.3%	46.4%	39.3%	5.25
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	28	0	0	0	14.3%	57.1%	28.6%	5.14
07	評量方式的合理與公正。	28	0	0	0	7.1%	53.6%	39.3%	5.32
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	28	0	0	0	3.6%	50%	46.4%	5.43
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	28	0	0	0	3.6%	39.3%	57.1%	5.54
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	28	0	0	0	10.7%	39.3%	50%	5.39

平均分數: 5.36

全校所有統計科目

大學部: 5.05 標準差: 0.37 最小值: 3.61 最大值: 5.9

研究所: 5.33 標準差: 0.44 最小值: 3.94 最大值: 5.9

學年度：097　學期： 上學期

課程:1925601 數位音樂製作　授課教師:00747 蔡安智

(佔有效人數百分比)

題次	題目	有效填答人數	非常不同意 1	2	3	4	5	非常同意 6	平均
01	我在本學科中學到許多有價值的知識、技術或態度。	17	0	0	5.9%	64.7%	23.5%	5.9%	4.29
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	17	0	0	0	17.6%	41.2%	41.2%	5.24
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	17	0	5.9%	0	88.2%	5.9%	0	3.94
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	17	0	0	0	58.8%	35.3%	5.9%	4.47
05	教師能清楚的表達與說明。	17	0	0	17.6%	70.6%	5.9%	5.9%	4
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	17	0	0	11.8%	64.7%	17.6%	5.9%	4.18
07	評量方式的合理與公正。	17	0	0	11.8%	58.8%	23.5%	5.9%	4.24
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	17	0	0	0	70.6%	29.4%	0	4.29
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	17	0	0	0	70.6%	17.6%	11.8%	4.41
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	17	0	0	5.9%	64.7%	5.9%	23.5%	4.47

平均分數: 4.35

全校所有統計科目

大學部: 5.05 標準差: 0.37 最小值: 3.61 最大值: 5.9

研究所: 5.33 標準差: 0.44 最小值: 3.94 最大值: 5.9

4.數位化成果產出清單

97-1 成果作品>數位影片剪輯

>數位音樂製作>期末作業

>Audition 作業

>電腦動畫基礎>手繪動畫

>物件動畫

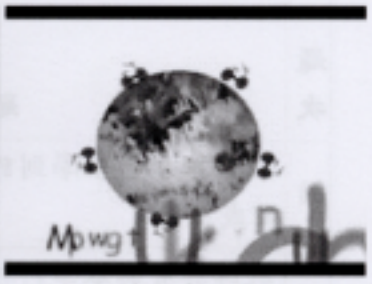
>角色動畫

97-1數位影片剪輯課程-期末短片成果作品



Five And Find
鍾家昀、林安妮





loves the earth
白芸瑄、鄭伊均



one day
陳品辰、蒙芸婷



poter & alice
鄭如涵、蔡依婷



unbelieve
鍾文淑、吳佳純



八年十五班
廖子鈞、謝婷安



四季狂想 冬
杜秋慈、鄭詩任



愛你管
張嘉祥、范雅婷



末日
許雯雯、林孟欣



系疊宣傳片
鄭翊、蔡依凌



兔子國
鄭翊、蔡依凌



姒水
廖子鈞、謝婷安





拇指結娘
張如蕙、李乃晨



初鹿牧場宣傳片
邱文彥



記憶深處
陳品辰、黎芸珊



停・想
張嘉祥、范雅婷



健青社宣傳片
白芸瑄、鄭伊均



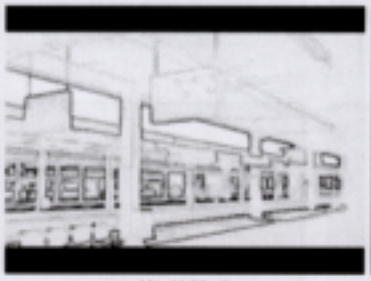
被遺忘的時光
劉雅黛、謝雯娟



失眠
劉雅黛、謝雯娟



影
鄭含德、陳盈利



憶-幼教系
邱文彥



寶島美-台東
呂佩珊、王意涵



Regret message
呂佩珊、王意涵



The Door
鄭如涵、蔡依婷



sweet of dizzy
許斐雯、林孟欣

97-1數位音樂製作課程-期末音樂製作作品

方長文	謝婷安	鄭伊均	林孟欣	白芸暄-1	白芸暄-2
李乃晨	林安妮	柯玨君	涂元森	鐘文源-1	鐘文源-2
張如蕙	許雯雯	陳維邦	蔡依婷	鄭如涵	吳佳純

97-1數位音樂製作課程-Audition音樂製作作品

方長文	白芸暄	吳佳純	李一丹	李乃晨	林安妮
林孟欣	柯玨君	涂元森	張如蕙	陳思妤	陳維邦
蔡依婷	鄭伊均-1	鄭伊均-2	鄭如涵	謝婷安	鐘文源

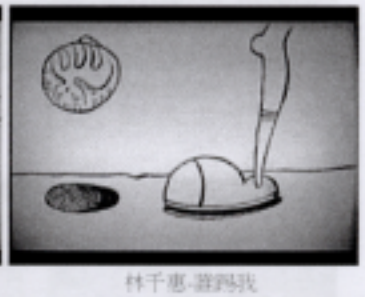
97-1電腦動畫基礎課程-手繪動畫成果作品



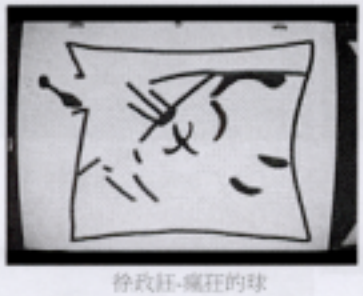
王瑄瑜-小水滴



何蕙君-偷吃蘋果



林千惠-誰媽我



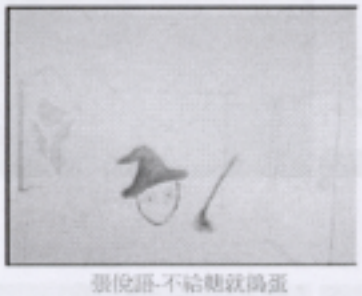
徐政廷-瘋狂的球



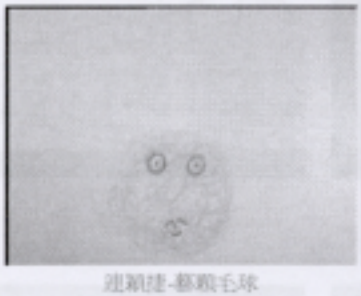
張坤福-母雞愛亂跑



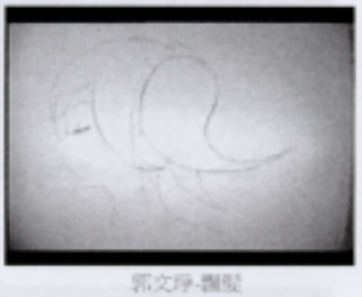
張家寧-Play ball



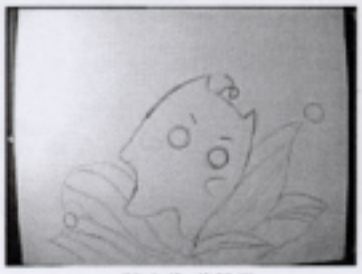
張倪琪-不給糖就搗蛋



連穎捷-藝戰毛球



郭文翔-飄髮



陳卉芝-花精靈



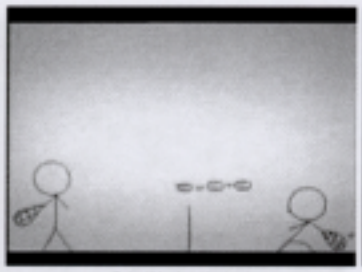
陳志聖-小水滴



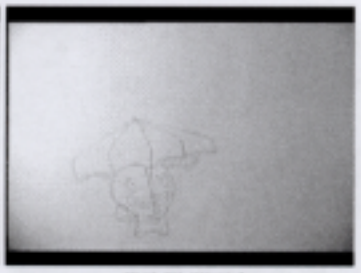
陳玟璇-Give it to me



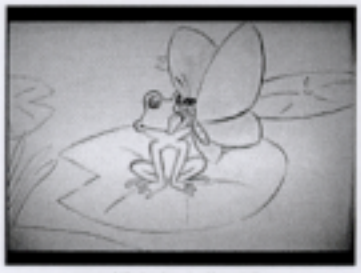
蔣薇-1.2.3鼻屎Go



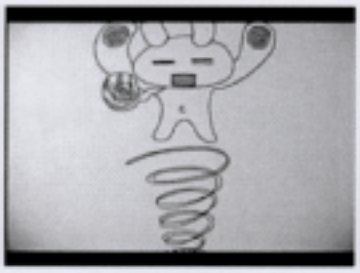
曾凱駿-網球白吃



黃瑜甄-開雨傘



楊青玄-食物別逃

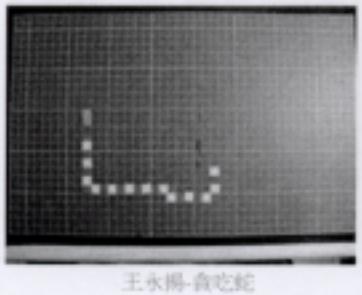


蔡沛恩-飛鬼

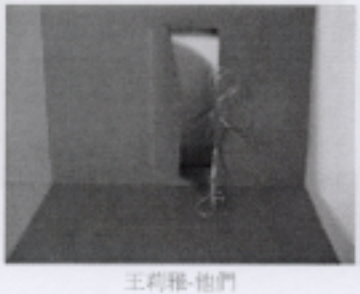


魏宇均-飛了

97-1電腦動畫基礎課程-動畫物件成果作品



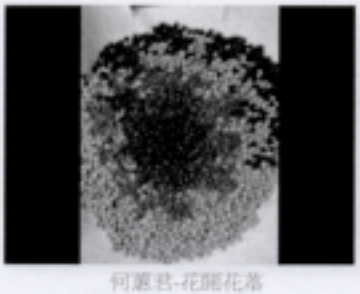
王永揚-貪吃蛇



王莉雅-他們



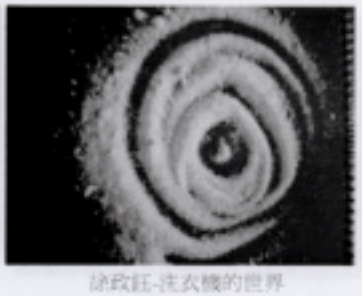
王瑄倫-噩蛇出洞



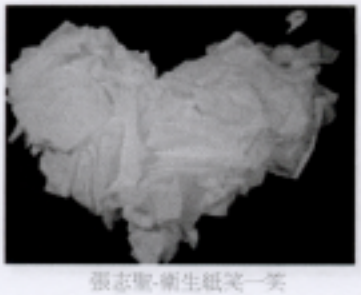
何麗君-花開花落



林千蕙-剩！有毒



涂政廷-洗衣機的世界



張志聖-衛生紙笑一笑



張悅語-棒人



張嘉紡-LOVE



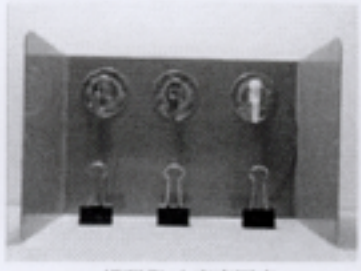
陳卉芝-一坨泥巴



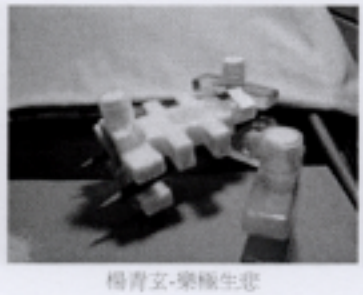
陳馥-bon bon bon



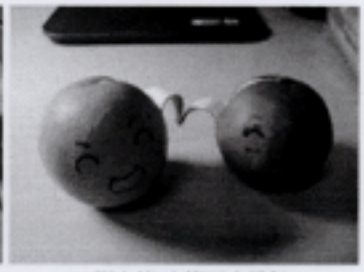
黃瑜蓁-禁止進入



楊亞叡-小夾夾回家



楊青玄-樂極生悲



劉文雄-小柳丁來跳舞



蔡志謙-蘋果.鬼子.滑鼠



賴碧瑩-生日快樂



羅安晉-馬戲團

97-1電腦動畫基礎課程-角色動畫成果作品



王永揚-奶油弟弟



王莉雅-會唱歌的熊



王瑄愉-Single Ladies



林千惠-Let's go dance



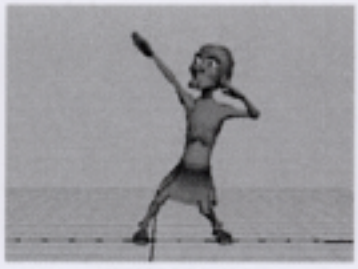
張悅語-芭蕾舞



張嘉勛-古典舞



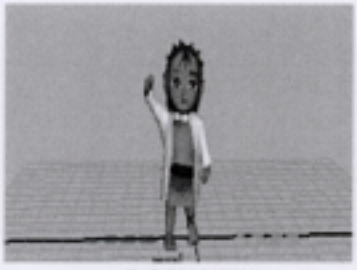
陳卉芝-Handsomeboy



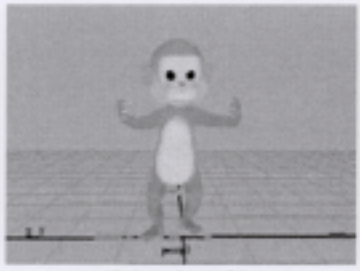
陳玟嫚-活力老人



陳薇-老人健康運動



黃瑜甄-洗刷刷



楊青玄-猴子跳舞



劉文琨-猴子跳舞



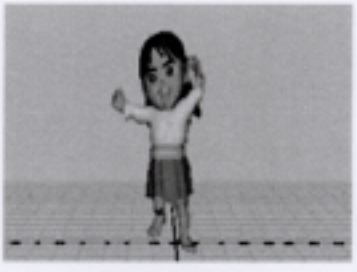
蔡志謙-OKGO



蔡沛恩-跳跳熊



賴碧瑩-歌舞青春



羅安蓉-櫻桃小丸子