

教育部人文教育革新中綱計畫
人文數位教學計畫

數位媒體應用設計學程

期 末 報 告

(公開版)

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：國立臺東大學美術產業學系

計畫主持人：施能木 副教授

執行期程：99/08/01-100/07/31

2011 年 7 月 31 日

目 次

一、學程內容	
(一)核心理念	1
(二)學程目標	1
(三)內容摘要	3
二、執行成果摘要	
(一)開設課程	4
(二)教學計畫及進度表：(包括課程大綱、每週主題概要、 參考書目或指定閱讀、成績評量方式)	4
(三)修課人數	15
(四)人員與相關活動	16
(五)設備使用	18
(六)總體成效	19
三、學程成果介紹	
(一)學程相關活動	20
(二)課程花絮	36
(三)作品選輯	50
四、課程目標達成情況	
(一)達成情形	121
(二)自我評估	124

五、面臨問題與因應措施.....	125
六、後續課程構想與進度規劃	
(一)國立台東大學數位媒體應用設計學程實施要點.....	126
(二)國立台東大學數位媒體應用設計學程科目及學分一覽表	127
七、結論與建議.....	128
八、附錄	
(一)教學參考資料.....	129
(二)學程網頁內容說明.....	142
(三)數位化成果產出清單.....	143

一、學程內容

(一) 核心理念

台東大學地處偏遠之東南邊陲，雖有好山好水得以培育人文藝術學術研究風氣，然而資訊與資源取得不易，間接造成學生們雖擁有東台灣人文關懷與樸實藝術特質以及區域性文化強烈的想法與創意，卻很難與西部大學學生競爭，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，並運用充沛的在地文化資源，融合發展出跨領域之『數位媒體應用設計學程』。

台東大學美術產業學系於九十三年與九十四年度行政院勞委會職訓局補助之「3D 動畫專業學程」，經評定為數位內容及相關領域就業學程之最優計畫；九十六與九十七年度並獲教育部人文教育革新中綱計畫人文數位教學計畫補助之「數位影音與動畫設計學程」。我們已經具備豐富跨系所開設數位藝術創作學程經驗，將藉由「數位媒體應用設計學程」計畫的執行，繼續提供台東大學學生多元精彩的課程，使其能夠具備數位藝術創作的第二專長，進而呈現出東台灣人文與藝術特有的文化內涵與素養。

(二) 學程目標

在數位藝術各產業中，數位設計與電腦動畫不論在虛擬網路、電視廣告或電影上的應用，均已呈現爆炸性的成長，不僅能讓創意無限揮灑，更為影像打造完美視覺效果，放眼未來數位電視即將普及，尤其已經進入 Web2.0 時代的今天，數位設計與電腦動畫從業人員實為文化創意影音產業中不可缺乏之技術人才；因此「數位媒體應用設計」學程的設立，主要發展方向為數位藝術之創作與設計應用，反應數位科技時代之腳步與需求。整體學程目標有二：1. 培育數位影音、電腦動畫與跨領域藝術等相關數位媒體創作人才；2. 整合數位影音、電腦動畫與跨領域藝術等數位媒體應用設計領域，發展前瞻性的媒體藝術技術與創意。

1. 培育數位影音與電腦動畫相關人才

為發展具有跨系所與跨領域的數位藝術創作學程，本學程將結合美術產業學系、兒童文學研究所，並聘請資深且具豐富創作經驗的業界講師授課，在不同學門間彼此相互合作，發展出驚人的創意與務實的技術。另一方面，同時充分運用

本校豐富的教學資源，讓東台灣的數位媒體應用設計的藝術創作基礎教育能逐漸落實；並以更紮實之數位影音與電腦動畫觀念及技術訓練，培育具競爭基礎的跨領域視界的學生，為數位內容產業注入新的活力與展望。

2.整合數位影音與電腦動畫創作的技術與創意

好的創意需要務實的技術來實踐，在跨領域學程的課程架構下，學生將從基礎訓練開始培養創造力，並透過專業課程的實作技術與藝術創作觀念的務實訓練下，將創意無限揮灑並落實以作品呈現，最後透過核心課程的專案製作，實際整合數位影音與電腦動畫創作的技術與創意。

(三) 內容摘要

99-1 數位媒體應用設計學程摘要表						
A.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
1.數位影像處理	1	0	9	28	0	0
2.當代跨領域藝術與創作	0	1	13	21	0	0
3.混音工程理論與製作	1	0	16	11	0	0
4.互動多媒體設計	1	0	12	22	0	1
B. 舉辦之學術活動						
場次			參與人次			
			男		女	
1.專業級 HDV 數位攝錄影機研習(99/12/02)			3		12	
99-2 數位媒體應用設計學程摘要表						
A.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
1.數位影音空間裝置製作	0	1	6	22	0	0
2.數位媒體專案製作	1	0	9	19	0	1
B. 舉辦之學術活動						
場次			參與人次			
			男		女	
1.擴充實境教學工作坊 (100/02/18-02/20)			13		17	
2.Google SketchUP 8 快速建模研習 (100/03/19)			11		20	
3.擴充實境進階教學工作坊 (100/04/23-04/24)			6		12	
4.夢想與現實—畫出不設限的人生 (100/04/25)			10		40	
5. AutoCAD 研習 (100/05/28)			9		19	
6. 3DsMAX 研習 (100/05/29、06/11-06/12)			8		21	

二、執行成果摘要

(一) 開設課程

99-1 數位媒體應用設計學程開課情況一覽表					
學期別	課程名稱	授課教師	招生人數 上限+超額	實際修課 學生總數	備註
99 學年度 第一學期	數位影像處理	張溥騰	20+5	37	
	當代跨領域藝術 與創作	吳梓寧	35+0	34	
	混音工程理論與 製作	趙陽明	35+0	27	
	互動多媒體設計	羅智軒	35+0	34	
99-2 數位媒體應用設計學程開課情況一覽表					
學期別	課程名稱	授課教師	招生人數 上限+超額	實際修課 學生總數	備註
99 學年度 第二學期	數位影音空間 裝置製作	吳梓寧	30+5	28	
	數位媒體專案製作	李哲榮	30+5	28	

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

課程名稱：數位影像處理 Digital Image Process
<p>教學目標： 透過本課程瞭解數位影像處理基本概念與原理、熟悉並運用影像處理軟體創作數位影像與數位插畫，最後能夠運用於專業影像設計與動畫製作上。</p>
<p>課程概述： 課程類別：數位媒體應用設計學程。 學分數：三學分。 授課教師：張溥騰（聯絡電話：5708） E-mail：proton@nttu.edu.tw 授課時間：每週五，第 6 節—第 8 節。 授課地點：人文 A 美術電腦教室一。</p>

修課人數：

人文學院—美術產業學系共 37 人。

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	09 月 17 日	課程說明與介紹、掃描機與印表機功能說明。	
2	09 月 24 日	數位影像的基本概念、WACOM 數位繪圖板功能介紹、Photoshop 筆刷設定。	
3	10 月 01 日	平面廣告製作	
4	10 月 08 日	圖層樣式製作水滴特效	
5	10 月 15 日	客製化筆刷設計	
6	10 月 22 日	動態筆刷繪製出落葉插畫	
7	10 月 29 日	名片與平面 DM 設計製作	
8	11 月 05 日	運用路徑製作輪廓線	
9	11 月 12 日	網頁 Banner 設計	
10	11 月 19 日	網頁背景與碎形圖案製作	
11	11 月 26 日	數位繪圖(I)靜物	
12	12 月 03 日	數位繪圖(II)卡通造型	
13	12 月 10 日	數位繪圖(III)人物 A	
14	12 月 17 日	數位繪圖(IV)人物 B	
15	12 月 24 日	數位繪圖(V)	
16	12 月 31 日	影像合成(I)	
17	01 月 07 日	影像合成(II)	
18	01 月 14 日	作品欣賞評析	

參考書目：

- 1.CG 插畫—向上計畫，出色創意有限公司，旗標出版社
- 2.正確學會 Photoshop CS2 的 16 堂課，旗標出版社
3. Digital Character Design and Painting: The Photoshop CS Edition，Don Seegmiller
4. 課堂講義

成績評量方式：

- 一、作業規定：學生根據進度完成各單元作業，未交作業以零分計算，遲交一率 60 分，作為平時作業分數。

二、評量方式：

- (一) 課堂參與 20%
- (二) 作業成績 50%
- (三) 期末作品或測驗 30%

三、出席規定：

整學期不預警點名五次，每次扣學期成績四分，最多扣二十分。

課程名稱：當代跨領域藝術與創作
Contemporary Interdisciplinary Art

教學目標：

本課程結合當代中外跨領域藝術發展源流導讀、賞析與創作。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，進而產生創作動能。

課程概述：

課程類別：數位媒體應用設計學程。

學分數：三學分。

授課教師：吳梓寧（聯絡電話：5707）

E-mail：Lazawu@nttu.edu.tw

授課時間：每週四，第 11 節—第 13 節。

授課地點：人文 A 美術電腦教室二。

修課人數：

人文學院—美術產業學系共 27 人；華語文學系 1 人；

身心整合與運動休閒產業學系 1 人

理工學院—資訊工程學系 3 人；應用科學系 1 人

師範學院—體育學系 1 人

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	09月16日	課程說明	
2	09月23日	跨媒體互動	
3	09月30日	跨領域展演	
4	10月07日	跨材料表現藝術媒體(I)	
5	10月14日	跨材料表現藝術媒體(II)	
6	10月21日	藝術媒體的資訊化(I)	

7	10月28日	藝術媒體的資訊化(II)	
8	11月04日	跨文化現象與媒體表現	
9	11月11日	科技思維與造形創作(I)	
10	11月18日	科技思維與造形創作(II)	
11	11月25日	科技思維與造形創作(III)	
12	12月02日	環境思維與造形創作(I)	
13	12月09日	環境思維與造形創作(II)	
14	12月16日	環境思維與造形創作(III)	
15	12月23日	生態思維與造形創作(II)	
16	12月30日	生態思維與造形創作(I)	
17	01月06日	生態思維與造形創作(III)	
18	01月13日	期末作品觀摩與評析	

指定書目：

- 1.觀念藝術的淵源與發展，作者：唐曉蘭/著，出版社：遠流
- 2.藝種不原始：當代華人藝術跨領域閱讀，高千惠，藝術家出版
- 3.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、總體藝術…

參考書目：

- 1.60個大開眼界的創意搞怪藝術，作者：反以正，譯者：韓峰彪，出版社：漢皇文化
- 2.數位藝術概論：電腦時代之美學、創作及藝術，葉謹睿，藝術家出版

成績評量方式：

一、作業規定：

- (一) 期中個人報告：從課堂介紹的跨領域藝術家中，挑選一位特別感到興趣的人，準備五分鐘的簡報，來介紹這個藝術家和他的重要作品，並談談對這件作品的看法，需準備簡報大綱包含藝術家生平介紹和他的重要作品說明。
- (二) 期末個人創作發表

二、評量方式：

- (一) 課堂參與 20%
- (二) 作業成績 50%
- (三) 期末作品 30%

課程名稱：混音工程理論與製作
Mixing theory and production engineering

教學目標：

- 1.提供學生此領域嚴格的專業訓練。
- 2.培育具市場競爭能力的混錄音工程及音樂技術人才，俾能善用現代儀器、整合電腦多媒體功能完成映像配樂及聲音製作。
- 3.培養學生兼具專業技術及敬業態度，並直接在畢業後就可以投入就業市場。

課程概述：

課程類別：數位媒體應用設計學程。
 學分數：三學分。
 授課教師：趙陽明（聯絡電話：517733（5503）、517748（5518））
 E-mail：yangming0912@nttu.edu.tw
 授課時間：每週五，第 11 節—第 13 節。
 授課地點：音樂學系電腦教室。

修課人數：

人文學院—美術產業學系共 7 人；
 華語文學系 1 人；
 音樂學系 2 人；
 英美語文學系 3 人
 理工學院—資訊工程學系 9 人；資訊管理學系 1 人；
 應用科學系 2 人；生命科學系 1 人
 師範學院—特殊教育學系 1 人

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	09月17日	混錄音工程概論	
2	09月24日	音響與混錄音器材初探	
3	10月01日	音響的物理現象	
4	10月08日	訊號線的連接	
5	10月15日	麥克風與收音	
6	10月22日	課堂實作（一）	
7	10月29日	現場錄音的基本	
8	11月05日	課堂實作（二）	

9	11月12日	期中考與作業	
10	11月19日	錄音室錄音的基本	
11	11月26日	課堂實作(三)	
12	12月03日	混音原理	
13	12月10日	等化器入門	
14	12月17日	效果器	
15	12月24日	課堂實作(四)	
16	12月31日	動態處理器	
17	01月07日	非線性剪接	
18	01月14日	期末考與作業	

參考書目：

以授課教師的論著為主，輔以下列參考書/教科書：

1. David Gibson、1997、The Art Of Mixing: A Visual Guide To Recording, Engineering, and Production、Hal Leonard、CA, USA
2. Bill Gibson、1999、The Audio Pro Home Recording Course Volume 1、Volume、Volume 3、Hal Leonard、CA, USA
3. Scott Stark、2002、Live Sound Reinforcement、Mix Books、CA, USA
4. Gary Davis & Ralph Jones、1989、The Sound Reinforcement Handbook、Hal Leonard、WI, USA
5. David Miles Huber & Philip Williams、1998、Professional Microphone Techniques、Hal Leonard、CA, USA
6. David M. Huber、Robert E. Runstein、2001、Modern Recording Techniques、Focal Press、MA, USA

成績評量方式：

一、作業規定：課堂實作四次、期中及期末作業各一次、期中及期末筆試各一次。

二、評量方式：

(一) 課堂參與 40%；(二) 作業成績 30%；(三) 期末作品或測驗 30%

課程名稱：互動多媒體設計 Interactive Multimedia Design

教學目標：

本課程從最基本的操作開始，透過範例的引導，來製作豐富的視覺效果及互動體驗。

課程概述：

課程類別：數位媒體應用設計學程。

學分數：三學分。

授課教師：羅智軒

E-mail：joe-media@umail.hinet.net

授課時間：隔週六，09：30-17：30。

授課地點：人文 A 美術電腦教室三。

修課人數：

人文學院—美術產業學系共 32 人；

理工學院—生命科學系 1 人

師範學院—特殊教育學系 1 人

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	09 月 18 日	製作動畫	
2			
3	10 月 02 日	ActionScript3.0 介紹	
4			
5	10 月 16 日	天氣特效	
6			
7	10 月 30 日	三隻小猴遊戲	
8			
9	11 月 13 日	flash 網頁動態選單	
10			
11	11 月 27 日	動態影片介紹	
12			
13	12 月 11 日	MP3 播放器	
14			

16			
17	01 月 08 日	福貓接接樂遊戲	
18			

參考書目：

ActionScript 3.0 互動媒體設計（學貫出版社）作者：羅智軒

成績評量方式：

一、作業規定：

- （一）平常作業均為實作之互動多媒體內容，每個單元需以 Email 繳交作業。
- （二）期末成果展示為互動遊戲製作。

二、評量方式：

- （一）課堂參與 30%
- （二）作業成績 40%
- （三）期末作品或測驗 30%

課程名稱：數位影音與空間裝置製作
Digital Video and Installation Projects

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。

課程概述：

- 課程類別：數位媒體應用設計學程。
- 學分數：三學分。
- 授課教師：吳梓寧（聯絡電話：5707）
E-mail：Lazawu@nttu.edu.tw
- 授課時間：每週四，18：00-21：00。
- 授課地點：人文 A 美術電腦教室二。

修課人數：人文學院—美術產業學系共 28 人。

課程內容與教學進度：

週次	日期	課 程 內 容	備 註
----	----	---------	-----

1	02月24日	新媒體藝術基本概念	
2	03月03日	當代新媒體藝術概況-1	
3	03月10日	當代新媒體藝術概況-2	
4	03月17日	數位影音裝置-技術實驗	
5	03月24日	數位影音裝置-媒材整合	
6	03月31日	數位影音裝置-空間探索	
7	04月07日	數位影音裝置-概念發想	
8	04月14日	數位影音裝置-裝置呈現	
9	04月21日	數位影音裝置-理念研討	
10	04月28日	數位影音戶外裝置-1	
11	05月05日	數位影音戶外裝置-2	
12	05月12日	數位影音互動與行動 1	
13	05月19日	數位影音互動與行動 2	
14	05月26日	數位影音互動與行動 3	
15	06月02日	期末聯合展演 企畫	
16	06月09日	期末聯合展演 實做	
17	06月16日	期末聯合展演 實做	
18	06月23日	期末聯合展演 發表	

參考書目：

1. 數位藝術概論：葉謹睿/著，藝術家 出版
2. Video Art，Michael Rush，Thames & Hudson
3. New Media Art，Michael Rush，Thames & Hudson
4. 國美館 TDAIC 網站
5. 自編教材

成績評量方式：

一、作業規定：

- (一) 隔週即進行影音空間裝置作品之實作發表為平時成績。
- (二) 期中分組報告，進行影音空間裝置作品聯展之提案。
- (三) 期末聯合發表作品

二、評量方式：

- (一) 課堂表現 10%
- (二) 平時作業 20%

(三) 期中作品 30%

(四) 期末作品 40%

課程名稱：數位媒體專案製作 Digital Media Projects

教學目標：

帶領學生開發創意、設計要領及整合製作，完整建立自己的創意作品

課程概述：

課程類別：數位媒體應用設計學程。

學分數：三學分。

授課教師：李哲榮

E-mail：cjlee62@gmail.com

授課時間：隔週六，09：30-17：30。

授課地點：人文 A 美術電腦教室一。

修課人數：

人文學院—美術產業學系共 27 人；

師範學院—特殊教育學系 1 人。

課程內容與教學進度：

週次	日期	課程內容	備註
1	02 月 27 日	創意發想及創作流程	
2		設計企畫撰寫	
3	03 月 13 日	前置規畫製作及討論	
4		發佈規劃及網路資源	
5	03 月 27 日	設計方法新結構體	
6		Info 資訊表單設計	
7	04 月 10 日	配色演練	
8		設計方法 ICON 和 LOGO	
9	04 月 24 日	設計方法材質變換	
10		名片海報設計	
11	05 月 08 日	設計方法比例錯置	
12		DM 設計	
13	05 月 22 日	設計方法幾何圖案	
14		動態影像合成	

16		發佈規劃企畫及討論	
17	06 月 19 日	發佈輸出	
18		檢討及成果展示	

參考書目：自編講義

成績評量方式：

- 一、作業規定：專案作品
- 二、評量方式：
 - (一) 課堂表現 30%
 - (二) 作業成績 30%
 - (三) 期末作品或測驗 40%

(三) 修課人數

99-1 數位媒體應用設計學程修課人數一覽表					
學期別	課程名稱	授課教師	修課學生 總數	修課學生科系分布	
				系別	人數
99 學年度 第一學期	數位影像處理	張溥騰	37	美術系	37
	當代跨領域藝術與創作	吳梓寧	34	美術系	27
				華語系	1
				心動系	1
				資工系	3
				應科系	1
	混音工程理論與製作	趙陽明	27	美術系	7
				華語系	1
				音樂系	2
				英美系	3
				資工系	9
				資管系	1
				應科系	2
互動多媒體設計	羅智軒	34	美術系	32	
			生科系	1	
			特教系	1	
99 學年度 第二學期	數位影音空間 裝置製作	吳梓寧	28	美術系	28
	數位媒體專案製作	李哲榮	28	美術系	27
特教系				1	

(四) 人員與相關活動

1. 相關人員：

職稱	姓名	工作內容	聘期
行政助理	莊祐華	協助學程課程開課、業界講師聘任。	99年8月1日至 100年7月31日
專案助理	侯雅婷	學程行政、活動業務辦理；經費核銷管理；學程網站管理更新等等。	99年8月1日至 100年7月31日
教學助理	劉思伶	協助學程準備相關課程、網站資料、及支援光碟製作。	99年8月1日至 100年7月31日
臨時人員	蔡麗梅	協助學程文宣、海報相關設計。	99年8月1日至 100年7月31日
工讀生	蕭楷立 張鈺醞	協助學程行政、教學、資料建檔與活動舉辦等業務相關事宜。	99年9月15日至 100年6月30日
工讀生	黃騰寬 孫婉婷 許富森	協助學程課程教師準備教材資料、課程準備、課堂協助及課後輔導。	99年10月1日至 100年1月31日
工讀生	龔怡貞	協助學程課程教師準備教材資料、課程準備、課堂協助及課後輔導。	100年3月1日至 100年6月30日
	黃瑜甄	協助學程匯總課程資料	100年2月1日至 100年7月31日

2.相關活動：

98-1 數位媒體應用設計學程相關活動一覽表			
日期	主題	講者	參與人數
12/2	專業級 HDV 數位攝錄影機研習	楊林森	15
98-2 數位媒體應用設計學程相關活動一覽表			
A.研習			
100/03/19	Google SketchUP 8 快速建模研習	王振民	31
100/05/28	AutoCAD 研習	王振民	28
100/05/29 06/11-06/12	3DsMAX 研習	王振民	29
B.工作坊			
日期	主題	講者	參與人數
100/02/18-02/20	擴充實境教學工作坊	趙健舜 王耀徵	30
100/04/23-04/24	擴充實境進階教學工作坊	王耀徵	18
C.講座			
100/04/25	夢想與現實—畫出不設限的人生	蔡吟佩 吳翠婷 李世亮	50

(五) 設備使用

98 年度數位媒體應用設計學程添購設備使用情形		
A. 專業級 HD 高畫質數位攝錄影機		
設備使用課程	講師	設備運用照片
<p>1. 當代跨領域藝術與創作</p> <p>2. 數位影音與空間裝置製作</p>	<p>吳梓寧</p>	
<p>說明</p>		<p>專業級 HD 高畫質數位攝錄影機——Sony HVR-Z5N，從解析力、色彩表現以及感度等各方面來看，相當優秀。但是，Sony HVR-Z5N 在操作上與一般傻瓜式的攝錄影機相比，顯然複雜許多。除此之外，應該具備的知能也相對要提高。因此，正確使用觀念的建立很重要！所以，在提供學員實際操作 Sony HVR-Z5N 之前，必須進行相關的訓練及檢定，而曾經參與過訓練的學生或是通過檢定者，才能借用拍攝。如此一來，學生可以擁有正確的使用觀念，以及加強拍攝時需要注意的相關事項；這樣不但可以提升學生作品的品質，同時也能延長器材的使用壽命。關於訓練的部份，目前已在 99 年 12 月 02 日舉辦過一場「專業級 HDV 數位攝錄影機研習」，未來也將陸續規畫不定期舉辦。</p>

(六) 總體成效：請說明整體成效，並含分析與檢討。

1. 「數位影音與空間裝置製作」課程，利用數位影音裝置，讓學生體驗當代新媒體藝術之多樣面貌與思維。此外，也啟發學生多元創作的的能力。
2. 「數位媒體專案製作」課程，以製作學員”作品集”為主，希望透過製作的過程，協助學員提早做好就業的準備。
3. 本學期舉辦約六場研習、工作坊等活動，努力聘請業界專門師資，教授學校未曾開設過之數位課程，希望可以開闊學員不同面向的視野。
4. 數位媒體日新月異，唯有不斷精進、充實自我，才能有自信去面對快速變遷的時代。本學程深知數位媒體更迭的速度及必要性，因此在開設兩年的過程中，不斷提醒學員，要把握每個學習機會，機會稍縱即逝，不見得每年都有。擁有上進認真的學習態度，才可能擁有精湛的技巧！學程盡力於兩年內，聘請多位老師、開設多門課程，但要如何從中攫取，端看個人功夫了！在此也要感謝教育部，給予本學程寬裕的經費，讓我們能夠提供學員豐富的課程、聘請優秀的業界專門講師。

三、學程成果介紹

(一) 學程相關活動

九十九年度第一學期數位媒體應用設計學程相關活動一覽表			
A.研習			
日期	主題	講者	參與人數
12/02	專業級 HDV 數位攝錄影機研習	楊林森	15 人
說明	一、腳架的設定 二、白平衡概念教學與光圈設定 三、如何控制焦距變化及練習 四、指向性麥克風介紹與音源設定 五、記錄裝置介紹 六、鏡頭介紹及更換練習 七、腳輪介紹		
			
「專業級 HDV 數位攝錄影機研習」海報			
			
楊林森老師與施老師討論機器情況		介紹腳架的設定	



介紹 Sony HVR-Z5N



說明白平衡的概念



說明光圈的設定



學員練習操作



學員練習更換鏡頭



介紹腳輪的功能及使用方式



楊林森老師介紹記錄裝置的使用方式



施能木老師練習操作

九十九年度第二學期數位媒體應用設計學程相關活動一覽表

A.研習

日期	主題	講者	參與人數
03/19	Google SketchUP 8 快速建模研習	王振民	31
說明	1.熟悉 Google SketchUP 操作介面與環境。 2.繪圖工具操作練習。 3.編輯工具操作練習。 4.材質工具操作練習。 5.線上元件下載練習。		

教育部九十九年度人文教育革新中綱計畫-人文數位教學計畫-數位媒體應用設計學程
教育部顧問室補助

Google SketchUp 8 快速建模研習

- 主辦單位：國立台灣大學美術系
- 日期：100年03月19日
- 地點：國立台灣大學美術系電腦教室(三)
- 講師：王振民
專任 主任助理 講師
國立台灣大學 資訊管理系 兼任講師
- 參加對象：30人。限大學部學生，以數位學程學員優先
- 報名手續：請美術系網頁報名
- 聯絡方式：089-517794或轉校內分機5714張麗婷小姐

Google SketchUp 是一款免費、好用的3D繪圖軟體，可用於建立、顯示和顯示 3D 模型的一款軟體。它不僅介紹繪圖教學，其他功能如：模型、繪圖、修改、移動、旋轉、比例、複製等工具的使用。

想瞭解Google SketchUp?歡迎踴躍參加!

日期	時間	課程主題	活動內容
100/3/19 (六)	8:30-9:00	學員簽名報到	
	9:00-12:00	操作介面環境設定 繪圖工具 編輯工具 材質工具	基本建模操作、繪製形狀、拖拉的方式建立立體物件、選取、旋轉、比例、複製等工具的使用。
	13:00-16:00	實例演練01 實例演練02	線上元件的下載使用、檢視及室內空間的實例建置。

「Google SketchUP 8 快速建模研習」海報



施主任介紹王振民講師



王振民老師介紹 Google SketchUp



學員參與情況



學生實際操作(一)



學生實際操作(二)



老師檢核學員繳交之作品



學員取得證書(一)

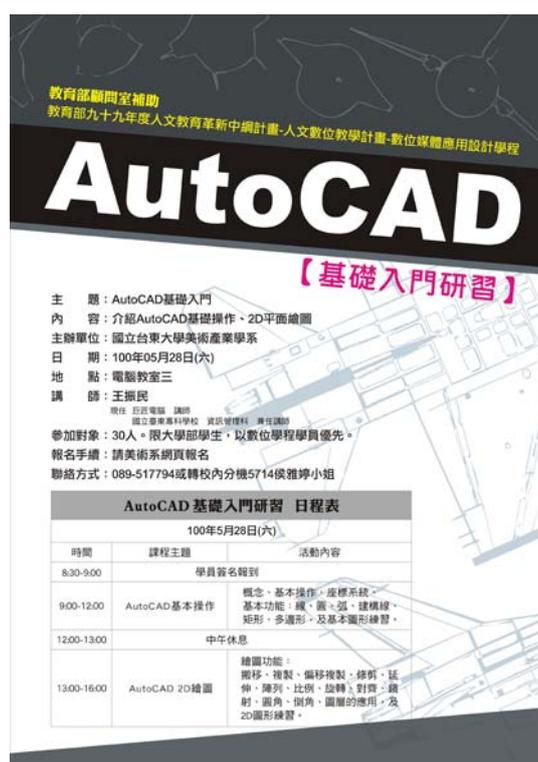


學員取得證書(二)



學員取得證書(三)

日期	主題	講者	參與人數
05/28	AutoCAD 研習	王振民	28
說明	1.AutoCAD 基本操作練習。 2.AutoCAD 2D 繪圖練習—搬移、複製、偏移複製、修剪、延伸、陣列、比例、旋轉、對齊、鏡射、圓角、倒角、圖層的應用，及 2D 圖形等。		



教育部關開室補助
教育部九十九年度人文教育革新中綱計畫-人文數位教學計畫-數位媒體應用設計學程

AutoCAD

【基礎入門研習】

主 題：AutoCAD基礎入門
內 容：介紹AutoCAD基礎操作、2D平面繪圖
主辦單位：國立台東大學美術產業學系
日 期：100年05月28日(六)
地 點：電腦教室三
講 師：王振民
現任 旺茂電腦 講師
國立臺東大學科學院 資訊管理科 兼任講師

參加對象：30人。限大學部學生，以數位學程學員優先。
報名手續：請美術系網頁報名
聯絡方式：089-517794或轉校內分機5714侯雅婷小姐

時間	課程主題	活動內容
8:30-9:00	學員簽名報到	
9:00-12:00	AutoCAD基本操作	概念、基本操作、座標系統、基本功能：線、圓、弧、建構線、矩形、多邊形、及基本圖形繪製。
12:00-13:00	中午休息	
13:00-16:00	AutoCAD 2D繪圖	繪圖功能：搬移、複製、偏移複製、修剪、延伸、陣列、比例、旋轉、對齊、鏡射、圓角、倒角、圖層的應用，及 2D圖形繪製。

「AutoCAD 研習」海報



講師—王振民



老師講解基本概念和操作方式



老師講解 AutoCAD 的相對坐標與
絕對座標的基本概念



同學在老師講解 AutoCAD 後
跟著實際操作一遍



老師指導同學繪製出幾何圖形



同學間互相指導

日期	主題	講者	參與人數
05/29 06/11 06/12	3DsMAX 研習	王振民	29
說明	1. 3ds Max 操作入門--基本操作、配合 SketchUp 或 AutoCAD 模型建置的匯入、燈光、材質、基本彩現 2. 3ds Max 設計應用--基礎傢俱建模與指令功能介紹。 3. 3ds Max 設計應用--室內結構製作。 4. 3ds Max 設計應用--室內結構製作。 5. 3ds Max 設計應用--建築模型製作。 6. 3ds Max 設計應用--建築模型製作、Light Tracer 高階彩現、建築透視圖製作練習。		

教育部顧問室補助
教育部九十九年度人文教育革新中綱計畫-人文數位教學計畫-數位媒體應用設計學程

3ds Max

【操作入門與建模研習】

主 題：3ds Max操作入門與建模
內 容：3ds Max的操作使用與建置3D立體模型
主辦單位：國立台東大學美術產業學系
日 期：100年5月29日(六)、6月11日(六)、6月12日(日)
地 點：電腦教室三
講 師：王振民 擔任 數位電腦 講師
國立臺東專科學校 資訊管理科 兼任講師

參加對象：30人。限大學部學生，以數位學程學員優先
報名手續：請美術系網頁報名
聯絡方式：089-517794或轉校內分機5714吳雅婷小姐

3ds Max操作入門與建模研習 日程表

日期	時間	課程主題
5/29 (日)	8:30-9:00	學員簽名報到
	9:00-12:00	3ds Max操作入門 基本操作、配合SketchUp與AutoCAD 模型檔案的匯入、燈光、材質、基本 安裝。
	13:00-16:00	3ds Max設計應用 Part 1 基礎物件建模與命令功能介紹
6/11 (六)	8:30-9:00	學員簽名報到
	9:00-12:00	3ds Max設計應用 Part 2 室內結構製作
	13:00-16:00	3ds Max設計應用 Part 2 室內結構製作
6/12 (日)	8:30-9:00	學員簽名報到
	9:00-12:00	3ds Max設計應用 Part 2 建築模型製作
	13:00-16:00	3ds Max設計應用 Part 2 建築模型製作 - Lights、Texture高級彩繪 、建築透視圖製作練習

「3DsMAX 研習」海報



老師示範 3D MAX 的操作並講解範例



老師指導同學在製作上遇到的問題



同學正在製作行星運轉的動畫



同學正在製作出月球繞地球、
地球環繞太陽的動畫



同學參照講義上的圖例跟著實際操作



同學利用 3DMax 建立模型的骨架



同學正在建立自己的模型



同學們認真聽老師講解 3DMax 的步驟



老師替同學解決軟體上遇到的問題



同學製作出戰爭場景的動畫



同學認真的製作章魚怪物



同學開心的領取 3DMax 的證書

--	--	--	--

B.工作坊

日期	主題	講者	參與人數
02/18 02/20	擴充實境教學工作坊	趙健舜 王耀徵	30

說明

- 1.擴充實境專案分享與產業前景--國內外擴充實境範例展示。
- 2.專案製作流程與認識虛擬實境引擎--了解專案製作基本流程與虛擬引擎介紹。
- 3.虛擬引擎基本操作--了解製作軟體基本操作。
- 4.簡易互動設計概念--建構簡易的互動專案。
- 5.擴充實境實務製作--利用模組快速製作專案。
- 6.專案發佈與成果展示--專案發佈成執行檔。

擴充實境 100年2月18日-2月20日
知本校區電腦教室三

擴充實境教學工作坊

主辦單位 國立台東大學美術產業學系
參加對象 30人
報名手續 請至美術系網站上報名
聯絡方式 089-517794或轉校內分機5714侯雅婷

講師 王耀徵 現任：遠勝科技 工程師經理
個人經歷：艾伯特電通-資深工程師、美嘉網路科技-程式設計師
專長：VR與AR專案、軟體體整合技術、互動設計程式撰寫、新技術研發

講師 趙健舜 現任：遠勝科技 專案管理部
專長：專案管理、企劃執行、政府各類計畫提案

日期	時間	課程主題	活動內容
2/18 (五)	09:30-10:00	學員報到	
	10:00-12:00	擴充實境專案分享與產業前景	國內外擴充實境範例展示
	12:00-13:00	中午休息	
	13:00-15:00	專案製作流程與認識虛擬實境引擎	了解專案製作基本流程與虛擬引擎介紹
	15:30-17:30	虛擬引擎基本操作1	了解製作軟體基本操作
2/19 (六)	09:30-10:00	學員報到	
	10:00-12:00	虛擬引擎基本操作2	了解製作軟體基本操作
	12:00-13:00	中午休息	
	13:00-15:00	簡易互動設計概念1	建構簡易的互動專案
	15:30-17:30	簡易互動設計概念2	建構簡易的互動專案
2/20 (日)	09:30-10:00	學員報到	
	10:00-12:00	擴充實境實務製作1	利用模組快速製作專案
	12:00-13:00	中午休息	
	13:00-15:00	擴充實境實務製作2	利用模組快速製作專案
	15:30-17:30	專案發佈與成果展示	專案發佈成執行檔

※注意事項：請學員自行攜帶攝影機

「擴充實境教學工作坊」海報



擴充實境教學工作坊--學員上課情況



施能木主任致詞



講師—趙健舜，
分享擴充實境專案及產業前景



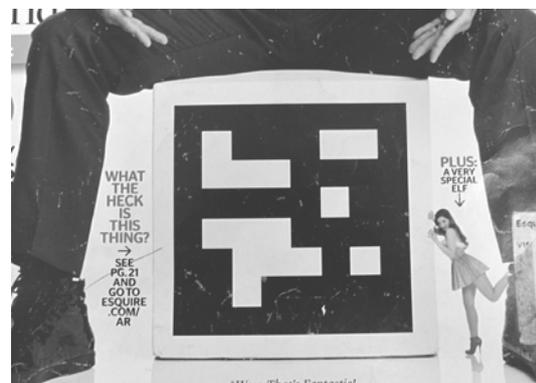
趙老師介紹擴充實境實際案例



實例一：操作圖卡產生虛擬實境



擴充實境實例一



可營造虛擬實物的圖卡



實例二：
遠颺公司與花博合作案中的圖卡



擴充實境也可以運用於教學中



滑鼠靠近會產生 X 光效果透視恐龍



圖卡營造的虛擬立體恐龍



學員提問



王耀徵講師及講座助理協助學員操作



擴充實境教學工作坊--學生實際操作



頒發研習證書

日期	主題	講者	參與人數
04/23 04/24	擴充實境進階教學工作坊	王耀徵	18
說明	1. Quest 3D 進階課程--進階特效介紹與範例 2. Quest 3D 進階課程--介面設計與實作 3. Quest 3D 進階課程--AR 專案實作應用與整合介面設計 4. 專案輸出與意見討論--專案輸出與意見討論		



擴充實境進階教學工作坊
Augmented Reality

教育部顧問室補助
教育部九十九年度人文教育革新中綱計畫-人文數位教學計畫-數位媒體應用設計學程

主辦單位：國立台東大學美術產業學系
日期：100年4月23日(六)-4月24日(日)
地點：台東大學知本校區電腦教室三
講師：王耀徵
職位：資訊科技 工程師 工程師助理
副題：艾伯特電通-資深工程師
美嘉網路科技-程式設計師
東京電訊參與規劃
各類VR/AR專案 教學體例劇製作
專長：VR/AR專案、互動設計程式撰寫、軟體整合技術、新技術研發

講座助理：李威仲 職位：資訊科技 工程師 助理工程師
參加對象：30人
報名手續：請至美術系網站上報名(以參與過「擴充實境教學工作坊」學員優先)
聯絡方式：089-517794或轉校內分機5714侯雅婷

4/23(六)		4/24(日)		
時間	課程主題	活動內容	課程主題	活動內容
9:30-10:00		學員報到		
10:00-12:00	Quest 3D 進階課程 1	進階特效介紹與範例	Quest 3D 進階課程 4	AR專案實作應用與整合介面設計
12:00-13:00		中午休息		
13:00-15:00	Quest 3D 進階課程 2	介面設計與實作	Quest 3D 進階課程 4	AR專案實作應用與整合介面設計
15:00-15:30		下課休息		
15:30-17:30	Quest 3D 進階課程 3	介面設計與實作	專案輸出與意見討論	專案輸出與意見討論

*注意事項：請學員自行攜帶網路攝影機(webcam)

「擴充實境進階教學工作坊」海報



主任說明這次課程概要



王耀徵講師，表示這次的課程將會比上次更深入，並且會導入實例的製作過程，讓同學更了解擴充實境的應用



學員操作圖卡



同學改變背景結合老師的程式應用



老師很仔細的幫同學解決應用上的
困難並且說明及實際操作



助理一個步驟一個步驟的指導
讓同學更了解每一個動作



老師及助理不厭其煩的指導同學們



同學製作出可愛的介面
讓 3D 模型的魚有了另一種的場景



第二天的課程，王老師希望同學能夠發揮創意製作背景及3D模型去實際運用昨天教授的程式並嘗試改寫。



同學利用直升機的3D模型改寫老師提供的程式以便做出不同的呈現效果



背景的製作也是與3D模型結合的要點



同學利用不同的3D模型與圖卡的結合讓作品呈向更多樣性及趣味

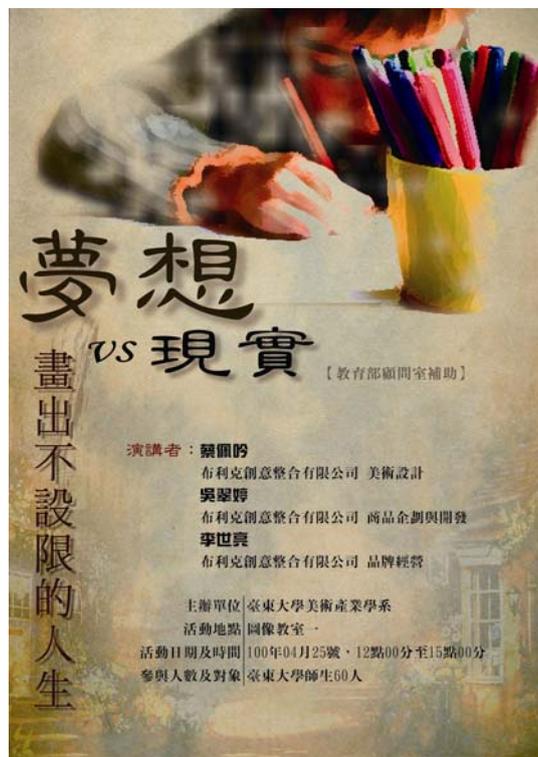


王老師頒發研習證書



兩天的研習結束了同學們拿到了研習證書並且也做出了成品

C.講座			
日期	主題	講者	參與人數
04/25	夢想與現實—畫出不設限的人生	蔡吟佩 吳翠婷 李世亮	50
說明	1.求職的注意事項。 2.如何面對挫折與困難。 3.良好求職者必備哪些條件。 4.創意無所不在。		



「夢想與現實—畫出不設限的人生」海報



主任開場致辭，
很榮幸邀請學姐回來分享自己的工作



參與講座的情況



蔡佩吟學姊說明求職過程以及
現在目前的發展狀況



李世亮先生說了如何面對挫折，
而勇氣是面對的主因



吳翠婷小姐說明他們衣服上的圖案傳
達背後的故事顧客有所共鳴便會購買



吳翠婷小姐說其實創意是無所不在的
他充滿在我們的生活裡



同學給予這次演講的回饋心得



大四同學詢問就業相關問題



同學詢問履歷該如何撰寫



講師贈送發問、回饋的同學們小禮物

(二) 課程花絮

1.數位影像處理

期中作業——「流行音樂整體形象與包裝設計」作品評量現況



期末作業——「假設你是 XX 公司，產品為……」發表



佛恩動畫工作室



佛恩動畫工作室-想飛 首映會海報



佛恩動畫工作室-想飛 角色設定



佛恩動畫工作室-想飛 片段介紹



芋海工作室-專司動畫設計



成品-八家將



成品-八家將臉譜



麻花服飾



麻花服飾-形象概念介紹



麻花服飾-名片設計



麻花服飾-吊牌設計



麻花服飾-模特兒走秀



Page 工作室-專司封面設計



Page 工作室-logo 設計



Page 工作室-成品(一)筆記內頁設計



Page 工作室-成品(二)筆記封面



Uno Family-名片設計公司



Uno Family-品牌故事介紹



Uno Family-名片



Uno Family-成品



MASTER-眼鏡設計公司



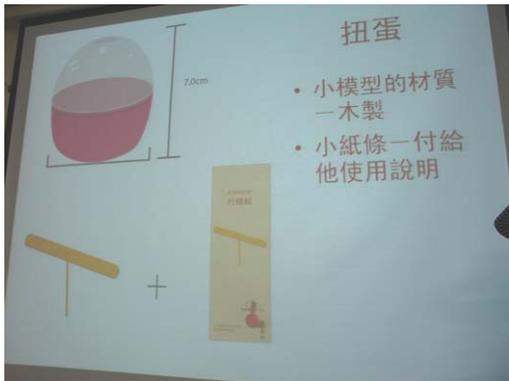
MASTER-公司網頁



古錐童玩-童玩包裝設計公司



古錐童玩-創意發想介紹



古錐童玩-成品介紹



月季坊手創飾品



月季坊手創飾品-自我介紹



月季坊手創飾品-成品



雪鴉與黑貓-咖啡廳



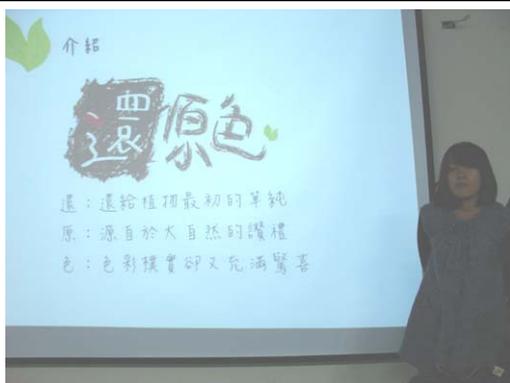
雪鴉與黑貓-LOGO 設計



雪鴉與黑貓-MENU 設計



還原色-染布圍巾專賣店



還原色-命名概念



還原色-染布圍巾成品



3 釐米影音工作室-專門拍攝紀錄片



紀錄片-我的媽媽是巫師



「我的媽媽是巫師」紀錄片片段介紹



授課老師-張溥騰老師講評



LUCKY HOME-貓咪 T 恤專賣店



LUCKY HOME 網站



OCEANARIUM-海洋博物館



呼籲海洋生態的重要性



Hoolu 浪貓旅店



適合愛貓的客人及流浪的旅人休憩



純+E.0. -角色設計公司



純+E.0. -公司網頁介紹

2.混音工程理論與製作

音源線焊接操作



焊接音源線



現場操作實況



趙老師實作音源線的焊接



學員聚精會神觀看

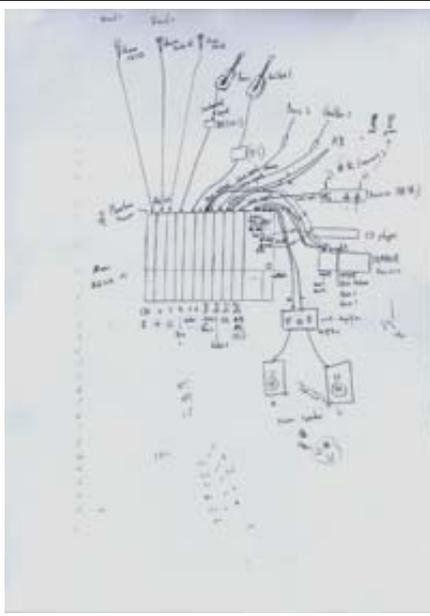
混音機介紹與實際錄製



趙老師介紹如何操作混音機



趙老師介紹混音機及其他相關設備



音樂會側錄



音樂會現場器材



利用混音機現場實際側錄



音樂會現場演奏



音樂會活動大合照

3. 互動多媒體設計



外聘講師—羅智軒老師



羅智軒老師分享：

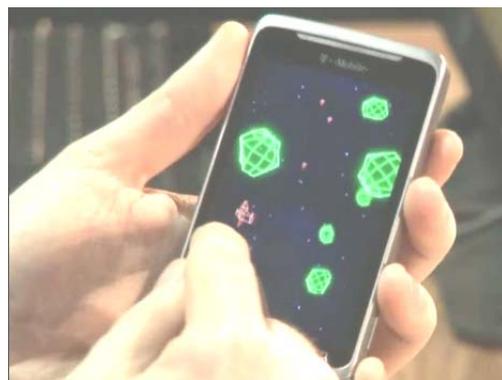
2010. 10. 25 Adobe 最新公布的資訊
—Flash 3D APIs



Adobe Flash 3D API 作品畫面



Adobe Flash 3D API 作品畫面



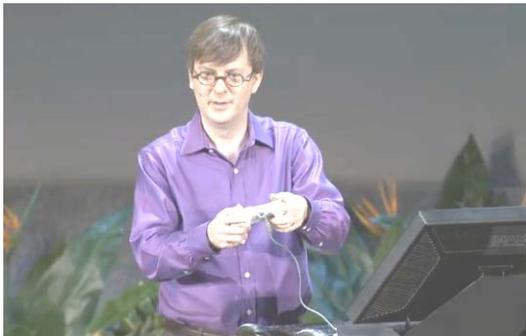
Adobe Max 2010 未來發展無限



Adobe Max 2010 遊戲精彩影片片段



Flash 3D API 賽車 Demo



Adobe Max 2010 未來可搭配多種輸入裝置，例如：will 或遙控器等。



Flash 3D API 支援硬體加速，甚至是手把、賽車方向盤等輸入裝置



學生專注聆聽新資訊的介紹



學生觀賞 Flash 3D API 畫面

4.數位媒體專案製作



外聘老師—李哲榮



利用課後，老師與學生討論



報告—找一個你有興趣的主題，針對你自己獨特的創意特點發表



創新點子，簡單但卻能引起大家迴響



另類創新—以大體解剖圖切片做動畫



報告情況(一)



報告情況(二)

(三) 作品選輯

【當代跨領域_文學作業記錄】

1. 廖紹紋 偽裝的知識 (拍照呈現/雨衣，報紙)

知識成爲現代人偽裝自我的工具，成爲抵禦威脅的擋箭牌，具有穿脫的意象。身在外界所穿戴著的武裝。



2. 吳敏芳 問君能有幾多愁 (拍照呈現/台啤酒瓶，紙流蘇)

作者欲以酒瓶將觀者帶入詩句情境，由借酒澆愁爲出發點創作之作品。



3. 蔡沛恩 大吉大利 (剪字懸吊/特殊紙材剪紙，線串)
稍嫌不明所以，作者似乎欲以將文字立體化做為跨領域概念之指標。



4. 高雪容 白日依山盡 黃河入海流 (音訊播放/作者自錄音訊)
將詩句任意分解排組，以音訊方式帶入不同於傳統的剪貼概念。



DSCF0277.AVI

5. 林育嫻 我愛你/妳 (表演行爲)



6. 曹念琦 自我反思 (手寫紙片字卡, 黑色硬卡紙盒, 黏貼手縫雙唇)

由他人的詩詞作品重新排列, 以自己喜歡的方式任意組合出屬於自己的觀點, 言語所擁有的自主力仍遷就於讀者的思想, 作者由此反思自身對文學作品的理解。

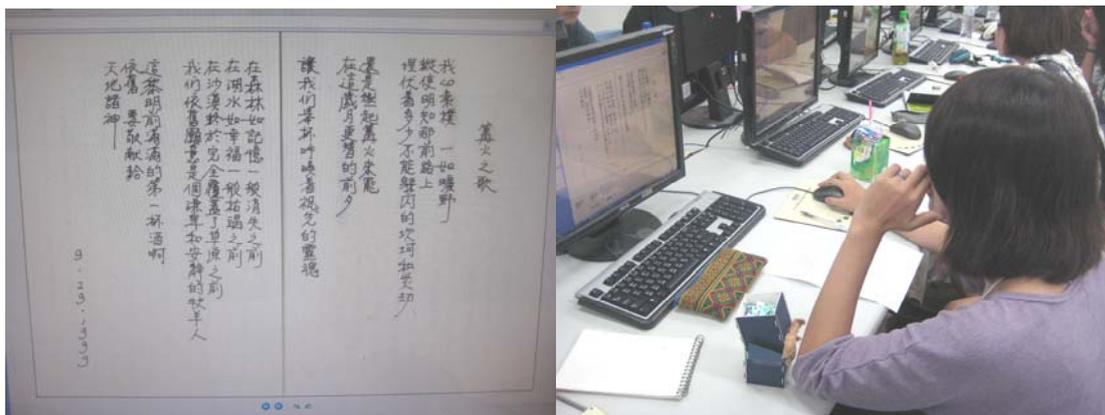


7. 朱婷鳳 白紙黑字 (手抄英文文學作品，撕裂紙片拼湊連接)
文字所擁有的魔力以及相互拼湊後將擁有的意義，為作者欲傳達的概念。

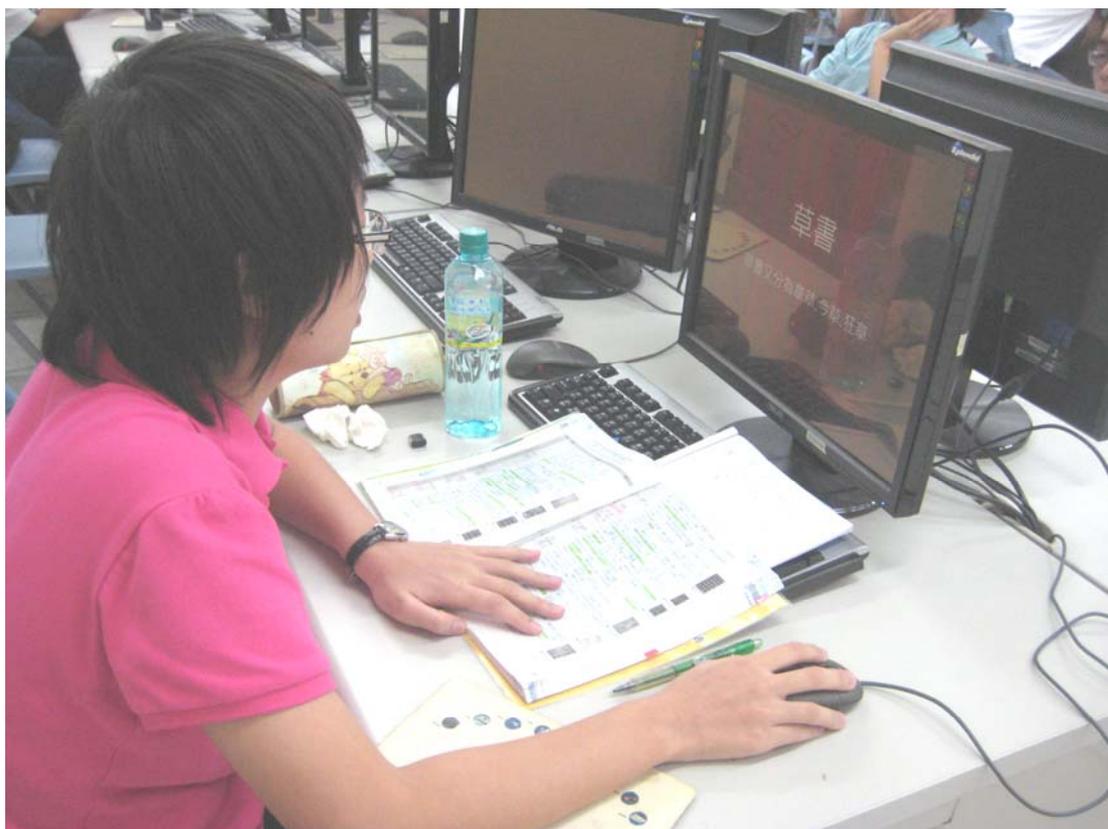


8. 周翊涵 篝火之歌/火歌 (原文與修改對照/書籍文章掃描，PS 軟體修改)

現代媒傳之發達，能夠輕易扭轉或侵略文章原意，作者以消去原文章部份內容來使其新生出不同的文本來表達該意象。



9. 李偉菁 書法 (PPT 簡介)



10. 體育男 永字八法 (用石頭排列出永字八法) 單純表現創作之熱情。



11. 許鳳玲 公開秘密 (青澀日記重製封面偽裝暢銷書，展示圖書館)

青澀日記中藏著許多的秘密，是青少年時期不敢讓人發現的，作者將其公開展示於校內圖書館的新書/暢銷榜書架，任人翻閱，但又帶有矛盾的將封面偽裝成步像手寫日記本的暢銷書籍，趣味性的實驗作。目標對象為翻閱的讀者同為作品內容。



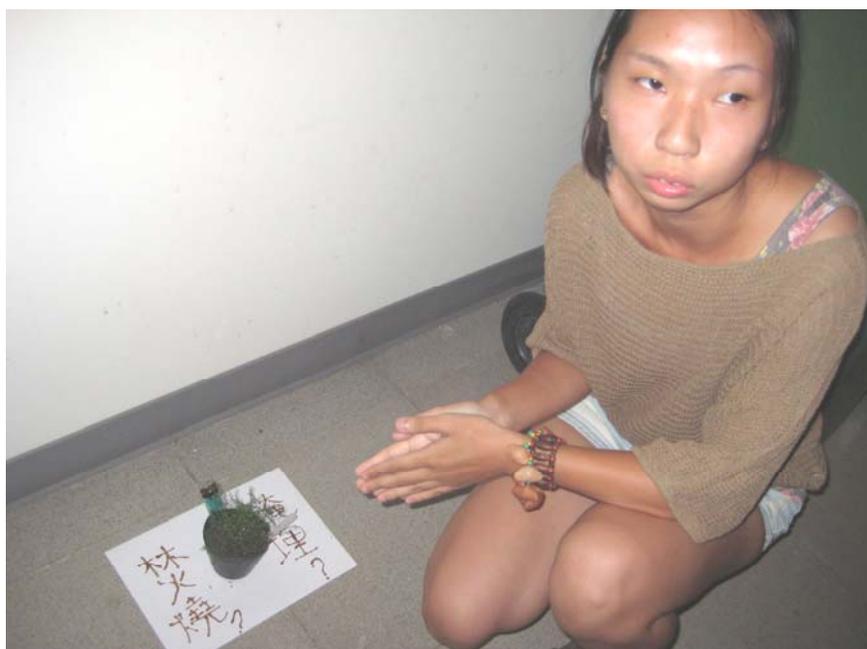
12. 許文婕 我達達的馬蹄 是美麗的錯誤 (行為表演)

以表演乞討者並重複朗讀詩句來彰顯作者所體會的乞討者心境，期待後失落以及期待後失落情同詩句所描述。



13. 薛兆媛 掩埋 v.s 焚燒 (綠色盆栽，打火機，文字手寫紙板)

將作品至於垃圾/回收箱旁，欲使觀者思考環境保護的前景。



14. 連偉成 本校全面禁菸 (行爲表演)

作者在寫下“本校全面禁菸”字句後表演吸菸者默劇，傳達文字規範力量薄弱。



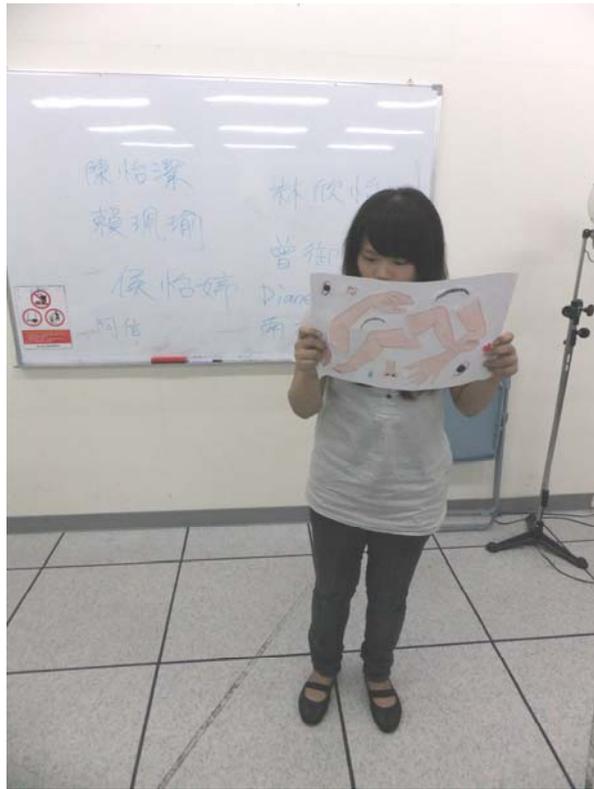
15. 吳禮全 蹲馬桶(行爲表演)

學習過程中有太多沒實質意義的教科書堆積在身旁，用鄙視此類書籍的行爲來表現作者自身的感受。



16. 吳怡蓉 肢體、表情-情緒(繪畫)

情緒是能夠以行為表現的，畫面想表現不使用多餘的言語直接讓人感受到起伏的各種肢體部位。



17. 蘇兆威 Facebook(表演行為)

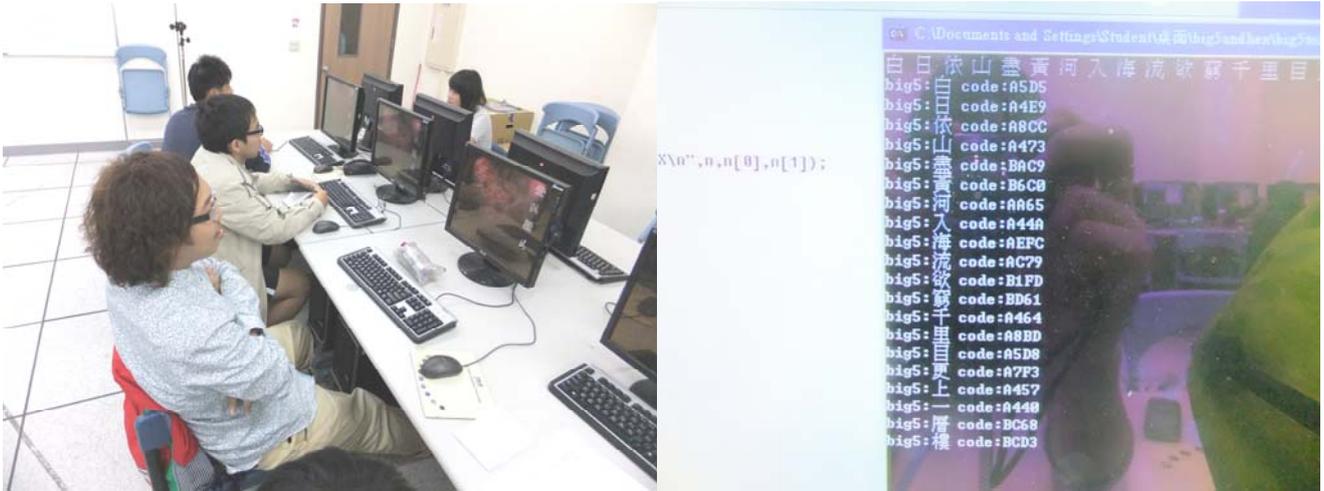
將生活的各種心聲融入節奏感中，用肢體與聲音即興的演出。




DSCF0408.AVI

18. 蘇嘉正 登鸛雀樓(數位平面影像)

作者將美好的詩詞轉換成數位資訊的程式碼，再以不同字體提出標題，欲呈現無論何種形式，恆古流傳的美好文學是不設限的留在人的心中。



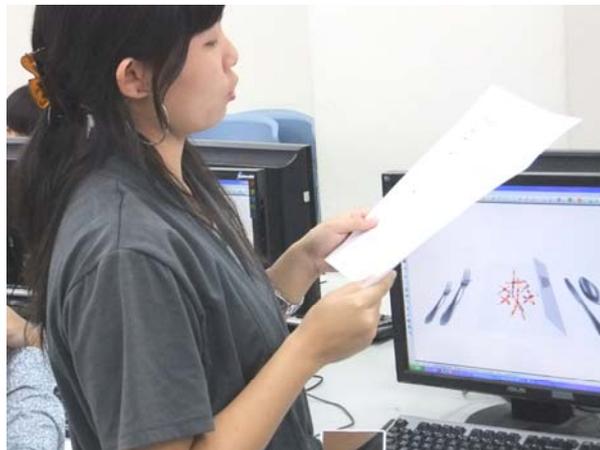
19. 蕭楷立 三字經朗讀會(行爲表演)

作者的想法似乎是認為文學最初的美好應該再讓眾人體會一次。(?)



20. 張悅語 女爽(數位繪圖)

作者欲藉由圖像中餐具的元素以及變化寫法的文字呼籲女性在性方面應該解放，西式餐具象徵較開放的西洋文化以及美味的意象；變化的文字代表女性也應該也要有不輸男性的爽快。



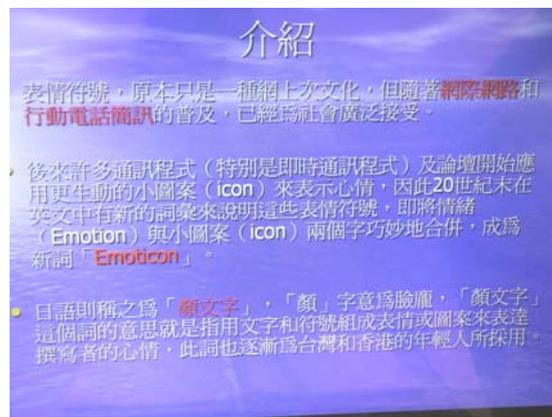
21. 黃騰寬 害怕的事(鏡子，剪貼報紙)

文字、語言、視覺將自身尚未意識到的事物——點醒，作者感覺自己像是鏡子一班，反映訊息傳達出的面容。



22. 李湧政 顏文字(PPT 簡報)

以報告說明顏文字的起源與意義。



23. 王柏堯 一線之隔(一體兩面)(輸出紙張)

正面為圖背面為文，表達的是同樣的事物，作者以紙張的厚度為線條為趣味，欲使觀者了解一體兩面的概念。



24. 傅秋瑜 梁山伯與祝英台(插畫)

作診認為說不定梁祝並沒有幻化成蝴蝶，反而是兩隻生命脆弱的螞蟻。現實不如文學中的虛幻飄渺，必須經過想像的昇華方能成為浪漫。



25. 許文濠 幹你娘/我愛你(影片自拍)

作者以影片打出與主角所說的話語意味相反之字幕的手法欲傳達口是心非以及表裡不一。



26. 孫婉婷 前進(行爲表演)

文學並非只是文字。作者欲以踩踏書本前進的行為表達對書本的敬意，每本好書都能夠在讀者心中留下不會因為時間而被遺落掉的寶藏，幫助人們看見存在絕對現實之中的絕對美好而更能向前行進。

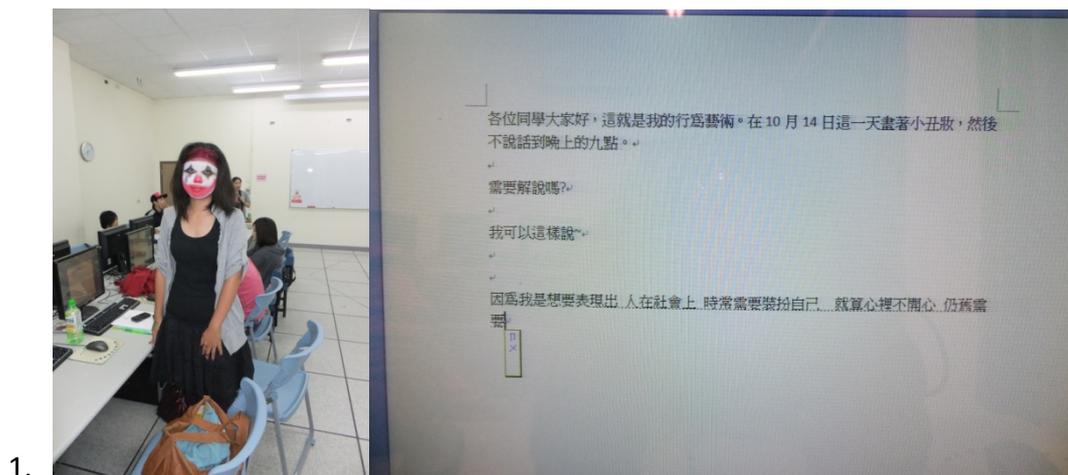


27. 馮芯寧 XL(行爲表演)

作者將 XL 標籤貼紙任意黏貼於行人身上，認為許多人對 XL 有種迷思。



【當代跨領域_行為藝術作業記錄】



吳敏芳 (現場)小丑面容

表達上揚嘴角與內心的反差，用沉默表示自我的心理狀態。



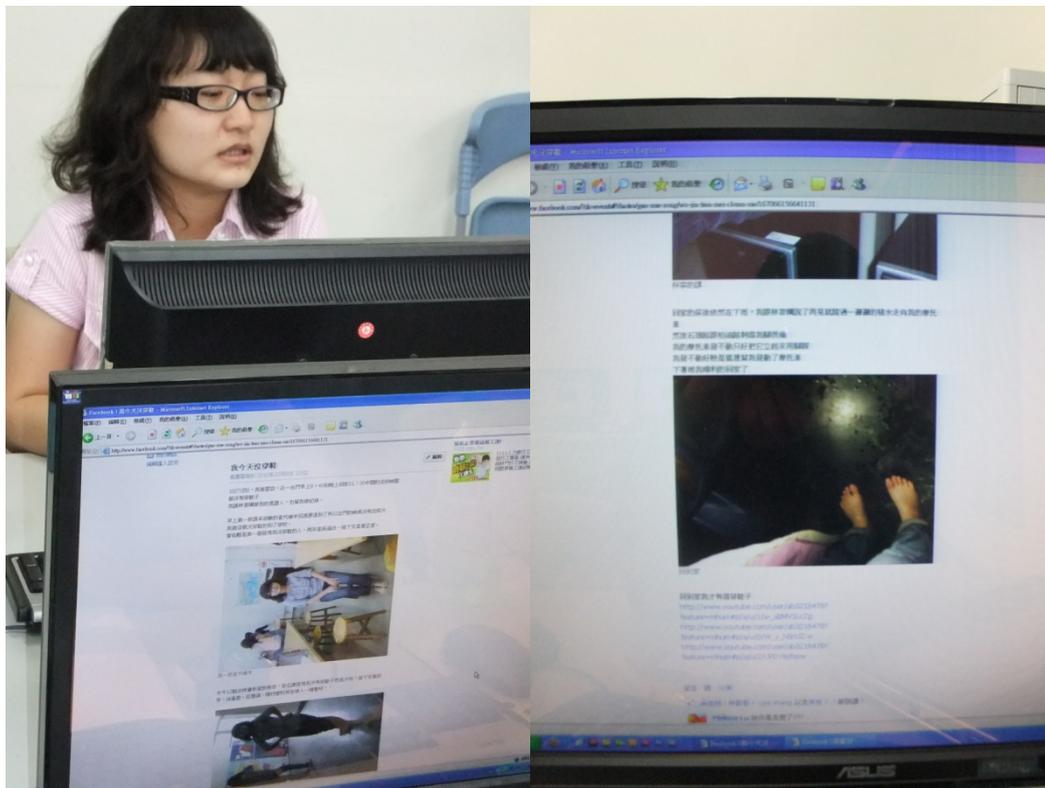
廖紹玟 (影片紀錄)束縛

表達心理疾病者作繭自縛般的將自己武裝、綑綁，不願意發聲。卻希望他人幫助。



劉玟潔 行蹤紀錄(照片記錄)

在所到之處以粉筆圈畫坦誠記錄自己一天的行程。



4.

高雪容 我今天沒穿鞋(照片記錄)
實地感知自身外在環境。



5.

朱婷鳳 日常(現場)
不打算做出表演，表演日常、普通、無內容。藝術即生活，生活即藝術。



6.

薛兆媛 擋道人(現場)

用橫躺擋道的行爲表達當人被他人限制，是否真的受到限制。被限制後又如何反應？



7.

許鳳玲 面對(現場)

用喝自己不願意喝的牛奶作者盡力而爲，面對自己辦不到的事情。

8.



孫婉婷 無視你的意願(現場)

作者把自己現有的物，任意加給自己以外的人。

9.



曹念琪 (現場)

以氣泡布包覆全身，以無言卻直接的態度面對外在施以其身的反應。



10.

吳禮全 講台語(現場)
台語發牢騷。



11.

蘇嘉正 FB 捏造社團(社交網站連線)

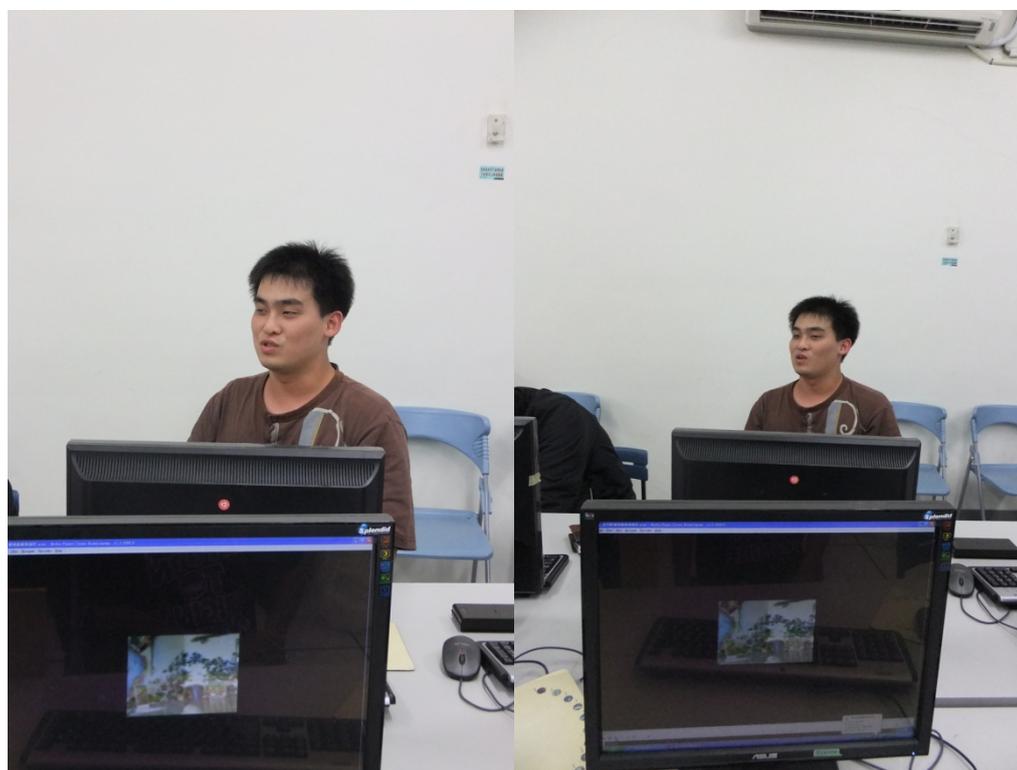
建立一個子虛烏有的公益號召社團，邀請各方人士加入，表現人的社會行為缺乏求證與深入了解。



12.

張悅語 我是海賊王喬巴(現場)

帶著漫畫人物“麋鹿喬巴”的帽子一整天，欲使更多人主動與自己攀談。



13.

黃騰寬 偷拍(錄像)

將攝影機藏於露天咖啡座，長時間拍攝現場，發表作品為剪下十分鐘的錄像。



14.



王柏堯 打斷木板(現場)

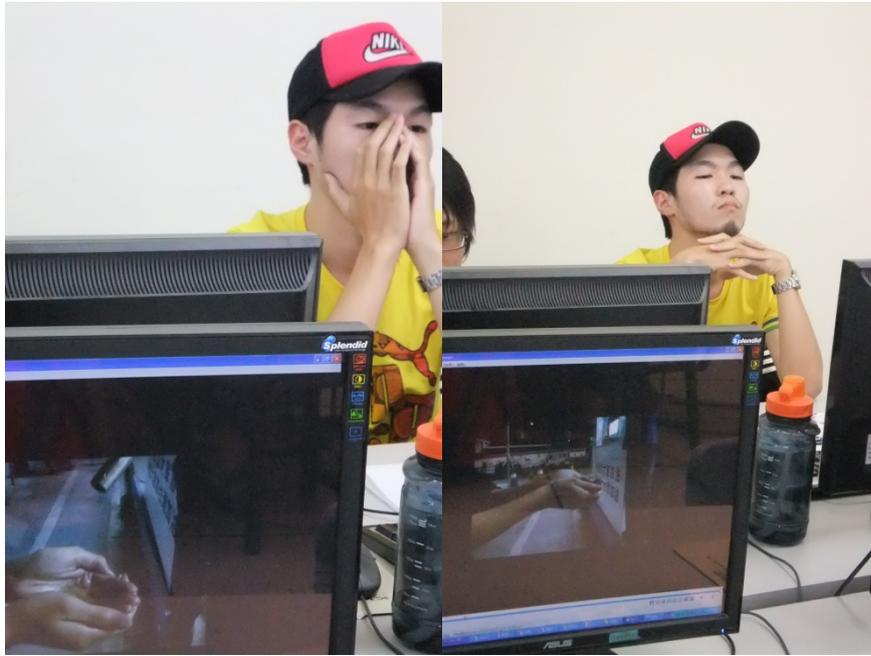
現場請來一位同學幫忙，猜拳後勝利方要以飛機木板打輸方一下，直到木板斷裂為止。



15.

劉嘉薇 麥當勞與體重(錄像)

記錄下在麥當勞做量體重的行為，同時記錄下吃下麥當勞食物的行為。



16.

蔡宗廷 深夜加油站(錄像)

以跪地姿勢手捧汽油，表現祭祀的意象。



17.

吳冠輯 宿舍桌球(錄像)

在宿舍隨機與人對打桌球，並向宿舍調來監視器影像。



18.

蔡沛恩 錄下自己睡覺(錄像)

影片為作者自己睡眠後的情形，大約錄製夜間 3 點前的情形。



19.

馮心寧 夾電梯門(錄像)

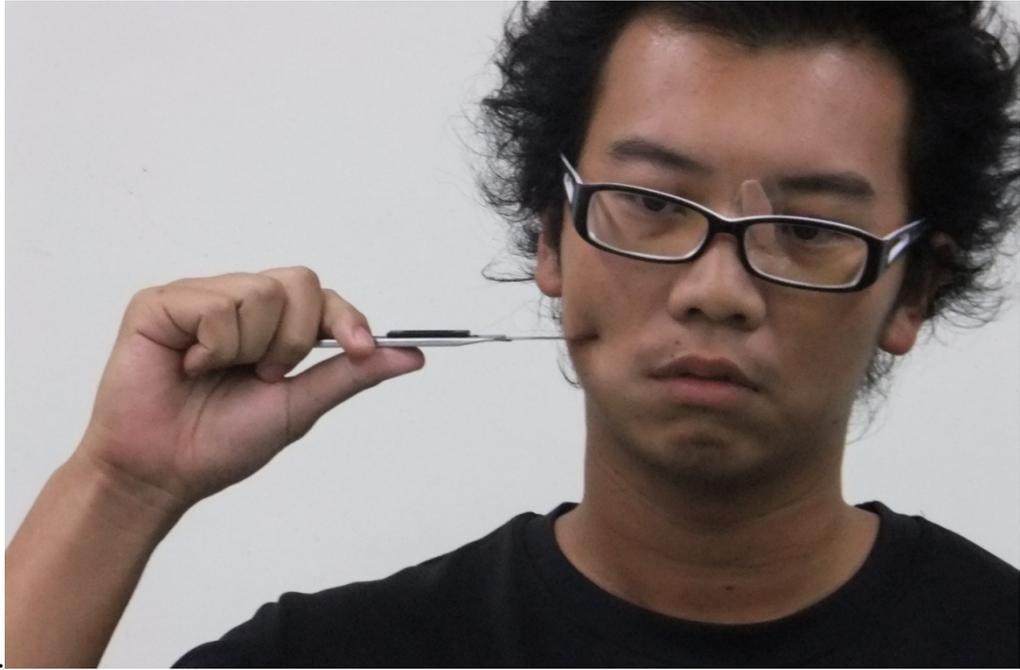
站在電梯門之間反覆被欲關閉的門夾住並使其彈開(電梯的安全機制)。



20.

肥皂製作教學(PPT 簡報配合現場)

將肥皂製作過程教學中的專業名詞竄改，一面誑騙外行人一面進行專業教學。



21.

許文濠 美工刀畫線(錄像)

用美工刀輕慢的在全身皮膚上刮畫出淺紅色的血痕。



22.

傅秋瑜 廁所產婦(現場)

在殘障廁所中一人飾演產婦，另一人以氣球打氣使產婦腹部隆起後再洩氣，反覆數次。



23.

陳翰慶 飲用生水(現場)

在洗手間現場以杯子接水飲用生水，反胃嘔吐後繼續飲用，直到人群離去結束。



24.

蕭楷立 任人處置(現場)

準備筆刷顏料以及剪刀、注水的水桶等，矇上眼睛讓人隨意處置。



25.

連穎捷 跌倒(現場)
在走廊快速奔跑跌倒。

【當代跨領域_郵寄作業記錄】

1. 蘇嘉政/Maybe loss

將“美”麗的圖片、“筆”、兩隻沙“漏”(英文負數加 s)委託由北中南各地友人一起郵寄至老師手中，欲表達四海為家卻 Maybe loss 的情懷。



2. 李湧政/鹽結晶隱字書

書信並無特定內容，單純的隱字書遊戲。



3.張悅語/尋寶圖

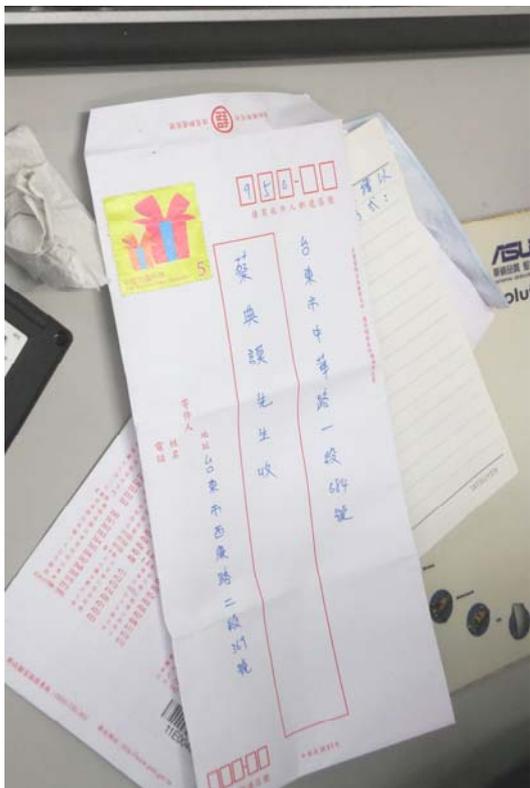
將系上的數個角落告示文字改變，拍下照片寄至老師手中，發現小角落變化的人不多。



4.王柏堯/銷毀或寄出?

信件中是另一封信件，收件人爲校長，附上紙片註明請收件人選擇寄出或銷毀。

收件人直接拆開信件，沒有寄出也沒有銷毀，內容是學生手冊中的畢業門檻，欲表達對畢業門檻小小的抗議。



5.高雪容/我的旅途

將自己的遊玩日誌編成小手札郵寄至老師手中。



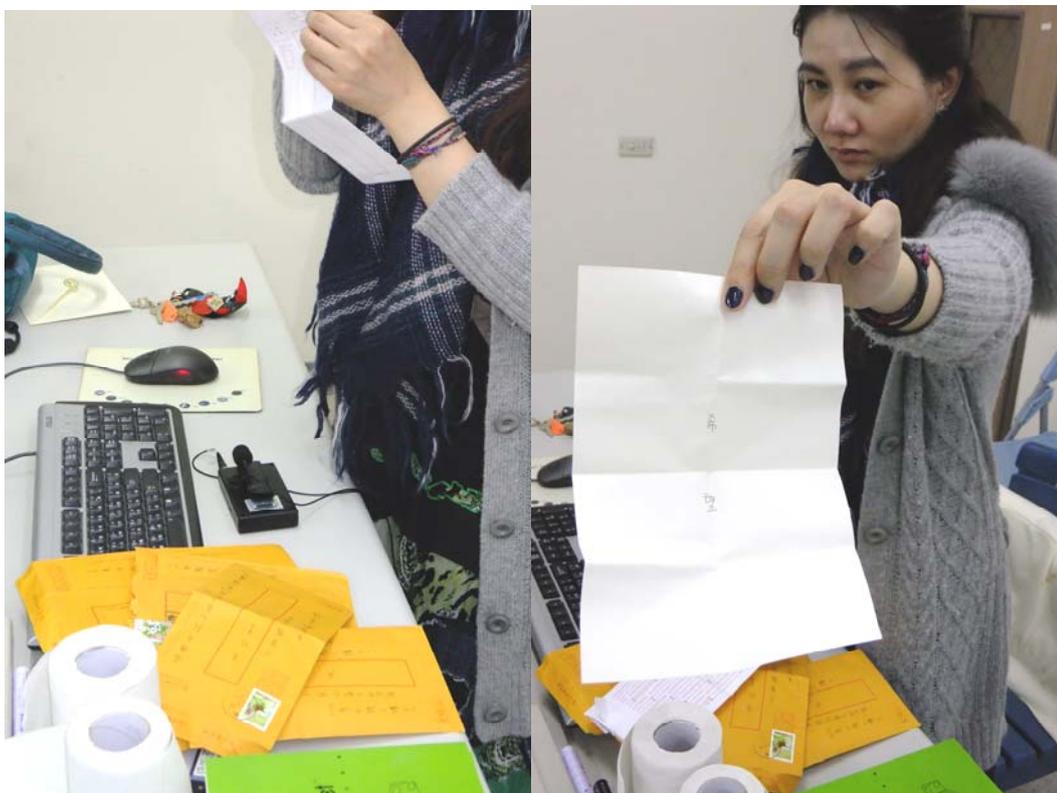
6.吳冠輯/請妳吃早餐

把早餐果醬吐司郵寄至老師手上，打開時已開始腐敗。



7.傅秋瑜/希望

將同一信件輾轉由寄給各地友人後寄至老師手中，開啓重重信封最後得到的事寫著希望的白紙，啓發自潘朵拉的寶盒。



8.蔡宗庭/鏡子

拍下鏡子照射自己的照片後將鏡子寄至老師手上，欲表現曾經是自己的在反射他人後已不再是自己。



9.陳漢慶/時間會改變一切

將卡片剪成四片，並留下兩片寄出其餘兩片，詞句有自我期許意涵，將手邊的了片與寄至老師手上的兩片拼湊成完整的卡片。欲表達經過老師的指導，得到自己所缺乏的，在未來成為完整的自己。



10.蔡沛恩/一元復始萬象更新

應景的祝賀信，附上一元硬幣黏貼於信紙上。



11.吳敏芳/貓頭鷹
紙勞作貓頭鷹。



12.吳禮全/學分終止
學分終止時段已過，曾想終止卻沒交出的終止單，間接的交到老師手上。



13.李宜勳/三千煩惱絲

收集自己的落髮黏貼在圖型上，並且將煩惱內容寫在信件中輾轉郵寄給許多朋友，希望將自己的煩惱分享給友人。



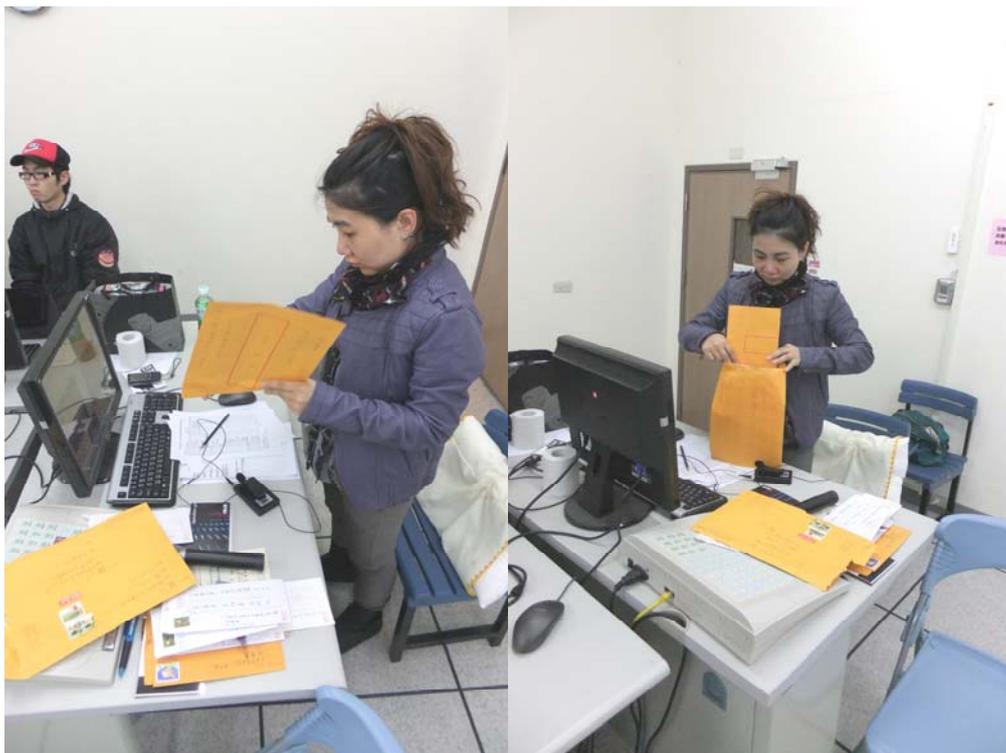
14.廖紹玟/拼圖

鉛筆塗畫的紙片拼出一隻鯨魚，最後缺乏的一片拼圖則寄至另一位友人手上。



15. 黃騰寬/回郵

寄出一只未標明收件地址已付郵資的回郵信封。



16. 劉玟婕/2012 近了

用紅色顏料在護墊上寫出“2012 近了”字樣，包裝回尚未使用前原來的樣子後寄出。



17. 一隻眼睛



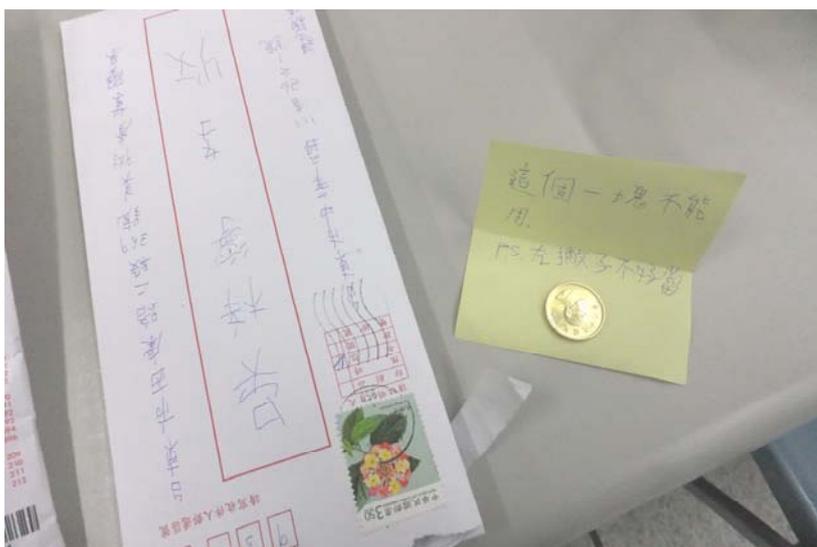
18.林育嫻/分享

寄一盒西點至課堂上借機在課堂分享快樂的氣氛。



19.連穎捷/一元

一枚金色的一元硬幣，附上紙條說明“這一個一塊不能用 PS.左撇子不好當”，字體看起來是非慣用手所寫。



20.孫婉婷/evolution?

信件帶有撲鼻的香水味、卸妝後的卸妝棉、小泡芙、電池等四件物品，都寫著“evolution?”字樣，表達一種質疑。



21.王伊辰/禮物

將蛋糕直接放進便利箱郵寄至老師手中，打開時蛋糕已因運送過程與時間而變質。附上簡短的祝福句子。



【當代跨領域_藝術期中作品發表】



薛兆媛 陳漢慶 聯穎捷

錄像含音訊 - 錄影 AM10:00-02:00 三人不斷重複動作製造出三種的聲響，以持續集反覆所要表現的是生活的矛盾感。



蘇兆威

分享自己身上的疤痕故事。



林育嫻

音訊 -身體的聲音聽見了嗎?作者以採訪的方式錄下隨機相遇的路人關於是否了解他自己身體健康狀況的談話內容。



劉文婕

錄像 -在廁所中不斷吹氣球然後堆積氣球，表現生活中自己累積的壓力。



高雪容

外勞待遇不公新聞分享心得。



蘇嘉政

照片 - 作者與自己在台東常去的各個小吃店、攤販談話，並拍攝一張照片，將這些照片集結成一幅，表達的是融入在地的感受。



張悅語

錄像 - 作者記錄下自己做出奇異裝扮走訪市區為班展宣傳。



黃騰寬、許文濠

錄像 - 兩人拍下在宿舍車棚惡作劇的記錄，想表達的是一種輕挑而不傷大雅的惡趣味。



李湧政

WORD 文件檔分享 –將元素表中的專業知識中文部份任意竄改。



陳柏堯

拍照記錄 –隨興做的一個籃球框，不同於以往找方式表達想法，這次是隨興所至的創作。



蔡宗廷

錄像/網路上傳互動影音 -作者將果汁機布置成魚缸，給參予者選擇是否啓動攪拌開關。



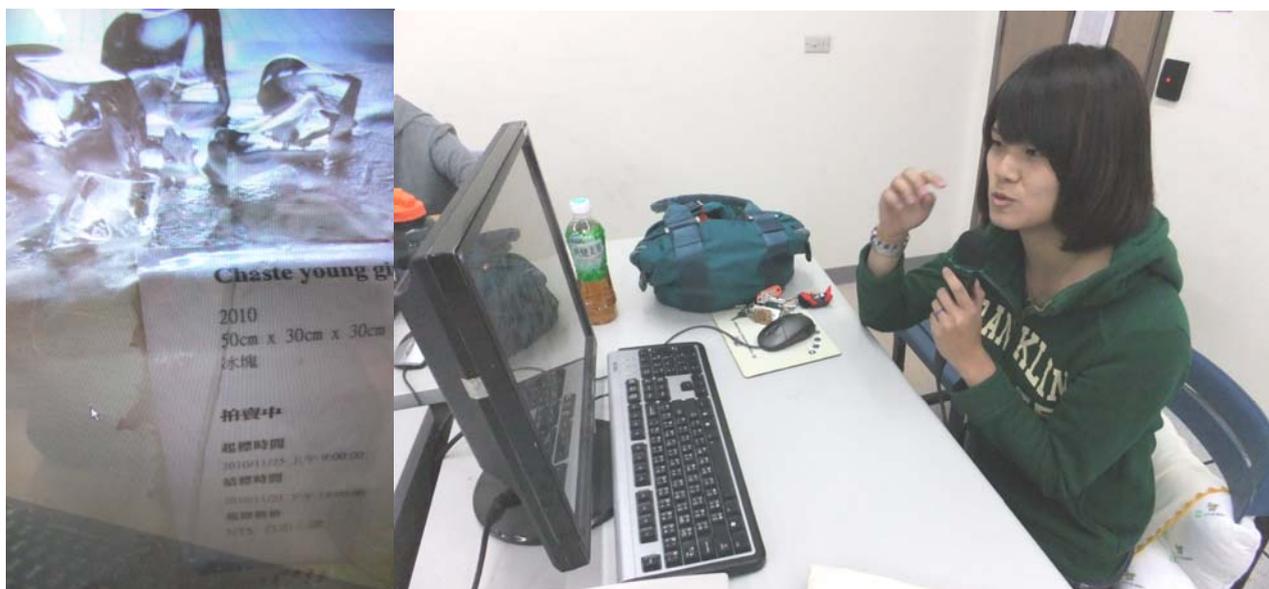
廖紹玟

非互動裝置 -用錢堆積出一桌火鍋般的餐點，想表達的是世界的糧食危機實際上很大的原因是商人圖謀利益的結果，如食物精緻化等等。



吳旻芳

互動裝置 -將水帶吊掛連接管線製裝有各色顏料的針筒，任人注射顏料進水帶後另一條管線流洩出水袋混色後的水至水瓶中，作者欲表達清澈的根本接受各種渲染後失去原本的清澈，也不再是任何一種曾經接受的色彩。



周翊涵

裝置/拍照記錄 -將冰塊以色料染色後靜至於場所進行拍賣，以拍賣藝術之名進一步觀察人的反應以及價值判定。



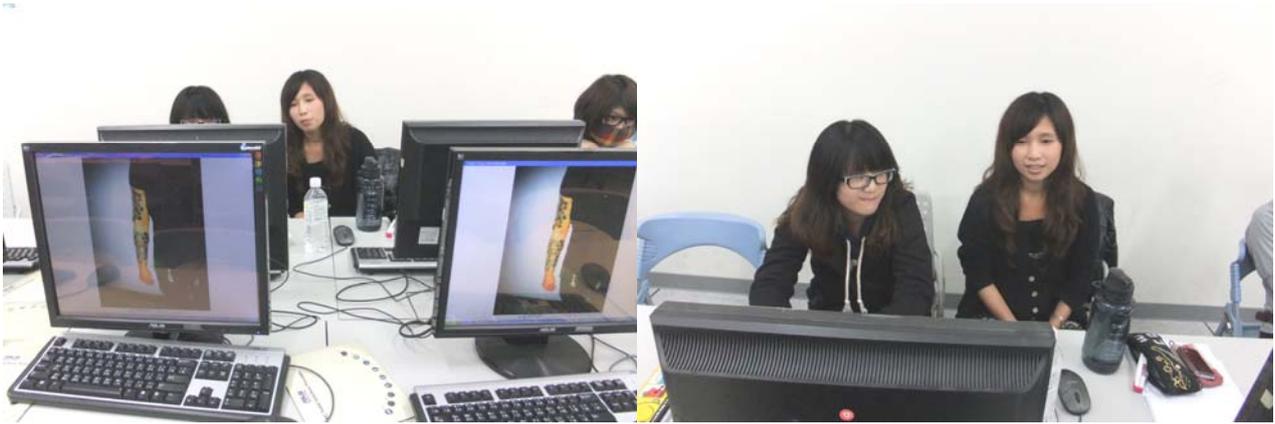
王依辰

拍照記錄 -作者藉由在道路地面塗鴉畫出與事故現場相仿的粉筆圈人，想表達出路旁不被關注的事故動物死屍相較人的事故引人注目之間的對比。



朱婷鳳

拍照記錄 -用塗白的漂流木在海岸上排成一線，表現海浪與台東在地風情。



傅秋瑜、李宜勳

拍照紀錄 - 用銅板黏滿全身外露的部位進入商店消費，主題是一身銅臭味。



吳禮全

影片上傳 FB - 分享自己對參與原住民文化活動的心得感想。



吳冠輯

現場示範 - 打桌球。桌球愛好者。

【當代跨領域_藝術期末作品發表】

1. 李湧政/實驗教學

本次與以往的教學不同，內容沒有使用欺騙並且多了有獎徵答，問題被答對表演者脫一件衣服，答錯參與者可得到一樣獎品。題目與教學內容跳 TONE，獎品則是各種不完整的物品或零件，例如資料夾背等。



2. 傅秋瑜+李宜勳/捏爆他

洋裝內有裝汽球，標示"捏爆他"文字供參觀者體驗，欲藉由體驗讓參與者感受並思考墮胎議題。



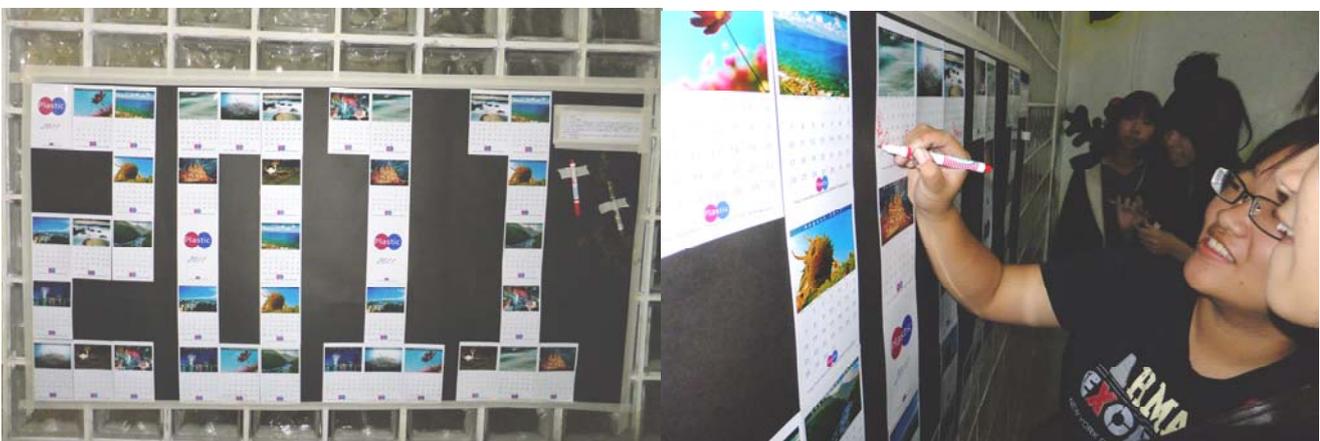


第二週更新形式，由作者倒數後引爆汽球，氣球內添加填充物爆破後噴濺，以更慎重其事的形式演繹，加強張力。



3. 蘇嘉政/2011 月曆

自製 2011 月曆，張貼成 2011 字樣並附上簽字筆讓參觀者分享留言。



4. 廖紹玟/作繭自縛

將之前的作品以圖像排列以及物品呈列方式作在次的展示呈現。



廖紹玟/手

用延展性極佳的橡膠手套製做大量手型水球供參觀者把玩。



第二週使用未上色的手水球大量堆至於系館門口，多數人都不會直接踩踏水球越過門口。



5. 劉文婕/大小框框

張貼於牆面的兩張紙各畫一大一小的矩形框框，並在桌面上附有便條貼與筆供參觀者任意張貼，目的在於想了解多數傾向跳出方框還是受限方框以及大小方框間便條張貼的差異。



6. 吳敏芳/混合

將各種不同果汁、布丁等食品加入針筒中，以管線接通至罐子中讓參觀者任意混合，表達混合物擁有各種成分，卻已失去本質。



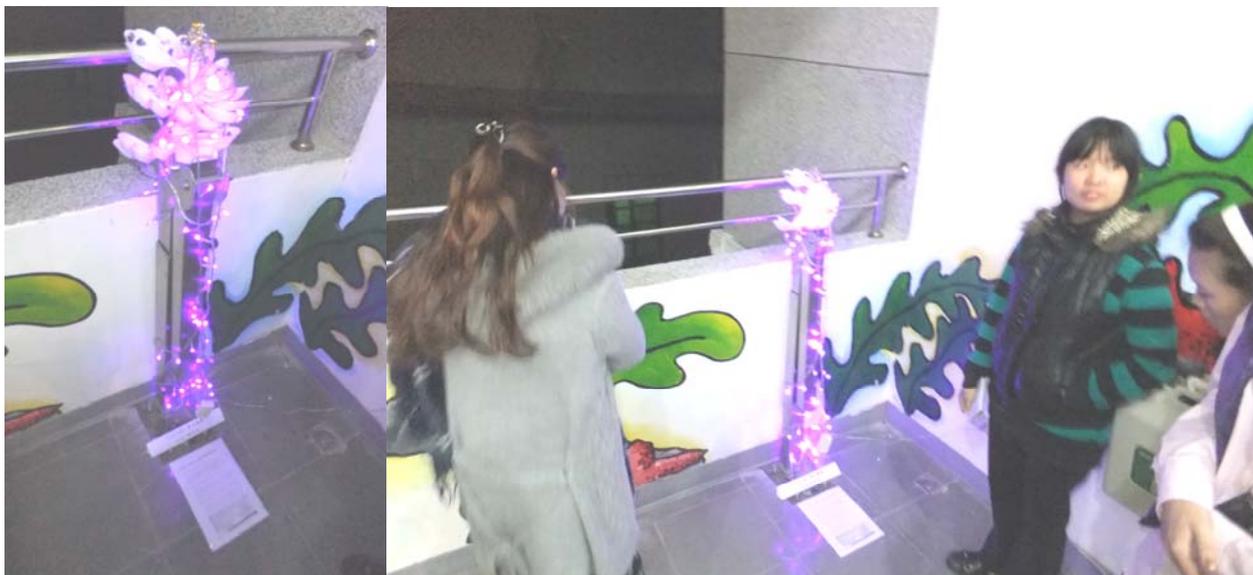
7. 許文濠/奉茶精神

天冷的日子將許多暖暖包固定放置於公共場所，供路過者取暖用。



8. 張悅語/藏王樹冰

以塑膠湯匙至做成花朵般的姿態，啟發自藏王樹冰(因氣候異常使樹木積雪凍結的奇景)，對環保議題加以諷刺。



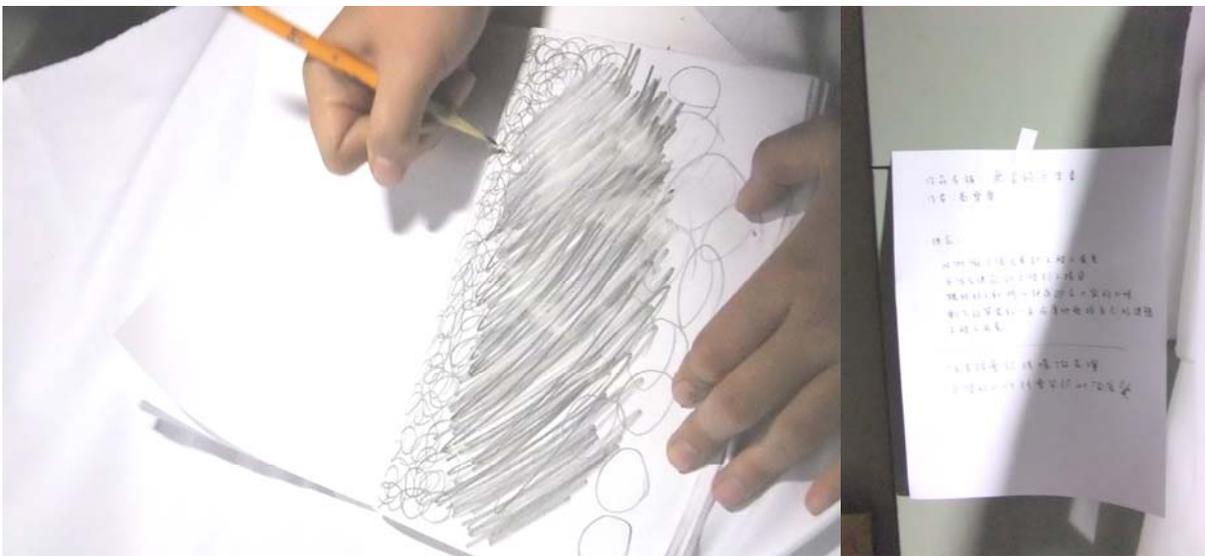
9. 吳禮全+黃騰寬/

用漂流木桌子擺設不同原木製品裝置。表達對生態破壞的疑慮與反思。



10. 高雪容/無言的白皮書；白日依山盡

同時發表兩件作品，一件為之前的聲音作業以耳機撥放供人聆聽。另一件“無言的白皮書”在空白筆記中以鉛筆不間斷的塗畫，不時變換塗畫的節奏。第二周時多加了音效的播放。



11.王柏堯/硬幣

將十元硬幣刻意放置在公共場所桌面，被人撿走。與人玩猜左右手硬幣遊戲，猜中即贈送硬幣給對方。試探人對刻意與否的認知與回應。



12.吳冠輯/運動體驗

在各處張貼“運動體驗-桌球-”的文字以及自己的連絡方式，有尋找同好的意味，希望能夠推廣自己的喜好。



13.蔡沛恩/文字獄

將黑色手套紙間穿刺出鉛筆並加入填充物至成立體作品、以報紙製作佈景，結合後呈現牢獄的景象。反思文字媒體對社會帶來的不良影響。



14.蔡宗庭/ turn on or not? /視覺藝術

將果汁機布置成魚缸般，供觀眾選擇是否按下攪打開關的互動錄像。



用影像後製軟體內建的各種特效套用在“視覺藝術”字樣上。

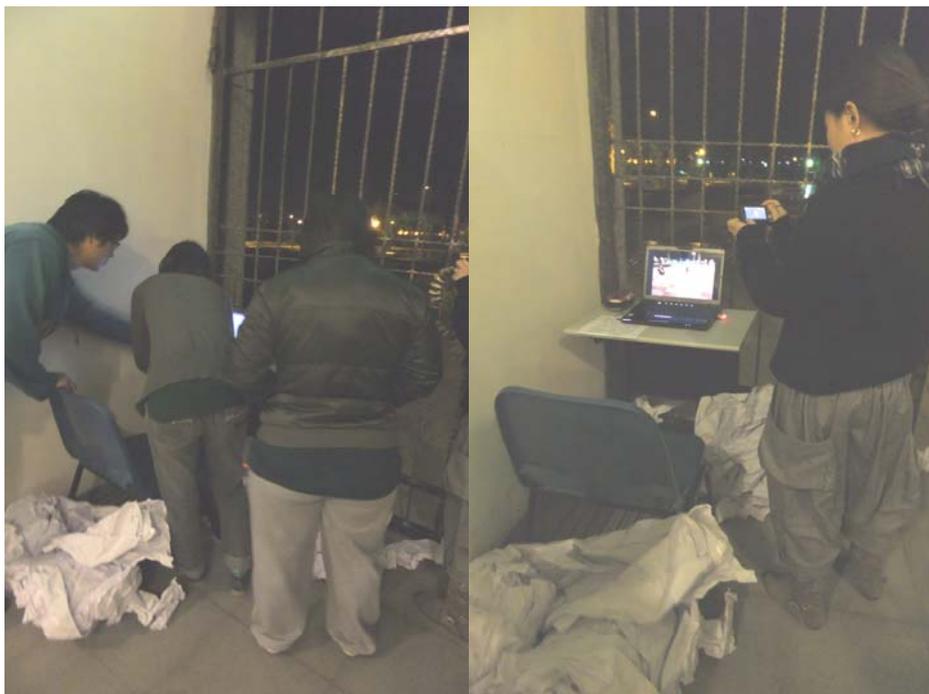


15.蘇兆威/黑暗希望

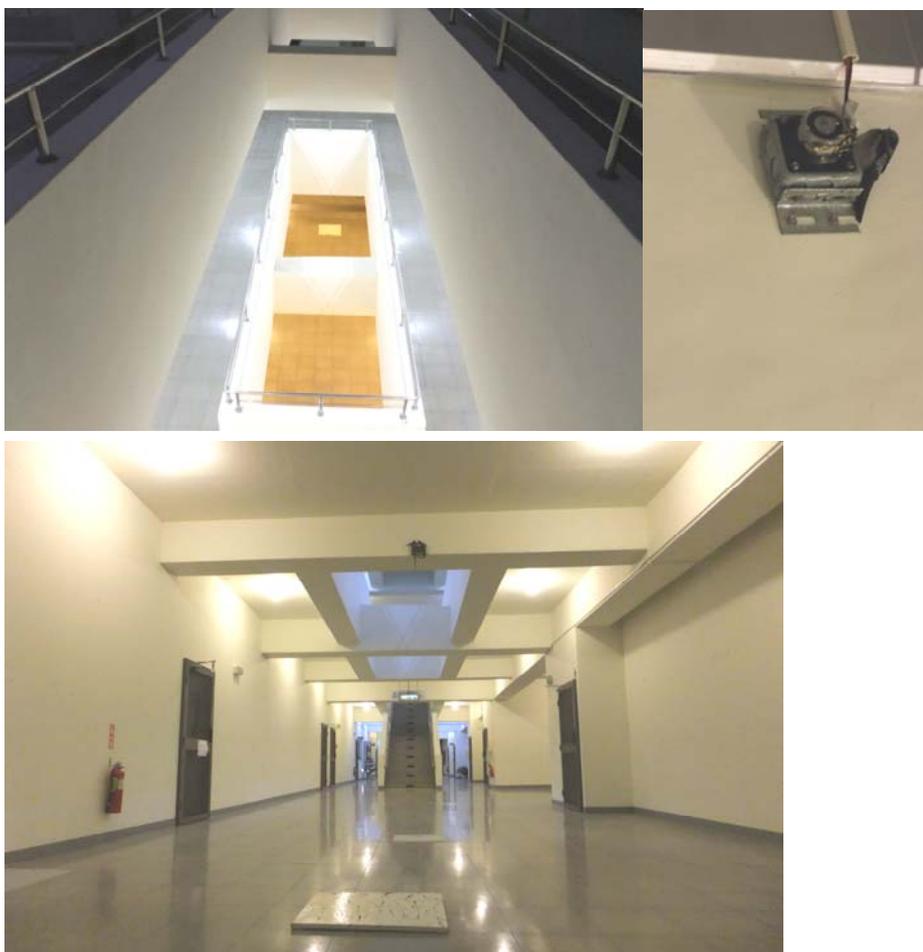
在黑暗中設置踩踏便會發亮的裝置，營造在漆黑中找到光明，讓體驗者感受希望。



16. 薛兆媛+連穎捷+陳漢慶/跳格子
用白報紙在地上鋪設出巨大的跳格子。



17. 周翊涵+馮芯寧/鳥屎
將鳥屎油畫置於黏貼於地面接鳥屎的塑膠布旁邊。



The background of the entire page is a close-up, artistic photograph of light blue, semi-transparent fabric. The fabric is draped and folded, creating a complex, organic pattern of overlapping layers and deep shadows. The lighting is soft, highlighting the texture and the way the fabric catches the light, giving it a sense of movement and depth. The colors range from a pale, almost white blue to a deeper, more saturated blue in the shadows.

數位影音空間裝置

指導老師:吳梓寧 老師



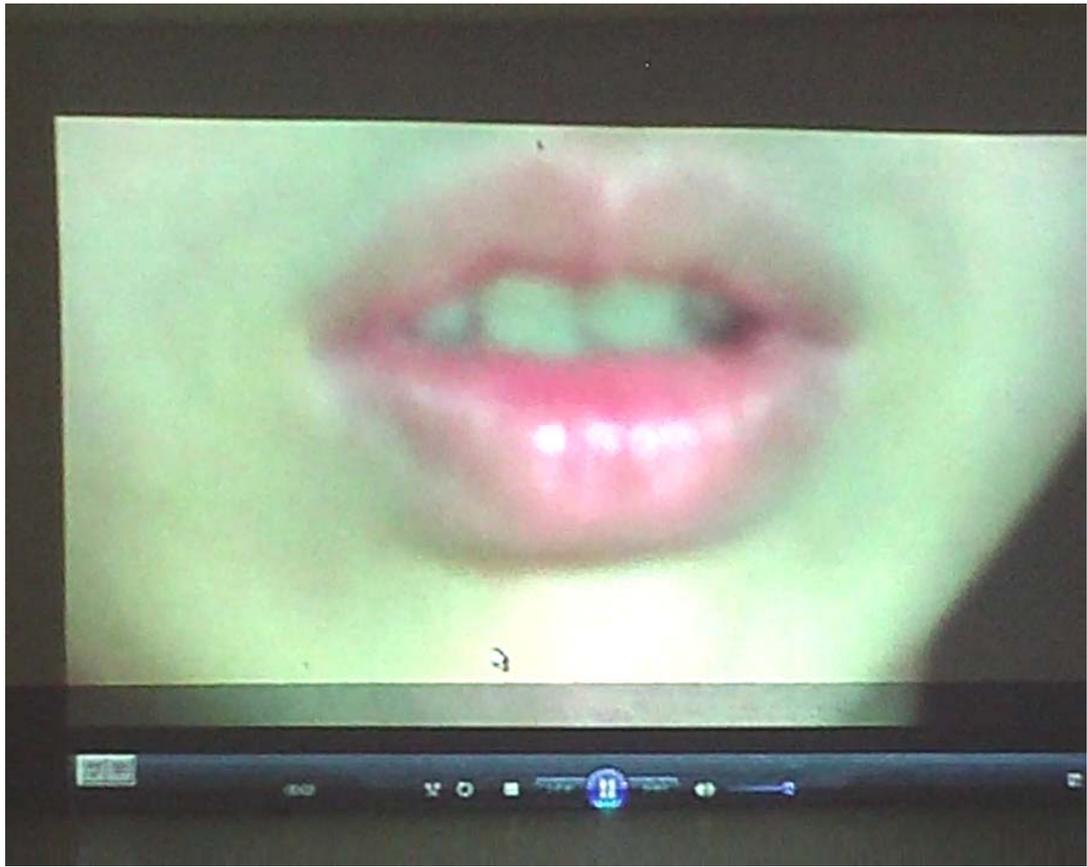
失眠-蔡宗廷

從鐵捲門望出，看見的是失眠的人兒和過往的曾出現於腦海中的種種人事物。



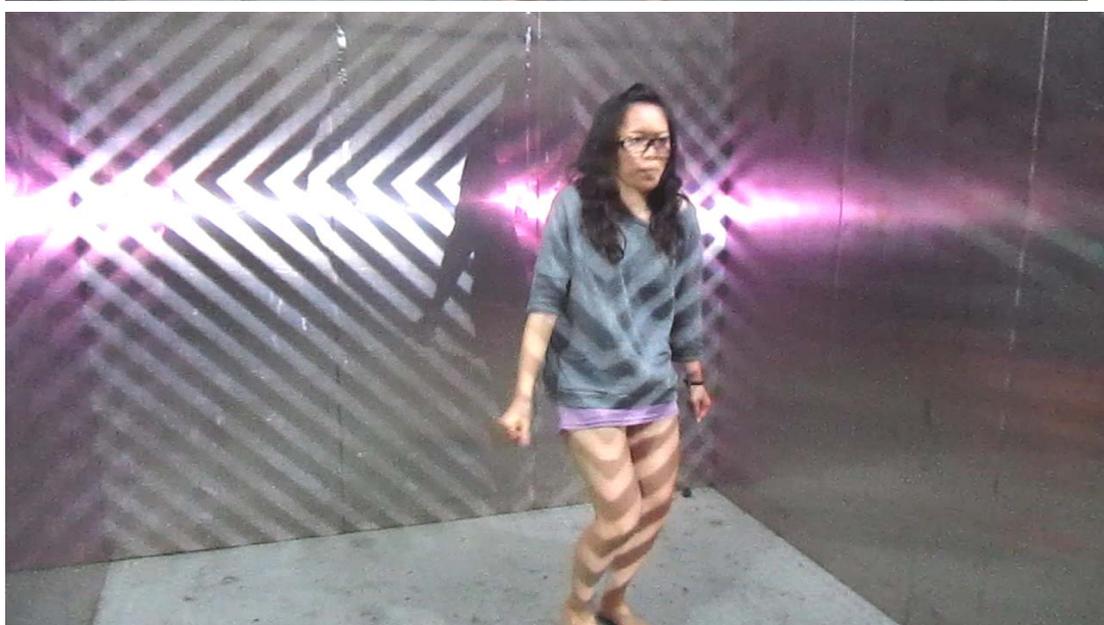
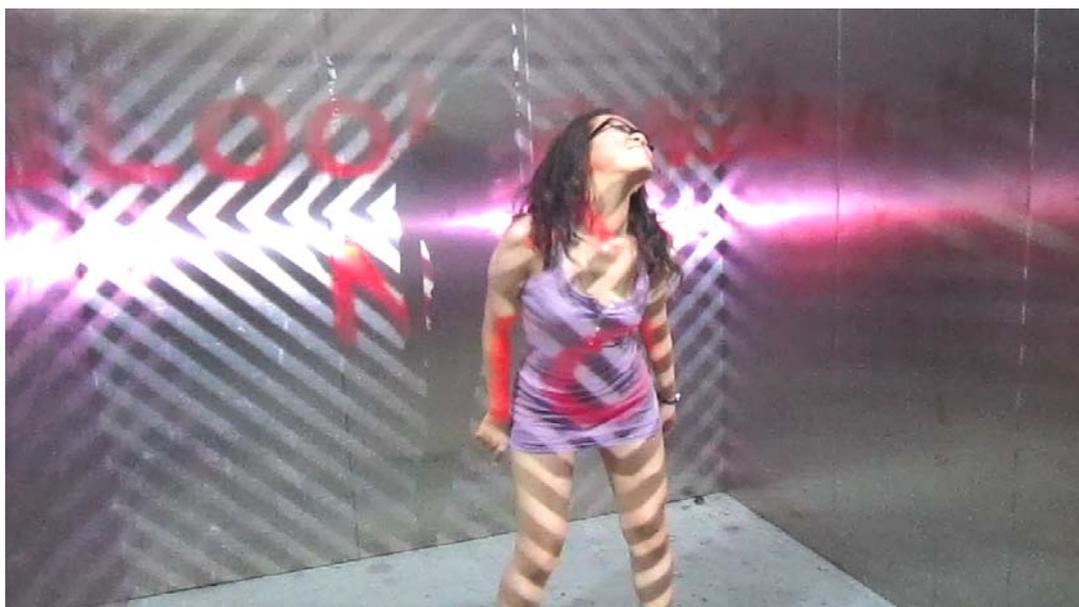
時間-吳禮全

重新檢視「時間就是金錢」的觀點，從自身時間管理作為創作核心。



焦點女性-許鳳玲 陳佳琳

由象徵女性的身體部位出發，延伸至性別論述，討論女生受到社會規範與束縛。



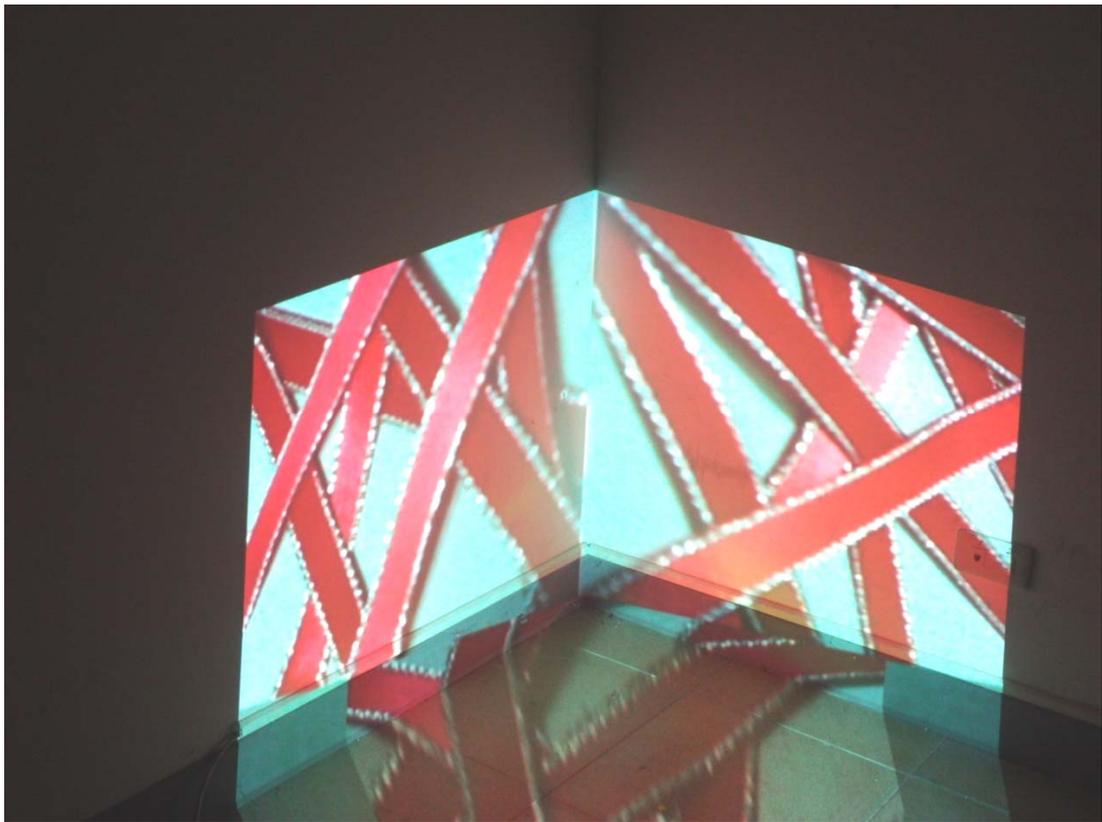
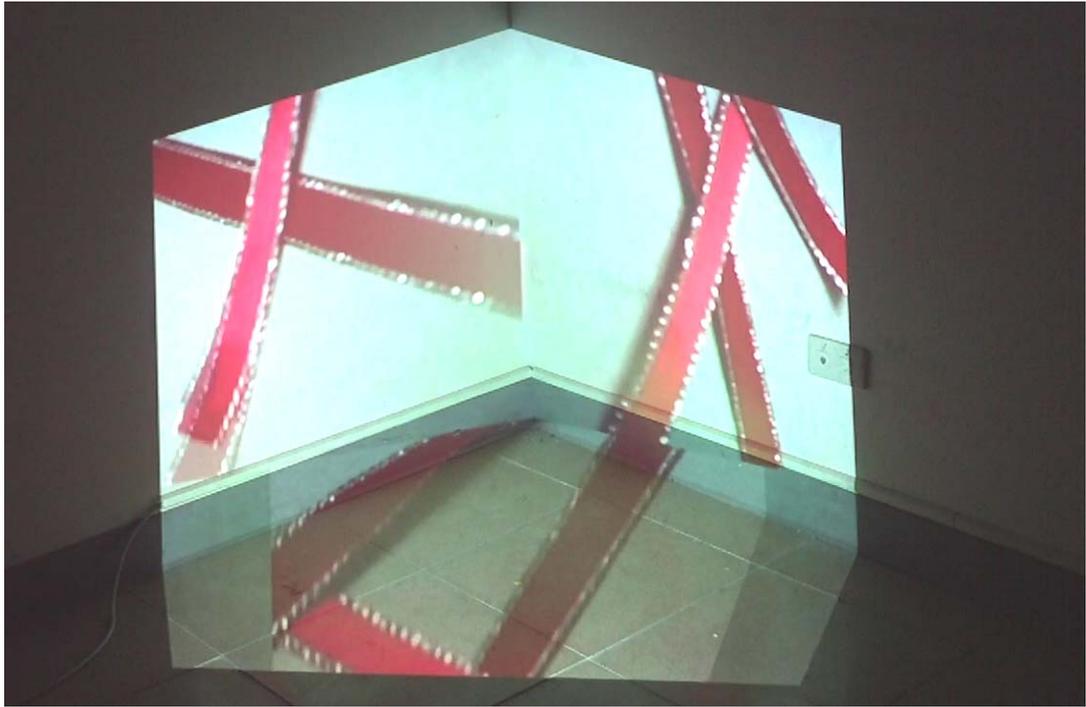
Look away-龔怡貞

利用電梯空間，影像與金屬造成光影折射，透過即興表演創造校園遊戲環境。



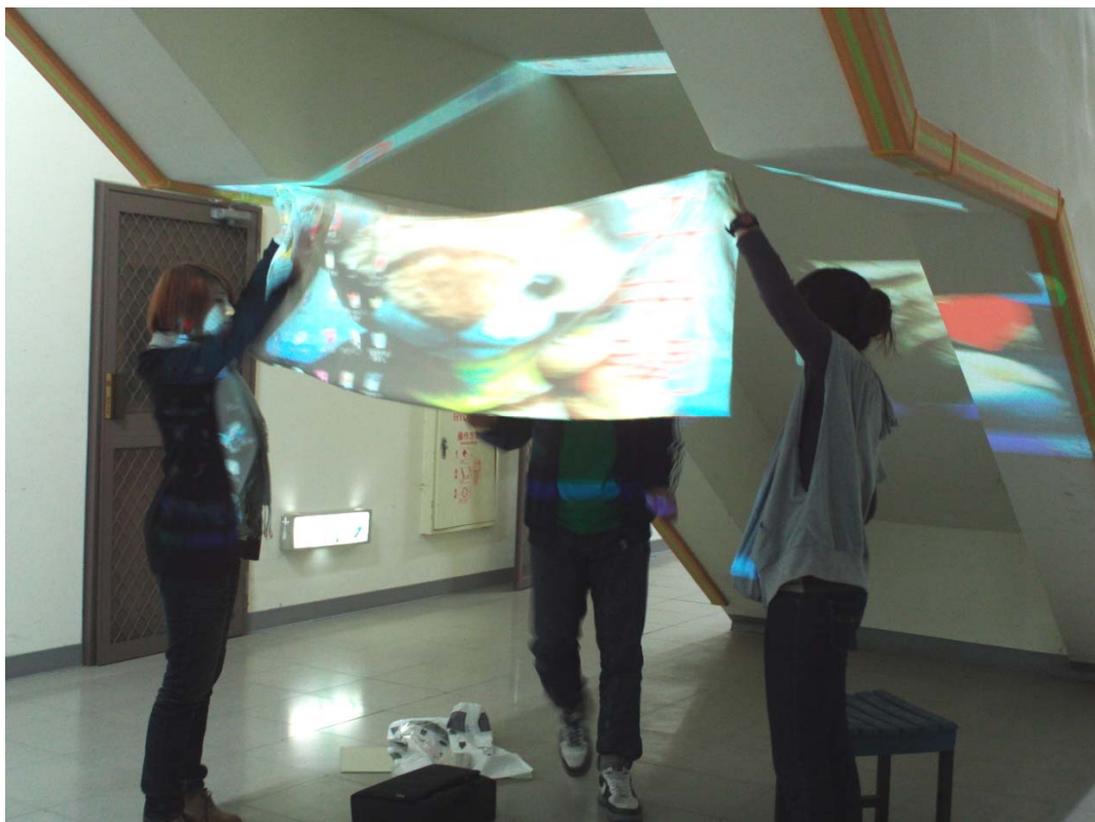
呼吸-范佩芸

將影像穿越過氣球，投影至對面演藝廳的表現手法，居住城市與自身呼吸之間的微妙關係。



經歷-范佩芸

每節緞帶表示著居住於臺東四年的每個細節，交錯重疊成爲一個美麗的禮物。



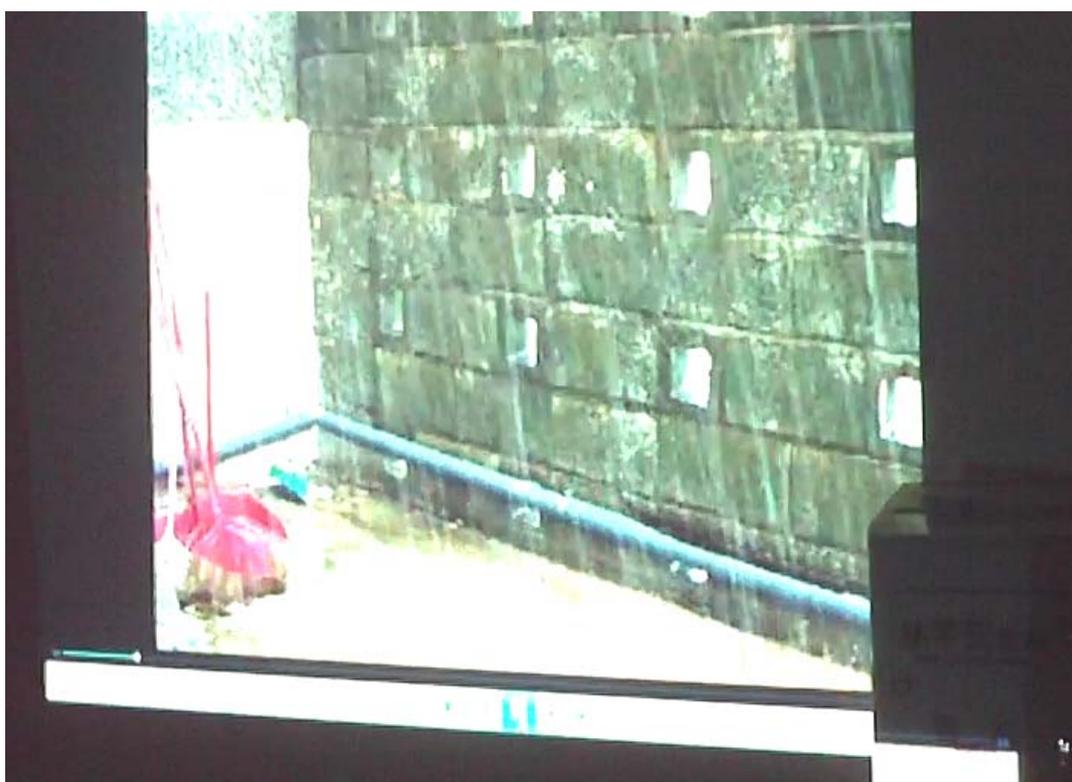
成爲他人-盧瑩珊

我們認爲可以成爲某某是件美好的事情，運用投影更換成爲他人臉孔，臉部表情抽動著情緒，暫且享受其中。



墮胎-吳涵汝

於女廁展演，以蛋象徵為懷孕時的胚胎，擬人的手法詮釋墮胎之過程。



雨水滲透-高雪容

排水孔上，雨水從影像低落於地面上，作者將展場營造出大片水面，呼應畫面。



時間軌道-莊雅涵

透過光影的移動，呈現時間隨著光影而改變位置，快轉效果下將時間快播。



反轉時間-葉欣亭

正常的鬧鐘，改變它的運動狀態，反轉既有的順時鐘方向，顛覆概念。



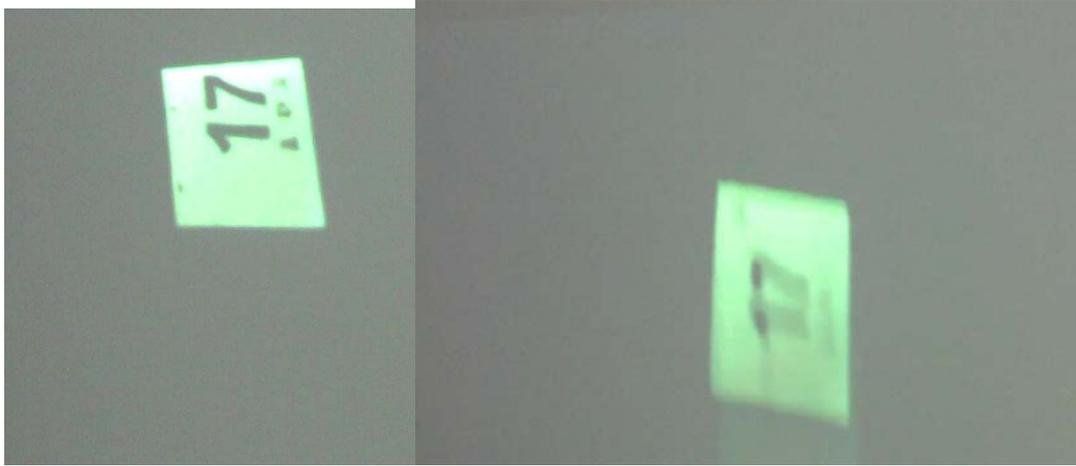
海-陳翰慶

海洋流動經過的各地方，代表時間流逝的方式，啓發同學們想像各種呈現手法。



情緒失控-周庭聿

嘗試將五種素材融合，激盪情緒碰撞，從城市逐漸聚焦於個人本體。



掉落-王柏岳

利用空間的樓梯斜坡，創造瞬間掉落的空間體感，快速的過程，描述抓住機會的精準態度。



廚房藝術-劉冠好

影像表現廚房活動，而廚房的氣味，現場煎煮肉排的方式，使氣味瀰漫空間，增加實體感。



日本地震-李煜銓

影像描述日本強震帶來的恐慌，以及強震過後罹難者深埋於瓦礫下的呼叫聲。



樓梯電梯-傅秋瑜

同是運輸工具，從樓梯斜坡轉換為電梯，透過空間的改變，賦予斜坡新意涵。

四、課程目標達成情況

(一) 達成情形

九十九年度第一學期開課課程目標達成情況	
1. 數位影像處理	
課程目標：	透過本課程瞭解數位影像處理基本概念與原理、熟悉並運用影像處理軟體創作數位影像與數位插畫，最後能夠運用於專業影像設計與動畫製作上。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none">1.課程要求以 Adobe Photoshop 與 Adobe Illustrator 繪圖軟體，作為數位繪圖的基礎工具，學生已熟悉如何運用 Photoshop 和 Illustrator 製作數位影像處理與數位平面設計。2.課程運用範例實做的方式讓同學實際由製作中來學習，由創意的開發、造型的設計到平面設計完稿，透過此實務流程學生未來已能獨立完成數位影像創作與設計。3.學期中以個人作業完成音樂光碟整體形象開發設計，透過資料收集與分析，輔以平面設計原則的落實，完成音樂光碟形象設計與包裝，過程中學生體驗了創意發想到實務設計的流程。4.學生於學期期末運用課堂所學，以小組的方式發展自創品牌形象設計，發展成一個虛擬的商品或服務性質的公司，並依照各組所需的內容製作相關的形象宣傳品，包含網頁、標誌、名片、商品包裝與整體形象設計等，作為課程的期末發表與呈現。
2. 當代跨領域藝術與創作	
課程目標：	本課程結合當代中外跨領域藝術發展源流導讀、賞析與創作。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，進而產生創作動能。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none">1.分別針對文學、行為、聲音及郵寄等主題進行探討，刺激學生產生創作動能。2.學生順利展出各類跨領域藝術的創作，並於課堂中彼此展示及觀摩。3.學員能夠了解藝術的創作多元且無限寬廣。
3. 混音工程理論與製作	
課程目標：	<ol style="list-style-type: none">1.提供學生此領域嚴格的專業訓練。2.培育具市場競爭能力的混錄音工程及音樂技術人才，俾能善用現代儀器、整合電腦多媒體功能完成映像配樂及聲音製作。3.培養學生兼具專業技術及敬業態度，並直接在畢業後就可以投入就業市場。

達成情形：	<p>1.本課程以現場樂團混音工程及錄音之後置混音為核心，學生學習到跨領域整合音樂科技，結合美術產業及其他文化創意產業相關資源，應用於現場樂團混音、音樂製作、影像配樂、有聲出版等用途。</p> <p>2.本課程順利達成混錄音工程之收音、錄音及混音、混音機的操作；多軌數位音樂製作軟體 Cubase、現場樂團混音工程及錄音之後置混音之理論教授及實作。除了美術產業學系的學生習修本課程，亦有其他學系如資訊工程學系、英美語文學系、華語文學系、生物科學學系及應用化學學系的學生習修。他們把從課堂學習道的知識廣泛應用於電腦化資訊的管理、語文教學、教材製做及文學創作，以聲音、影像與電腦軟硬體技術支援共同作品的完成。</p> <p>3.以學習成效來看，本課程之目標「提供學生此領域嚴格的專業訓練；培育具市場競爭能力的混錄音工程及音樂技術人才，俾能善用現代儀器、整合電腦多媒體功能完成映像配樂及聲音製作」之達成可謂非常成功。</p> <p>4.本課程的學生經由一學期的學習後，初步掌握了人文藝術及音樂科技之專業知識及技術，並且展現高度的學習樂趣，以致更能自主激發原創構思及創造性的思考模式。學生所具備的「原創」與「創造性」，期待未來畢業後在就業市場上刺激產業提升創意能力，亦是本課程他們所培養出來的高度就業競爭力，其目標「培養學生兼具專業技術及敬業態度，並直接在畢業後就可以投入就業市場。」亦達致高度成功。</p>
4. 互動多媒體設計	
課程目標：	本課程從最基本的操作開始，透過範例的引導，來製作豐富的視覺效果及互動體驗。
達成情形：	<p>學生學習到下列觀念與技術：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Flash 的操作與動畫設計。 2. 從相簿的製作中瞭解影片的控制、按鈕的互動事件及元件的製作。 3. 從「下雪特效」瞭解到如何從「內建資源類別」產生大量的實體，並學會流程控制。 4. 從「三隻小猴」遊戲中瞭解變數，並學習如何製作問答遊戲。 5. 從「網頁選單」中瞭解超連結的寫法，並學習從外部資料夾讀取圖片。 6. 從「網路電影院」中瞭解如何從網站中讀取影片檔，並控制影片的播放，學會「下載進度列」的製作，進而學習串流影片的設計。 7. 物件導向的觀念與實作。 8. 從「福貓接接樂」的遊戲中瞭解繼承、覆寫的程式寫法，計時器的應用、元件的移動、碰撞偵測與分數計算等程式技巧。

5. 數位影音空間裝置製作	
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：	<ol style="list-style-type: none"> 1.數位影音裝置作品概念陳述、分享。 2.完成數位影音裝置作品，並且公開展演。 3.完成個人之畢業專題創作與創作理念作品集。
6. 數位媒體專案製作	
課程目標：	帶領學生開發創意、設計要領及整合製作，完整建立自己的創意作品。
達成情形：	<ol style="list-style-type: none"> 1.學員彼此分享自己設定的作品，並且針對自己的「創意特點」加以說明。 2.作品集企劃撰寫並報告分享。 3.期末完成預定作業——作品集。

(二) 自我評估

本學期一共開設「數位影音空間裝置製作」、「數位媒體專案製作」兩門課程。

當代新媒體藝術樣貌多元，其關注的議題也日新月異，唯有時時充實自我，準備好隨時自我更新，才能跟得上時代的腳步。本學期開設的「數位影音空間裝置製作」，在本系一美術系專門老師吳梓寧老師的帶領下，學員能夠領略「數位影音裝置」的概念及其技術，充實自己於新媒體藝術的知能。

「數位媒體專案製作」課程，最初設定的目標是在於 3D 動畫的精進。然而，考量到學程學員以四年級為多數，畢業後他們馬上就要面臨「求職」。因此，與課程講師協商，課程目標最後設定在啟發學員的創意思考以及協助他們完成自己的履歷、作品集。本學期本課程聘用的業界老師—李哲榮老師，在課堂上能夠以簡單的說明搭配豐富的示例，讓學員感受何謂「創新」。除此之外，也盡量於有限的時間內，協助學員整合他們過去三、四年的作品，最後完成一本學員自己的「作品集」。

本學期相關研習及工作坊部份一共舉辦了六場。當中 AutoCAD、3DsMAX、VR、AR 都是數位媒體領域中目前大家所關注的。但是，很可惜的無法納入學程課程的規畫中。因此，特地舉辦相關的研習或是工作坊，讓學員有機會能夠接觸，使其有所認識。未來若是學員有興趣，自然可尋求其他的管道、資源再去深入探究。

本學程——「數位媒體數位應用設計學程」正式招生開課至今，截至目前為止，本學程一共開設十四門課程，本學程之所有課程到此也均已開設完畢。在學程開設的兩年期間，重視「數位媒體」的定義，強調多元整合的能力。從基礎文字文本創作到各式繪圖、動畫軟體應用，甚至音樂音效課程、影音整合、專案製作等課程都規畫在課程內，並且確實執行。此外，也額外舉辦許多研習、工作坊，就是希望藉由這樣有系統的學習，可以訓練學生強化自身的能力，由基礎的美術層面，擴及音樂、影片、動畫……。讓自己具備豐富的技術及知能，使自己符合業界的需要，找到自己想要勇往邁進的路途。

五、面臨問題與因應措施

礙於上學期活動舉辦的次數不理想，本學期積極策劃一連串活動，一共舉辦了六場研習、工作坊或講座。活動宣傳的過程中，本學程也一再強調，參與的學員不需要多，但是希望是真心、認真想要學習的。如果參與的學員，中途離席或是課堂中打瞌睡、離席，都將列入紀錄，之後任何活動均不歡迎參加。經此叮嚀，來參與的學員上課學習態度良好；修習完之學員對於活動的舉辦、講師的教學及上課的氛圍評價也都頗為讚譽。本學程在開設的兩年內中，幾經檢討與改進，認為教授給學員的內容不應該僅止於技術或是知能，對於態度上的要求也該相當重視——沒有良好的修課態度，再優秀也枉然！因此在這樣一貫態度的強調下，漸漸與學員培養出共同的默契。學期結束，學員反應也頗為肯定，再次證明我們的作法是正確的。

六、後續課程構想與進度規劃

請描述，開設此項學程之後，是否會繼續開設相關課程及目標。

(一) 國立台東大學數位媒體應用設計學程實施要點

國立台東大學數位媒體應用設計學程實施要點

- 第一條、依據「國立台東大學設置多元能力學程實施要點」辦理。
- 第二條、本學程設「數位媒體應用設計學程委員會」(以下簡稱本學程委員會)，由美術產業學系主任(召集人)邀請相關系所主管及教師組成，必要時得邀請相關人員列席。
- 第三條、適用對象：本校大一以上各系學生(不包含在職生與進修部學生)。
- 第四條、本學程課程分為三類：A. 基礎課程、B. 專業課程、及 C. 核心課程。
- 第五條、欲修讀本學程者，應填寫修讀學程申請表如(附件一)，需於公佈截止期限內提出申請，並由本學程開課學系主任召開審查委員會決定錄取學生名單，申請通過名單另公告於學校首頁、及美術產業學系網頁。
- 第六條、本校其他課程名稱相同(相似)之科目，經本學程委員會審議該課程之教學目標、課程大綱與學程科目相符者，最多得抵 8 學分，學分抵免申請書格式如(附件二)。
- 第七條、原「數位影音與動畫設計學程」學員，可檢附成績單及學分抵免申請書，經審議通過，其所修習學分可辦理抵免。
- 第八條、修讀本學程之學生不得以修讀學程為由申請延長修業年限。
- 第九條、修讀本學程學生，擬終止修讀本學程者，應填寫「放棄數位媒體應用設計學程聲明書」(附件三)，由本學程委員會召集人及主修系(所)主任核章後，取消修讀本學程資格。放棄修讀本學程資格學生，當學期已選定之課程不得於加退選期限截止後要求退選。
- 第十條、本學程每班招收人數以二十五人為原則。
- 第十一條、修讀學程之學分併計當學期所修習總學分上限。
- 第十二條、修滿本學程規定之科目及學分，且成績及格者，得檢具成績單影本，向本學程委員會提出申請，經審核通過者，由本校發給「數位媒體應用設計學程證明書」，英文名稱為「Certificate for Program of Digital Media apply Design, National Taitung University」。
- 第十三條、本計畫經教務會議通過，陳請校長核定後實施，修正時亦同。

(二) 國立台東大學數位媒體應用設計學程科目及學分一覽表

國立台東大學數位媒體應用設計學程科目及學分一覽表

1. 學生於畢業前修滿 20 學分，並將結業作品公開展覽，即頒發本學程結業證書。
2. 本校其他課程名稱相同（相似）之科目，經本學程開課學系主任同意最多得抵 8 學分，惟核心科目不得相抵。

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

七、結論與建議

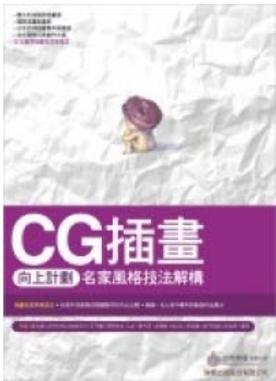
本學程於今年七月，即將畫下句點。然而，這不代表學程課程的結束！在過往業界師資至本校授課時，本系老師針對自己有興趣的部份也都積極參與，並與業界師資相互交流，甚至維持良好的聯繫。未來學程的課程，雖然不會再藉由學程的方式呈現。但是，當中的課程將會由本系美術系的專門師資在本系課程中接續，同樣可以提供學員豐富的教學內容。

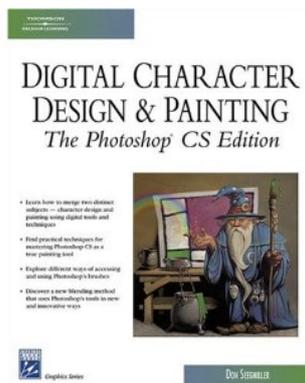
本學程開設至今，針對「數位媒體」相關領域，提供許多不同的面向給學員們接觸、參與。然而，科技的進步速度以及擴展的領域，無遠弗屆，是我們無法預估，也深感敬畏。關於這一點，我們不斷灌輸給學員，就是期望學員們要能時時督促自己不斷進修、充實。這樣才能立足於時代的潮流，也才能是業界積極尋求延攬的人才。

「數位媒體應用設計學程」計畫由 98 年 8 月 1 日至 100 年 7 月 31 日，為期兩年。在這兩年中，非常感謝教育部支持人文領域數位教學計畫，讓本學程有機會可以申請計畫；同時，也感謝教育部顧問室的大力相挺，計畫的執行才能順利無礙；最後，要感謝的是人文領域數位教學計畫的主持人——賴進貴教授以及計劃辦公室成員范嘉倩小姐，在計畫執行期間全力支援及協助，使得本學程得以順利完成。

八、附錄

(一) 教學參考資料——指定教科書、參考書目

數位影像處理	
指定教科書	內容簡介
 <p>CG·插畫向上計劃：名家風格技法解構 作者：崔永嫻等/著 出版社：旗標</p>	<p>本書由多位插畫名家解構他們的作品，帶領您一步步學習形成風格的關鍵技巧，讓您有明確的方向去練習想要學的技巧跟筆法，快速吸取前人的經驗，突破停滯不前的困境。</p>
 <p>正確學會 Photoshop CS2 的 16 堂課 作者：施威銘研究室著 出版社：旗標</p>	<p>本書一共安排了 16 堂課的內容，以學習範例所需的時數來教導 Photoshop。在各章的開始，列出了該章的範例成果、製作重點、學習目標、以及所需要的學習時數。此外，本書也在每章的最後加入「延伸學習」，讓您除了在我們介紹的範例之外，也能思考出該章所介紹的各項工具，還有什麼樣的應用方式與獨特的技巧。</p>



Digital Character Design and
Painting: The Photoshop CS
Edition

作者：Don Seemiller

出版社：Charles River Media;
BK&CD-ROM edition

This brilliantly illustrated book blends two unique subjects: character design and painting. It details how to put thoughts and ideas together to create characters that elicit specific emotions (joy, fear, anger, sadness, etc.), and it teaches how to beautifully render these characters by applying traditional painting skills with digital tools. This edition has been completely updated to use Photoshop CS as the primary tool, and includes many new characters and tutorials.

Written for artists interested in learning how to use Photoshop CS as a real painting tool, the book is divided into three primary sections. The first section deals with character design and provides strategies for developing worthwhile ideas. In the next section, you'll find fundamentals artistic principles that are often overlooked in the digital world, and learn how to incorporate them into your efforts. And in the final section, you'll work through practical tutorials that teach insightful techniques and tips for solving common visual problems that emerge when painting. The tutorials start off simple covering the basics of value, edges, color, and light. From there they evolve into in-depth techniques for blending, eyes, faces, cloth, hair, Photoshop brushes, and portraits.

Whether you are a seasoned professional or aspiring artist, you'll find a plethora of useful ideas and techniques that will improve your skills and help you create and paint masterful digital art!

當代跨領域藝術與創作

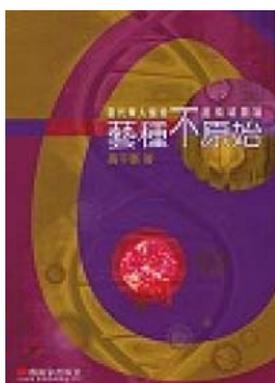
指定教科書

內容簡介



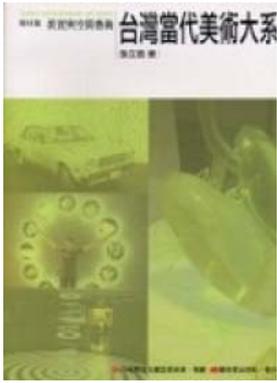
觀念藝術的淵源與發展
作者：唐曉蘭/著
出版社：遠流

觀念藝術 觀念藝術萌芽於充滿危機的一九六〇年代。當人們對政治、經濟、社會、文化、生態、人性…開始懷疑時，藝術家們對藝術的本質也開始質疑了。再者，觀念藝術家深受杜象創作理念的影響，認為藝術最重要的是作者的思想與觀念勝於實體的作品。這種觀點，突破傳統藝術僅以繪畫、雕刻來表現藝術的方式；同時也是對現代主義過分強調形式的一種反動。 觀念藝術的產生除了時代背景外，自有其藝術史的脈絡。觀念可以是或類似藝術嗎？它如何定義？如何辨識？其作品有何特徵？它在藝術史上有何意義與價值？對藝術與藝術家有何貢獻？本書蒐集豐富的資料，從藝術史的脈絡，作學術論著的分析。作者以流暢的文筆，輔以圖片，對觀念藝術作詳細的敘述與解析。



藝種不原始：當代華人藝術跨領域閱讀
作者：高千惠
出版社：藝術家出版

「藝種不原始——當代華人藝術跨領域閱讀」是旅美藝術文化評論者高千惠以當代文化跨領域的互動角度，看海峽兩岸在域內與域外的藝術發展，並整合出所面對的歷史性、當代性、地域性與藝術性等年代議題。以「縱橫中的時空」、「西行中的龍影」、「風雲中的迷思」、「國際中的顯影」、「邊緣上的表白」、「誇界中的地帶」六個討論軸線，構成了當代華人藝術的形式與發展面貌，在飛出與找尋的過程，努力想拼出「我與想要的你們，總算在一起了。」的歸屬情境。是一種根的擴散與變異，它在矛盾中形成了特殊的文化景觀。



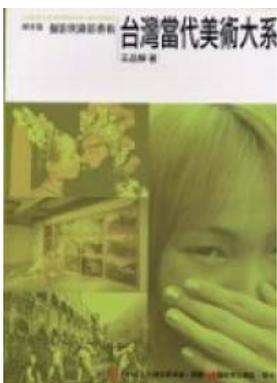
台灣當代美術大系媒材篇：裝置
與空間藝術
作者：孫立銓/著
出版社：藝術家

本書從「『裝置藝術』與空間」的兩個軸線來思考，討論台灣當代藝術中「裝置藝術」的發展，包含文獻討論、名詞的界定、歷史的變遷，以及台灣的在地演繹發展與未來的趨勢發展；其中九〇年代之後的重要藝術家或新一代藝術家的作品，及深入探討台灣當代文化之時代精神與特質，將是本書的主體。



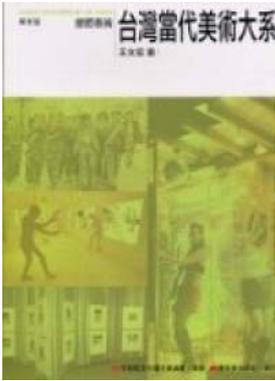
台灣當代美術大系媒材篇：身體
與行為藝術
作者：黃寶萍/著
出版社：藝術家

本書以「戒嚴」和「解嚴」做為時間的分界點，探討台灣當代藝術家在此一時間點的前後，如何開發自己的身體功能、極限和可能的界限，因而發現：台灣當代藝術家以身體做為現實與觀念對立的測定器，一直要到九〇年代之後，才成爲一種普遍廣泛的度量。



台灣當代美術大系媒材篇：攝影
與錄影藝術

攝影究竟有何迷人之處？從藝術的角度來看，從現代藝術的觀念到當代的形成，攝影及錄影如何成爲不可或缺的媒介，在此，我們嘗試從台灣攝影、錄影作品的表現，來看影像發展的歷程，及所彰顯的當代豐富意涵。究竟以攝影、錄影爲起源，所製造出的「影像」，本質爲何？應有如何表達的可能性？在台灣藝術的發展中又如何地展現？爲本書所追問的課題。

<p>作者：王品驊/著 出版社：藝術家</p>	
 <p>台灣當代美術大系媒材篇：總體藝術 作者：王文宏/著 出版社：藝術家</p>	<p>面對生活一如面對自己。這是《總體藝術》切入當代藝術所堅持的語法。本書概述藝術如何透過人性的自覺，開啓了生活與藝術分合的脈絡。一路跟蹤到二十世紀藝術與生活完全劃分開來的過程。我們可以發現到，現代人類對於自覺的需求愈來愈殷切。所以，如何以藝術應對生活，也就顯得特別地激烈與極端。</p>
<p>參考書</p>	<p>內容簡介</p>
 <p>60 個大開眼界的創意搞怪藝術 作者：反以正 譯者：韓峰彪 出版社：漢皇文化</p>	<p>這本書雖然致力於對藝術作品描寫出有爆發力又不失幽默描寫的文章，但作者自認為有資格對上述兩種評論劣行充分表現自己的不滿。透過作品的完成時間可以發現，本書篩選出的 60 份作品，都是以現今仍然活躍在圈內的藝術家們的作品為主，由他們在西元 2000 年前後發表過的「剛出爐的作品」所構成。相信讀者也需要擺脫簧巧舌論評論家的干擾，能夠像面對一個平凡的「物品」一樣，冷靜地欣賞藝術作品，而評論家的職責就是為讀者做好嚮導與領路人的角色。</p>

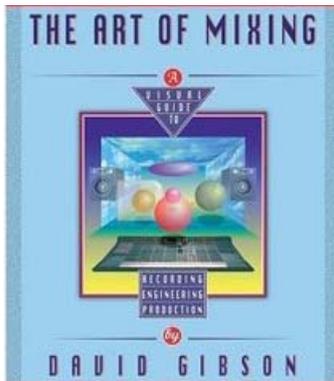


數位藝術概論：電腦時代之美學、創作及藝術
 作者：葉謹睿
 出版社：藝術家

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間表，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。

混音工程理論與製作

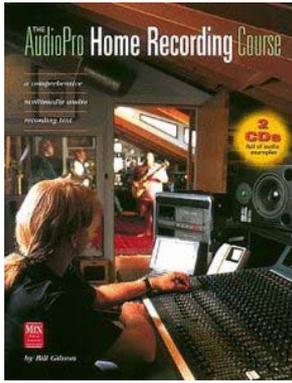
指定/參考書



The Art of Mixing: A Visual Guide to Recording, Engineering and Production
 作者：David Gibson
 出版社：Hal Leonard

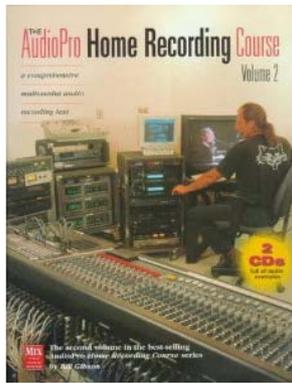
內容簡介

David Gibson's hugely popular The Art of Mixing, the book that has taught a generation of mixing engineers, comes to life with over 3-1/2 hours of vivid, animated instruction on one feature-packed DVD! With Gibson's exclusive three-dimensional framework, you'll learn the right way to create every style of mix for any style of music. Topics covered include: descriptions and visuals of the functions of each piece of studio equipment involved in mixing • specific concepts behind making a mix that is appropriate for the music and the song • correlations between audio parameters and the visual parameters of the virtual mixer • and much more!



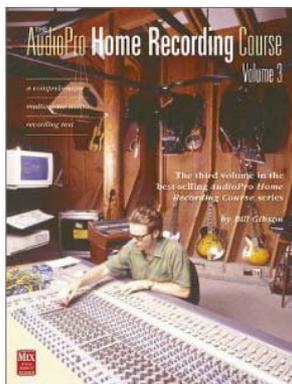
The Audiopro Home Recording Course Volume 1
 作者：Bill Gibson
 出版社：Hal Leonard

Author Bill Gibson has created The AudioPro Home Recording Course to familiarize musicians with the fundamentals of studio recording using explanations and examples that are easy to understand and enlightening for the beginning and intermediate student. The book is accompanied by two CDs full of information and audio examples, and the text is complemented by hundreds of illustrations to make learning as painless as possible. Chapters include: The Mixer; Signal Processing; Guitar/Sounds; Microphones; Acoustic Drums; Percussion; Synchronization/Drum Machines.



The Audiopro Home Recording Course Volume 2
 作者：Bill Gibson
 出版社：Hal Leonard

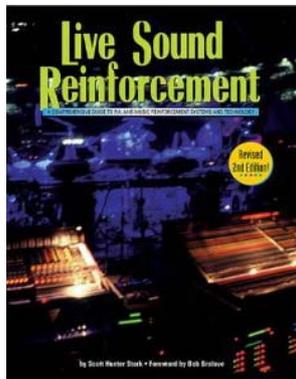
This essential complement to the first book in this series and required reading for anyone who is conscientious about recording the right way. This second volume also uses illustrations and audio examples to present all you need to know about impedance and balancing; recording bass guitar, vocals, pianos, and synths; panning and stereo imaging; and the recording session itself, down to the final mixdown. Let Bill Gibson give you the information you need to master your recording techniques and produce incredible recordings.



The Audiopro Home Recording Course Volume 3

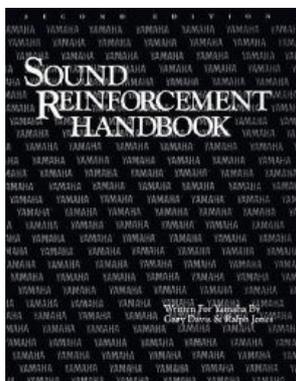
Gibson's classic techniques taught in the first two volumes gave you the foundation to hone your recording skills. The third volume focuses on the latest technologies: digital hard disk recording, MIDI sequencing, mastering with computers, CD-R technology and much more! Learn about audio hardware for computers, software comparisons and recommendations, including important tricks and tips that will improve your workflow! You'll discover secrets of the current state of the art in audio recording and multimedia while learning how to prepare for the

<p>作者：Bill Gibson 出版社：Hal Leonard</p>	<p>music industry of the future.</p>
---	--------------------------------------



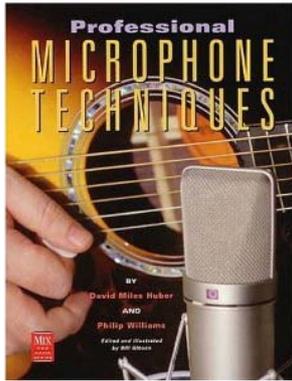
Live Sound Reinforcement
作者：Scott Hunter Stark
出版社：Mix Books

Used in countless classrooms, educational institutions and professional settings worldwide, Scott Hunter Stark's Live Sound Reinforcement is the industry-standard text on live sound. From speaker placement and wiring to EQ and delay, this book has taught thousands how to create great-sounding live shows. Now, MixBooks is proud to offer the first major update of this landmark title. Concert sound is a dynamic business, and Live Sound Reinforcement - 2nd Edition is an expanded and revised edition that will bring you up to date on all the latest gear and techniques. All the detailed descriptions, charts and diagrams you expect from this classic book are still here in abundance as well. If you're interested in doing live sound the right way, this new edition of Live Sound Reinforcement should be your first purchase.



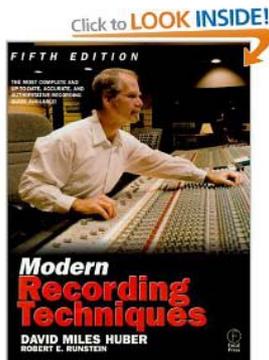
Sound Reinforcement Handbook
作者：Gary Davis & Ralph Jones
出版社：Hal Leonard

Sound reinforcement is the use of audio amplification systems. This book is the first and only book of its kind to cover all aspects of designing and using such systems for public address and musical performance. The book features information on both the audio theory involved and the practical applications of that theory, explaining everything from microphones to loudspeakers. This revised edition features almost 40 new pages and is even easier to follow with the addition of an index and a simplified page and chapter numbering system. New topics covered include: MIDI, Synchronization, and an Appendix on Logarithms. 416 Pages.



Professional Microphone
Techniques
作者：David Miles Huber &
Philip William
出版社：Hal Leonard

Here is the ultimate guide to microphone placement, applications and techniques by one of the authors of the industry bestseller Modern Recording Techniques. This book focuses intensely on microphone usage for dozens of different instruments as well as vocals, amplifiers, Leslie cabinets and more! Accompanied by an audio CD that allows you to hear the different effects of microphone placement techniques in real time for a full understanding of how to get the best recordings from any type of microphone. 136 pages, 8 1/2 inch. x 11 inch.



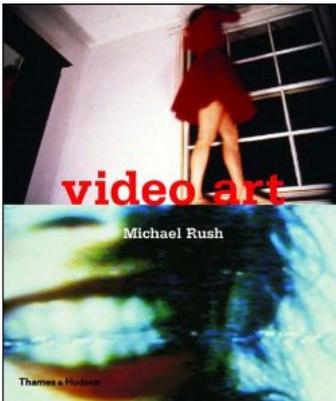
Modern Recording Techniques
作者：David M. Huber & Robert
E. Runstein
出版社：Focal Press

"Everybody reading a book like this will start from a different base of knowledge and experience. Having said that, there's always something new to learn or have clarified...there is some extremely effective use of a generous supply of illustrations in this book. - mightywright.net I would also recommend it highly to anyone getting into recording at the home or project-studio level as it will give you a really good grounding in the theory and industry practice which underpins the design of all that equipment and software you spend so much money on! - mightywright.net Praise for the previous edition: No worries when this handy reference is nearby. It covers the basics about everything, from room acoustics to running a session. If you're a beginner, grab it now. If you think you know it all, you might still learn a thing or two.

互動多媒體設計	
指定教科書	內容簡介
 <p>ActionScript 3.0 互動媒體設計 作者：羅智軒 出版社：學貫出版社</p>	<p>本書透過由基礎而進階的範例引導，帶領讀者循序漸進了解 ACTIONSCRIPT 3.0 與 FLASH CS4 的強大功能，掌握這套工具的核心觀念及思考模式，並將互動概念融入小遊戲、模特兒相簿、MP3 播放器、院線預告片網站等等精采範例，最後以完成 WEBCAM 互動遊戲為目標，透過實作讓讀者體驗互動介面樂趣。</p>

數位影音空間裝置製作	
參考書	內容簡介
 <p>數位藝術概論：電腦時代之美學、創作及藝術 作者：葉謹睿 出版社：藝術家</p>	<p>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。</p> <p>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間表，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</p>

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。



Video Art

作者：Michael Rush

出版社：Thames & Hudson

The significance of video (and, more recently, digital video technologies) in the development of narrative film is widely known and well documented. Yet although video has also created nothing short of a revolution in the fine arts, few satisfying histories of video art exist. Rush's comprehensive volume gamely attempts to fill that void. Engagingly written, exhaustively researched and filled with hundreds of images of video works and installations, the book combines a trenchant historical overview with a more focused thematic analysis. Though Rush acknowledges the obvious fact that the video art boom was sparked by the sudden availability of affordable, portable video equipment, he's quick to place video in a less arbitrary cultural context. The genre, he points out, actually combines any number of disciplines and art-historical categories. In this way, video art is very much a medium of its time. From its early stages as a means of deconstructing television (typified by such early practitioners as Frank Gillette), to the more personal and political work of the "giants" of the field (Vito Acconci, Nam June Paik, Bruce Nauman, Bill Viola), to the bigger names of today (Pipilotti Rist, Pierre Huyghe, Matthew Barney), the usual suspects are brought sharply into focus. Rush's real success, however, lies in his discovery of what others have overlooked: the obvious yet oft-ignored contributions of Andy Warhol, for example, or the groundbreaking video work of Jean-Luc Godard. An ideal introduction to the history of and the formal/theoretical considerations behind video art,

	<p>Rush's book shines a light on the tiny details that make up the genre's big picture. 383 illustrations, 296 in color.</p>
 <p>New Media in Art 作者：Michael Rush 出版社：Thames & Hudson</p>	<p>Modern art, reflecting and defining new intellectual, scientific, and technological developments, has radically extended the conventional media of sculpture and painting.</p> <p>Following innovative ideas about representation and the free use of materials in cubism, futurism, and surrealism—particularly in the work of Duchamp—artists abandoned strict adherence to traditional hierarchies of media and embraced any means, including technological, which best served their purposes. In the past fifty years especially, ideas about time and duration have reinstated narrative in art, via filmmaking and video, the theatricality of happenings, performance and installation art, digitally manipulated photography, and virtual reality.</p> <p>This pioneering book, originally published in 1999 under the title <i>New Media in Late 20th-Century Art</i>, discusses the most influential artists internationally—from Eadweard Muybridge to Robert Rauschenberg, Bill Viola, and Pipilotti Rist—and those seminal works that have radically transformed the map of world art. For this new and expanded edition, the book has been brought completely up to date to include the latest in digital work as technology takes art in new directions. 258 illustrations, 124 in color</p>

數位媒體專案製作

指定教科書



當代設計演化論：關鍵運動與經典風格的承先啟後

作者：拉克希米·巴斯卡藍

出版社：原點

內容簡介

書中列出各主要設計運動的主要支持者、各國間的支派和演變，以及主要的特色，方便讀者參考。透過橫跨工業設計、平面設計、藝術和建築等各個領域的圖像，說明各個設計運動的風格如何演變，如何被重新運用在現在的設計作品上。有了這些豐富的知識，你將可以清楚辨認每個設計作品運用的設計風格，可以解讀設計者的設計用心，更能站在全新的高度，看清楚當代設計風格的發展軌跡，甚至預看未來設計的可能發展。

(二) 學程網頁內容說明：數位媒體應用設計學程的網站目前已經建置完成，並持續更新中。學程網站的網址為：<http://210.240.168.233/dmadp/index.php>

首頁〉 最新消息〉

〉 學程小檔案〉 學程介紹〉

師資介紹〉

修課辦法〉

課程規劃〉

預期成果〉

〉 教學資源區〉 電腦動畫〉

數位影片剪輯〉

互動多媒體設計〉

〉 作品展示區〉 活動花絮〉

作品觀摩〉

課堂發表〉

〉 好站分享區〉

〉 聯絡我們〉

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

(三) 數位化成果產出清單

99-1 數位化成果〉數位影像處理〉流行音樂整體形象與包裝設計

〉遺失 XXX 的 DM 設計

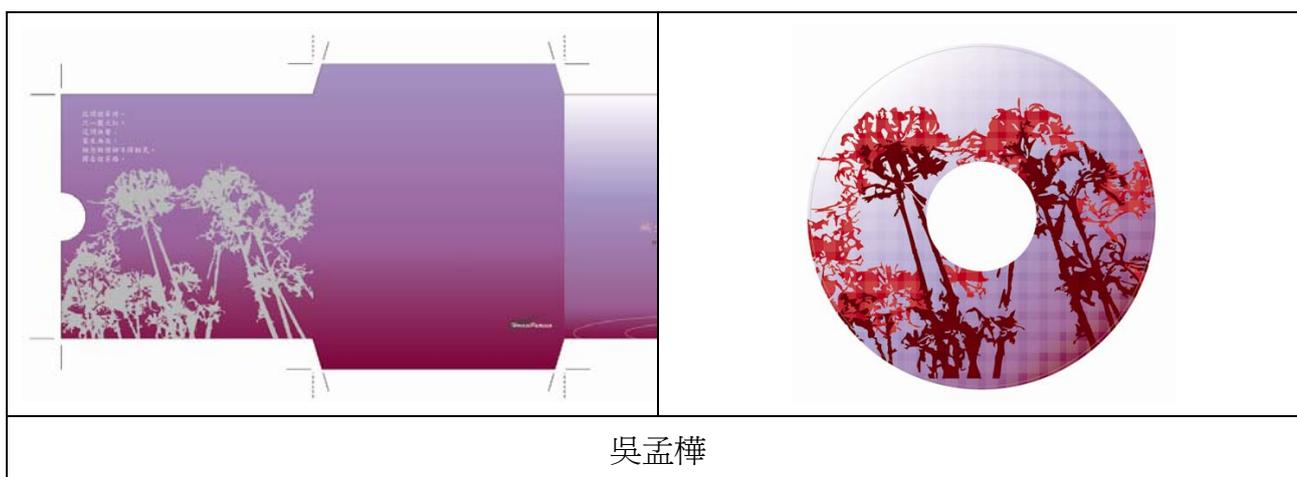
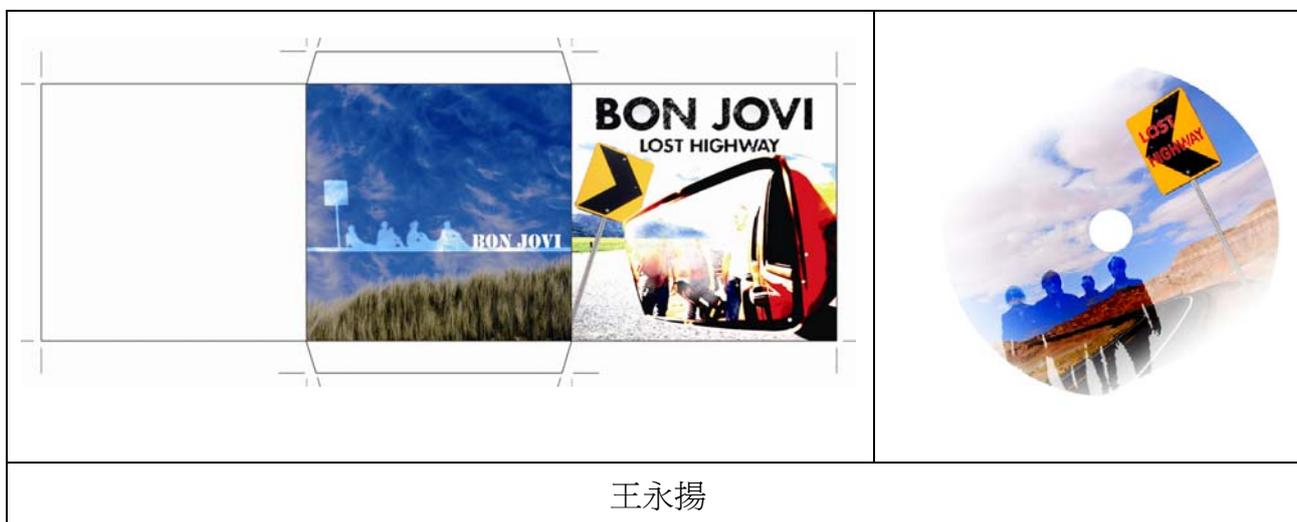
〉互動多媒體設計〉期中優良作品選輯

〉期末優良作品選輯

〉數位媒體專案製作〉作品集

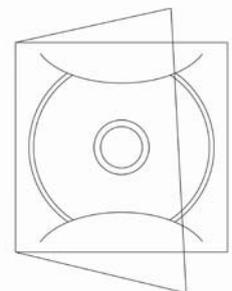
1. 數位影像處理

(1) 流行音樂整體形象與包裝設計





李弘恩



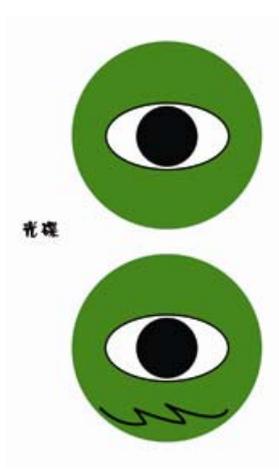
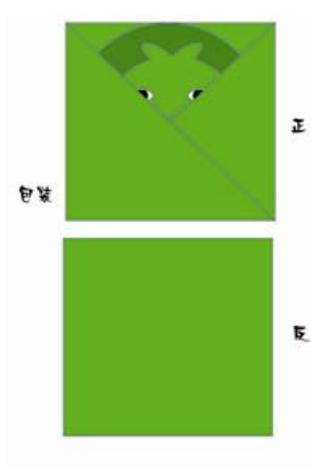
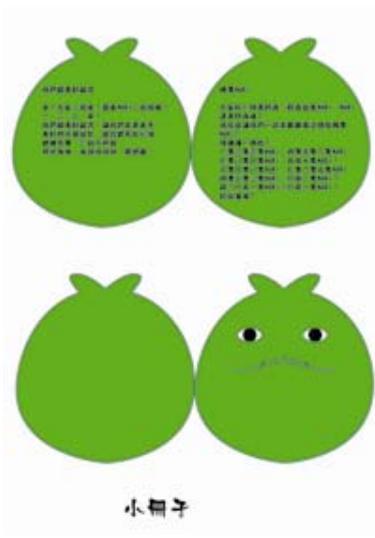
李煜詮_尤西尤



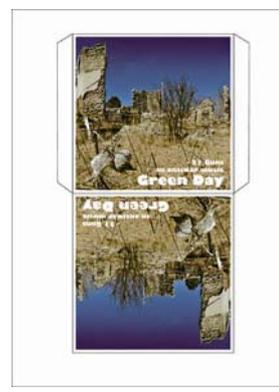
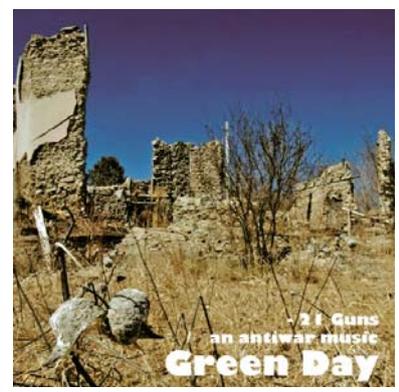
周翊涵



林俊安



高嘉好_MORI



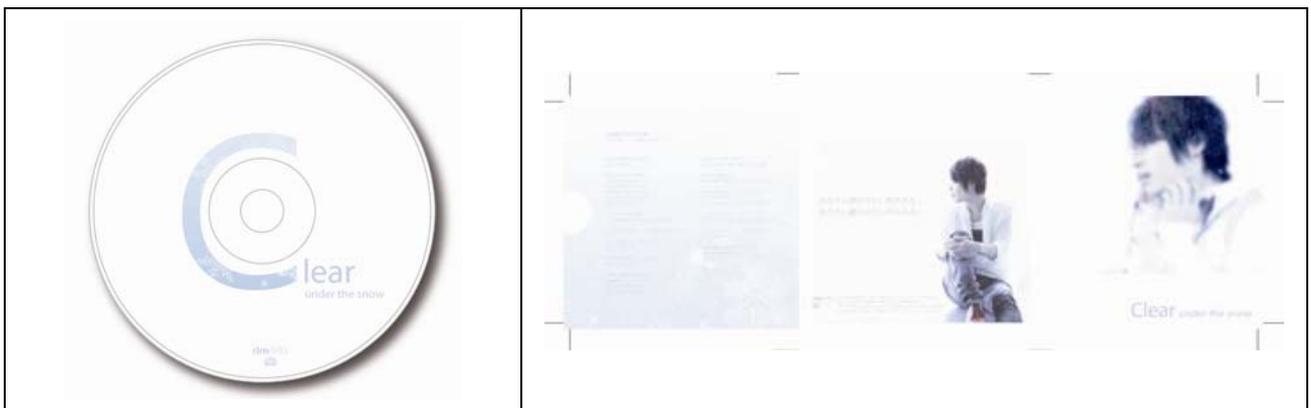
許盛元_反戰



曹念琦_jack johnson



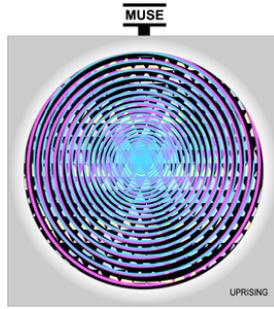
張雅雯_幸福五角



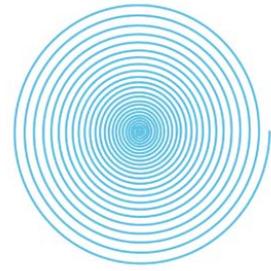
許馥如_Under the Snow



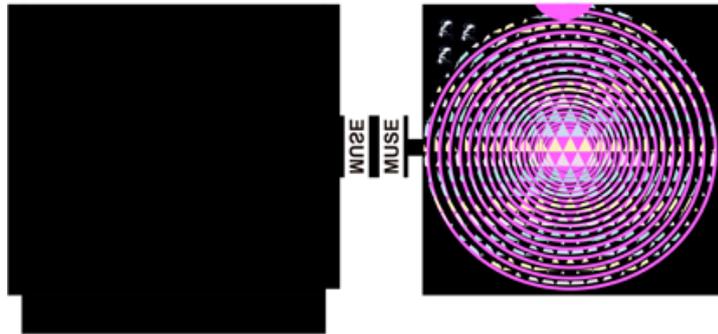
CD



錯視



賽璐璐片



張家寧



許鳳玲



郭政宜_於是



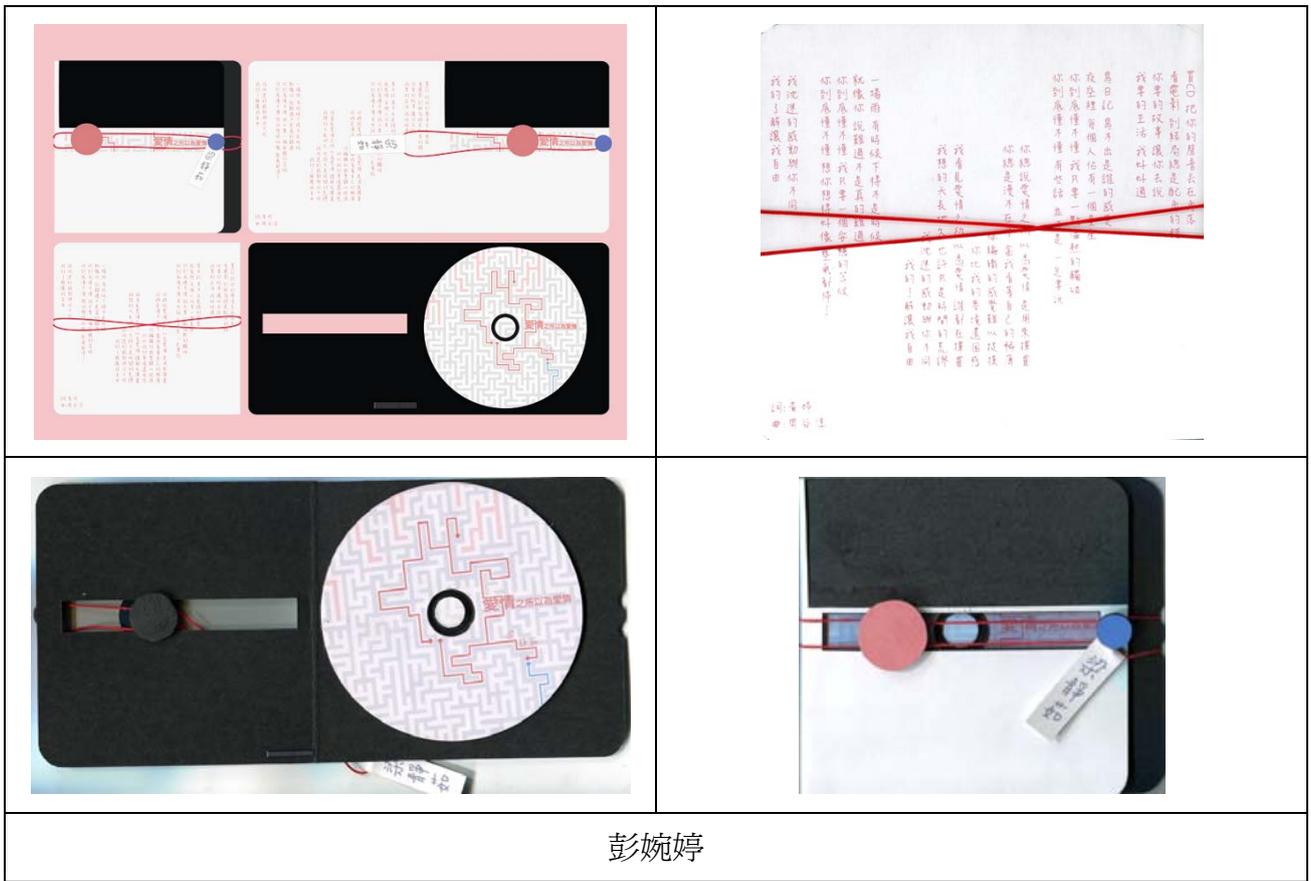
陳佳琳_OneRepublic - Apologize



魏如萱
優雅的刺蟻

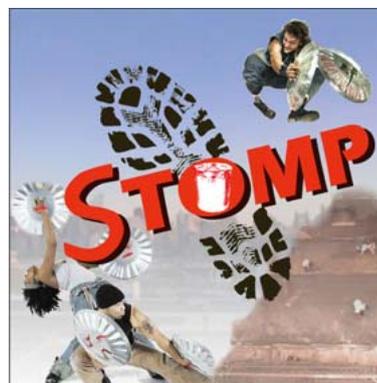


陳品好

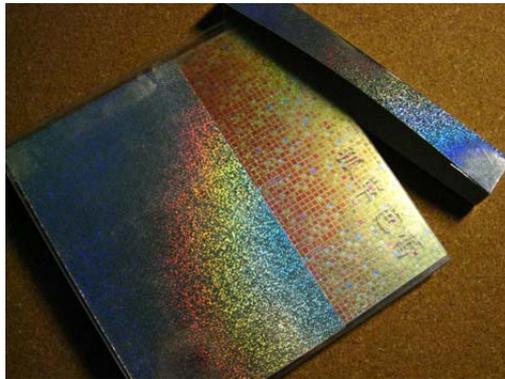




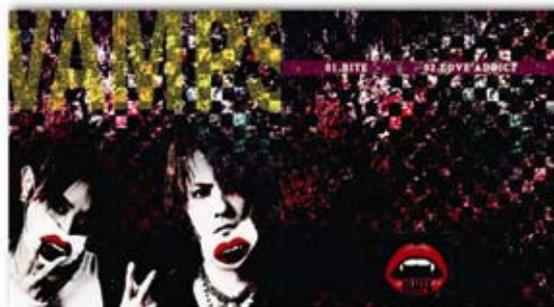
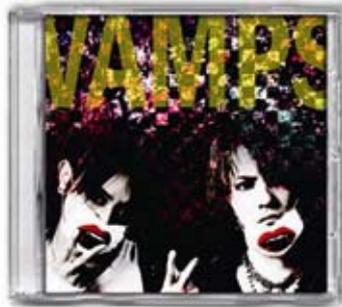
馮芯寧



黃騰寬_finish



黃小秦



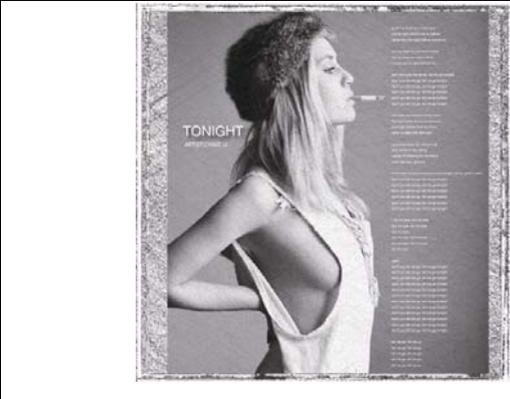
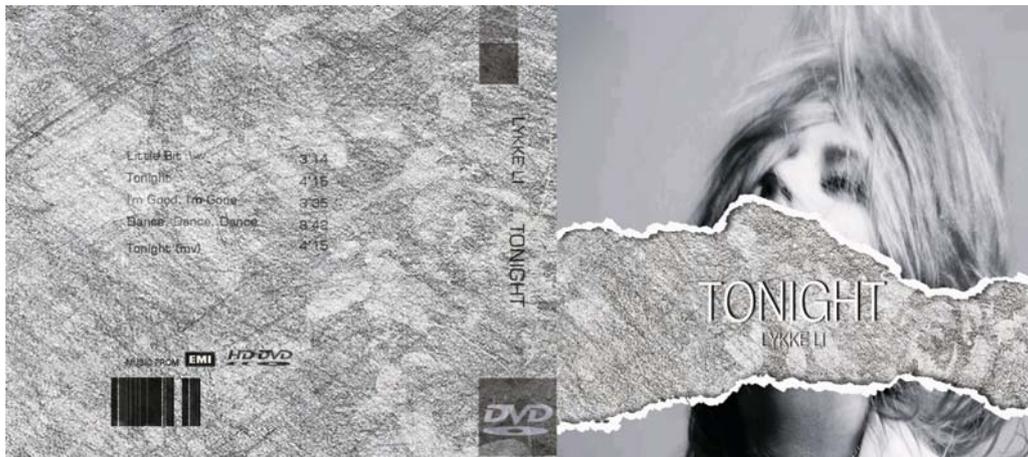
蔡佩蓉



蕭楷立



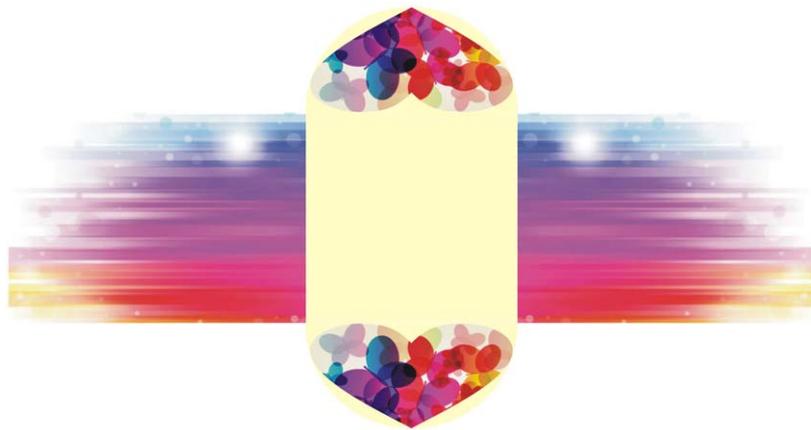
許鳳玲



賴怡婷



薛兆媛



劉又慈_花蝴蝶

(2) 遺失 XXX 的 DM 設計



王蕙涵



王永揚



王伊辰



You Still Want to Eat?

You can eat organic food!

Environmental Protection

賴怡婷_Environmental protection poster



呂佩珊_克拉拉失物協尋



李弘恩



李煜詮_遺失的熱情



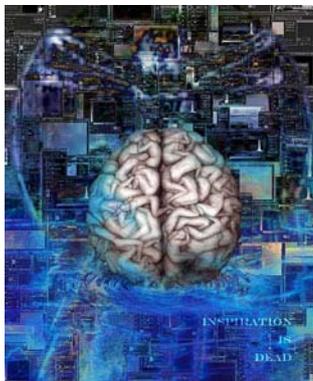
周翊涵_遺失記憶中的白馬王子



林家仰_貓



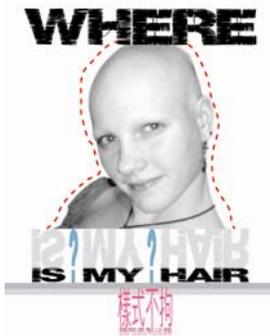
高嘉妤_Matsuri



張育綸



張家寧_footttt



張雅雯



曹念琦_lost direction

WANTED



**DEAD OR ALIVE
CROCODILE**
BE CAREFUL ITS LOST IN CITY

許盛元_鱷魚



許馥如



許鳳玲_失魂



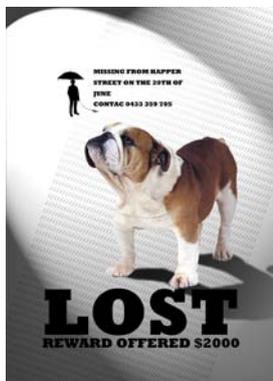
許鳳玲_遺失



郭政宜



陳佳琳_青春已逝 不再回頭



陳玟媛_尋狗啟事



彭琬婷_尋找天空



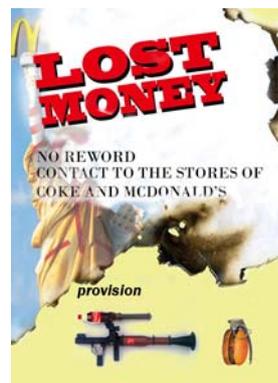
馮芯寧_youth



黃小秦_遺失



黃筠哲_遺失的肺



黃騰寬_LOST-MONEY



詹雅婷_遺失



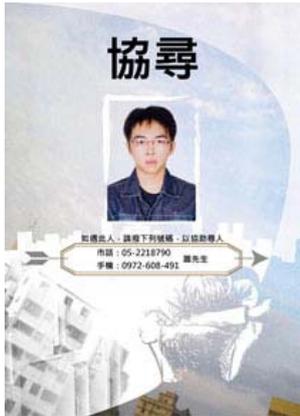
詹雅婷_遺失的愛



劉又慈_遺失美好



蔡佩蓉_遺失色彩



蕭楷立_協尋



羅少敏_wanted



吳孟樺

2. 互動多媒體設計

(1) 期中作業—自我介紹

 <p>啟程，每天都是不同的旅程 與「她」的美麗邂逅 多采多姿的生活 作品集</p>	<p>HOME NEXT</p> <p>與「她」的美麗邂逅</p> <p>美術，又是一段嶄新的旅程；有人說：「學美術能做什麼？不好！！」但我一樣堅持己見，因為她是一種能讓我的生命充滿熱情，完全不會倦怠，衷心喜歡的事，有時候反而覺得用圖像來表達，比用文字來的容易多了。</p>  <p>王永揚 YUNG-YANG</p> <p>kenwang68@hotmail.com</p>
<p>王永揚</p>	

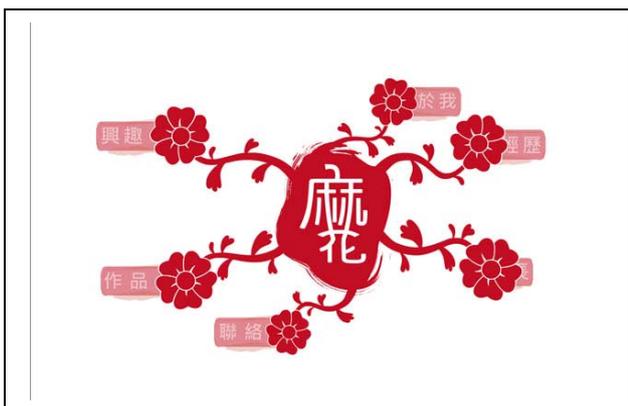
	<p>HOME NEXT</p>  <p>學歷 王瑄愉，1989年，出生於台南人， 現就讀於國立台東大學美術產業學系三年級。 從小對美術有熱情， 因此國中開始踏上漫漫藝術之路。 目前於「南島文創工作室」進行玻璃珠自創品牌創作。 擅長軟體：Photoshop、Illustrator、Indesign、 Coreldraw、Painter 聯絡方式 msn / email / facebook : f19891207@hotmail.com</p>
<p>王瑄愉</p>	



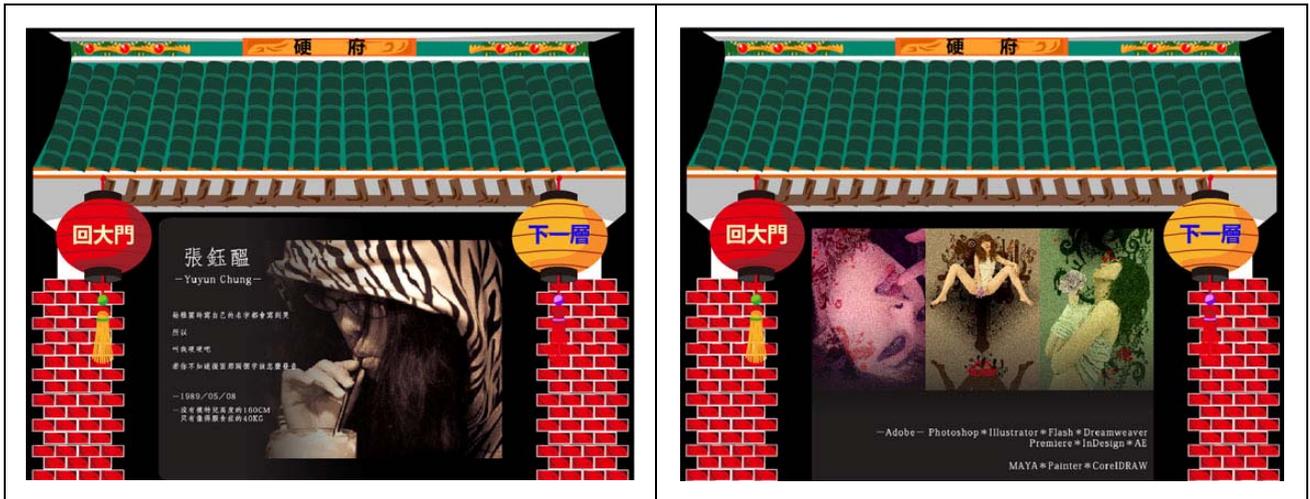
李煜詮



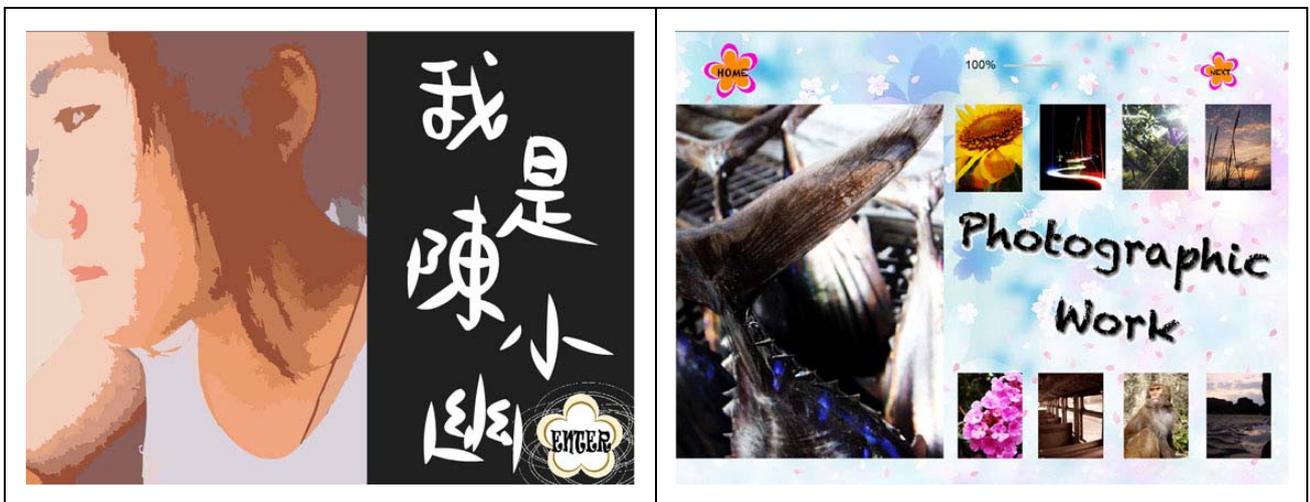
張奕萱



張家寧



張鈺醜

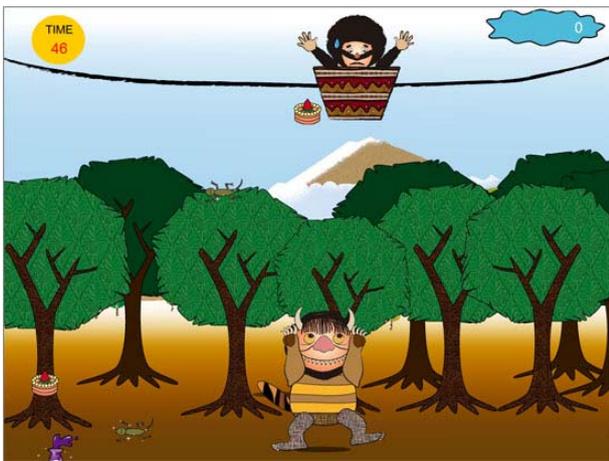


陳卉芝



劉思伶

(2) 期末作業—喜從天降



王瑄愉



吳孟樺



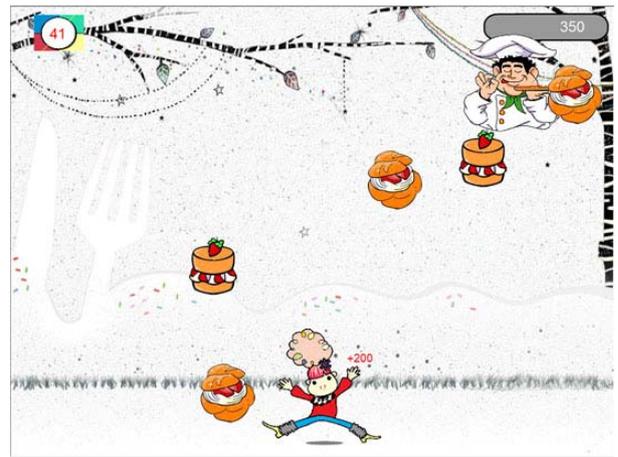
李弘恩



張家寧



張奕萱



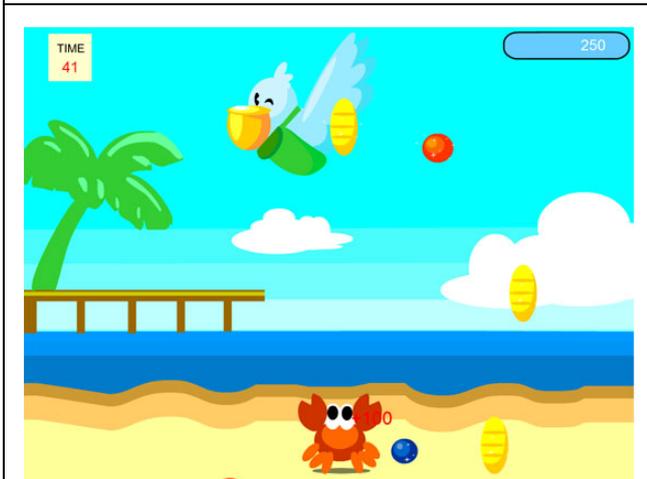
林千惠



張鈺醜



劉思伶



許盛元



許鳳玲



黃孟雪

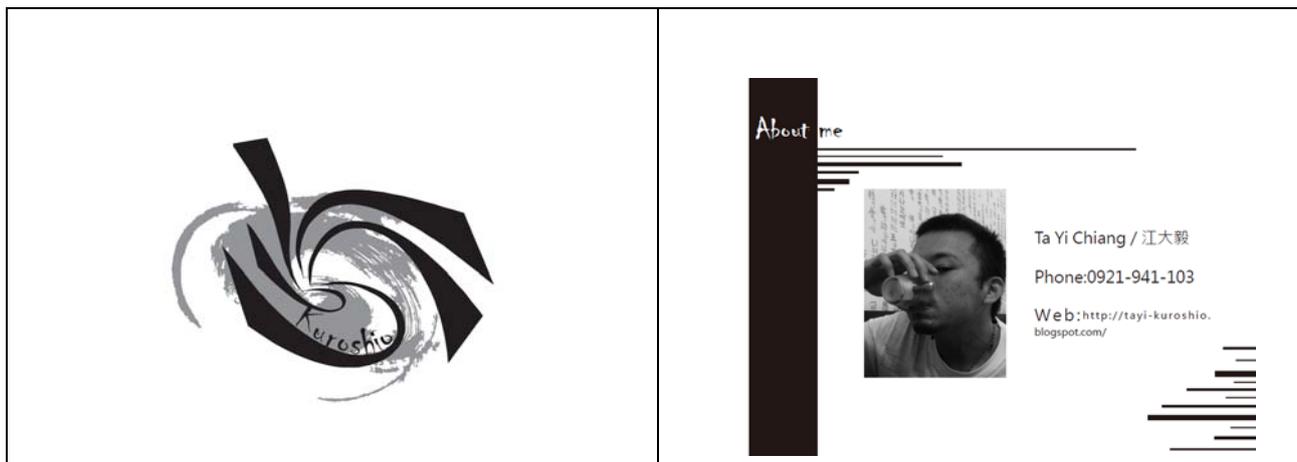


賴碧瑩



羅少敏

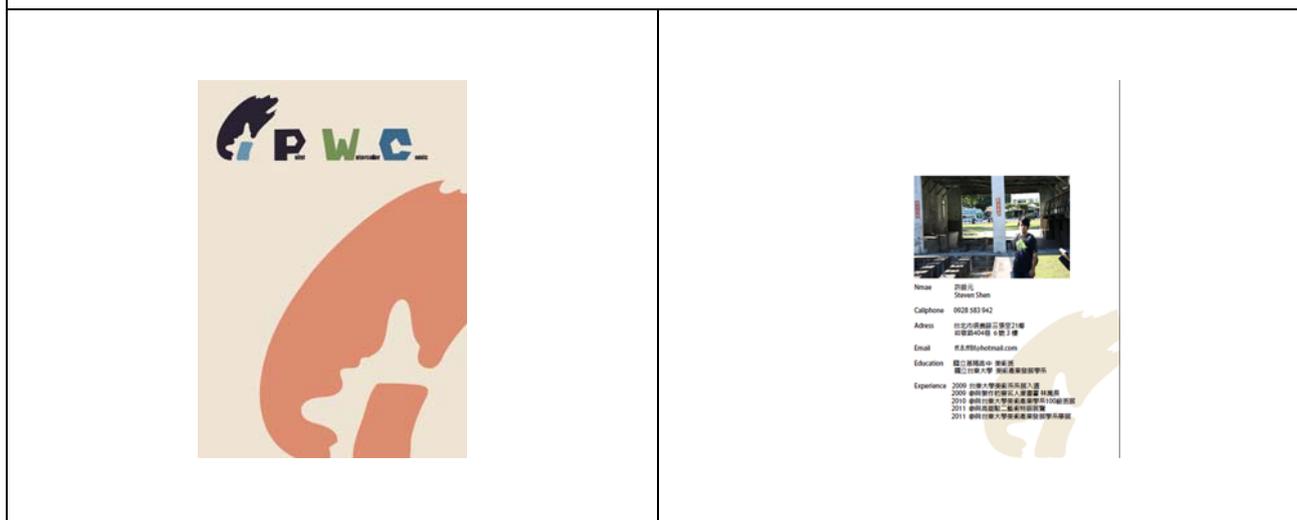
3. 數位媒體專案製作—作品集



江大毅



周翊涵



許盛元



About Me



李煜詮 | Tsune |
 +852 9311 3232 |
 tsune@tsunedesign.com



李煜詮



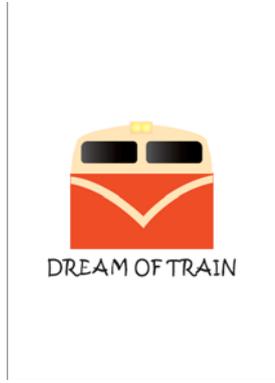
張慈文



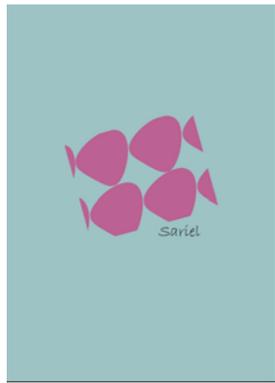
阮氏明玉



高嘉好



林倍羽



盧瑩珊



吳禮全



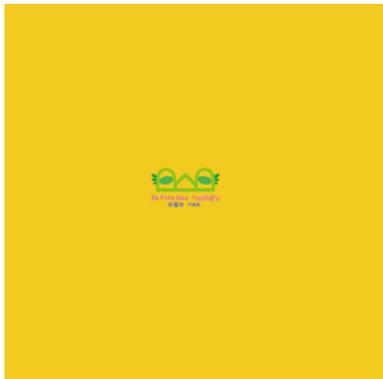
黃孟雪



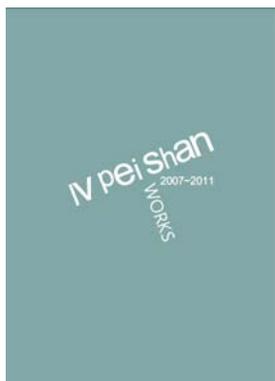
許馥如



陳佳琳



許鳳玲



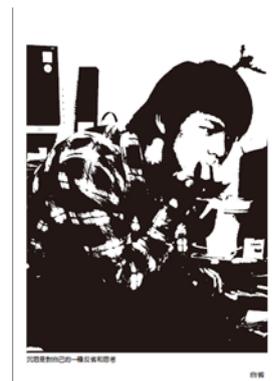
呂佩珊



黃騰寬



范珮芸



楊宗翰



劉又慈