

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 7 月 27 日

目次

一、學程內容

- 1.核心理念.....P1
- 2.學程目標.....P1
- 3.內容摘要.....P2

二、執行成果摘要

- 1.開設課程.....P3
- 2.每週主題概要、參考書目或指定閱讀、成績評量方式.....P5
- 3.修課人數.....P15
- 4.人員與相關活動.....P17
- 5.設備使用.....P18
- 6.總體成效.....P22

三、學程成果介紹

- 1.學程相關活動.....P22
- 2.97 學年度優良作品選輯.....P69
- 3.產業實習參訪.....P96

四、經費運用情形

- 1.學校配合款（自籌款）運用情形.....P101
- 2.經費運用情形一覽表.....P102
- 3.其他說明.....P103

五、課程目標達成情況

- 1.達成情形.....P104
- 2.自我評估.....P106

六、面臨問題與因應措施.....P107

七、後續課程構想與進度規劃.....P108

八、結論與建議.....P110

九、附錄（教學參考資料、教學意見調查、數位化成果產出清單等。）.....P111

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綱計畫人文數位教學計畫補助之「數位影音與動畫設計學程」，我們已經具備豐富跨系所開設數位藝術創作學程經驗，未來將延續九十六年度「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

(1)學程開設摘要表						
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數		教學助理人數	
	男	女	男	女	男	女
故事腳本創作	0	1	6	47	0	2
產業實習參訪	8	0	4	27	0	0
數位音樂製作	0	1	3	26	0	1
數位影片剪輯	1	0	6	24	0	1
當代跨領域藝術與創作	0	1	2	21	0	1
電腦動畫	1	0	23	33	0	2
電腦動畫專案製作	2	1	4	22	0	1
數位影音與空間裝置製作	0	1	5	17	0	1
(2)舉辦之學術活動						
活動名稱					參與人次	
詳如九十七學年度數位影音與動畫設計學程相關活動一覽表(P20-22)					2343	

二、執行成果摘要

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，學程圓滿執行完畢，已有20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運作模式，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	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 張灯寶 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	26	

		過柄樞		
	數位影音與空間裝置製作	吳梓寧	22	
	故事腳本創作	嚴淑女	29	
	電腦動畫	張溥騰	30	
合計	共 11 門	共 13 位	共 280 位	

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、取景與構圖	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，吳瑪悌譯（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），吳瑪悌等譯（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 Herschman、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、吳瑪悌、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，每次曠課以扣五分計算，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，基峰，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	4/5(日)	材質基礎(完成動畫企畫書)	
8		燈光與攝影機	
9	4/19(日)	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	6/6(六)	動畫專案製作(Q&A)	
16		算圖與動畫後製作	
17	6/13(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%。

作業規定：

1. 動畫企畫書：動畫故事劇本、分鏡設計與角色/場景美術設計。
2. 動畫短片製作：分組完成 1 分鐘以內的 3D 動畫短片或 3 分鐘以內的 2D 動畫短片。

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)	
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)	

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，本校僅提供實習生入選及後續訪查、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				陳仕聰
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	柯珏君
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	修課學生數	修課學生科系分佈	
			系所	人數
97 暑	故事腳本創作	24	教育學系 音樂學系 語文教育學系 社會科教育學系 美術產業學系 英美語文學系 華語文學系 資訊工程學系	1 1 2 1 16 1 1 1
	暑期產業實習參訪	20	教育學系 體育學系 美術產業學系	1 1 18
97 上	數位音樂製作	29	英美語文學系 美術產業學系	1 28
	數位影片剪輯	30	教育學系 體育學系 幼兒教育學系 英美語文學系 華語文學系 數學系 音樂學系 美術產業學系	1 1 1 1 2 1 2 21
	當代跨領域藝術與創作	23	教育學系 英美語文學系 華語文學系 美術產業學系	1 1 1 20
	電腦動畫	36	數學系 美術產業學系	13 23
	寒假產業實習參訪	11	英美語文學系 美術產業學系	1 10
97 下	電腦動畫專案製作	26	美術產業學系	26

	數位影音與空間裝置製作	22	資訊工程學系	1
			美術產業學系	21
	故事腳本創作	29	語文教育學系	2
			英美語文學系	3
			華語文學系	2
			美術產業學系	21
			兒童文學研究所	1
	電腦動畫	30	資訊管理學系	1
			華語文學系	1
			社會科教育學系	1
			美術產業學系	27

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
行政助理	洪慧芬	協助學程課程開課、業界講師聘任	96年8月1日至 98年1月31日
	莊祐華		98年2月1日至 98年7月31日
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	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、上傳網路學園；課堂教學協助；活動拍攝錄影；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	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
教學助理	蔡依婷	97(2)-電腦動畫專案製作課程 協助此課程教學資料整理、上傳網路學園；課堂教學協助；學生作品成果整理..等等。	98年3月1日至 98年6月30日
教學助理	鍾家昀	97(2)-數位影音與空間裝置製作課程 協助此課程教學資料整理、上傳網路學園；課堂教學協助；學生作品成果整理..等等。	98年3月1日至 98年6月30日
教學助理	楊丸宣	97(2)-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、維護教學部落格；課堂教學協助..等等。	98年3月1日至 98年6月30日
工讀生	曹詩婷 尹冠樺	協助管理電腦教室及動畫實驗室教室設備、環境	97年9月1日至 98年6月30日

5.設備使用

(1)虹光 AVISION AV610C2 高速 A4 單面規格(15 頁)高階掃描器+圓盤動畫拍攝工作站

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。

學生作品已上傳至學程網頁，網址如下：

<http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-11.html>

(2)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。 學生作品已上傳至學程網頁，網址如下： http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-8.html	
(3)繪圖數位板		
課程	講師	設備運用照片
A.數位插畫課程 B.數位虛擬角色插畫實務工作坊	張溥騰	
說明	運用數位繪圖板 Wacom，將傳統的繪圖媒材以數位繪圖的方法來表現，Wacom 可以直接在電腦上進行創作與修改，不論換色與修改線條都比原來使用鉛筆手繪再掃描進電腦的方式方便許多。 設備改善與增強的效能： - 畫錯的地方可以立即輕鬆修改。 - 不需要墨水和紙張，也因為使用墨水和紙張產	

	生的垃圾減少，所以書桌總是能夠保持清潔整齊。 c. 可以隨時在 Touch Strip 上調整設定，通常是調整成能適應筆刷大小。 d. 在畫造型的時候，可以選擇最容易下筆的大小、角度和方向，然後再用鏡射、旋轉和調整比例等軟體功能來調整圖像。 e. 運用 Wacom 上色，就像在用畫筆上色一樣，也可以選取需要填色的區域。以數位的方式上色既簡單又快速。
--	---

(4)攝影設備、投影機、筆電

設備使用課程	講師	設備運用照片
A.數位影片剪輯 B.當代跨領域藝術與創作 C.數位影音與空間裝置製作 D.2009 數位電影實務工作坊 E.錄影藝術工作坊 F.讓畫面真的活起來-鏡頭語言與攝影機運工作坊	施能木 林明玉 吳梓寧 周美玲 李志強 曾憲忠 劉芸后 宇中怡 黃嘉俊	 
說明	利用攝影設備錄製，經由剪片成為短片，由投影機播放。 學生作品已上傳至學程網頁，網址如下： http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-3.html http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-4.html	

http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-6.html http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-7.html http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-12.html		
(5)公仔製作設備		
設備使用課程	講師	設備運用照片
2008 創意公仔工作坊	吳梓寧 吳秉諭	
說明		利用公仔製作設備灌製公仔。 學生作品已上傳至學程網頁，網址如下： http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-13.html

三、學程成果介紹

1.學程相關活動

配合課程需要辦理講座、工作坊、校外參訪等活動，強化學生創意發想與數位創作實務的結合。

◎舉辦系列人文與藝術專題演講，擴展文化視野與人文涵養，落實社會關懷行動力。

◎文化創意產業講座結合台東區域性文化特色與文化創意產業相關主題，讓學生能更了解文化創意的多元樣貌。

◎透過產業實習與校外參訪，了解相關專長的實務經驗和專業技能，以期讓學生結訓後能學以致用，取得就業所需的第二專長。

九十七學年度數位影音與動畫設計學程相關活動一覽表			
(1) 人文與藝術專題講座			
主題	講師	日期	參與人數
建立個人網路品牌	陳瓊華	97 年 10 月 14 日	35
公仔設計與當代文化現象	焦聖偉	97 年 10 月 24 日	55
數位時代的新藝術思潮導覽	王俊傑	97 年 10 月 25 日	25
2008 台北雙年展全球化導覽	王派彰	97 年 10 月 26 日	25
藝術介入校園空間	林正仁	97 年 11 月 3 日	40
人文學院空間設置公共藝術的可能性	林正仁	97 年 11 月 3 日	40
沒用的蘑菇其實很營養品牌經營分享	楊宏光	97 年 12 月 1 日	50
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	97 年 12 月 2 日	15
個性化品牌經營講座(學生場)	張允男	97 年 12 月 2 日	28
時間與痕跡的發現之旅-陳松志創作 2000-2008	陳松志	97 年 12 月 3 日	25
3D 動畫的研發分享	姚孟超	97 年 12 月 22 日	30
好萊塢的秘密藝術-分鏡表及參與電影:【神鬼傳奇 III & 奇幻精靈事件簿】經驗分享	Francis Back	98 年 4 月 13 日	100
數位漫畫技巧系列(一)comic studio 簡介	王麗瑜	98 年 6 月 3 日	25
共 13 場			共 493 人次
(2) 文化創意產業講座系列			

主題	講師	日期	參與人數
書法產生的新文化產業	陳世憲	98 年 2 月 24 日	79
東台灣的文化產業	鄭漢文	98 年 3 月 3 日	79
淺談博物館展示設計之創意產業	吳宗岳	98 年 3 月 10 日	79
黑糖導演談紀錄片-歡迎加入紀錄片這一行	黃嘉俊	98 年 3 月 17 日	79
博物館-展示設計	陳穎月	98 年 3 月 24 日	79
文化创意產業現況與展望	柯基良	98 年 4 月 7 日	79
動畫產業現況	陳怡菁	98 年 4 月 14 日	79
工藝地圖-用手去旅行	林秀慧	98 年 4 月 21 日	79
辦手禮實務研發	侯方揚	98 年 4 月 28 日	79
現代藝術與抽象	江賢二	98 年 5 月 5 日	150
好的擺從泰國到都蘭	馬淑儀	98 年 5 月 12 日	79
現代藝術與版畫	鐘有輝	98 年 5 月 19 日	100
創造自己的文化创意產業	施耘心	98 年 5 月 26 日	79
腊染產品與市場開拓	彭明通	98 年 6 月 2 日	90
英國文化创意產業(1)倫敦南岸藝術空間	簡上閔	98 年 6 月 9 日	65
英國文化创意產業(2)利物浦雙年展與城市再造	簡上閔	98 年 6 月 16 日	65
共 16 場			共人 1339 次
(3) 工作坊			
主題	講師	日期	參與人數
數位虛擬角色插畫實務工作坊	陳彥欽	97 年 11 月 8 日	30
2008 創意公仔工作坊	吳秉諭	97 年 11 月 15-16 日	25
錄影藝術工作坊	宇中怡	97 年 11 月 19 日	22
讓畫面真的活起來-鏡頭語言與攝影機運動工作坊	黃嘉俊	98 年 3 月 16 日	40
2009 數位電影實務工作坊	周美玲 李志強 曾憲忠 劉芸后	98 年 3 月 28-29 日	35
偶・人導演工作坊-桌上劇場	薛美華	98 年 5 月 23-24 日	15

	卓淑敏		
共 6 場			共 167 人次
(4) 成果發表、校外參訪與相關活動			
主題	講師	日期	參與人數
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	97 年 10 月 25 日	25
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 10 月 26 日	25
寒假產業實習參訪行前說明會	張溥騰 姚孟超	97 年 12 月 22 日	25
台東劇團校外參訪	陳栩奕	97 年 12 月 31 日	22
台東鐵道藝術村校外參訪	許慧仙	97 年 12 月 31 日	22
高雄科學工藝館、台南崑山科技大學、國立台灣文學館校外參訪	施能木	98 年 5 月 19-20 日	35
數位影音與動畫設計學程-97 學年度 成果發表會暨數位媒體應用設計學程 -98 學年度招生說明會	張溥騰 施能木 嚴淑女 吳梓寧 姚惠滌	98 年 6 月 18 日	190
共 7 場			共 344 人次

九十七學年度數位影音與動畫設計學程活動花絮

人文與藝術專題講座

主題	講師	說明
建立個人網路品牌	陳瓊華	如何運用網路來經營品牌
日期	參與人數	
97 年 10 月 14 日 18:10~20:00	35 人	



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

主題	講師	說明
創意公仔工作坊-第一階段講座-公仔設計與當代文化現象	焦聖偉	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。
日期	參與人數	
97 年 10 月 24 日 19:00~22:00	55 人	



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

主題	講師	說明
強化實習與就業輔導計畫講座	林正仁	1.增進學生對公共藝術的認識
日期	參與人數	2.利用既有的藝術能力應用在校園空間的公共藝術製作
97年11月3日13:00~15:00	40人	3.了解公共藝術在人文學院空間設置的可能性
藝術介入校園空間		
97年11月3日18:30~20:30	40人	
人文學院空間設置公共藝術的可能性		



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

主題	講師	說明
沒用的蘑菇其實很營養	楊宏光	品牌經營分享
日期	參與人數	
97年12月1日 13:10~15:00	50人	



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

主題	講師	說明
品牌經營系列講座(教師場)	張允男	個性化品牌少量生產製作方法與流程說明討論會
日期	參與人數	
97年12月2日 11:00~13:00	15人	



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

主題	講師	說明
品牌經營系列講座(學生場)	張允男	個性化品牌經營
日期	參與人數	
97 年 12 月 2 日 18:10~20:00	28 人	



張老師介紹講者



張總經理授課中

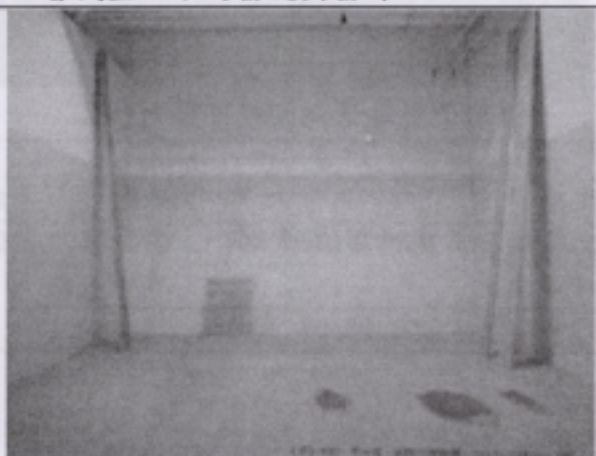


張總經理講解個性化商品



學生們觀看張總經理帶來的商品

主題	講師	說明
時間與痕跡的發現之旅-陳松志創作 2000-2008	陳松志	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
日期	參與人數	
97 年 12 月 3 日 14:00~16:00	25 人	



陳松志老師簡報



陳松志老師講課中

陳松志老師簡報介紹



Q&A 時間

主題	講師	說明
3D 動畫研發分享	姚孟超	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。
日期	參與人數	
97 年 12 月 22 日 13:30~15:00	30 人	



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

主題	講師	說明
----	----	----

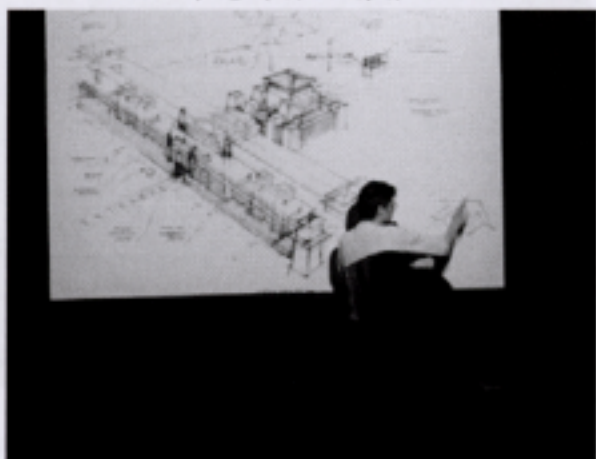
好萊塢的秘密藝術-分鏡表及參與電影：【神鬼傳奇 III & 奇幻精靈事件簿】經驗分享		分鏡圖表在一部電影中扮演非常決定性的角色。Francis Back 這次透過電影《神鬼傳奇 III》與《奇幻精靈事件簿》製作經驗分享，涵蓋分鏡圖表的不同方面，包括電腦場景及特效中所帶來的衝擊，進行深入淺出的分享。
日期	參與人數	
98 年 4 月 13 日 13:30~15:00	100 人	



卓老師介紹講者



Francis Back 講演中



Francis Back 講演中



Francis Back 講演中



參加人數踴躍	學生發問
--------	------

主題	講師	說明
數位漫畫技巧系列(一)	王麗瑜	Comic studio 簡介教學
日期	參與人數	
98年6月3日 11:00~13:00	25人	



講課說明中



活動剪影

文化創意產業講座講座		
主題	參與人數	說明
文化創意產業講座	1339人	邀請業界、學界知名講師分享經驗，期待學生進入數位內容文化創意產業有更好的職前認知。

週次	日期	主題	講師
1	2/17	課程說明	姚惠滌
2	2/24	書法產生的新文化產業	陳世憲
3	3/3	東台灣文化產業	鄭漢文
4	3/10	淺談博物館展示設計之創意產業	吳宗岳
5	3/17	黑糖導演談紀錄片-歡迎加入紀錄片這一行	黃嘉俊
6	3/24	博物館-展示設計	陳穎月
7	4/7	文化創意產業現況與展望	柯基良
8	4/14	動畫產業現況	陳怡菁
9	4/21	工藝地圖-用手去旅行	林秀慧
10	4/28	辦手禮研發實務	侯方揚
11	5/5	現代藝術與抽象	江賢二
12	5/12	地方文化與設計	馬淑儀
13	5/19	現代藝術與版畫	鐘有輝
14	5/26	創造自己的文化創意產業	施耘心
15	6/2	腊染產品與市場開拓	彭明通
16	6/9	英國文化創意產業(1)倫敦南岸藝術空間	簡上閔
17	6/19	英國文化創意產業(2)利物浦雙年展與城市再造	簡上閔

2/24-書法產生的新文化產業-陳世憲



陳老師講演中



學生回答"未來要做什麼"

3/3-東台灣文化產業-鄭漢文



鄭校長講演中-木工坊



Q&A 時間



卓老師提問中



同學參與熱烈

3/10-淺談博物館展示設計之創意產業-吳宗岳



活動剪影



吳設計師講演中

3/17-黑糖導演談紀錄片-歡迎加入紀錄片這一行-黃嘉俊



黃導演講演中

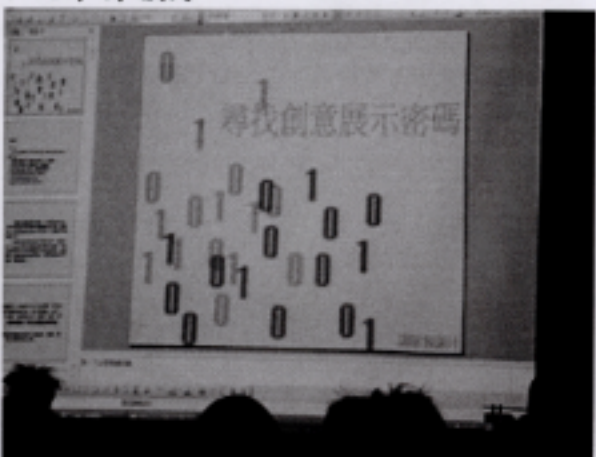


活動剪影

3/24-博物館 展示設計-陳穎月



陳總經理講演中



演講 PPT

4/7-文化創意產業的面向與展望-行政院文建會 主任秘書 柯基良



謝院長介紹柯主秘



柯主秘講演中



活動剪影



林老師為今日演講做結尾

4/14-動畫影展面面觀-市場平台建立的重要性-陳怡菁



施老師為今日演講做結尾



Q&A 時間



陳老師講演中



活動剪影

4/21-工藝地圖-用手去旅行-原住民發展中心林秀慧



卓老師介紹講者



活動剪影



林經理講演中



林經理講演中

4/28-辦手禮研發實務-後山園企業有限公司 負責人 侯方揚



侯老師講演中



施老師介紹今日講者



大家踴躍提問



課後學生提問

5/5-現代藝術與抽象-旅美藝術家 江賢二



羅老師介紹今日講者



江老師講演中

藝文界 人貴貴 社會服務會全國山是-教育藝術學刊-2016



參與人數踴躍



陳老師提問

5/12-地方文化與設計-馬淑儀



設計想法交流送都蘭書包



馬老師講演中



活動剪影



姚主任介紹今日講者

5/19-現代藝術與版畫-國立台灣藝術大學 版畫藝術研究所所長 鍾有輝



鐘所長講演中



羅老師講解中



學生提問



鐘所長回答問題

5/26-創造自己的文化創意產業-施耘心



姚主任介紹講者



活動剪影



施老師講演中



學生提問

6/2-贈樂產品與市場開拓-彭明通



陳老師介紹講者



彭老師講演中



學生欣賞彭老師帶來的作品



活動剪影

6/9-英國文化創意產業(1)倫敦南岸藝術空間-簡上閔



講座剪影



與學生交流



與學生交流



吳老師總結

6/16-英國文化創意產業(2)利物浦雙年展與城市再造-簡上閔



吳老師介紹講者-簡上閔



簡老師講演中

工作坊		
主題	講師	說明
數位虛擬角色插畫實務工作坊	陳彥欽	增進學生對數位彩繪的實務經驗。

日期	參與人數	
97 年 11 月 8 日 10:10~17:00	30 人	



陳老師講課中



陳老師實際示範

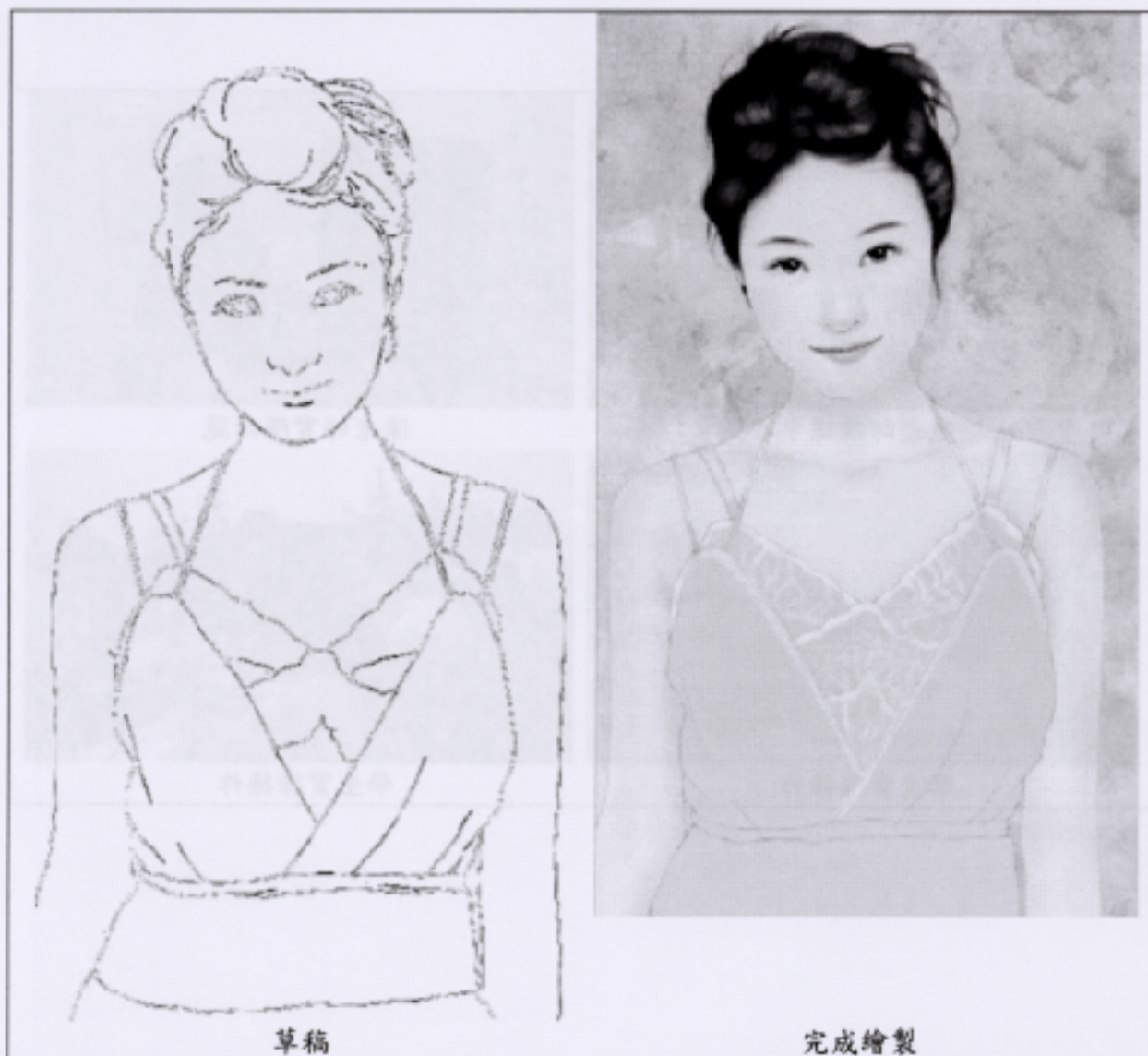


學生實際操作



學生實際操作

評語	地點	評主
是以，本組師生共同參與並積極配合各項活動，以期能達到預期目的。希望，學長、師長能繼續支持，並能提供更多資源與機會，以協助本組師生之學習與成長。	謝東興 林人興	聯合工作小組成員 8005 陳日
		97 年 11 月 21 日



主題	講師	說明
2008 創意公仔工作坊	吳秉諭	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。
日期	參與人數	
97 年 11 月 15.16 日		





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

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



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

主題	講師	說明
讓畫面真的活起來-鏡頭語言與攝影機運動工作坊	黃嘉俊	增加學生攝影機使用技術，加強影片拍攝經驗。
日期	參與人數	
98年3月16日 13:10~16:00	40人	



卓老師為工作坊開場



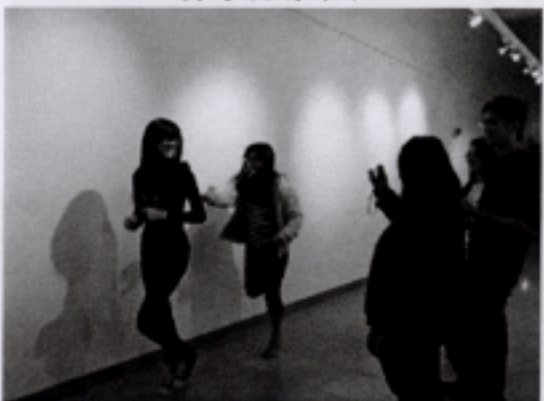
黃導演現場用 DV 示範拍攝技巧



黃導演講課中



學生與黃導演討論拍攝分鏡



學生實地拍攝情況



學生實地拍攝情況



學生實地拍攝情況



放映學生實拍影片
黃導演講解拍攝手法

主題	講師	說明
2009 數位電影實務工作坊	周美玲 李志強 曾憲忠 劉芸后	配合中綱計畫「數位影音與動畫設計學程」數位影像創作所需之知識與技能，邀請國內知名電影工作者帶領影像工作坊成員，透過經驗傳承與實務操作培育在學青年學子加入影像創作的行列。
日期	參與人數	
98 年 3 月 28-29 日 13:10~16:00	35 人	



李志強導演講演中



學生繪製分鏡表



劉芸后老師介紹導演鏡



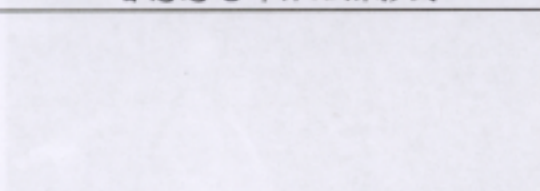
學生使用導演鏡



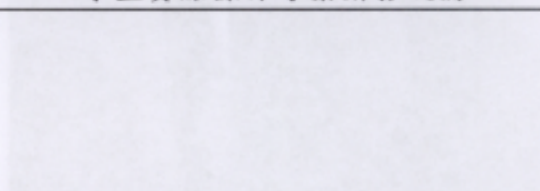
曾憲忠老師介紹攝影機



學生實際操作專業攝影設備



與講師實地學攝影
由中興大學攝影系學生



與講師實地學攝影



周美玲導演解說分鏡表



李志強導演解說拍攝現場拍攝流程



曾憲忠老師與學生討論



李志強導演指導學生繪製分鏡表



卓老師製作拍攝道具-放映機



學生佈置拍攝場地



演員“流氓”刺青化妝中



學生版導演與演員討論拍攝細節



角色“放映師”化妝中



化妝後



曾憲忠老師指導拍攝現場佈置



影片剪輯解說



剪輯影片中



李志強導演講解學生成果影片



頒發最佳影片獎



Q & A 時間



活動留影



工作坊帆布

主題	講師	說明
偶・人導演工作坊-桌上劇場	薛美華 卓淑敏	配合本系發展文化創意產業目標，提升故事敘事與表達能力，以當代偶戲為媒介，透過理論與實作、賞析及批判，瞭解如何將意念化為偶戲表演藝術。
日期	參與人數	
98年5月23-24日	15人	



薛導演演講中



表演訓練



玻璃紙動起來-大家捏製中



表演訓練-模仿動物



桌上劇場-即興演出



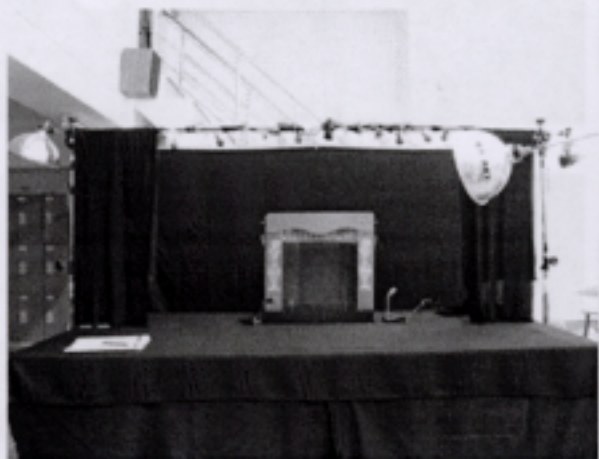
製作偶件中



玩具動起來



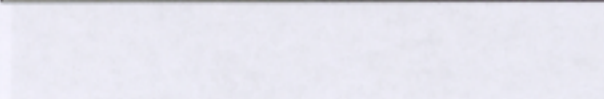
討論演出故事中



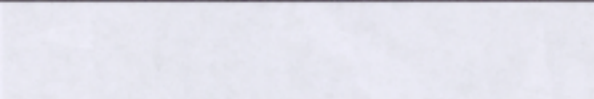
舞台架設



薛導演指導中



薛導演指導中



中置點寫大-身映鏡攝攝



第一次演出後討論優缺



想法交流



演出中



表演者講解中



演出中



薛導演教導如何演更生動

華語電影學院

主辦單位：華語電影學院

協辦單位：華語電影學院

贊助單位：華語電影學院

日期：2017年10月

地點：華語電影學院

主辦單位：華語電影學院

日期：2017年10月

地點：華語電影學院

主辦單位：華語電影學院

主辦

協辦

贊助



正式演出中



演出後綜合座談



表演劇場剪影



結訓合影



感謝薛導演的教導



中法劇

成果發表、校外參訪與相關活動		
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。	

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



王老師講解中



大家看得多認真

王俊傑老師講解今日參訪之展覽內容



學生參與踴躍~展場被擠的水洩不通

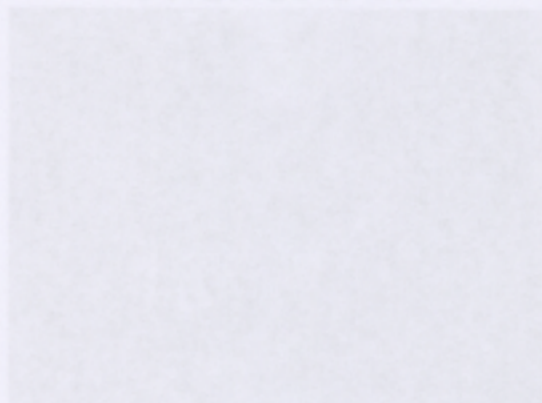


王俊傑老師導覽講解中

船小橋獨釣雪下

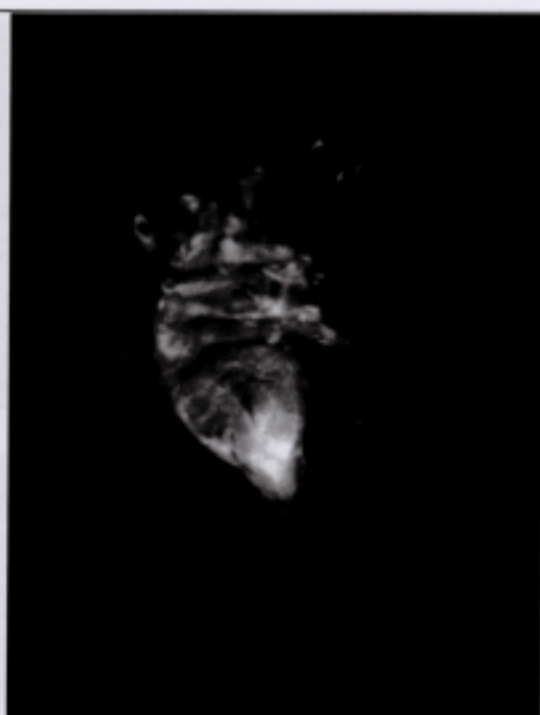


藝術營外會友合影





展覽作品：聲瓶-裝置版



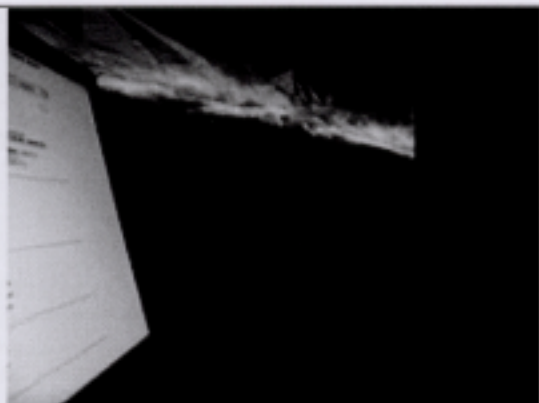
展覽作品：自畫像紅二號



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

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	陳桐奕
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。	
台東鐵道藝術村校外參訪		



許小姐為學生展開今天的導覽



許小姐講解此柱子的故事



機關庫說明



許小姐講課中



大家在看臂木式號誌機



參觀黑倉庫

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

高雄科學工藝館、台南崑山科技大學、國立台灣文學館校外參訪		
時間	98 年 5 月 19 日	98 年 5 月 20 日
帶隊老師	施能木	施能木
主題	數位藝術特展	學術交流、參訪
地點	高雄科學工藝博物館	台南崑山科技大學 國立台灣文學館、巴克禮紀念公園
參與人數	35 人	
說明	學校位於東部，交通較無西部方便，所以與西部學校互動不多，希望藉此活動能與西部學校做學術性交流，開拓系上同學視野，提升創作能力。	

高雄科學工藝博物館參訪



買門票準備進入



數位揮棒體驗



跟著走



踩方塊



自由參觀



導覽中



魚兒魚兒靠過來



裡面有什麼？



來拍照



合影

至台南崑山科技大學 學術交流



參與上課



參觀作品



參觀教室



綜合座談



互送禮物



互送禮物



大合照



合影

國立台灣文學館、巴克禮紀念公園參訪



展覽參觀



參觀展覽



到了台灣文學館

參觀展覽



導覽講解中



自由參觀



導覽講解中

主題	講師	說明
寒假產業實習參訪行前說明會	姚孟超、張溥騰	說明實習工作內容，建立學生實習心理準備及態度。
日期	參與人數	
97年12月22日 15:30~16:30	25人	



學生們先觀看實習要點



張溥騰老師講解實習

張溥騰老師講解實習



姚孟超執行長說明實習內容

主題	講師	說明
數位影音與動畫設計學程-97 學年度成果發表會暨數位媒 體應用設計學程-98 學年度 招生說明會	陳彥欽	數位影音與動畫設計學程-97 學年度成果發 表會 包含數位音樂製作、數位影片剪輯、電腦動 畫專案製作、數位影音與空間裝置製作、電 腦動畫基礎、故事腳本創作、當代跨領域與 藝術創作等課程成果。
日期	參與人數	
98 年 6 月 18 日 12:00~16:00	190 人	



謝院長致詞



姚主任致詞



播放學程紀錄片



計畫主持人-張老師致詞



嚴老師說明故事腳本創作課程
課程內容及成果



吳老師講解說明數位影音與空間裝置製
作課程-課程內容及成果



數位音樂製作課程
成果展示



活動剪影



數位插畫課程成果展示



故事腳本創作課程成果展示

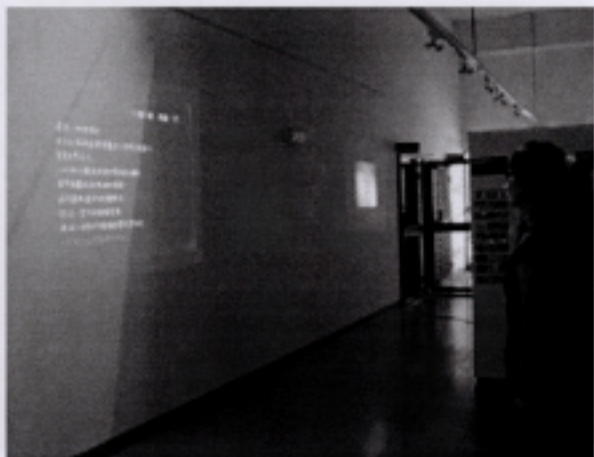


數為影音與空間裝置製作課程

電腦動畫專案製作課程

學程活動花絮

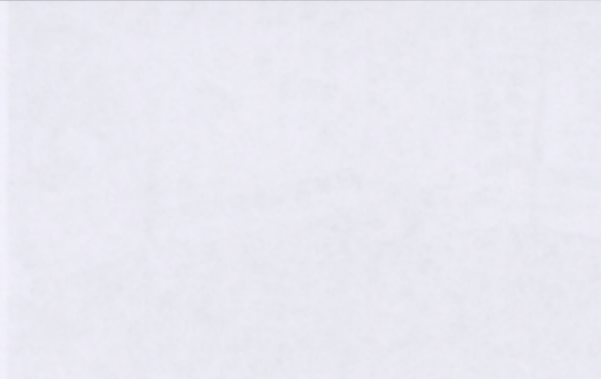
影音成果展示



數位影片剪輯課程

當代跨領域藝術與創作課程

影音成果展示



學習成果



學習成果

學習成果

2. 97 學年度優良作品選輯

(1)課程成果：成果詳見於數位影音與動畫設計學程 97 學年度期末成果光碟

A. 97 上-當代跨領域藝術與創作課程

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-o-97-14.html>



王慧涵-一週餐點自理

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

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

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

黃筠哲-當兩隻手黏在一起

感覺一下手被銹起來的感覺是如何，體驗一下犯人的感受；雙手是萬能的，銹在一起，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

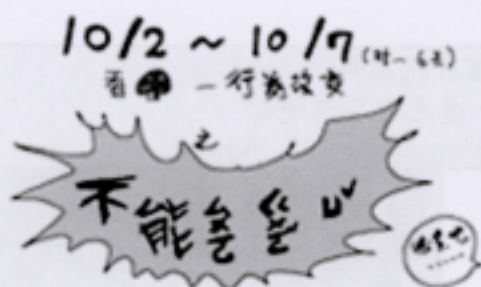


黃小樂-向日葵日記



劉鈞如-吃早餐了沒?

黃小泰-向日葵日記
將自己裝扮成向日葵過一週



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—火線交鋒，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。

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。



有色眼睛 賴怡婷

賴怡婷-有色眼睛

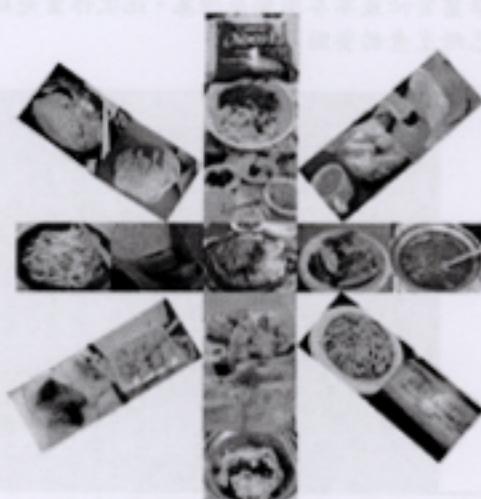
你所看到的彩色世界是你看到的那種顏色嗎？

廖子鈞 請跟我拍照



廖子鈞-請跟我拍照

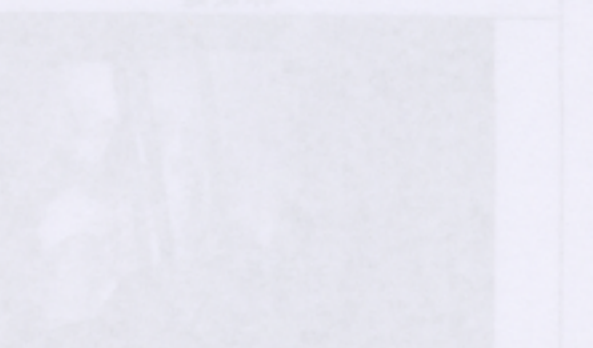
現代社會人群的疏離，對於人的信任度直線下降；想找回那股溫暖與熱情；學習克服遇到陌生人甚至面對人群的緊張與尷尬；每天生活周遭遇到的無論認識與否，與其提出合照要求並請對方簽下姓名目；每天目標希望達到 30 人。



陳韻如-不吃米製品

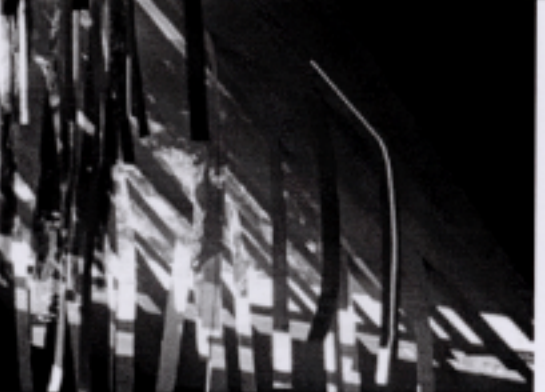
陳韻如-不吃米製品

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	
蔡宜芳-院子	

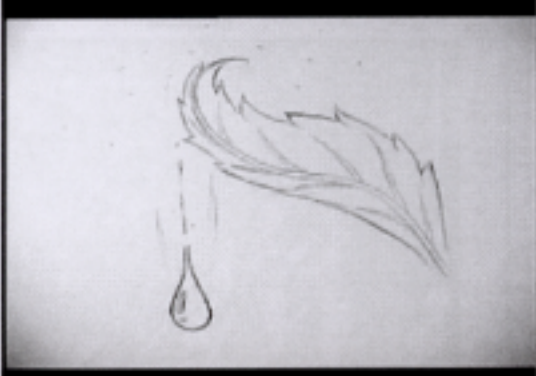
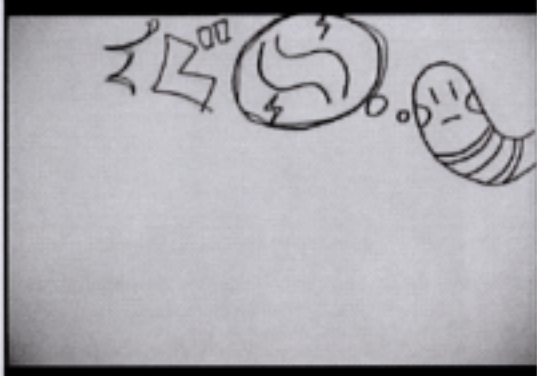
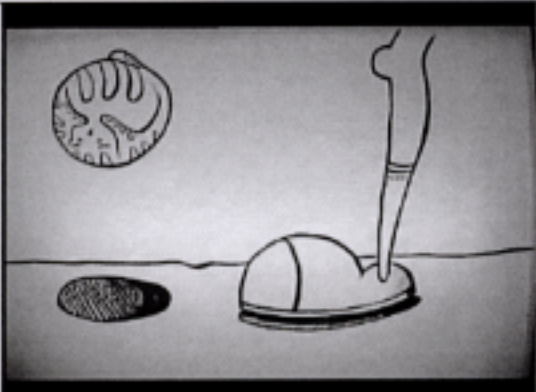
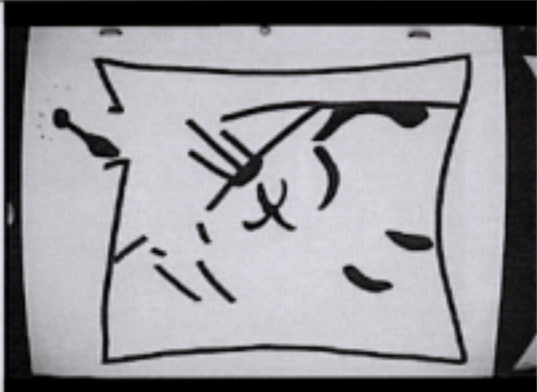
個人錄像裝置呈現

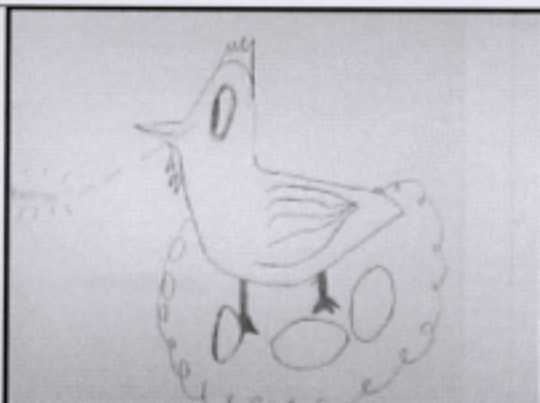
<http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-97-18.html>

	
鄭如涵	呂佩珊
	
劉釗如	謝婷安
	

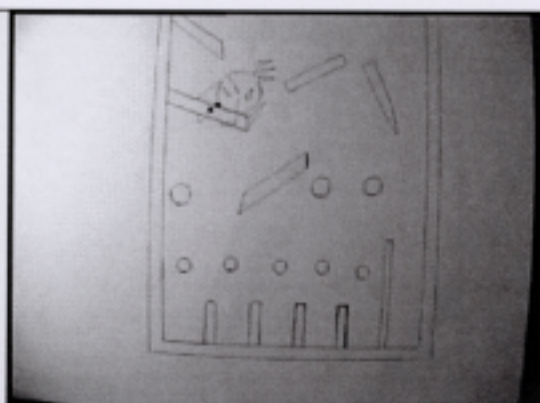
林俊霆  張鈺醜	吳佳純  王蕙涵
---	--

B. 97 上下-電腦動畫基礎課程

手繪動畫 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-11.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



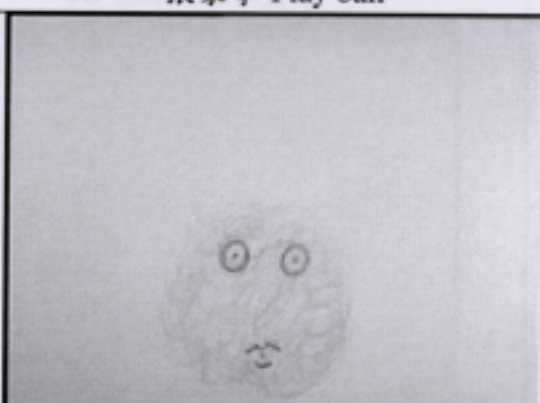
張坤維-母雞愛亂跑



張家寧-Play ball



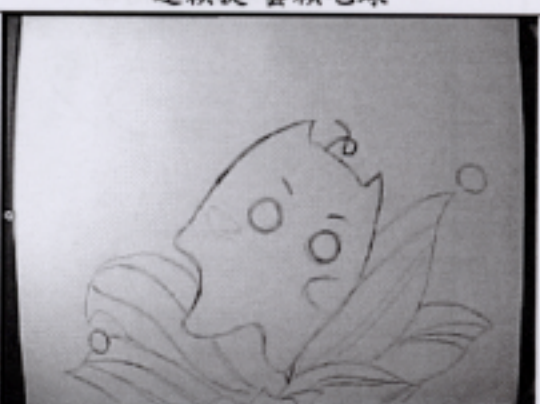
張悅語-不給糖就搗蛋



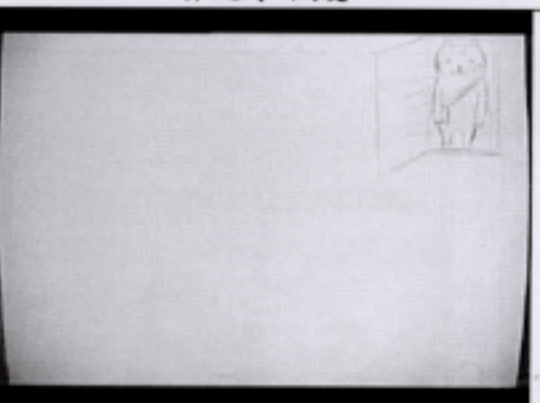
連穎捷-藝顆毛球



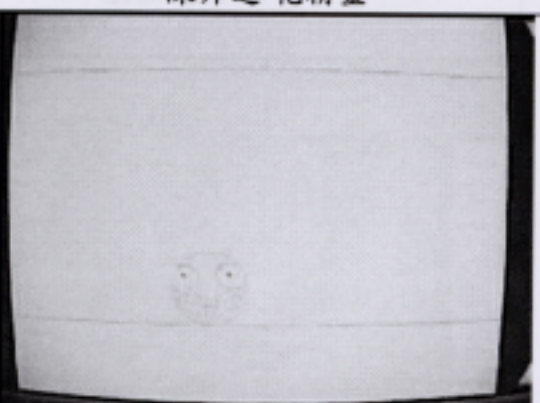
郭文瑋-飄髮



陳卉芝-花精靈



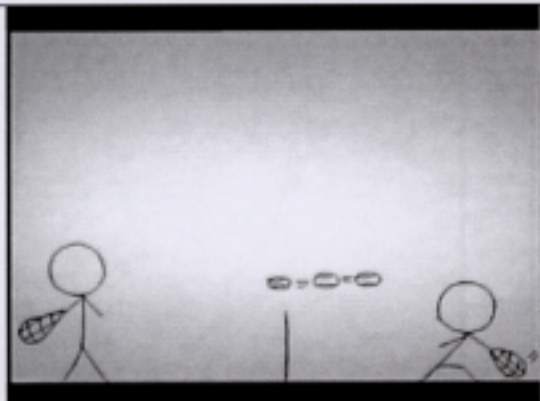
陳志聖-小水滴



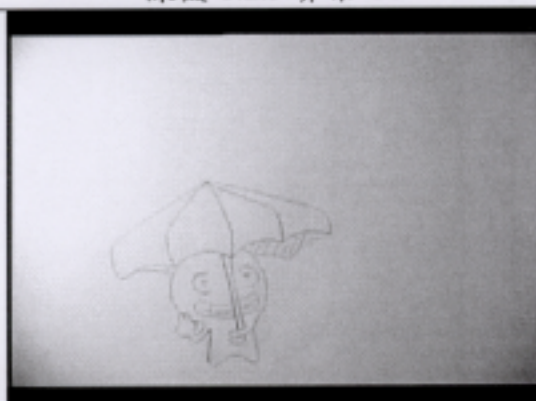
陳玟媛-Give it to me



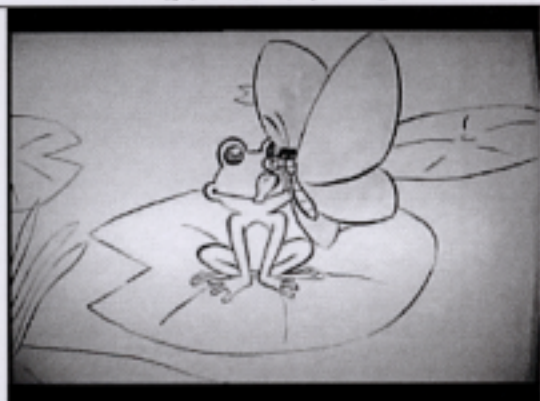
陳薇-1.2.3 鼻屎 Go



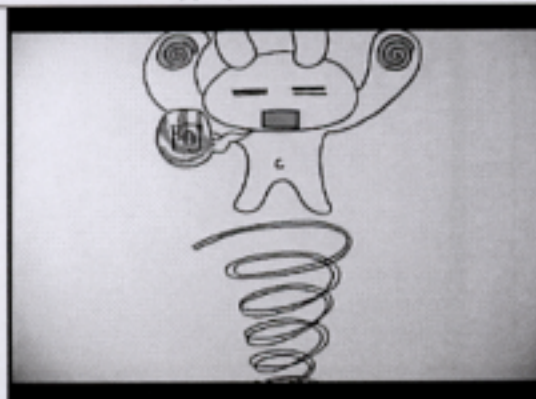
曾凱駿-網球白吃



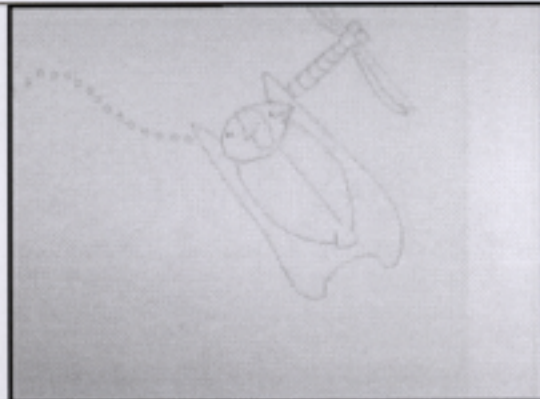
黃瑜甄-開雨傘



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-o-97-9.html>



王永揚-奶油弟弟



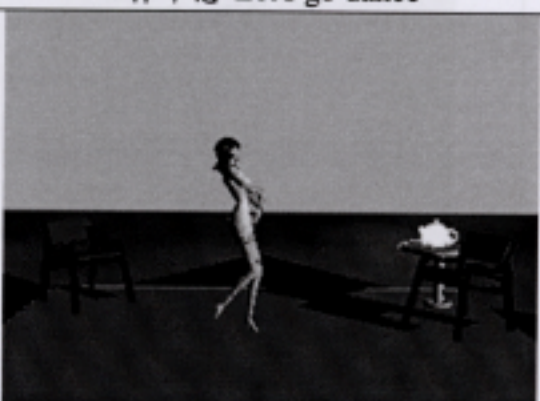
王莉雅-會唱歌的熊



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

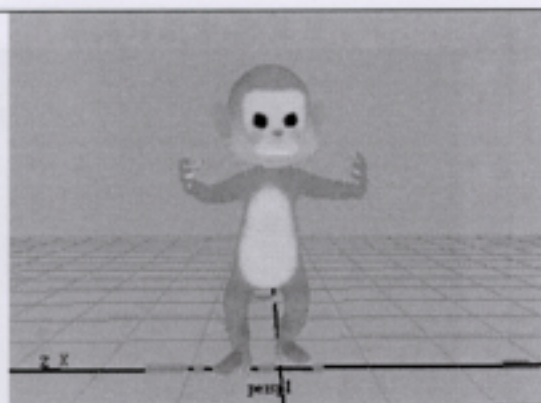


陳玟媛-活力老人



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



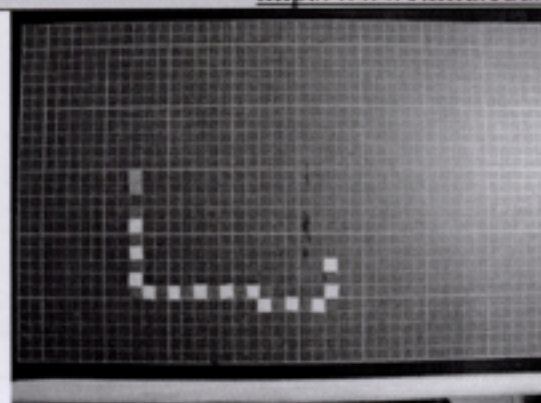
賴碧瑩-歌舞青春



羅安蓉-櫻桃小丸子

動畫物件

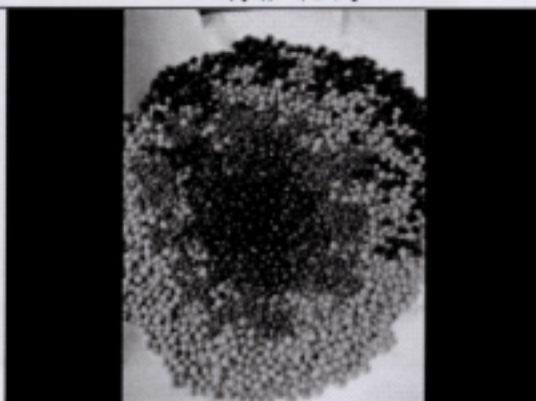
<http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-10.html>



王永揚-貪吃蛇



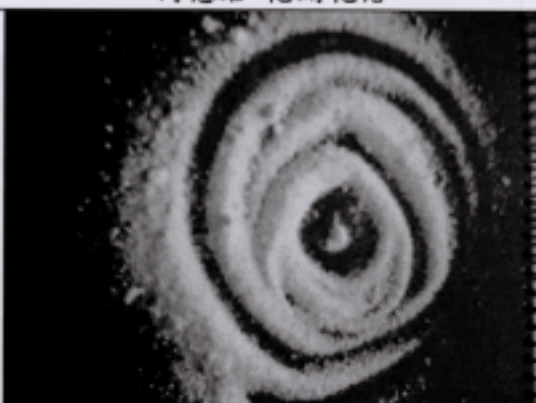
王莉雅-他們



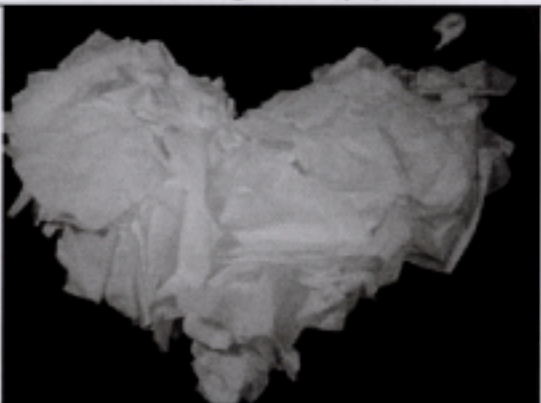
王瑾愉-靈蛇出洞



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

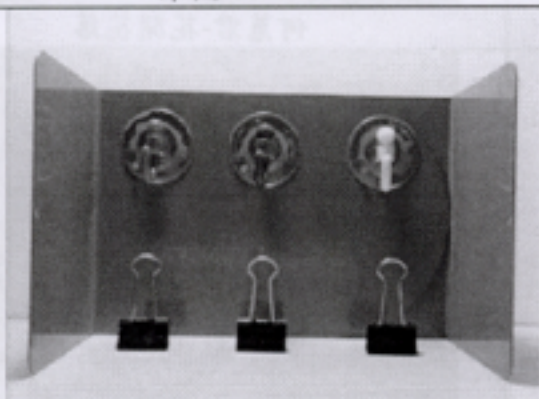
陳卉芝-一坨泥巴



陳薇-bon bon bon



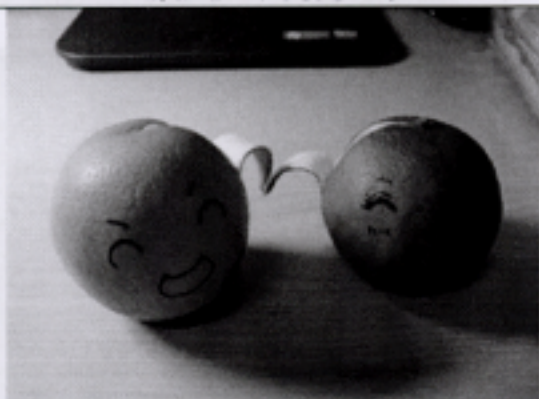
黃瑜甄-禁止進入



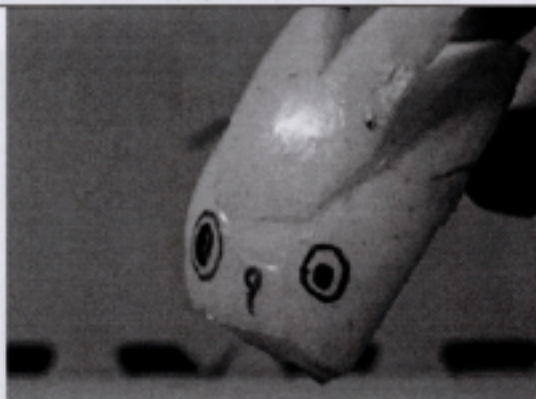
楊亞歡-小夾夾回家



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

C. 97 上-數位影片剪辑課程

作品呈現：3 分鐘、10 分鐘影片各一部

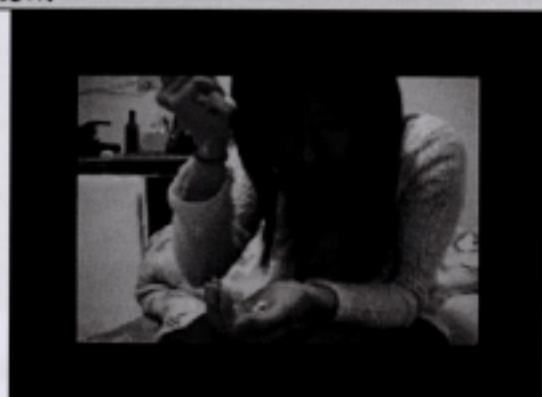
網站連結：<http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-7.html>

鍾家昀、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、黎芸嫻

	
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、王蕙涵	
	
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

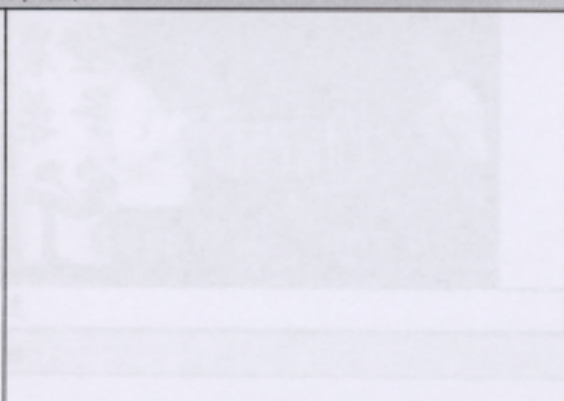


主題：八年十五班



主題：姒水

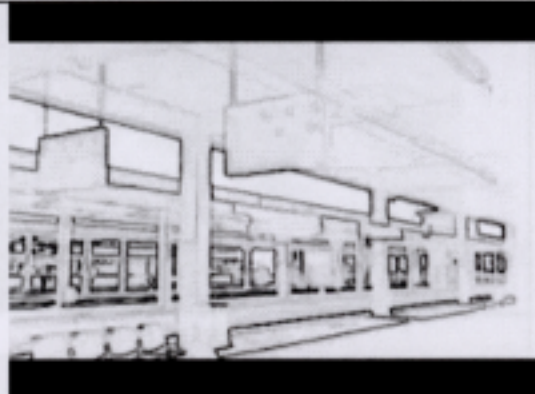
杜秋慈、柳瀚任



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

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？

主題：sweet of dizzy

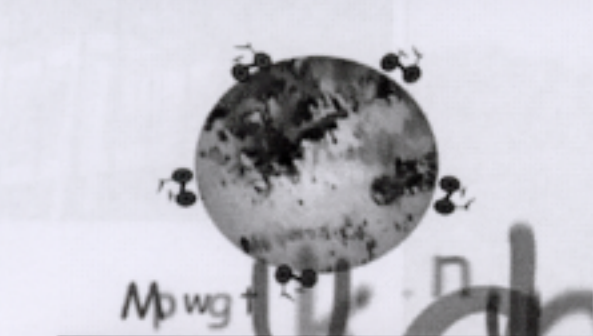
女主角是上班族，每天上班加班，回家後能撫慰她心靈的只剩下那果凍。雖然他已經生理長大，但心裡還沒長大，心理尚停留在小時候的她，面對這快速成長的社會不免多些煩躁，這時她藉果凍來回憶小時候，希望能回到小時候。在夢境裡，她到了不可思議的地方，她像出生嬰兒般好奇的玩耍，一切如此新鮮，但夢總是會被打斷的，醒來了，究竟是現實還是夢境。

張如蕙、李乃晨

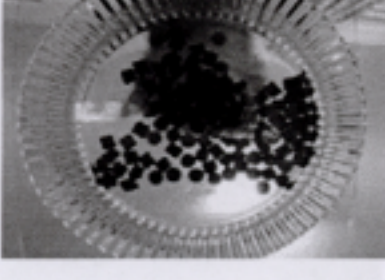


主題：拇指姑娘

白芸瑾、鄭伊均

	
主題：loves the earth 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。	主題：健青社宣傳片

D. 97 下-數位影音與空間裝置製作課程

特殊視角 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-4.html		
		
方長文-機車的視角	吳婉寧-機車的視角	吳婉寧-機車的視角
		
李乃晨-盤子的視角	李浩銘-尋死	林孟欣-洗臉台



許盛元-昆蟲的視角



郭政宜-鞦韆的視角



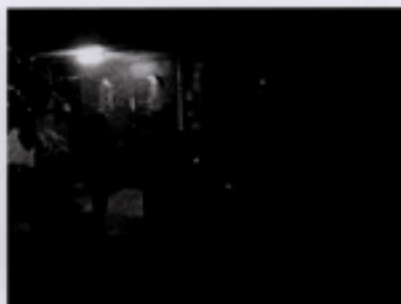
黃小泰-鳥的視野



賴怡婷-放大鏡的視角



鍾家駒-針的視角



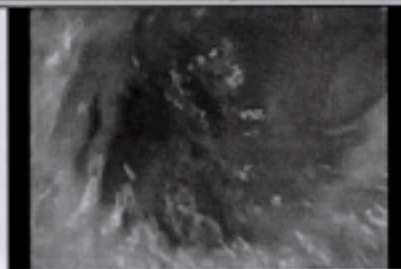
簡仲良-偷窺者的視角

特殊視角

<http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-4.html>



吳婉寧-虛度的光陰



李佳潔



李浩銘-水溝



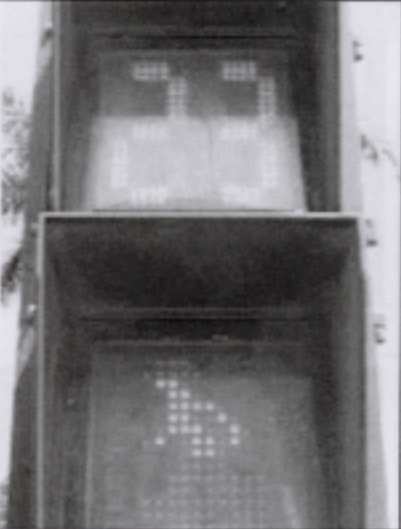
林孟欣



許雯雯



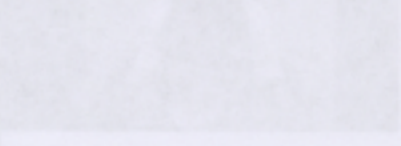
郭政宜-海

		
賴怡婷 01	賴怡婷 02	賴怡婷 03
		
賴怡婷-等待	簡仲良	黃小泰-烤吐司
		
鍾家昀 01	鍾家昀 02	鍾家昀 03
		
鄭如涵	方長文-天空	李孟璇

		
李乃晨		

期末成果作品 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-3.html		
---	--	--

		
吳婉寧-自戀	李乃晨-母親與手	林孟欣- last memory
		
許雯雯-悠閒午後	簡仲良-天空	黃小泰-吃進去吐出來
		
鄭如涵-期末	賴怡婷-尋找	鍾家昀-喜歡你

		
鄭如涵	鄭如涵	鄭如涵

		
郭政宜-果汁機		
期末成果發表花絮		
		
李一均期末成果發表	李乃晨期末成果發表	李乃晨期末成果發表
		
黃小泰-吃進去吐出來	簡仲良期末成果發表	方長文期末成果發表
		

張育綸期末成果發表	林怡亨期末成果發表	李佳潔期末成果發表
		
李佳潔期末成果發表	李孟璇期末成果發表	賴怡婷期末成果發表
		
林怡亨期末成果發表	張育綸期末成果發表	李孟璇期末成果發表
		
賴怡婷期末成果發表	方長文期末成果發表	張家寧期末成果發表





張家寧期末成果發表



郭政宜期末成果發表



方長文期末成果發表



李浩銘期末成果發表



吳婉寧期末成果發表



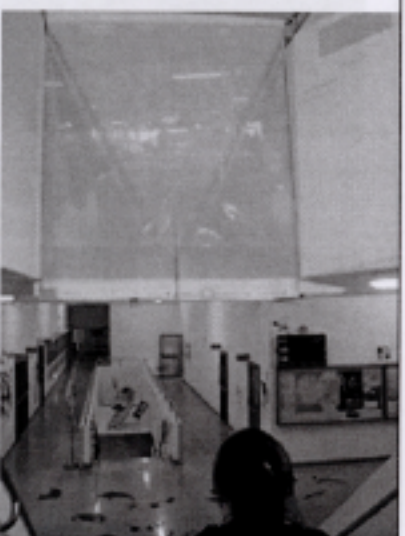
吳婉寧期末成果發表



紹閔期末成果發表



紹閔期末成果發表



紹閔期末成果發表

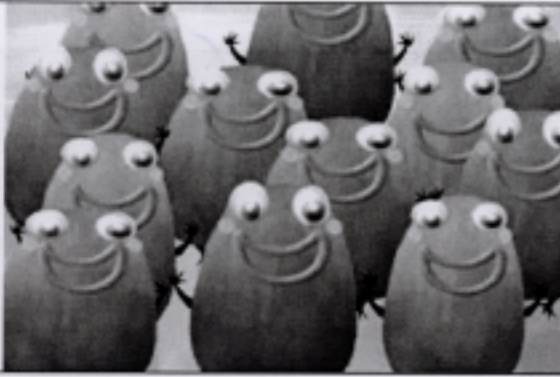
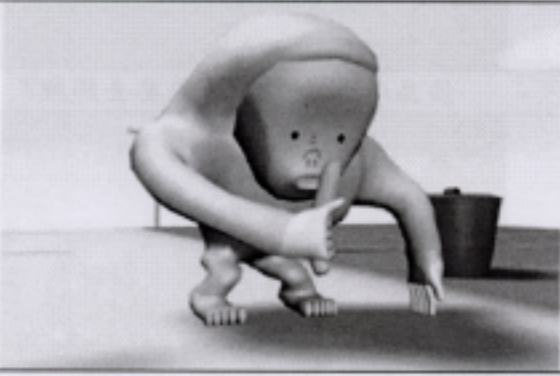
		
許雯雯期末成果發表	許雯雯期末成果發表	許雯雯期末成果發表

E.97 下-電腦動畫專案製作課程

期末成果作品

<http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-1.html>

	
Beware of sex	Panda
	
Persona final	The Rhythm

	
吃我 吃我	洗白
	
香蕉王	Need More Idea

F. 97 上-數位音樂製作課程

<http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-8.html>

G. 97 下-故事腳本創作課程

<http://blog.yam.com/writingmagic>

H. 學程紀錄片

<http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-2.html>

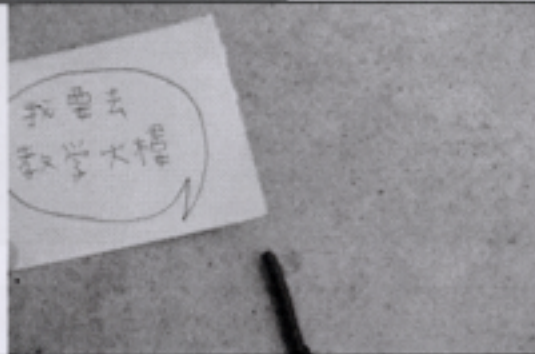
(2) 工作坊成果

錄影藝術工作坊

<http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-12.html>



林孟欣、賴怡婷—Mouth



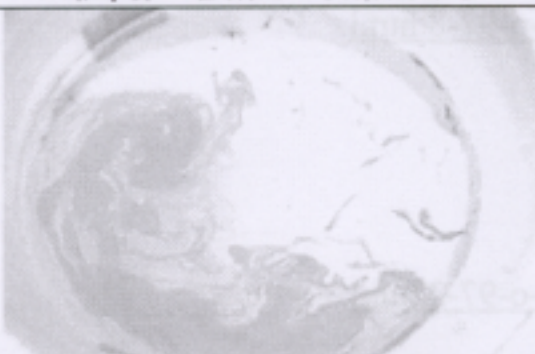
侯品辛、陳韻如—你要去那裡?



謝婷安、呂佩珊—快樂做自己



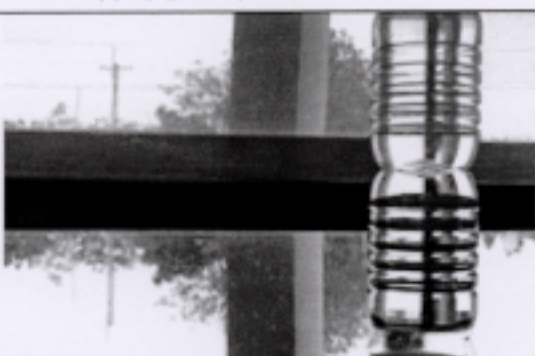
黃小泰、劉釗如—侷限



黃筠哲、陳佳琳—流·晃



廖子鈞、王蕙涵—美術系演化史



柯珏君、黎芸嫻—虛實世界



張鈺醞、林俊霆—圓的發想·圍繞



鄭如涵、鄭翔一-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-o-97-13.html>



劉思伶-兔兔



鄭翔-山神



廖孟珠-摸摸頭



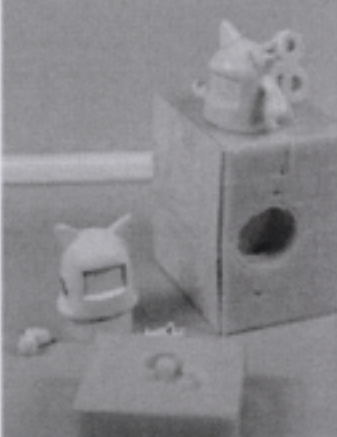
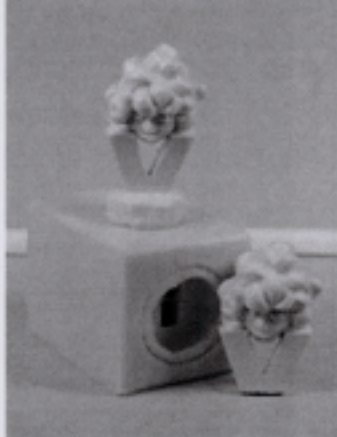
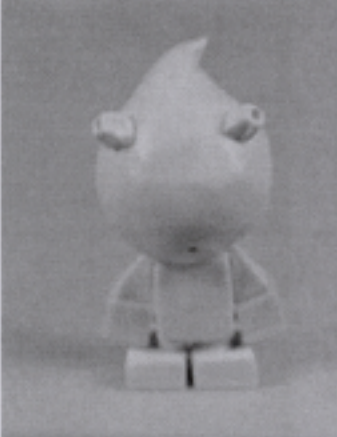
游勝傳-嘻哈恐龍

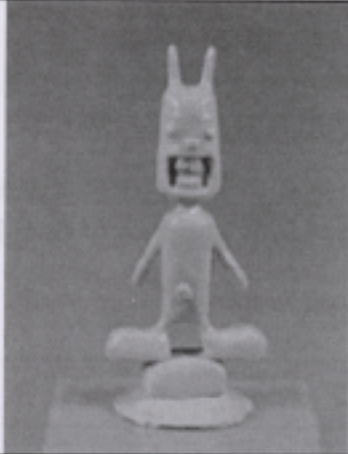


張如蕙-飛吧熊



張家寧-香菇妹

		
張鈺醜	蕭惟中-公主	曹念琦-仙人掌開花了?
		
陳姿伶-柔道嗎?	馮芯寧-發條小怪物	黎芸嫻-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	

2009 數位電影實務工作坊 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-6.html		
		Pound 老大辦公室
		Lighter
暗影		

(3) 產業實習參訪

為配合業界作業時間，同時也希望數位學程實習的安排能達到最大的效益，已在 97 年的暑假及 98 年的寒假進行至台北長達一個月的實習，學生人數共有 31 位。

透過產業實習，了解相關專長的實務經驗和專業技能，以期讓學生結訓後能學以致用，取得就業所需的第二專長，並協助未來就業之所需，因此將產業實習納入學程專業核心課程。

A. 學生分配表

廠商名稱	指導老師	名單	
		97 年暑假	98 年寒假
幻想曲數位內容有限公司	冷子健	林孟欣(97/7/1~97/7/31) 許雯雯(97/7/1~97/7/31) 尹冠樺(97/8/1~97/8/31) 曹詩婷(97/8/1~97/8/31)	涂元森(98/1/15~98/2/15) 劉釗如(98/1/15~98/2/15) 吳佳純(98/1/15~98/2/15)
好力客創意有限公司	王俊雄	鍾家昀(97/7/1~97/7/31) 林安妮(97/7/1~97/7/31) 蔡依婷(97/8/1~97/8/31)	
冉色斯影像有限公司	姚孟超	吳淑慧(97/7/1~97/7/31) 王麗瑜(97/7/1~97/7/31) 陳致維(97/8/1~97/8/31) 吳立婷(97/8/1~97/8/31)	劉秋蘭(98/1/15~98/2/15) 鄭伊均(98/1/15~98/2/15) 黃晉文(98/1/15~98/2/15) 陳思妤(98/1/15~98/2/15)
創意玩具科技股份有限公司	李哲榮	簡仲良(97/7/1~97/7/31) 胡秉中(97/7/1~97/7/31) 陳仕聰(97/7/1~97/7/31) 張如蕙(97/7/1~97/7/31) 李佳潔(97/8/1~97/8/31) 李孟璇(97/8/1~97/8/31) 鄭如涵(97/8/1~97/8/31) 陳維邦(97/8/1~97/8/31)	劉穎黛(98/1/15~98/2/15) 廖子鈞(98/1/15~98/2/15)
翔登動畫科技有限公司	謝賢傑	呂珮嘉(97/7/1~97/7/31)	
好力客創意有限公司	張灯寶		謝婷安(98/1/15~98/2/15) 柯珏君(98/1/15~98/2/15)

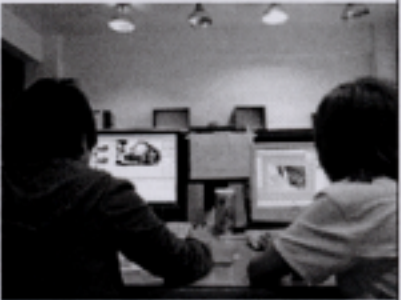
B.實習花絮

冉色斯影像有限公司		
		
冉色斯工作場所	等車~上班去	書籍區
		
開會中	工作中情況	公車司機開慢點
		
學生跟姚執行長合影	生日 PARTY	伊均實習情況
好力客創意有限公司		

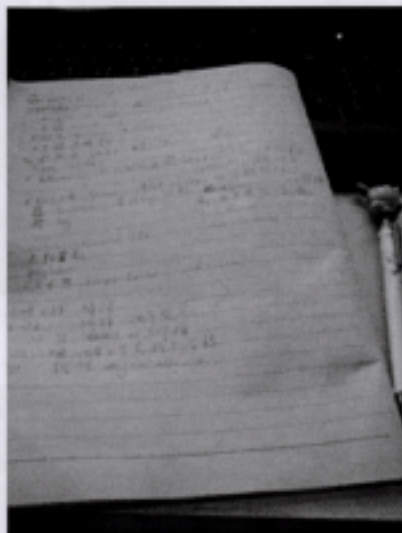
中學美術科

中學美術科

中學美術科

		
廣告片拍攝現場	大手臂攝影機須要四個壯丁才能完成拍攝過程	製作團隊做最後檢查
		
觀看廣告片拍攝短片	寶哥講解廣告片的製作過程	廣告片拍攝現場
		
拍攝剪影	寶哥講解廣告片的製作過程	婷安跟玗君嘗試中
		
開會中	王老師指導中	驗收指導中
創意玩具科技股份有限公司		

		
維邦實習情況	佳潔實習情況	李老師指導中
		
李老師指導中	李老師指導中	李老師指導中
		
如涵實習情況	孟璇實習情況	子鈞、穎黛與公司人員合影
		
實習情形	實習工作站	
幻想曲數位內容有限公司		



很認真抄寫的筆記



元森實習情況



看著筆記操作中



釗如實習情況



佳純實習情況



開會場所



下午三點起來動一動



實習工作站



與公司人員合影

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：	A.學生了解並學習錄音工程所需的基本技巧與原理。 B.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 C.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-o-97-8.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：	A.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。 B.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 C.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-o-97-7.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：	A.了解並學習當代各種藝術新潮流與概念。 B.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-o-97-14.html C.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。 D.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-o-97-12.html E.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。 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-97-18.html
(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：	A.了解並學習傳統動畫的製作方法。 B.了解動畫發展的歷史脈絡與美學風格的演變。 C.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。 D.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-o-97-9.html http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-10.html http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-o-97-11.html

九十七學年寒假、暑假開課課程目標達成情況	
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：	A.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。 B.各公司派遣專人指導學生，以熟悉各公司的作業流程。 C.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。 D.產業實習參訪有助於學生未來就業的機會與實務的練習。 http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-97-4.html http://www1.nttu.edu.tw/3dp/museum-97-5.html

九十七學年下學期開課課程目標達成情況	
(1) 數位影音與空間裝置製作：	
課程目標：	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。
達成情形：	A.了解並學習各種數位影音與空間裝置概念與方法。 B.學生於課程期間賞析不同類型的數位藝術創作並結合裝置展出的作品，透過小組討論發表個人看法，有助於學生對新型態藝術形式的了解。 C.期末學生完成不同型態的數位藝術創作，透過思考空間與作品相關性，完成數位影音與空間裝置作品呈現。
(2) 電腦動畫專案製作：	
課程目標：	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。
達成情形：	A.了解並學習傳統動畫的製作方法。 B.學期初學生完成分組，並提出動畫專案製作企劃書，從劇本發展到角色與場景設計。 C.確定製作企劃書後，開始分組進行動畫專案製作，運用實際短片製作過程瞭解並克服相關課題。 D.學生完成分組動畫製作，並積極參加比賽與影展爭取曝光的機會。
(3) 故事腳本創作：	
課程目標：	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。
達成情形：	A.透過課堂創意發想與討論，學習創意開發的方法與可能性。 B.學生每週完成 500 字的創意小故事，並在部落格中發表，彼此分享故事的內容與創意的來源。 C.期末透過課堂上學的劇本的寫作方法，加上創意開發的技巧，完成生動有趣的故事。

2.自我評估

數位影音與動畫設計學程在兩年的執行期間裏不止達到學程預計規劃的效益，在學生的學習與教師的教學上都嘗試與實驗了不同的互動方式，可以由學程教學問卷和學程成果與學生作品光碟中看出，達到非常有效的教學與學習方式，目前本學程的開課規劃與行政作業已經上了軌道，每個課程的授課教師也都儘可能協同配合授課，讓整體學程內容有一致性，並透過每個學期末的成果發表暨招生說明會，讓想參與本學程的學生們更清楚未來學習的方向與內容，再加上本校人文學院的大力支持，在授課師資的協尋，教室空間的安排與校內行政上的支援等，相信在教師與學生的努力下一定能讓本學程的成果更加豐碩。

六、面臨問題與因應措施

在這第二年開設學程教學與學習的過程當中，基本上已經十分順暢了，學校也十分支持學程的運作，而目前最常遇到學生困惑的問題還是關於未來就業與後續學習的問題，面對這樣的問題確實很難讓學生得到滿意的答案，雖然在課程設計上盡可能與數位內容產業界接軌，但是畢竟學術上的課程與實際應用還是有一段差距，而且在業界資深講師授課時數有限的狀況下，還是處於一種摸索的學習狀態。

運氣不錯的是在第一年執行期間與許多數位內容相關的公司建立了一些產學合作關係，而且學生利用寒暑假到這些公司實習，吸取了不少寶貴的經驗，確實這對學生來說是十分難得的機會，因為目前所有合作的企業都在台北，而我們學校在地處偏遠的台東，目前只能利用寒暑假來實施，雖然期間試圖在東部尋找數位內容相關產業，但是找不到合適的企業，所以目前因應的方式是，和已經在合作中的公司洽談運用專案製作的方式，讓學程中部分的課程結合公司預計開發的專案，在課程中讓學生實際執行專案製作，由企業提供專案所需的相關資源，讓實務經驗能落實到課程中，也能擴大學生參與的程度，不會完全受制於地點的不便，授課教師也能由專案的製作中學習相關的實務經驗，融合到未來授課的內容與方式。

七、後續課程構想與進度規劃

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。

1. 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	必修 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

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。

很快的第一階段兩年的數位創作學程已經執行完畢，目前已經有 26 個學生順利取得證書，透過學程網頁的詳實紀錄可以看到這兩年執行計畫豐碩的成果，主要還是因為授課老師們的辛苦付出，配合本學程繁瑣的要求以及學生們的在學習上的用心與努力，相關產出成果都已經放置在學程網頁上，我們並製作了 96 和 97 學年度數位影音與動畫設計學程作品集光碟各一張，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。

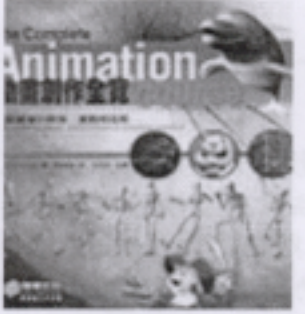
也期望參與數位影音與動畫設計學程的學生們，不只是在數位創作上能有嶄新的技術與美好的創意，更期待呈現出來的自我特質與作品是具備來自的人文與藝術特有的文化內涵與素養。

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

九、附錄

1.教學參考資料

(1)參考書目、指定閱讀

電腦動畫基礎	
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。

故事脚本创作

教科書	內容簡介
 作者：安德魯·格拉斯奈 原文作者：Andrew Glassner 譯者：關帝丰、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, 廖滄蒼

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、學生之間的對話稱更多的是獨白稱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未曾真正讀過，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稱不是那種經世致用、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。

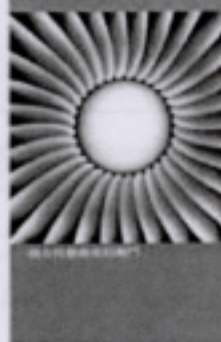
「故事的呼喚」，呼喚而來的是另一些故事：病患的、高中生的、大學生的、研究生的、專業人士的自身的故事；然後小說的故事與你我他的故事映照，小說角色因此成為我們隨侍在旁的聲音，友善而令人安心，但也會視情況變成嚴厲的譴責之聲。他們或者指示我們新的方向，或者賜予我們留在既定路程的勇氣。他們提供我們親人、同志、顧問，透過他人的眼睛、他人的耳朵，

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。

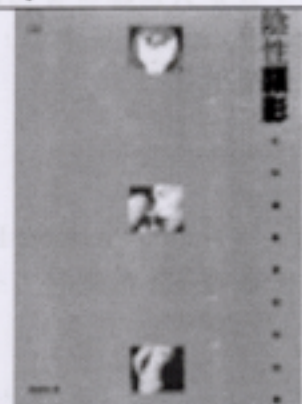
當代跨領域藝術與創作

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

本書是作者從六〇年代開始，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



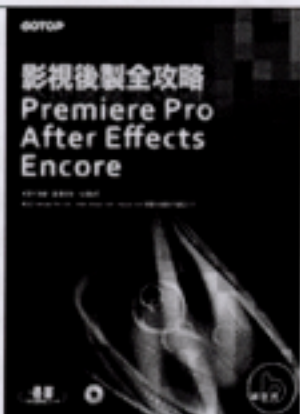
跟 Adobe 徹底研究
Premiere Pro CS3
作者：Adobe Creative Team
出版社：上奇科技

《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
作者：鄭琨源

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
3. After Effects 的文字動畫、子母圖層、遮罩與 3D Layer 應用

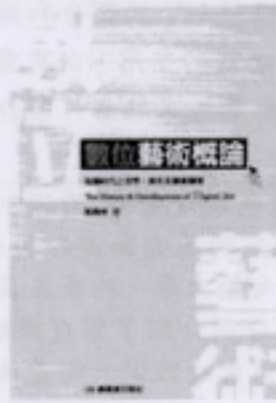
出版社：基峰	4.超完美照片幻燈秀 (Slideshow) 速成法 5.解析 DVD 多國語言與字幕的製作 6.詳解 Encore 的選單設計 7.靜態選單 Still Menu 與 Photoshop 的結合應用設計 8.動態選單 Motion Menu 與 After Effects 的結合應用設計 9.進階運用 Adobe Dynamic Link 動態連結的技術
After Effects & Premiere Pro CS3 最重要的 12 堂課 作者：吳德勇 出版社：上奇科技	如果您一直對於動畫特效和視訊剪輯有一種熱情，卻尚未踏進這個領域，那麼這本書就是專為您而設計的。 一般單純介紹 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。
Premiere Pro CS3 數位	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 本書從影像的基礎概念和各項製作方式，直到完成專案，都

影音達人 作者：黃鈺琦 出版社：學貴	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。
-----------------------------------	--

電腦動畫專案製作	
教科書	內容簡介
 MAYA MODELING —建模培訓講座 作者：陳明、許翎、金龍、崔穎、韋堅、湯琳暉 出版社：博碩	全書共 8 章。第 1 章以論述 CG 技術的演進為開端；第 2 章主要介紹環球數碼公司生產部的整個生產流程，以及團隊合作和管理協調的原則；第 3、4 章按照製作電影角色的標準，詳細講解了製作完整人物角色的過程，以及角色臉部表情產生的原理、表情和嘴形目標體的製作方法等，同時指導讀者如何將藝用人體解剖方面的知識運用到角色建模中；第 5 章透過製作 Metalbee 模型學習 NURBS 曲面建模方法；第 6、7 章透過影片中“飛行船”道具和“宮殿”場景的現場製作鞏固對多邊形建模方法的掌握；第 8 章介紹了細分建模的基本概念和基本操作方法，並以影片中的“怪獸”模型為例講解細分建模的操作技巧和應用方法。
 MAYA RENDERING	*由一流動畫培訓中心 (IDMT) 具有豐富教學與製作經驗的教師群擔綱撰寫。 *本書以 IDMT 公司大型全 CG 影片《Thru the Moebius Strip》生產流程為核心。 *結合典型實例，系統地講述了 MAYA 中材質、燈光、著色演算以及攝影機的設定和使用技巧。 全書共 6 章。包括燈光照明基礎以及在 MAYA 中的佈光原則和製作思路；材質和工具在模型貼圖、著色演算中的應用；透過“牆

一著色演算培訓講座 作者：陳明、許翎 出版社：博碩	壁映畫”、“真實的眼睛”、“圖像上的水波”紋理效果的具體實現方法介紹 Texture（紋理）的應用；透過為影片中的角色 Jac 現場貼圖、著色演算介紹 Polygons（多邊形）模型 UV 的劃分和貼圖的製作；最後一章介紹了著色演算和攝影機功能的使用，以及電影學中常涉及的景別、鏡頭、透視、畫面剪輯與蒙太奇等影片製作技巧與必備常識。
 MAYA ANIMATION- 動畫培訓講座 作者：陳明、許翎、 湯琳暉、許一帆、盧 勇 出版社：博碩	全書分上、下篇，共 9 章。上篇“角色設定基礎”透過剖析影片中的角色模型和角色動畫介紹了角色設定的基礎知識——角色設計基本原則，建立骨骼，正向動力學與反向動力學，約束工具在角色設定中的應用等。下篇“角色高級設定”分別介紹了蒙皮與綁定皮膚，常用變形工具的使用，人物、飛行角色的設定，動畫技巧與原則，人物和四足動物行走動畫的製作。
 影視後製全攻略 Premiere Pro After Effects Encore 作者：鄭琨鴻， 出版社：基峰	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： ● 以完整影片後製流程為架構，工作流程的方式解說 ● Premiere 剪輯心法，迅速提升影片剪接功力 ● After Effects 的文字動畫、子母圖層、遮罩與 3D Layer 應用 ● 超完美照片幻燈秀（Slideshow）速成法 ● 解析 DVD 多國語言與字幕的製作 ● 詳解 Encore 的選單設計 ● 靜態選單 Still Menu 與 Photoshop 的結合應用設計 ● 動態選單 Motion Menu 與 After Effects 的結合應用設計 ● 進階運用 Adobe Dynamic Link 動態連結的技術

數位影音與空間裝置製作

教科書	內容簡介
 數位藝術概論 作者：葉謹睿，出版社：藝術家雜誌社	數位藝術的起源，可以回溯到 1950 年代初期。嚴格說起來，這個已達知命之年的藝術型態，比歐普藝術（OP Art）、極簡主義（Minimalism）、照相寫實主義（Photo Realism）等等藝術流派還資深，也比錄影藝術（Video Art）、觀念藝術（Conceptual Art）、地景藝術（Earth Art）等等藝術型態更老牌。然而，不僅人們對它的瞭解，至今仍然處於懵懂的階段，更有趣的是，數位藝術本身似乎也一直存在於一個帶有無限可能性的萌芽狀態。像嬰兒一般，充滿了未知與不定，好像成長與轉變，就是它與生俱來的權利。這種特性，增加了在藝術創作方面的潛能，卻在論述以及資料整理方面，讓數位藝術比其他藝術型態遭遇更多的困難。 本書作者葉謹睿，近十多年來從創作、教育、評論以及策展的各個角度，去接觸和研究數位藝術，完成了這本兼顧「科技」以及「藝術」兩大領域的著作。在本書中，作者根據數位科技發展的時空表，循序漸進地介紹美學演進、科技發展、創作典型以及數位藝術環境的成長，讓讀者能夠直接印證數位藝術在技術、概念、環境及創作方式上的轉變。除了對於中外數位藝術家及作品的簡介之外，更附有數位藝術年表以及專有名詞和人名的中英對照表，是一本了解和認識數位藝術的最佳指南。

(2) 網頁架構

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

學程網頁架構：

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>96 學年度>作品觀摩

>活動花絮

>活動海報下載區

>97 學年度>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

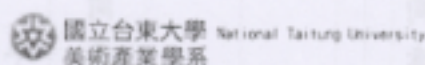
>電腦角色動畫實務

>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



數位影音與動畫設計學程

◎ 首頁



- ☐ 最新消息
- ☐ 學程小檔案
- ☐ 作品展示區
- ☐ 線上教學區
- ☐ 好站分享區
- ☐ 聯絡我們
- ☐ 學程討論區

國立台東大學

台東大學
美術產業學系

- ◎ 數位影音與動畫設計學程97學年度成果光碟發送中~ 【2009.7.8】
- ◎ 98年6月18日(四)數位影音與動畫設計學程97學年度成果發表會暨數位媒體應用設計學程98學年度招生說明會活動花絮~ 【2009.7.2】
- ◎ 98年5月23-24日偶人導演工作坊-桌上劇場活動花絮~ 【2009.7.2】
- ◎ 產業實習參訪課程實習花絮~ 【2009.7.2】

6/9 6/16

5/12 5/19 5/26 6/2

4/28 5/5

學年度：097 學期：下學期
課程:1501006 電腦動畫 授課教師:00741 張溥騰

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。	20	0	0	0	0	35%	65%	5.65
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	20	0	0	0	0	20%	80%	5.8
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	20	0	0	0	10%	25%	65%	5.55
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	20	0	0	0	5%	30%	65%	5.6
05	教師能清楚的表達與說明。	20	0	0	0	10%	40%	50%	5.4
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	20	0	0	0	10%	35%	55%	5.45
07	評量方式的合理與公正。	20	0	0	0	15%	40%	45%	5.3
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	20	0	0	0	10%	30%	60%	5.5
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	20	0	0	0	0	20%	80%	5.8
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	20	0	0	0	5%	30%	65%	5.6

平均分數: 5.56

全校所有統計科目 大學部: 5.05 標準差: 0.38 最小值: 3.25 最大值: 5.9
研究所: 5.41 標準差: 0.37 最小值: 4.1 最大值: 5.9

*本結果為學生意見之反映，並不完全等同於教師專業之實際表現，請教師參考。

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

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

大學部: 5.05 標準差: 0.37 最小值: 3.61 最大值: 5.9
全校所有統計科目

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

*本結果為學生意見之反映，並不完全等同於教師專業之實際表現，請教師參考。

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

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

*本結果為學生意見之反映，並不完全等同於教師專業之實際表現，請教師參考。

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

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	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	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	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	0	17.9%	57.1%	25%		5.07
05	教師能清楚的表達與說明。	28	0	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	0	14.3%	28.6%	57.1%		5.43
07	評量方式的合理與公正。	28	0	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	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	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	0	17.9%	28.6%	53.6%		5.36

平均分數: 5.35

大學部: 5.05 標準差: 0.37 最小值: 3.61 最大值: 5.9
全校所有統計科目
研究所: 5.33 標準差: 0.44 最小值: 3.94 最大值: 5.9

*本結果為學生意見之反映，並不完全等同於教師專業之實際表現，請教師參考。

學年度：097 學期：下學期
課程:1925603 故事腳本創作 授課教師:00615 嚴淑女

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。	24	0	0	0	4.2%	41.7%	54.2%	5.5
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	24	0	0	0	0	25%	75%	5.75
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	24	0	0	0	8.3%	29.2%	62.5%	5.54
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	24	0	0	0	8.3%	33.3%	58.3%	5.5
05	教師能清楚的表達與說明。	24	0	0	0	8.3%	33.3%	58.3%	5.5
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	24	0	0	4.2%	12.5%	29.2%	54.2%	5.33
07	評量方式的合理與公正。	24	0	0	0	12.5%	45.8%	41.7%	5.29
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	24	0	0	0	4.2%	58.3%	37.5%	5.33
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	24	0	0	0	4.2%	29.2%	66.7%	5.62
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	24	0	0	0	16.7%	12.5%	70.8%	5.54

平均分數: 5.49

大學部: 5.05 標準差: 0.38 最小值: 3.25 最大值: 5.9
全校所有統計科目
研究所: 5.41 標準差: 0.37 最小值: 4.1 最大值: 5.9

*本結果為學生意見之反映，並不完全等同於教師專業之實際表現，請教師參考。

學年度：097 學期：下學期
課程:1925601 電腦動畫專案製作 授課教師:00736 周春曉

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	4.5%	22.7%	45.5%	27.3%	4.95
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	23	0	0	0	17.4%	43.5%	39.1%	5.22
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	22.7%	50%	27.3%	5.05
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	22	0	0	0	22.7%	54.5%	22.7%	5
05	教師能清楚的表達與說明。	23	0	0	0	17.4%	43.5%	39.1%	5.22
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	22	0	0	0	36.4%	36.4%	27.3%	4.91
07	評量方式的合理與公正。	22	0	0	0	36.4%	50%	13.6%	4.77
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	22	0	0	0	22.7%	68.2%	9.1%	4.86
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	22	0	0	0	13.6%	63.6%	22.7%	5.09
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	18.2%	45.5%	36.4%	5.18

平均分數: 5.03

大學部: 5.05 標準差: 0.38 最小值: 3.25 最大值: 5.9
全校所有統計科目

研究所: 5.41 標準差: 0.37 最小值: 4.1 最大值: 5.9

*本結果為學生意見之反映，並不完全等同於教師專業之實際表現，請教師參考。

學年度：097 學期：下學期
課程:1925602 數位影音與空間裝置製作 授課教師:00742 吳梓寧

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。	19	0	0	0	15.8%	42.1%	42.1%	5.26
02	教師具有與本學科相關的專業知識、技術與涵養。	19	0	0	0	0	52.6%	47.4%	5.47
03	教師在學期開始時能詳細說明教學計劃與課程目標。	18	0	0	0	22.2%	27.8%	50%	5.28
04	選擇使用的教材與教學方式能達成課程目標。	19	0	0	0	10.5%	57.9%	31.6%	5.21
05	教師能清楚的表達與說明。	18	0	0	0	16.7%	44.4%	38.9%	5.22
06	能配合學生的學習進展調整教學方式與步調。	18	0	0	0	22.2%	44.4%	33.3%	5.11
07	評量方式的合理與公正。	18	0	0	0	11.1%	33.3%	55.6%	5.44
08	能指定有益於課程目標達成的作業。	18	0	0	0	11.1%	38.9%	50%	5.39
09	教學態度認真並提供學生有效的學習回饋。	19	0	0	0	5.3%	31.6%	63.2%	5.58
10	關心學生的學習，並樂於協助解決本學科的學習困難。	19	0	0	0	10.5%	26.3%	63.2%	5.53

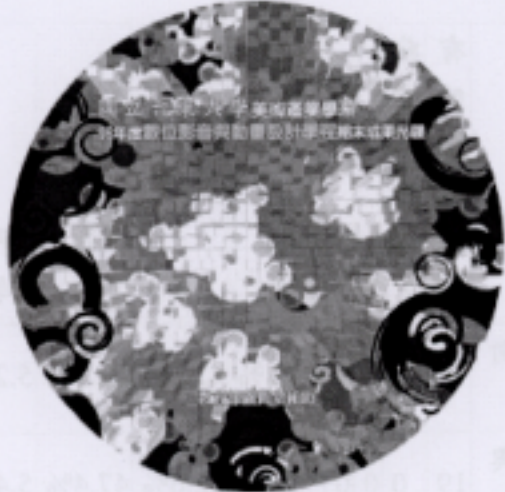
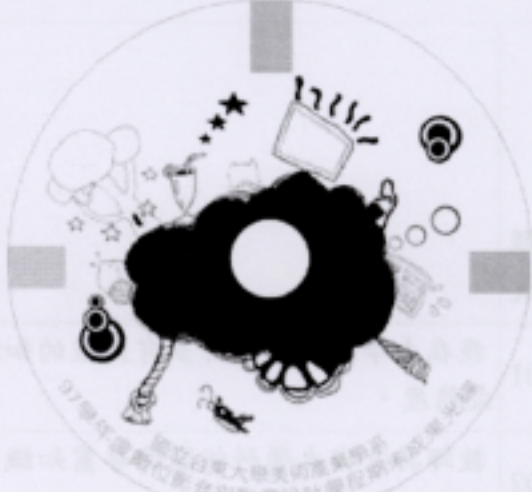
平均分數: 5.35

大學部: 5.05 標準差: 0.38 最小值: 3.25 最大值: 5.9
全校所有統計科目

研究所: 5.41 標準差: 0.37 最小值: 4.1 最大值: 5.9

*本結果為學生意見之反映，並不完全等同於教師專業之實際表現，請教師參考。

3.數位化成果產出清單

96 學年度	97 學年度
	
內包含 96 學年度課程成果 ◎96 上-電腦動畫基礎、靜態影像處理、編劇與分鏡、數位模型製作課程成果 ◎96 下-數位燈光與材質、複合媒材動畫、電腦角色動畫實務、影片後製與視覺特效、動態影像處理課程成果	內包含 97 學年度電腦動畫基礎、數位音樂製作、數位影片剪輯、數位影音與空間裝置製作、故事腳本創作、當代跨領域藝術與創作、產業實習參訪、電腦動畫專案製作課程成果及活動花絮

97 學年度成果光碟架構：

學程小檔案>目標

>課程一覽表

>架構規劃特色與特殊設計

>學生遴選評量及修課規定

>師資介紹

成果作品>電腦動畫基礎

>故事腳本創作

>產業實習與參訪

>當代跨領域藝術與創作

>數位音樂製作

>數位影片剪輯

>數位影音與空間裝置製作

>電腦動畫專案製作

>活動成果