

輔仁大學 113 年度高教深耕計畫

課程重構融入永續自主學習計畫

成果報告書

112 學年度第 2 學期

新媒體藝術創作

授課教師：黃盟欽

系所單位：影像傳播學系

中華民國 113 年 7 月

目錄

壹、課程指導成果說明

一、課程實際規劃與說明	1
二、具體教學成果與評估	1
三、課程遇到問題與困難	1
四、優秀自主學習組別(二組)推薦與原因	3

貳、學生自學成果紀錄

一、各組課程指導紀錄表	4
二、自主學習計畫書 & 學習成果報告書	14
1. 第一組「3D 動畫創作《大「輔」翁》	
2. 第二組「手繪動畫創作《皺摺》	
3. 第三組「虛實整合創作《ビビデバ》	
4. 第四組「影音創作《七宗罪—暴食》	
5. 第五組「影音 MV 創作《HAVEN》	
6. 第六組「影音 MV 創作《Love The Way You Lie》	
7. 第七組「實驗片創作《爛泥》	
8. 第八組「影音創作《反戰主題之預告片式影片》	

參、教案

壹、課程指導成果說明

一、課程實際規劃與說明

本課程規劃導入實驗性影像創作，旨在促使學生獲得媒體企劃與整合能力，探究多元媒體傳播形式，並培養跨域影音創意執行實務。通過虛實整合技能，展示跨域實驗模式，引導專題思維導向，落實學習創作發表規劃，並以創新規劃作為課程執行的成效。課程中針對當代數位影像進行主題創作，通過影音創作來說明相關技能培育，讓學生了解當代媒體影音發展趨勢。導入相關應用案例，讓學生自主分享和討論，通過創造力輔助激發創意思維，引導學生觸及影音創作實務操作，並通過創作意識的轉譯展示，引導多元創作面向，成為課程發展的關鍵目標。

參與本教學改進計畫的主要是影像傳播系大三學生，通過改進教學衍生概念，利用影像製作和作品發表來延展創作視野與跨域合作互動學習。課程主軸以影像創作為自主學習參與的媒介，結合媒體創作概念與技術，引導學生通過策展規劃與影音創作兩大面向，自主討論並從多重角度理解和反映當代社會議題。

本學期課程中透過課程安排進度，配合自主學習展現出以下能力：

- 培訓影音創作技能實作：提升學生在數位媒體應用與設計創意方面的技能。
- 培養整合應用創作能力：讓學生能夠分析問題，並構思傳播影音的應用方案。
- 企業合作教學實踐規劃：與企業合作教學實踐執行任務過程並改善學習成效。
- 啟發媒體企劃執行能力：建立學生對產業流程的認知與傳達能力。

二、具體教學成果與評估

教學成果

- 本授課班級學生共有 34 人，分為 8 組，每組大約 3-4 人。
- 學生產出自主學習計劃書與成果報告 PPT 共 8 份。

三、課程遇到問題與困難

以媒體科技應用於傳播和影音製作改善學生的學習教育目標，培養和發展媒體設計的專業知識，發揮影音創作的影響力。目標是讓學生精進並善用媒體科技能力，掌握傳播影音實務製作所需的觀念與技術，藉由媒體科技應用突顯無限可能。

期初與學生討論如下課程執行方式與內容規劃，導入自主學習課程執行計畫方式。

- 媒體設計整合：整合媒體專業知識與技術，提升數位媒體創造能力。

- 技術團隊合作：教學分組合作執行專案，有效計劃並具備溝通執行力。
- 媒體展示應用：規劃影音媒體創作展示，增進媒體藝術創作鑑賞能力。

期中共規劃兩次分組報告討論與技術提升工作坊，透過媒體科技應用與跨域產業鏈結教學活動，促使傳播系學生發展多樣性影視製作創意構思與執行能力，將所學知識與技術轉化為實務能力。協同課程單元內容規劃分析各組創作主題。

最後，學生將自主規劃內容執行，提交自主影音製作計劃書。通過改進教學帶領學生創作發想與具體實作，讓學生自發性討論應變方法，學習合作相處與溝通應變能力。

本學期教學評量回饋

施測期次： 112年度第2學期
 系所名稱： 影像傳播學系
 課程代碼： D110333119
 教師姓名： 黃盟欽
 課程名稱： 新媒體藝術創作
 修課人數： 40 填答人數： 25 填答率： 62.50% 問卷無效人數： 3
 容括號內之百分比，皆為占問卷有效人數比例 (缺考五次以上、扣考、停修、休學)

一、學生學習自評

出席狀況	全勤	缺課1-2次	缺課3-4次	缺課5次以上
學生到課狀況 (含缺課五次以上)	7人 (30.43%)	13人 (56.52%)	2人 (8.70%)	1人 (4.35%)

在這門課中， 大部分有做列的事項	本科	本系	本院	本校
課前預習準備	6人 (26.09%)	28.40%	30.29%	36.28%
沒有缺席或遲到	5人 (21.74%)	38.04%	44.78%	50.19%
上課專心聽講與學習	17人 (73.91%)	66.73%	68.05%	70.53%
積極地參與討論及課程相關活動	14人 (60.87%)	60.80%	65.58%	55.60%
課後複習並如期完成作業	15人 (65.22%)	58.56%	63.70%	49.39%
其它	0人 (0.00%)	0.00%	0.00%	0.00%

在這門課中， 對以下項目增進程度	非常高 (5分)	滿意 (4分)	普通 (3分)	低 (2分)	非常低 (1分)	本科 平均	本系 平均	本院 平均	本校 平均

二、課程評價

課程評價	非常滿意 (5分)	滿意 (4分)	普通 (3分)	不滿意 (2分)	非常 不滿意 (1分)	本科 平均	本系 平均	本院 平均	本校 平均

教師本系平均小計							
本科	4.31	本系	4.17	本院	4.17	本校	4.3

我願意推薦這門課給其他同學	
是	21人(91.30%)
否	0人(0.00%)
無意見	2人(8.70%)

開放性填答題目	條列式	教師回覆
對於本課程中教師(or EMI)教學的看法為： (200字內，自由填寫)	老師精心準備上課內容，常常介紹國外的藝術影片或裝置展覽等	
	很好	
	無	
對於本課程中教學助理的看法為：(100字內，無教學助理者免填)	謝謝老師不斷給予我們許多意見，讓我們可以更完善我們這學期的作品，老師辛苦了！	
	很棒	
	無	
對於自己學習方面的反思為：(200字內，自由填寫)	令我對多媒體更加有興趣，也認為藝術是無邊界的，可以盡情發揮自己的創意	
	很好	
	無	

四、優秀自主學習組別(二組)推薦與原因

優秀組別：第一組「3D 動畫創作《大「輔」翁》」

推薦原因：影片風格以輕鬆搞笑為主，隱喻人生其實就像一場遊戲，所有際遇宛如大富翁的機會、命運卡，未知結果如何，看似已被安排的路線與結局，過程不甘受限囹圄，在不斷嘗試與突破經歷中產生虛擬財富。透過主角答題或完成任務時，並且使用 3D 掃描技術將所見濃縮進影像製作當中。

優秀組別：第三組「虛實整合創作《ビビデバ》」

推薦原因：製作過程中運用 AI 動畫部分，其中每顆鏡頭轉換都是絞盡腦汁的結果，目的拍攝過程中迸發出許多的創意與巧思，最終成品充滿了生命與活力，也與多媒體相關技術相結合，打造出別有一番風味且具有獨特風格與特色的成果。作品成果呈現出團隊合作重要性與創作樂趣。

貳、學生自學成果紀錄

一、各組課程指導紀錄表

輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】

附件一
助教填寫

課程指導紀錄表

時間	113 年 3 月 28 日	受指導組別	第一組
地點	LE103	受指導次數	第__1__次
受指導對象	羅蔓芸 何松樺 羅于煊 何采芝 劉千茹 羅宏威 何依庭		
指導老師	黃盟欽		
指導內容摘要			
主要問題	<ol style="list-style-type: none"> 1. 影像創作形式：3D scanner 建模 2. 影像創作主題：發掘被人遺忘的小角落 3. 可能遇到的困難： <ol style="list-style-type: none"> A. 暫時還沒有確定要使用哪一個軟體製作 3D 建模，春假會先各自嘗試掃描看成效。 B. 前置田調有些困難，需要尋找可拍攝的小角落。 		
具體建議與解決方案	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可以一邊拍攝作品一邊出去玩 2. 可發掘地方特色，如台北萬華，紅燈區和街友等皆是在地特色。 		
後續追蹤			
備註			

*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：_____

輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】
課程指導紀錄表

附件一
助教填寫

時間	3/29	受指導組別	第二組
地點	LE103	受指導次數	第 <u>1</u> 次
受指導對象	蔡淨緣、張宇琴		
指導老師	黃盟欽		
指導內容摘要			
主要問題	<p>創作內容：手繪動畫結合攝影 作品理念：以、褶皺為主題，像梅子、海浪、紙，任何有關於褶皺的人事物 參考作品：https://reurl.cc/37095l / https://reurl.cc/2z2Vbr 問題：素材量的多寡</p>		
具體建議和解決方案	<p>多去不同的點拍攝</p>		
後續追蹤			
備註			

*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：_____黃盟欽_____

輔仁大學112年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】
課程指導紀錄表

附件一
助教填寫

時間		受指導組別	第三組
地點	LE103	受指導次數	第__1__次
受指導對象	林誼婷、張為晴、曾品燁、姚舒懷、蕭世堯、周非亞		
指導老師	黃盟欽		
指導內容摘要			
主要問題	<p>1.在原版的基礎上改編, 加入特效 2.重新填詞 3.參考作品: https://youtu.be/5DDIKkdxKHE?si=eErejYOsZU4fia_Z 4.風格不會和原版的影片一樣, 會修改服裝和場景。</p> <p>製作上的困難 特效的製作有難度</p>		
具體建議與解決方案			
後續追蹤			
備註			

*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師: _____

輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】
課程指導紀錄表

附件一
助教填寫

時間	3/29	受指導組別	第四組
地點	4E103	受指導次數	第一次
受指導對象	金玉婷、蘇圓圓、詹宛桐		
指導老師	黃明欽		
指導內容摘要			
主要問題	<p>創作形式：實驗短片，預計3~5分鐘運用蒙太奇剪輯的方式去呈現時間的流動。</p> <p>創作內容：以七宗罪的貪食為主題，代表貪食的君王是別西卜（苍蝇君王），分別用第一人稱（苍蝇視角）及第三人稱並結合黑白色調去拍攝。</p>		
具體建議與解決方案			
後續追蹤			
備註			

*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：_____

輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】

課程指導紀錄表

時間	3/29	受指導組別	第六組
地點	LE103	受指導次數	第 1 次
受指導對象	伍侗璇、趙文瑜、林子惠、林軒屹		
指導老師	黃盟欽老師		
指導內容摘要			
主要問題	<p>拍攝日期：4/1（一）、4/5（五）</p> <p>租借器材：空拍機（4/3 歸還）、燈具</p> <p>影片風格：vlog 真實生活感、快節奏剪輯、特效字幕</p> <p>MV 大綱：lemon（男主）chai（女主）</p> <p>情侶爭吵分手之後男生一直回憶過去，不斷循環的感情故事。影片開頭 Hook 呈現男主的情緒，中間饒舌以 vlog 形式（回憶過去的開心）呈現，結尾男主夢醒了的感覺。影片穿插對嘴場景以及空拍機空景。參考影片： https://youtu.be/oP7KHC129RQ?si=98B88pe7tj5JfB-d Central Cee- Obsessed with you</p>		
具體建議與解決方案			
後續追蹤			
備註			

*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：_____

輔仁大學112年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】
課程指導紀錄表

附件一
助教填寫

時間	113.03.29	受指導組別	第7組
地點	文開	受指導次數	第1次
受指導對象	何定娟、鍾宜榮		
指導老師	黃盟欽		
指導內容摘要			
主要問題	<p>預計拍攝實驗短片，運用慢快門和疊影的方式呈現我們心中爛泥的模樣「爛而自知，泥的可悲」。</p> <p>目前遇到的問題有，不知如何用特效做出水母，及模擬爛泥的特效，還有特效和畫面素材的結合不知是否會符合我們的預期。</p>		
具體建議與解決方案	<p>六、計畫內容與進度規劃 (請描述透過何種行動或方法達成)</p> <p>我們預計拍攝實驗短片「爛泥」，故事大綱為一個在虛幻與真實世界中的掙扎的主角，這個主角就像是現實世界中的我們，渴望有所不一樣有所專長，想要成為這世界那些獨特的存在。但往往我們就只是躺在沙發上任由心中的情緒滋生，渴求希望、害怕失望，成為一灘爛泥。但對於生活的不順卻又無法失去情感，逐漸活成了矛盾的個體。我們想運用慢快門呈現她迷失自我的感覺，看不清楚世界，並且使用疊影和閃現等等的特效，加強少女的無力、迷茫感，覺得世界天崩地裂，然後就會出現水母的特效，我們預計在五月初去參觀基隆的國立海洋科技博物館看有關水母的特展，以樹脂為原料並經由剪紙手法做出逼真的水母，並且到水族館拍攝需要的水母素材，加上一些有關海洋的音效及特效，呈現水母夢幻的感覺，好像主角就是那隻水母。最後會將主角身體沾濕呈現渴望重生卻不知如何重生的情緒，藉由閃現、重複剪輯的手法來表現出主角內心世界的顛覆。最終回歸平淡，日子繼續，故事會用「爛而自知，泥的悲哀。」作為整部劇情的結尾。</p> <p>進度規劃 4/17分鏡完成 4/26確定器材單 5/3 美術道具尋找完成 5/4 拍攝水母素材、試拍 5/19片期 5/31初剪完成 6/7完成調色 6/14放映</p>		

	<p>七、預期效益：</p> <p>《白鯨》MV裡慢快門的攝影機運動，還有少女最後從土裡破土而出，會有點濕髮的狀態</p> <p>美秀集團 Amazing Show – 白鯨 Beluga [Official Music Video] (youtube.com)</p> <p>《泥地》MV裡開頭的旋轉和疊影特效，並希望用一些黑白光影變化去呈現希望和失望感</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dzsjN8G7CqA</p> <p>IG特效參考</p> <p>https://www.instagram.com/klr.av?igsh=MXRtNGZ2aWdkbzBlbw==</p>
後續追蹤	
備註	

*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：_____

輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】

附件一
助教填寫

課程指導紀錄表

時間		受指導組別	第十組
地點	線上	受指導次數	第__1__次
受指導對象	蔡宇倫		
指導老師	黃盟欽		
指導內容摘要			
主要問題	<p>規劃階段提問: 我想做的作品形式為 MAD(Music Anime Dōga)混剪，Anime 的部分改為任一形式之提供對應主題的片源呈現，在以下前提下進行提問:</p> <p>1.由於會依照所選定之歌曲進行，配合節奏之情境進行剪輯，請問多少時長是屬於該類作品之合理時間範圍(以單人作業為準)? (若採用 OST 類型音樂進行製作，很可能單一循環時間可能僅會只有 2 分鐘左右，不確定是否足夠或該採取數首歌接歌的方式來當作剪輯依據。)</p> <p>2.個人提問:請問製作之主題是否為大眾主題較為恰當?亦或者自己擅長發揮的故事主題即可? (目前大眾項主題暫定為「反戰」相關，但若是製作方向改為個人主題則會像是一個故事的重新呈現，個人不知道哪個會比較符合這次的作業進行)</p>		
具體建議與解決方案			
後續追蹤			
備註			

*指導紀錄表請自行影印使用

指導老師：_____

二、自主學習計畫書 & 學習成果報告書

1. 第一組「3D 動畫創作《大「輔」翁》」
2. 第二組「手繪動畫創作《皺摺》」
3. 第三組「虛實整合創作《ビビデバ》」
4. 第四組「影音創作《七宗罪—暴食》」
5. 第五組「影音 MV 創作《HAVEN》」
6. 第六組「影音 MV 創作《Love The Way You Lie》」
7. 第七組「實驗片創作《爛泥》」
8. 第八組「影音創作《反戰主題之預告片式影片》」

成果報告書

作品名稱：大「輔」翁

小組名單：

409011395 何依庭
409050262 羅蔓芸
410050205 劉千茹
410050255 羅宏威
410050267 何松樺
410050750 何采芝
410050786 羅于煊

一、計劃內容

身為輔大的學生，我們從最貼近我們的校園開始做發想。每天走在最熟悉的校園裡，卻很少有時間能夠駐足欣賞，雖然日日穿梭在校園每個角落，仍尚有許多未涉略之地。我們為了更加了解文友樓以外的系所，製作出以類大富翁為主題的校園闖關作品，影片風格以輕鬆搞笑為主，隱喻人生其實就像一場遊戲，所有際遇宛如大富翁的機會、命運卡，未知結果如何，看似已被安排的路線與結局，我們不甘受限囹圄，在不斷嘗試與突破間尋找自己，我們所駐足、所經歷的都是虛擬的財富。透過主角去到各系所答題或完成任務時，簡略地介紹各棟校園大樓的特點，並且使用 3D 掃描大樓的方式作為基礎，也讓不熟悉輔大的觀眾可以藉機觀賞外觀。光陰似箭，我們希望把握畢製前最後一學期，走遍校園，用 3D 掃描將我們的所見濃縮進影像中。

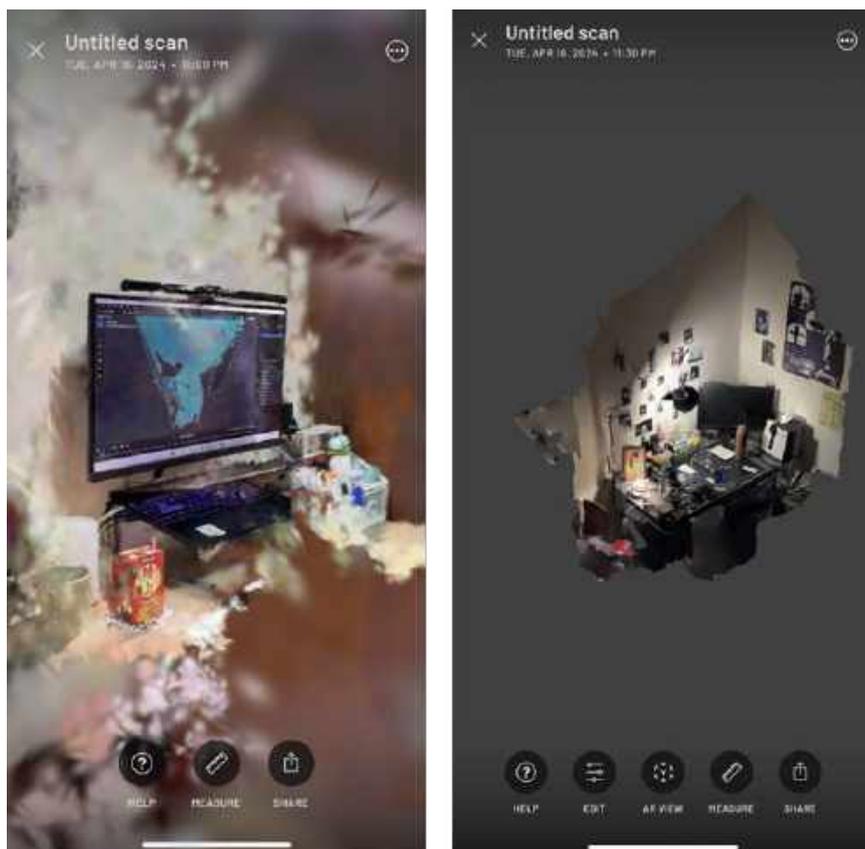
二、劇情大綱

Will 是輔仁大學的學生，他聽說只要參加了「大輔翁」這場遊戲，就可以見到傳說中風靡校園的帥學弟，他絕對不會錯過這個認識帥哥的機會。為了能夠親自見到學弟一面，他決定參加這個未知主辦方的活動。但是在剛開始遇到奇怪的 NPC 一度讓他懷疑，但是在被絆強迫下還是選擇了開始遊戲。他也努力地完成任務，包含腦力與體力的各項艱難要求，甚至被傳送到了好幾個不同的學院，他才發現自己原來很不熟悉校園。但沒想到最後還是回到了他最不想面對的文友樓，而任務竟然是要拍片，他因為不想拍片，而被永遠地困在了文友樓，原本想要找尋的帥學弟計畫也因此泡湯。

三、執行方法與測試

1. 3D 掃描程式：Scaniverse 
2. 使用方法：使用智慧手機與平板透過 Scaniverse 軟體錄製影片，進程式計算後創建 3D 場景。適用小型物體與大型結構的各種物體，也可以重建遠處的幾何形狀，擁有身臨其境的體驗。設定光達的感測距離可以增加成品的精確程度。我們將創建的場景，以手動設定路徑的方式，轉成影片的形式輸出。

3. 事前測試畫面：



四、進度規劃與工作進度

時間	內容	人員
四月上旬	企劃書討論、 確認拍攝主題、執行方式	全體
四月下旬	劇情討論、軟體尋找與選定	全體
五月上旬	試拍、機器測試、企劃修正	全體
五月下旬	拍攝期	全體
六月上旬	後製期	何采芝、劉千茹、何依庭
六月下旬	成果展示	全體

五、細項工作分配

工作內容	人員
企劃	全體
演員	羅宏威
編劇	劉千茹、何采芝
剪輯	何采芝
後製	劉千茹、何依庭、何采芝
音效與配樂	劉千茹
軟體選定	何松樺
3D 拍攝掃描	何松樺、羅蔓芸、劉千茹、何依庭
動作設計與拍攝	羅于媗、何采芝
企劃書撰寫	何依庭、羅于媗
成果報告 PPT 製作	劉千茹、何依庭
成果報告書撰寫	何依庭、何采芝

六、實際效果

1. 作品連結：[大「輔」翁.mp4](#)（請點擊連結）
2. 實際掃描輸出影片：[掃描畫面](#)（請點擊連結）

七、結論與心得

1. 關於軟體選定：

原先選擇使用 Luma AI 作為這次的媒介，但是因為發現它的應用程式僅在 Apple Store 中提供，不支援 Android，導致沒有辦法組內一起工作，並且由於 Luma AI 採用訂閱制模式，基於時程與預算上的考量，我們認為較不適合作為這次使用的軟體。因此改為使用 Scaniverse 來製作本次作品。

2. 3D 掃描的狀況：

因為此次掃描時的空間偏大，我們發現容易出現空間破碎的情況，導致輸出後的影片會有畫面不完整的狀況發生，尤其是拍攝到窗戶與門外的

時候，容易會形成黑底。並且使用錄影的方式輸出容易看起來與影片無異，這兩項也是我們計劃後續應改善的地方。

3. 校園 3D 掃描成品範例：

A. 朝標樓（織品服裝）



B. 藝術學院



C. 潛水艇的天空



4. 組員心得：

A. 羅蔓芸：

這次下修大三的新媒體藝術創作，上課聽著老師介紹不同形式得創作方式，或跟著學弟妹日頭赤炎炎用手機進行 3D 掃描創作，領略著新媒體創作的博大精深。大家腦力激盪才有辦法創作出有趣的內容，聽著大家分享才知道原來還有這麼多的表現方式，很謝謝學弟妹時常包容我這個新媒體藝術創作小白讓我能好好拿這個學分畢業，也在此次課程更了解新媒體藝術創作應用，祝學弟妹畢展順利！

B. 劉千茹：

起初大家討論後決定作品用 3D 掃描的方式去呈現台灣各個小角落，但經過幾次討論後，發現這樣的主題比較難實踐，因我們沒有討論出各個小角落的定義，也無明確的目標和目的地，因此後來決定主題更改為我們最為熟悉的輔仁大學，但仍維持 3D 掃描的方式呈現。我們一開始想透過作品傳達出人生就如同大富翁一般，永遠不會知情下一步會是如何，也永遠不會知道下一秒人生將會有什麼轉變，因此我們結合輔大的諧音，以「大『輔』翁」作為作品名稱。而後，經過多次小組討論，決定以遊戲的方式呈現作品，並請組內組員扮演主角，透過遊玩遊戲的方式和設定的遊戲規則，掃描輔大的多個學院，在畢業前再次回顧校園風光。透過這段時間的討論，雖然作品主題和呈現風格不斷地改變，但這次製作作品的過程很有趣也很有價值。也許當我們畢業後再次看到這部作品，能笑著再度回想起在輔大的點點滴滴，回望再也回不去的生活和時光。

C. 何依庭：

新媒體藝術創作課程給予我們很多空間去發揮，可以拍實驗片、畫動畫以及策展規劃等，而我們選擇嘗試過去比較沒有接觸過的 3D scanner 來作為我們這次作品的主要呈現方式。最一開始我們是想要去拍攝台灣比較無人問津、默默無名的小角落，不僅可以讓我們更認識我們所生活的地方，如果成效不錯的話，後續也可以為地方做一個小小的宣傳。但由於小角落不太容易去定義，也沒有找到適合拍攝的地方。雖然在學校已經就讀 4 年了，但仍然還是有一些地方是我們都沒有去過的，因此我們多次討論以後決定把拍攝地點選在我們熟悉又陌生的輔大校園。

在尋找適合的軟體時，我們也討論了很多次，最一開始其實是有想要使用寶麗萊，後來換成 LUNA AI，但是這兩個軟體都只有 7 天免付費的使用期限，且付費方案訂閱金額都比較高，所以我們最後決定使用 Scanivers 來作為這次 3D 掃描的工具。

不過實際在校園裡面走動掃描的時候我們發現，跟測試時出來的感覺不太一樣，可能是因為建築物比較高也比較大，掃描不會很完

整，有一種破碎感。我們討論以後，嘗試在每一棟建築物前停留久一點的時間，看看效果會不會再好一些，確實也達到一個還不錯的掃描成果。

這次的作品整體來說有蠻多需要改進的地方，最主要原因是因為我們基本上都是初次嘗試使用 3D 掃描，不論是掃描物體、建築物或是將掃描後的檔案彙整，我們都需要更加熟練，成品的節奏也可以再更快一些，再多增加一些特效、音效，以提高我們作品的完整度。不過也很開心能夠藉由這次的作品，讓我們再一次認識校園，發現校園裡面哪裡有小小變化，也許在畢業以後看這隻作品，我們也能想起許多點滴。

D. 何采芝：

原先擔心 3D 掃描會沒有免費軟體可以做使用，幸好後來有找到適合的程式，但是掃描的時候發現小細節沒有辦法呈現出來，例如在教室裡面的椅子會模糊，還有天空也沒有辦法完整呈現，覺得這方面有一些可惜。我還沒有做過這種類型的影片，第一次剪覺得很新奇，影片使用的元素太多甚至差點讓電腦當機，輸出也要花比較久的時間，很感謝這次的機會讓我可以嘗試第一次接觸的領域，也感謝後製同學的幫助，讓我順利剪完。

E. 何松樺：

經由這次新媒體創作的作業，我更深入了解了 3D 掃描在藝術上的應用，並且這次的創作充滿著回憶，我們將最熟悉的校園轉換成另一種方式呈現，使得它別具意義，與此同時，新媒體的藝術創作是無止境的，在未來也將會有更多的可能性，這也使我愈發期待，謝謝這堂課給了我這個機會，去嘗試我從未想過的創作方式。

F. 羅于媗：

在選修新媒體創作後，了解了影像的多元創作方式。課堂中，老師介紹各種新媒體的呈現形式、請學長姐至班上分享、觀摩影展的優秀作品及實地至展覽現場參訪，講解的過程中彷彿打開的新世界的大門，指示我們不應被既定想法受限；學長姐的分享也獲益良多，給予我們勇於踏出第一步的力量，以他們為指標努力；影展中不論是入圍或是得獎作品都各有特色，讓沒機會至影展的我們也有難得的機會觀賞同齡人的作品；展覽雖然有些晦澀難懂，但兩位國際藝術家的介紹讓我產生接近作品的動力，在參觀過程中獲益匪淺。雖然課程只有 16 週，但老師積極與班上同學互動，讓我們沉浸在輕鬆的教學氛圍裡，也在期末作業中發揮想像力與創造力，完成一部意想不到的短片，謝謝組員、老師及這堂課。

G. 羅宏威：

新媒體藝術創作課程給我帶來了豐富的啟發和實踐經驗。在這門課程中，我學會了如何運用多樣的技術和多媒體工具進行藝術創作，如 3D 掃描、聲音、互動裝置和虛擬實境。課堂上，我們探討了新媒體藝術的理論基礎和發展歷史，了解了不同形式的代表性作品，這拓寬了我的藝術視野。此外，實際操作環節讓我深刻體會到創意與技術結合的重要性，激發了我的創作靈感。課程中的合作項目也讓我認識到團隊合作、3D 掃描和跨學科交流的價值。總之，這門課程不僅提升了我的技術能力，更豐富了我的藝術思維，讓我對未來的創作充滿信心和期待。

輔仁大學112年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】
學生自主學習成果報告

撰寫日期：2024年6月6日

一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題:手繪動畫搭配影片
- (二)組別:新傳四
- (三)學生姓名:張宇葶、蔡淨緣
- (四)課程名稱:新媒體藝術創作
- (五)指導老師:黃盟欽

二、計畫成果

- (一)自主學習歷程:(請回顧整個自主學習之執行步驟,摘要寫出歷程)

1.如何訂定主題?

在這個資訊爆炸的世代,人人都被時間的洪流推著走,身上背負著大大小小的期待,日復一日的生活,有好多好多繁雜的事情糾結在一塊,快樂、悲傷、憤怒的情緒參雜其中,就像一球皺掉的廢紙、一團纏繞難解的線團。

很多時候我們其實都會想,「生活是不是真的是一團糟?」但其實後來發現這些糾結、褶皺都在無形間,形塑成「你」的樣子,這些也代表著你,也是你的成長軌跡。所以,何不輕鬆看待這些皺摺呢?儘管皺皺的,卻也能很治癒;儘管皺皺的,卻也能有生命力;儘管皺皺的,卻也能很美。因此,我們想藉著搜集生活上各種有皺摺的人事物,向大家訴說,儘管生活依舊是一團糟,但只要換個角度看,生活也可以很可愛!

2.分工分配及執行狀況?

共同拍攝和製作

3.是否遇到什麼難題?

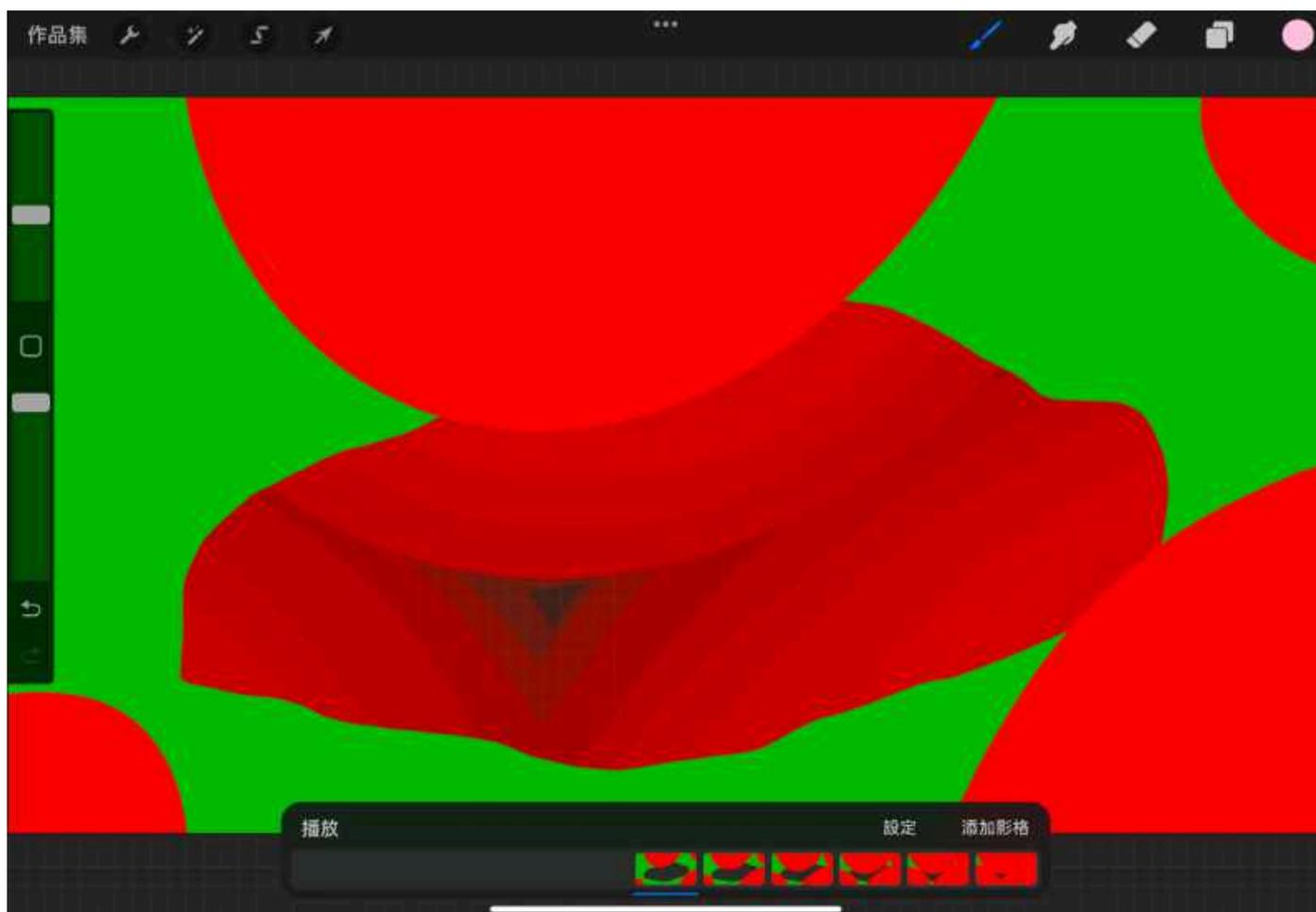
後期動畫製作上,因為拍攝的片段有些主體移動幅度較大,繪製起來比我們想的困難、費時許多,一開始我們是看到網路上的製作教學,當時認為是可以照做的,但實際根據素材操作時,發現有許多技術上的難處,因此相對來說不是很符合想像中的作品。

- (二)成效說明與實際產出:(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)

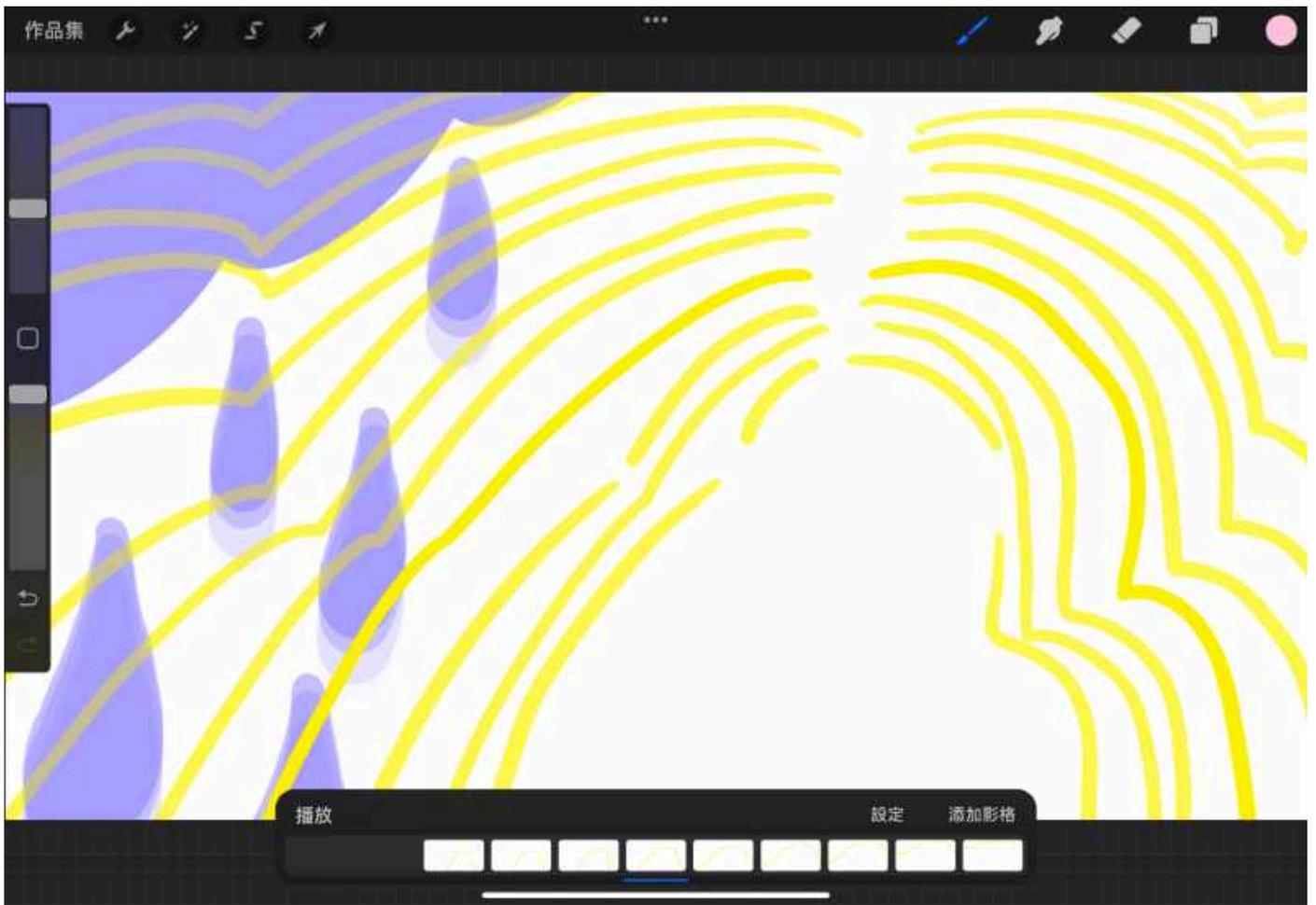
前期我們主要以蒐集素材為主,拍了許多有關於褶皺的畫面,除了一些有預想過、設定好的景外,基本上都是邊觀察邊拍攝。時間上我們除了在學校累積一些素材外,也有一天去基隆拍攝海景。



而製作部分，作品幾乎所有都是透過Procreate製作，會選擇相對靜態的影像畫面去進行動畫製作，例如當時一台車停在路邊的靜態畫面，便讓畫面大幅度的移動，使用圖層變化來設計運動的軌跡。



而面對動態主體的影像，原先想使用AE搭配繪圖板逐格描繪，幾經嘗試發現成效不佳且效率偏低，因此後來還是回歸Procreate 繪圖，大段落的截取畫面再進行創作。



而影片的片頭及片尾我們也統一用繪製的方式，讓整體影片更具統一性，在製作人員名單及指導老師的露出上，也是以手寫的方式，Procreate的好處在於，可以複製群組物件再進行微調，便能快速達到動態的效果。



三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少200字的學習心得)

張宇葶:第一次接觸動畫，發覺要讓物體能夠連貫的運動，有許多需要注意的小細節，不光是動作的拆解，物體運動的方向、顏色，都需要考量進去。透過此次期末影片的製作，不僅能練習對於人事物動態的掌握，也讓我更留心周遭的事物，可以將那些再日常不過的物件，賦予新的意義與生命。我想這便是創作的真諦，將事物以新的形式呈現，就如同展覽中將聲音轉化為圖像、字的反射構成的文章，這些都讓我對於影片創作有更完整的構思，讓我進一步思考訪談影片的多樣性與可能性。

蔡淨緣:有次畢業製作選畫動畫的學姊回來分享她當時練習動畫的過程，我對於她能夠逐格截圖分析畫面的過程很有印象，每一格每一格都觀察物品的運動規律，在經由這次的製作時，感到這實在是我無法達到的境界。經由這次期末作業的歷練，感覺自己應該可以再練習物品連貫性的繪圖，以及更細節的觀察生活中的物品運動慣性。上課時看了很多精彩的作品，也有實際在展覽中聽見藝術家的分享，對於不熟悉的實驗影片類別也有了初步的認識，感覺與其說是製作方面有進步，更可以說這堂課是審美和影像認識上有更熟悉。

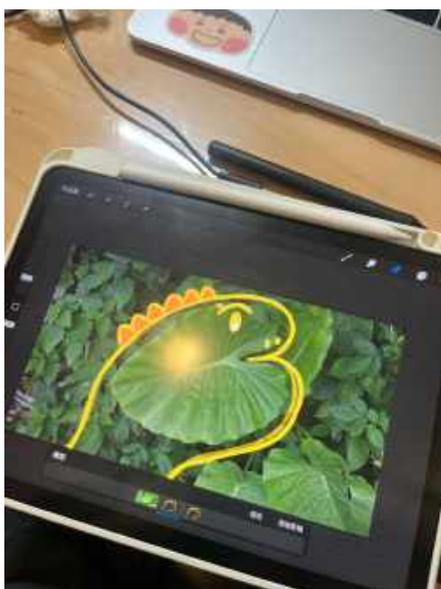
四、其它附件(必要)

(一)學生成果(PPT、短片、照片集)

影片：https://youtu.be/7CVjYG_6Tqs

(二)分組討論及相關活動照片

製作過程：



拍攝時的側拍：





撰寫日期：113年 6 月 8日

一、課程基本資料

(一)自主學習計畫主題：虛實整合

(二)組別：三

(三)學生姓名：

410050229林誼婷

410050334張為晴

410050437蕭世堯

410050504曾品燁

410050839周非亞

410021266姚舒懷

(四)課程名稱：新媒體藝術創作

(五)指導老師：黃盟欽

二、計畫成果

(一) 自主學習歷程：

1.如何訂定主題？

原先是打算參照迷因影片，並且派組員上去搖，但後來有組員是資深hololive的狂熱粉絲，因此最後我們決定使用星街彗星的〈ビビデバ〉(BIBBIDIBA) 這首歌來作為我們的參考影片。

VTuber團體hololive旗下藝人星街彗星今年生日&出道 6 週年新單曲〈ビビデバ〉(BIBBIDIBA) 音樂 MV 3 月 22 日上線並在 16 天內突破 1,000 萬收看，成為 VTuber 史上最快達到千萬收看的原創歌曲。

在 MV 中星街彗星扮演灰姑娘與王子的演員共舞，演出者透過動畫表現，劇組成員則是真人上鏡，是繼彗星登上 THE FIRST TAKE 後，再度打破真實世界與虛擬 3D 同一時空的次元隔閡。

因此我們打算參照該部影片的模式，製作一個虛實整合的動畫，利用AI和實景拍攝結合的手法完成一部作品。

2.分工分配及執行狀況？

分工表

導演：張為晴

攝影：姚舒懷

剪輯：姚舒懷

主演：周非亞

其他演員：張為晴、蕭世堯、曾品燁、林誼婷

成果報告書撰寫：曾品燁、林誼婷

執行狀況

當天大約花費3小時完成拍攝，道具皆由組員自備，場地則是在輔大校園內的仁愛學苑二樓的開放空間。因為拍攝時有許多旋轉的鏡頭，為了避免攝影機被摔壞賠不起，因此我們最後使用手機拍攝。而拍攝旋轉鏡頭會需要用到的設備則是就地取材，利用可以旋轉的椅子，手機架在上面拍攝。少部分鏡位因為設備的限制，而無法完全復刻原影片的畫面。

3.是否遇到什麼難題？

1. 小組成員不夠，無法飾演mv中出現的所有角色
2. mv中一鏡到底的畫面執行上有難度
3. mv中所呈現的AI特效較難呈現
4. 拍攝時對不上mv的畫面

(二)成效說明與實際產出：

面對遇到的問題我們的解決方法如下：

1. 主要以mv中的重要角色為主，剩餘的工作人員等則由兩位組員一人分飾多角的方式呈現
2. 運用場景的布置及剪接來偽造出一鏡到底的手法
3. 最終我們沒有完成AI特效的部分，所以最後是使用動畫特效來取代
4. 開始拍攝後同時撥放mv，並由導演下達指令來達到與mv同步的效果

產出畫面



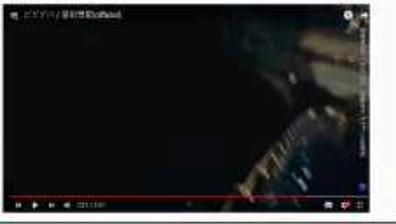


分鏡表

1-1		(0:01~0:02)	換衣&後製過場	1-5		(0:21~0:24)	
1-2		(0:03~0:06)	手機畫面(向右移走)	1-6		(0:25~0:27)	
1-3		(0:07~0:12)		1-7		(0:28~0:41)	(兩邊板子推進來)
1-4		(0:13~0:20)	後製顏料	1-8		(0:42~0:54)	(0:46進場配板)

2-1		(0:55~1:00)		3-1		(1:22~1:30)	
2-2		(1:01~1:10)		3-2		(1:31~1:38)	
2-3		(1:11~1:14)		3-3		(1:39~1:41)	
2-4		(1:15~1:21)		3-4		(1:42~1:47)	

3-5		(1:48)		3-9		(1:56)	
3-6		(1:49-1:51)		4-1		(1:57-2:09)	
3-7		(1:52)		4-2		(2:10-2:15)	
3-8		(1:53-1:55)		4-3		(2:16)	

5-1		(2:17-2:18)	
5-2		(2:19-2:22)	
6-1		(2:23-2:43)	
7-1		(2:43-2:47)	

三、學習心得

410050229林誼婷

在這次的新媒體藝術創作課程中，我們小組選擇了MV仿拍的形式，挑選的是知名VTuber星街彗星的熱門單曲「ビビデバ」。但製作過程中我們遇到了一些困難，像是AI動畫的部分，最後因技術上的困難及時間的不足而導致我們沒有還原成功，但其中每顆鏡頭的轉換都是我們絞盡腦汁下的結果，目的就是為了要盡量還原MV中的畫面。

老師在課程中也提供了豐富的資源和指導，包括學長姐的作品範例，這些都為我們提供了寶貴的參考和啟發。這次課程不僅提高了我們的技術能力，也讓我體會到了團隊合作的重要性和創作的樂趣。

410050334張為晴

本次的新媒體藝術創作課程，本組採用MV仿拍的模式，仿拍了知名Vtuber星街彗星的熱門MV單曲「ビビデバ」。

片中虛實整合以及一鏡到底等手法都令人印象深刻，組員們也都盡心盡力、全力以赴的嘗試達到原MV中的效果。

在拍攝過程中迸發出許多的創意與巧思，使我們的最終成品充滿了生命與活力，也與多媒體相關的技術相結合，打造出別有一番風味且具有獨特風格與特色的成果，實屬難得。

在這門課程中老師也提供了許多範例與教學，使我們在製作期末作品時能參照課程內容，達到夢寐以求的目標成果。

410050437蕭世堯

雖然我們一開始好像進行得比別人稍微慢了一點，不過幸好還是趕上了放映。

拍攝的過程中雖然有些辛苦，有些不大順利，但是在看到成品之後就覺得這一切都非常值得，謝謝老師給我們這樣的機會！

一開始挑選的時候我對這個作品一無所知，親自看了之後才知道原作品的技術力有多高。所以討論出要挑戰這個影片的時候還捏了一把冷汗。雖然並沒有照著我們原先的計畫走，在技術上遇上了一些的問題，但幸好最後我們有找到了變通的方法，並齊心協力的完成了這部作品，一切都要感謝我的組員們。

410050504曾品燁

這次的課程中，我們小組採用了MV仿拍的形式，仿拍了知名Vtuber星街彗星的熱門單曲「ビビデバ」。在這個過程中，我們原本打算運用虛擬實境和動畫技術，並且嘗試了許多創新的拍攝手法，例如多角度切換，力求還原原MV中的獨特風格和視覺效果。然而因為時間和一些製作上的問題導致我們的原定計畫只達成一半，最後我們放棄了利用AI協助我們製作影片的方案。

在拍攝過程中，組員們充分發揮創意，結合各自的專長，經歷了無數次的討論和實驗，最後的成果我們盡力創造出一個忠於原作且具備新穎視覺效果的作品。

以及老師在課程中提供了許多學長姐和其他學校同學的範例和指導，讓我們在製作過程中少走了很多彎路，並且能夠更好地實現我們的創意構想，達到理想的成果。

410050839周非亞

難忘的經歷！

第一次嘗試跳舞真的讓我既緊張又興奮。我們花了好幾個小時在練習動作，雖然過程中跌跌撞撞，但看到最後影片中的舞蹈片段，雖然有點好笑，但覺得一切努力都是值得的。

此外，我們還嘗試了不同的運鏡手法，還在影片中加入了動畫元素過程既艱辛又充滿創意。增加了影片的趣味性，還讓整體效果更加生動。這次經歷不僅豐富了我的技能，也讓我更加體會到團隊合作的重要性。期待在展示會上看到大家的反應👏

410021266姚舒懷

在這次課程中，我們小組經過討論後決定以仿拍MV的方式製作作品。

製作過程中我們採取了各種方式來接近原作的拍攝和創作手法，例如將手機搭配穩定器放在旋轉椅上模仿原作的攝影機旋轉並透過剪輯達到近似一鏡到底的效果，以及使用蘋果的「可立拍」將畫面轉換成動畫風格。

雖然最終的成品仍有一些缺陷，此外也因製作難度未以AI生成動畫，但整體來說我認為作品呈現效果還是很不錯的，且過程中也積累了豐富的經驗。

四、其它附件

(一)學生成果

PPT

新媒體藝術創作 第三組成果報告

...

410050334 張高精
410050839 阿非亞
410021266 姚志懷
410050229 林韻婷
410050504 曾品璇
410050437 蕭世榮

期末作品預期切入的創作面向:音樂MV

參考MV:ビビデバ (BIBBIDIBA)
影片主題:虛實融合
預估片長:3分鐘
視覺風格:流行歌曲風
運用技術:網路軟體等等

參考MV介紹

VTuber團體hololive旗下藝人星街慧果今年生日&出道6週年新單曲《ビビデバ》(BIBBIDIBA)音樂MV 3月22日上線並在16天內突破1,000萬觀看,成為VTuber史上最快速到千萬收看的原創歌曲。

在MV中星街慧果扮演灰姑娘與王子的演員共舞,演出者透過動畫表現,劇組成員則是真人上鏡,是繼慧果登上THE FIRST TAKE後,再度打破真實世界與虛擬3D同一時空的次元隔閡。



參考MV播送



預期運用技術: AI生成動畫

利用相關軟體或技術模擬真人動作做出AI動畫,進而達到接近原參考MV的效果。



替代方案:

如AI生成動畫在製作過程中有技術上的困難,即改用AI人物特效的方式製作。



但是我們失敗了QQ

遇到的問題

1. 小組成員不夠,無法飾演mv中出現的所有角色
2. mv中一鏡到底的畫面執行上有難度
3. mv中所呈現的AI特效較難呈現
4. 拍攝時對不上mv的畫面

解決方案

1. 主要以mv中的重要角色為主，剩餘的工作人員等則由兩位組員一人分飾多角的方式呈現
2. 運用場景的布置及剪接來偽造出一鏡到底的手法
3. 最終我們沒有完成AI特效的部分，所以最後是使用動畫特效來取代
4. 開始拍攝後同時播放mv，並由導演下達指令來達到與mv同步的效果

執行狀況

當天大約花費3小時完成拍攝，道具皆由組員自備，場地則是在輔大校園內的仁愛學苑二樓的開放空間。因為拍攝時有許多旋轉的鏡頭，為了避免攝影機被摔壞賠不起，因此我們最後使用手機拍攝。而拍攝旋轉鏡頭會需要用到的設備則是就地取材，利用可以旋轉的椅子，手機架在上面拍攝。少部分鏡位因為設備的限制，而無法完全復刻原影片的畫面。

成果影片

<https://www.youtube.com/watch?v=SyqHyBZO-gg>



成果影片連結

<https://m.youtube.com/watch?si=rce4D9SsZsHVN-pA&v=SyqHyBZO-gg&feature=youtu.be>

(二)分組討論及相關活動照片

活動照片



分組討論: Line的對話紀錄





輔仁大學112年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】
學生自主學習成果報告

撰寫日期:113年6月17日

一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題:七宗罪—暴食
- (二)組別:第四組
- (三)學生姓名:殷宛榆、曾鈺婷、蘇圓圓
- (四)課程名稱:新媒體藝術創作
- (五)指導老師:黃盟欽老師

二、計畫成果

(一) 自主學習歷程:(請回顧整個自主學習之執行步驟, 摘要寫出歷程)

- 1.如何訂定主題?
- 2.分工分配及執行狀況?
- 3.是否遇到什麼難題?

由於我們組別的成員都沒拍攝過實驗片, 所以一開始在確認創作類型時就決定要拍攝實驗短片。剛開始是由每個組員各自發想一個主題, 在開會過程中提出並和大家一同討論, 最後採取蘇圓圓提出的天主教七宗罪系列中的暴食為主題, 認為是最具可行性且我們都有興趣去製作的主題。

基本上我們沒有特別明確的分工, 每個人都有參與到開會討論、攝影、收音、後製剪輯的環節, 再加上並沒有另外找演員, 片中出現的人物皆是我們三位組員, 其中一個組員演戲時, 另外兩個人就負責收音、攝影。

執行過程中的難題主要是在後製剪輯的部份, 萬花筒的特效耗費我們蠻多時間去製作的, 再加上我們並沒有設計任何文字對白在這支實驗短片中, 所以後製部份需要耗費腦力去想怎樣呈現敘事, 會讓觀眾較有共鳴, 並且讓觀眾深思暴食這個議題的重要性。

(二)成效說明與實際產出:(可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等)

拍攝前:

從主題發想到拍攝、剪輯、影片成果在課堂上放映這段期間, 我們陸陸續續地開了好幾次的會議。除了我們討論出來確定三位組員都有空的開會時間之外, 也有私底下討論了數次。圖1為確定開會的時間。3/22為第一次開會, 在開會之前, 每一位組員都各自發想一個想拍攝的影片主題並且想好希望呈現的方式, 3/22開會時我們提出各自的想法, 最後在時間以及金錢的考量下, 我們決定採用蘇圓圓提

出的「七宗罪—暴食」為主題。會有這個想法是源自於臺灣吃到飽餐廳的盛行，加上看到CNN〈亞洲城市七宗罪...台北遍地美食 犯了暴食罪〉這篇報導，讓我們進而反思浪費食物這項議題。

4/14是我們表定的第二次開會，但其實在第二次開會前，小組成員也陸陸續續提出自己對於拍攝的想法。實驗片較著重在畫面的呈現以及剪輯的效果，大家都對畫面很有想法但不確定該如何呈現以及讓其他組員了解自己的想法，再加上小組成員在這之前都沒有拍攝實驗片的相關經驗，所以在本次開會中提出的意見大家都不太一樣，也沒有太大的共識，基本上大家都只有提出零碎的意見以及想法，整體上來說本次開會並沒有太多的內容產出。

由於4/14整體並沒有太大的進展，但老師規劃4/19需要繳交進度簡報並上臺與其他組別分享，所以大家在百忙之中抽空撥出一小段時間來製作進度簡報。4/17是我們製作進度簡報的當天，我們統整了之前開會所確立的主題以及概念，並對於影片內容有了基本的共識。例如：影片中必須出現蒼蠅視角、在暴食前看到琳琅滿目的食物商家畫面為彩色、開始暴食後畫面轉為黑白色調、影片主要著重在特寫嘴巴以及吃東西的畫面...等，都是在4/17確定的內容。在製作進度簡報時，我們也上網找了蒼蠅視角相關的呈現方式。在大方向確認主題以及概念方面組員們得到了共識，我們也在這次開會中將片期訂為「5/24」。

4/19是上課當天，也是我們報告進度的當天，老師對我們的主題提出正面的回覆，讓我們對於所要拍攝的主題有信心。在報告當天我們也聽取其他組別所要拍攝的內容以及整體概念，討論了我們的影片長度是否過短以及製作進度上會不會太敢等問題。基本上整體上並沒有太大的問題，由於當天為上課日，剛好所有組員中午時間都有空可以討論接下來拍攝的細部內容，我們在當天討論該在哪裡拍攝。大家一直認為主題著重在「暴食」上，畫面應該以特寫嘴巴以及食物為主，希望背景是乾淨的、沒有多餘雜物的空間，由於組員們的住處都不適合拍攝、訂airbnb現場並沒有打燈的工具可以使用必須另外跟學校的媒體中心借，這樣在移動上可能會不方便，所以我們最後決定租借攝影棚來作為主要拍攝場景。我們尋找了大臺北地區幾間攝影棚，在多方考慮的情況下決定預約「40cock studio」這間攝影棚。影片一開始我們希望呈現水馬龍、人聲鼎沸、琳琅滿目攤販的樣子，所以決定另一個拍攝場景訂在距離攝影棚不遠的「士林夜市」。除了確認拍攝場景外，當天我們也討論了更細部的拍攝內容，例如：要借什麼器材、拍攝道具、收音以及配音...等細部內容。

原定為5/24拍攝，但老師希望所有組別都能參加學校所舉辦的「永續循環短影音競賽」，所以我們臨時將片期改為5/10拍攝。原定其他的開會日期都被提前，大家5/3、5/6兩天陸續討論出拍攝所需的分鏡表以及當天的拍攝時程。我們也在這幾天之內預約攝影棚以及填寫完租借媒體中心H6、mini麥的申請表。由於拍攝道具多為食物的關係，我們決定拍攝前一天在一起採買以防食物腐敗。以上為拍攝前的整體流程。

拍攝當天：

5/10為本次拍攝的片期，我們預約了三個小時的攝影棚時間做拍攝，拍攝時間為9:30-12:30。由於某位組員下午有課的關係，所以12:30拍攝完由其他兩位組員先行剪輯，晚上所有人都有空且士林夜市開始營業的時候，大家在一起到士林夜市拍攝另一段畫面。

拍攝當天由於與攝影棚所提供之燈具操作上不熟悉的關係，我們耗費了不少時間將燈具調整到我們所需要的最佳狀態。由於拍攝的類型為實驗片，不像劇情片那樣有完整的劇本、對白，所以在鏡頭的呈現上格外重要。雖然我們有事先畫好分鏡，但在拍攝期間偶然發現了更多更好的鏡位以及角度，為了呈現更多、更豐富、更不一樣的拍攝內容，我們也花費了不少時間在研究更多拍攝的可能性。

而這次拍攝上的其中一個問題是我們並沒有預想到攝影棚的隔音不好這件事。我們希望影片能完整呈現出吃東西的聲音，我們也為此跟學校借器材，但攝影棚本身在馬路邊所以陸陸續續有機車的聲音，我們只能等沒有車子的時候快速拍攝。為了使收音乾淨、沒有額外雜音，我們也花了一些時間在等待沒有場外雜音的時候，才有辦法拍攝，這耽誤了我們一些時間。

因為一些場外不可空因素加上我們對攝影棚燈具不熟悉且在拍攝時還有更多畫面呈現的想法，我們最終沒有在3小時內成功拍完。雖然耽誤了一點時間讓攝影棚方不太開心，但最後也有收拾完畢，也順利解決了超時的問題。

除了攝影棚之外，我們這次拍攝還有在士林夜市拍攝。我們希望畫面的呈現上是慢快門的感覺，花了一點時間研究慢快門該如何拍攝。我們看了許多部影片與查了非常多資料，但最後都沒有成功拍出我們想要的效果，但礙於時間的關係，我們決定回去再試試看之後再補拍畫面，收音的部分就先收一些環境音。

補拍的日期訂在5/16，拍攝地點改在晴光市場。這次我們成功拍攝出慢快門的效果也發現了上次沒有拍攝成功的原因。整體上來說拍攝並沒有遇到太大的困難，最後補拍也順利解決，拍攝告一個段落。

剪輯：

最後成果報告的簡報上沒有列出確切剪輯的時間點的原因是因為我們真的花了非常多零碎的時間來剪輯。由於作品為實驗片的關係，沒有一個確切的劇本以及劇情走向，我們花了非常多時間將零碎的拍攝畫面拼在一起，思考該如何剪輯整體才會更流暢、不奇怪。因為拍攝的過程中我們也有拍出幾顆鏡頭不再原定的分鏡表上，所以我們很努力地思考這些畫面該加在哪裡比較合適。有些我們拍出來的畫面雖然我們一致認為很好看，但無論加在什麼地方都會顯得不順暢，所以我們也捨棄了很多顆鏡頭。

除了如何接畫面讓整體看起來更為流暢外，這次拍攝的另外一個重點是「蒼蠅視角」的呈現，以及「萬花筒」特效的運用。因為之前並沒有嘗試過這樣子的特效，所以我們花了非常多時間研究這些鏡頭

要怎麼做才會做出我們想要的模樣。中間過程也失敗了很多次，都沒有做出我們希望的效果。但最後還是成功地做出讓我們都非常滿意的萬花筒特效。

整體來說，我們認為比起拍攝本身，剪輯實驗片的過程更具有挑戰性，雖然過程有點艱辛，但最終的成品大家都算滿意，也算是一次很好的經驗。

放映：

我們的作品總長度不到三分鐘，在所有放映的片子裡算是比較短的一部。但老師說過這次作業時常不限，我們就沒有太過在意時常的問題，我們也一致認為如果為了增加時常而加進一些不適合的畫面，反而對作品本身是扣分的。

雖然過程中遇到了一些困難，但最終友在時間內剪輯完成，也順利放映。這是我們地一次拍攝實驗片，也給了我們一次很好的學習經驗，讓我們之後畢製更有想法。



圖一：進度表



圖二：蒼蠅視角範例／圖三：蒼蠅視角最終呈現



圖四：萬花筒特效範例／圖五：萬花筒特效呈現



圖六：慢快門範例／圖七：慢快門影片呈現

場記表：

https://drive.google.com/file/d/1vz58Dea6E49bGg6u_aCrKewUJ0sA_ju5/view?usp=drivesdk

三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少200字的學習心得)

曾鈺婷：

這學期修完新媒體藝術課程後讓我收穫不少，透過與朋友們合作拍攝一同完成從沒嘗試過的實驗類型短片，從中學習到拍片的時間控管跟人際溝通合作，發現更多剪輯不一樣的敘事手法蠻有趣的，在後續課程中也參觀了老師在府中15的策展內容，發現到更多新媒體藝術不同的發展性，像是結合聲光效果或互動裝置的手法去表達作品的意涵，激發出我不同的想法，像是展覽裡面有些表現手法是我認為能在未來畢業展覽佈展時能運用到的，總結來說，這堂課為我提供了實踐經驗跟成長空間，讓人進一步反思未來創作作品時的動機與點子。

蘇圓圓：

這次新媒體課所拍攝的影片算是一個新的挑戰，因為是第一次拍實驗片，跟劇情片不同的是，製作後的過程跟成果跟原本想像中的畫面並不相同。劇情片是有故事性的，可是實驗片的畫面比較像是未知的，利用抽象的畫面呈現當中的意涵，就像是潘朵拉盒子，在還沒打開之前，也不會知道裡面的東西是什麼，可能是希望，也可能是不幸。雖然拍完片之後感覺跟預想的不一樣，可是我們在剪輯上花費了不少時間，透過一次又一次的修正，也嘗試了不同的剪輯效果，希望把影片弄到最好，影片雖然不是完美的狀態，可是我們都盡力了。

殷宛榆：

在這門課的一開始，老師列了很多選讓大家決定期末作業要做的類型，因為我們小組都沒嘗試過實驗片的拍攝，所以想藉由這門課來試試看拍攝實驗片。原本認為沒有完整劇本以及對白的實驗片，在拍攝上會比較容易，但實際上並沒有。由於沒有確切劇本的關係，反而我們在剪輯時花費了很大的力氣調整並修正我們的影片，讓影片整體上看起來更為流暢。拍攝時大家有很多的想法，我們也沒有完全照著當初畫好的分鏡表走，很多鏡頭是現場臨時想到直接拍攝的。這是我第一次拍攝實驗片，藉由這次的機會讓我可以好好的嘗試更多不同的畫面表現手法，以及沒有劇本下作品該如何呈現的方法。謝謝組員們，大家都很願意花時間討論，我有時候對於拍攝技巧不那麼熟悉的時候大家也都很願意教我。這次是一個很好的合作經驗，希望大家未來畢業製作也能創造出更多更好的點子以及做出令自己最滿意的作品。最後，謝謝老師對於我們想做的主題都是給予正面、肯定的態度，全力支持大家想做的事，讓我們在這堂課上能夠盡情發揮、揮灑創意。

四、其它附件(必要)

(一)學生成果(PPT、短片、照片集)

PPT

https://www.canva.com/design/DAGCZ8l3rlo/_tKFLReZbz8oKwMWDlyBDw/edit

實驗短片(最終版)——《七宗罪》

<https://youtu.be/Mld462KIDXQ>

(二)分組討論及相關活動照片

場地租借紀錄

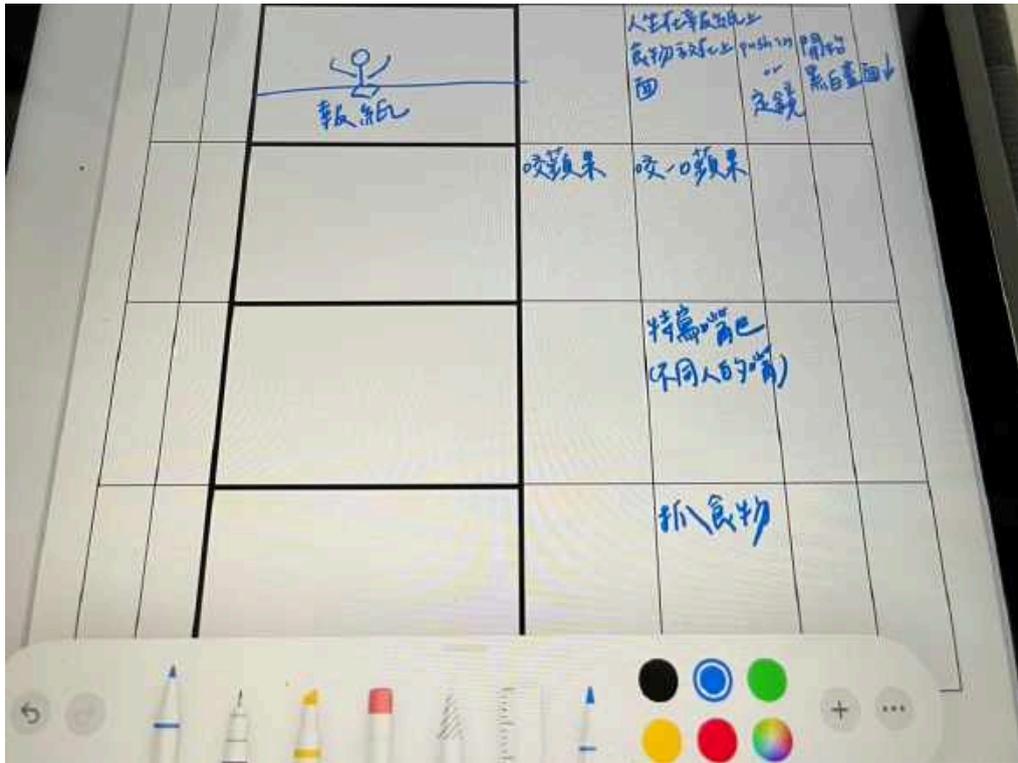
https://drive.google.com/file/d/1YnVaKWFyrqwkelojJctvwB_bMBsNOgoL/view?usp=sharing



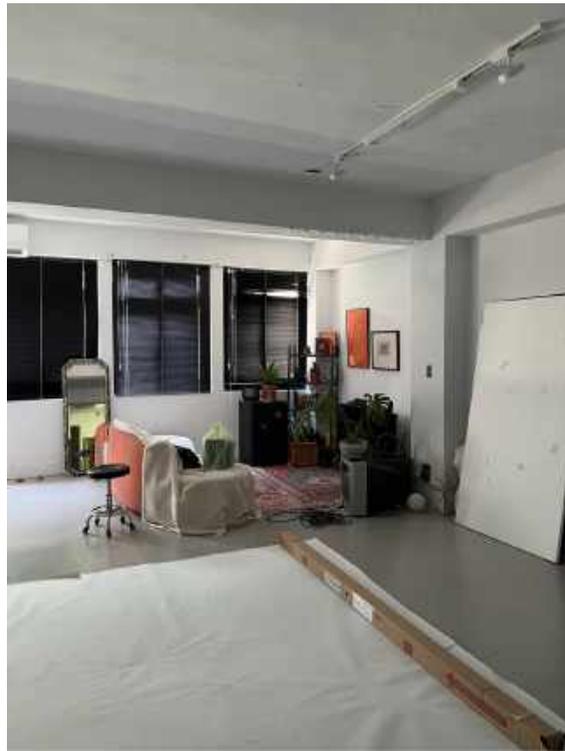
圖八：初剪



圖九：拍攝蒼蠅視角



圖十：分鏡表初版繪製



圖十一：攝影棚



圖十二：借器材以及採買道具

輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】

學生自主學習成果報告

撰寫日期：113 年 6 月 19 日

一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：HAVEN (歌曲 mv 拍攝)
- (二)組別：第五組
- (三)學生姓名：江亦婷、吳雨咸、王虹寓
- (四)課程名稱：新媒體藝術創作
- (五)指導老師：黃盟欽 教授

二、計畫成果

(一) 自主學習歷程：

起初聽完老師的介紹後，我們組內想到可以朝音樂 mv 的方向前進。恰巧江亦婷有一位朋友常常在網路上釋出他的音樂作品，因此我們向他聯繫，並獲得他的同意，選用 HAVEN 這首歌來拍攝。我們在分工很輕易地達成共識。江亦婷是導演兼製片，主要負責做出分鏡表、排出拍攝行程。王虹育負責器材相關等事宜，以及擔任化妝師。吳雨咸則是攝影與後製，做出影片特效及調光。選定拍攝場景是一大難題，原本從海邊到後來的華山文創園區變成最後的赤峰街，中間歷經無數次的場勘以及組內跟演員本人的討論。天氣也是一項不可控因素，在拍攝過程中偶爾下起陣雨，偶爾又出大太陽。還遇上了原定的拍攝場景「電梯」正在維修，只能另尋其他場景。最後皆幸運地找到解決方式，完成了此次拍攝，也令我們感到印象深刻。

(二)成效說明與實際產出：

最後影片呈現的效果如我們預期的畫面雷同。拍攝主角的家裡、周遭環境和校園等生活的一切為整部 mv 的主軸。後製特效則是以 old camera 效果與不規則的幾何圖形帶出主角身處台北想擁有一番作為讓父母親感到驕傲，內心深處卻是無限思念的孤獨與矛盾感。

表 2-1 (一)

時間	拍攝鏡頭	拍攝地點	道具
17:30	7 8	Josh 家頂樓	紅色燈子、香檳、pic
19:30	9 9 8	Josh 家	

表 2-1 (二)

時間	拍攝鏡頭	拍攝地點	道具
18:30	1 2 3	中山路舊處	香檳、重慶、安全帽
20:30	5	輔大球場主廳十字架處	藍色燈子

表 2-1 (三)

時間	拍攝鏡頭	拍攝地點	道具
11:00	4	輔大球場觀眾席	香檳

1	前奏 24s	各處		天空 校外天橋 市景 行人腳步	都來一點 (gopro(胸))		*小景區 https://www.youtube.com/watch?v=0-rM0IAdzA
2	想跟你說說話 卻沒有頭緒 心情太過複雜不知從何寫起 滿冷的台北 總讓我想起家的溫暖 卻總說不出口 只留在心坎 40s	赤峰街		安全帽放在機車上 拿起安全帽戴上 發動引擎 機車輪胎轉動 遠景騎車離去 用騎車視角穿插畫面(gopro胸前)	中景 +一些特寫		
3	轉場	赤峰街 景與人物 和小店等		空罐子、透鴉 籠、凸面鏡、鏡 頭	近景+特寫		https://www.youtube.com/watch?v=YQzrowrKkw4
4	希望有一天 能讓你們驕傲回家去 不用再擔心著我 自己也照顧得好自己 讓我為我愛的人去拼	精大操 場觀眾席			近/中/遠景手持		https://www.youtube.com/watch?v=HMvwHfpxkLw
5	間奏 20s	精大走 廊		奔跑最後特寫進 生出口	全特一鏡到底		https://www.youtube.com/watch?v=JzGRJnIM2zQ
6	愛跟你們爭執的個性總改不了 能相處融洽的關鍵還在尋找 我也知道 一切的一切也都是為我好 但我也想 讓你們放心是時候該離巢 30s	家景		收雨傘 開燈 低頭脫鞋子 洗臉看鏡子 (gopro 開冰箱拿水喝 (gopro 倒水水流進杯子 漫無目的坐在沙 發上轉台	gopro定鏡+ 特寫手持		
7	希望有一天 能讓你們驕傲回家去 不用再擔心著我 自己也照顧得好自己 讓我為我愛的人用盡全力 32s	頂樓			近/中/遠景手持		https://www.youtube.com/watch?v=HMvwHfpxkLw https://www.youtube.com/watch?v=phNAyQu9WY
8	間奏23s	頂樓		以菸穿插洗澡 結尾煙消逝(一輪 輪黑煙消失)	特寫手持+定鏡		https://www.youtube.com/watch?v=uwlIVeGq4Xg 1:00
9	希望那天能夠說出口 其實很愛你的 我想你了 18s	電梯		進電梯從口袋拿 出手機：眼 媽 (電梯門關上)	定鏡(中景)		

三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

410050566 江亦婷

這學期的新媒體藝術創作課程讓我接觸到更多不同模式的創作方法，也深深感嘆任何想法、裝置都能是藝術的一環。期末作業老師給了我們很大的空間發揮各自的創意，我很享受在拍攝其中。在過程中我們不斷地來回溝通，確保拍攝的可行性以及是否符合他心裡所想要的。一直到最後順利拍攝完畢、剪接後製一切搞定後，得到好朋友強烈的肯定，帶給我許多成就感。我們也在後製上做了新鮮的嘗試，雖然充滿挑戰但也從中學習到更多既翹，讓我對於往後的畢業製作更感興趣與期待。

410050671 吳雨咸

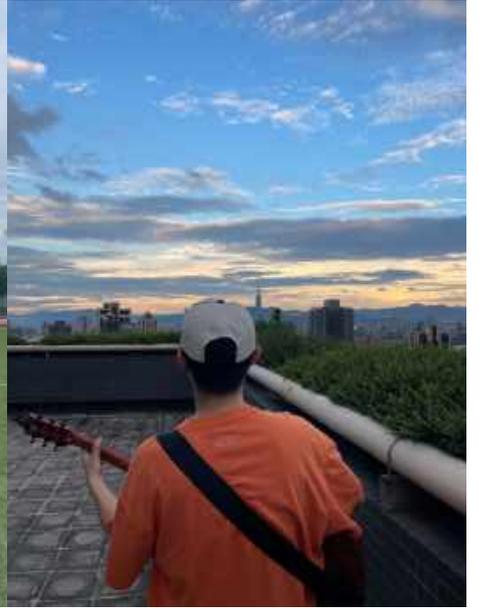
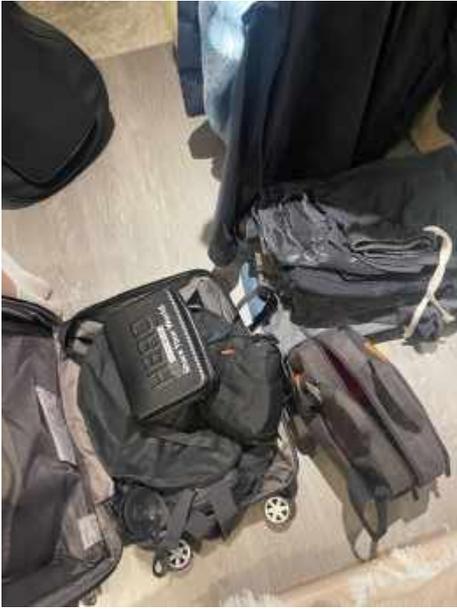
這一學期的新媒體實務課程中，老師給我們參考了學長姐以前的新媒體的藝術創作，大家腦海中各式各樣獨特的藝術產物，讓我不禁從心裡覺得創意與藝術真的是難以取代的！學期中也去參訪了老師本人的展覽，富有技術與想像力的同時也富有意義，真的很厲害！這學期我們決定拍攝MV，邀請了音樂創作的的朋友與我們共同創作，而我們負責影像方面，在實際拍攝時，有時畫面與一開始想像的會不大，天氣與太陽光有時也會不如預期，所以需要在後期作業上不斷調整，去達成我們腦海中的畫面及想法，並盡可能的完善屬於我們的作品。

410050736 王虹寓

在這次新媒體課程中學習到全新的後製技巧，課堂上老師放映許多優秀且不同類型風格的動畫片，以前沒有接觸如何製作動畫片的過程，在課堂上了解且認識更多有關這方面的作品。課堂最後老師也有帶我們到新媒體藝術互動展覽觀展，裡面使用大量的聲光效果以及視覺效果來凸顯內容，與以往展覽清晰的主題呈現不同，新媒體展覽更強調五感的體驗，體驗到全新風格的展覽也讓我受益良多。

四、其它附件





輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】 學生自主學習成果報告

撰寫日期：113 年 06 月 11 日

一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：MV 製作
- (二)組別：第六組
- (三)學生姓名：伍俐璇、趙文瑜、林子惠、林軒屹
- (四)課程名稱：新媒體藝術創作
- (五)指導老師：黃盟欽老師

二、計畫成果

(一) 自主學習歷程：

自主學習歷程中，我們首先經過討論，決定挑戰從未嘗試過的 MV 製作，並希望在作品中加入特效。起初，我們擬定的主題是尋找身邊有作詞作曲經驗的朋友，最終找到組員俐璇的朋友 Lemon。他將《Love The Way You Lie》進行翻唱並加入自己的說唱。在與 Lemon 商量後，我們確定了這部作品的主題，設計了一個與前任分手後回憶過去的故事線。

工作分配方面，伍俐璇負責聯絡演員和歌手，並擔任導演；趙文瑜擔任副導演，協助伍俐璇並完成剪輯工作；林子惠擔任製片，負責尋找交通工具和道具等後勤支持；林軒屹則負責後期製作的特效效果。

在製作過程中，我們遇到了特效製作的難題。由於我們在這方面並不熟練，導致最終效果未能達到預期。然而，這次經驗讓我們學到了很多，也激發了我們對未來學習更多技能的熱情。

(二)成效說明與實際產出：

在這次自主學習歷程中，我們的主要成效體現在製作了一支具有完整故事線的 MV，並在過程中學習和嘗試了多種製作技術。實際產出包括以下幾個方面：

首先，MV 的完成度很高，儘管我們在特效製作上遇到了一些困難，但最終的成品仍然展示了我們的努力和創意。這支 MV 講述了一個與前任分手後回憶過去的故事，透過精心設計的畫面和音樂，成功地傳達了情感主題。

通過這次製作，我們增進了對 MV 製作過程的了解，尤其是在導演、剪輯、製片和特效製作方面的實際操作經驗。同時，這次經驗也讓我們認識到團隊合作的重要性，以及每個環節對整體作品的影響。我們學會了如何更好地協調各自的任務，並在遇到問題時共同尋找解決方案。

總體而言，這次自主學習不僅讓我們完成了一個具體的作品，還提升了我們在實際操作和團隊協作方面的能力，為未來的學習和創作奠定了堅實的基礎。

唯一的美中不足是，我們原本期望在影片中加入適合的特效效果，但由於技術尚不成熟，未能呈現出理想的畫面。儘管如此，對於第一次製作 MV 的我們來說，這已經是一個不錯的成果。

(會附上初版 MV 腳本在附件)

三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

伍俐璇：這是我們第一次製作 MV，心情既興奮又緊張，擔心自己無法完成得很好。幸運的是，最終的成品完成度還不錯。我第一次擔任導演，感謝副導演給予強大支持，製片精心策劃了拍攝行程，演員和歌手都非常配合，後期製作的同學也竭盡全力完成了我想要的效果。這次的拍攝讓我非常開心，不僅因為我們在邊玩邊拍的過程中創造了這個作品，更因為我們的友誼在這個過程中得到了升華。雖然最終效果未能完全達到我的期望，但這次經驗教會了我許多製作和團隊協作的技能。我會把這次的遺憾視為激勵，在未來有機會時突破自我，達成更高的目標。這次的經歷讓我更加堅信，只要我們保持熱情和努力，未來一定能創造出更優秀的作品。

趙文瑜：製作一支 MV 的過程充滿挑戰與驚喜。一開始，我們心血來潮決定展開這個計劃，但卻面臨了找不到合適歌曲的困境。隨後，在拍攝過程中，我們發現畫面效果與預期有所差距，這讓我們感到有些挫折。而後，在後期製作階段，對畫面的處理也讓我們頗感不滿意。然而，儘管困難重重，我們依然迎難而上，不斷調整和改進。最終，我們完成的 MV 成品雖然有些小瑕疵，但整體效果令人滿意。這次經驗不僅讓我們學到了很多製作技巧，也讓我們深刻體會到團隊合作和不懈努力的重要性。

林子惠：這段旅程充滿了挑戰與成就感，包括每一個鏡頭的捕捉、每一個動作的配合等等。演員們在台灣的這段時間，與我們一同投入到每一個鏡頭的捕捉和每一個動作的配合中。他們的投入和配

合，使得我們克服了各種技術難題，也在創意的碰撞中擦出了無數火花。雖然身體疲憊，但內心卻無比充實和滿足。

今天，我們不僅完成了一個作品，更收穫了珍貴的回憶和難忘的經驗。這一天，我們用心和努力書寫了一段精彩的篇章。每一個成就的背後，都有著無數次的努力與合作，這使我們更加珍惜這段難得的經歷。我們不僅在專業上有了提升，更在情感上建立了深厚的聯繫。這段旅程將成為我們生命中難忘的一部分，激勵著我們繼續前行，追求更高的目標和夢想。

林軒屹：這學期這麼快就結束了，真的是光陰如梭。這一學期的新媒體藝術創作的課程，我基本上都沒出現，關於這一點我會好好檢討我自己，也希望老師能夠稍微高擡貴手，說實話我其實很後悔，關於上課缺席這件事我沒辦法給出一個正當的理由，畢竟上課是學生最基本的義務。我也很感謝組員們的寬容，畢竟他們大可以直接把我除名，讓我這學期直接白上這一堂課。我覺得組員們所拍攝的期末作品其實很棒，真的拍得很好，我覺得比較遺憾的是我的能力沒辦法跟上他們，導致最終成品不是最理想的狀態。關於這些我也會徹底的檢討我自己，好好地汲取這次的教訓，希望可以變得更好，更熟練。其實剪輯過程中我遇到的困難也不少，不管是心態上，硬件/軟件的各種錯誤，各種多餘的嘗試，我還是高估了我的能力，這點我也會好好的改進，做好更多的準備，也希望可以通過這些錯誤來改善我自己，爭取多一些的進步。這裡我想再多感謝一次組員們，願意給我這次學習的機會，非常感謝他們的寬容，希望下次有緣可以回報他們的好意。也謝謝老師，有緣的話我們下學期再見。

四、其它附件(必要)

(一)學生成果(PPT、短片、照片集)
(拍攝當天的側拍)



PPT 和短片會繳交在附件

(二)分組討論及相關活動照片



(淡水場勘照)

*分組討論皆為網上或導演副導自主討論時間都沒有拍照。

輔仁大學 113 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】
學生自主學習成果報告

撰寫日期：113 年 6 月 9 日

一、課程基本資料

- (一)自主學習計畫主題：實驗短片《爛泥》
- (二)組別：第七組
- (三)學生姓名：鍾宜蓁、何定娟
- (四)課程名稱：新媒體藝術創作
- (五)指導老師：黃盟欽

二、計畫成果

(一) 自主學習歷程：（請回顧整個自主學習之執行步驟，摘要寫出歷程）

從現實生活中發想，在目前的大學生活裡，總有想要完成點什麼事，卻又總是提不勁躺在沙發上，只有用想的，卻沒有實際執行，我們覺得我們的狀態就像一灘爛泥躺在沙發上，自知自己的悲哀，卻又不願行動。

鍾宜蓁負責編劇及後製部分，何定娟負責行程規劃及攝影，因為組內只有兩人，所以會互相幫忙及討論，並沒有爭吵，執行狀況也算可以。

過程中有大幅度修改一次劇本，因為討論到想講得太多，但畫面不足以好好表現出每件事，所以最後選擇用較簡單的敘事呈現，聚焦在逐漸成為一灘爛泥的過程。

(二)成效說明與實際產出：（可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等）

我們當初預想結果是用慢快門呈現她迷失自我的感覺，看不清楚世界；疊影和閃現的剪輯加強少女的無力、迷茫感，覺得世界天崩地裂，並且在片段中運用水母、海洋的特效及音效，豐富少女的內心世界，

最後產出的影片，與原本影片想設計皆有應用在影片內，4 幕所想呈現的內涵分別對應了各幕的主題。利用少女的 4 個精神狀態來展現當代大學生的一種精神糜爛狀況。

分成了 4 幕看似毫無關聯劇情，但細細去看幕名彼此是可以有所關聯，整體是循序漸進的。

三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

何定娟

在大學一直沒有機會拍看看實驗片，這次藉由新媒體藝術這堂課，第一次接觸實驗短片，比起一般較常接觸到的劇情片與紀錄片，在這部實驗短片裡，玩了一些之前比較少用到的拍攝手法及剪輯手法，例如在玩仙女棒的過程使用慢快門，呈現一種較浪漫唯美的感覺，而剪輯方面嘗試了疊影，反

映出少女心理的模樣，過程中我們還因為要呈現爛泥巴滴在人臉上，用玉米澱粉及煉乳做出了類似爛泥的質地，再加入食用色素，這一整個實驗過程也很好玩，也因為人手不夠，要兼職很多職位，是一部艱辛萬苦的短片，但很好玩。

鍾宜蓁

很突然的有了這個想法就拍了。可能沒有特別呈現出爛泥的糜爛但更多的是想要展現心理狀態跟後面掙扎的抽象情感。自己也不太知道實驗的部分在哪，但對於我來說卻也是一種新的創作型態的作品，打破了敘事常態，以幕來當作故事的推演，需要觀眾更帶入為何要分為何要這樣分…。拍攝的過程也很好玩，儘管是一隻三位組員都忙不過來還要在百忙之中抽空來做的作品，但我們都拿出不像爛泥狀態的爛泥劇組，蠻感謝大家願意陪著我這樣亂玩拍攝，很 chill 的拍攝但很不 chill 的看待這個作品大概是爛泥劇組最矛盾的事情了（每次開會一定會超過 1 小時）

四、其它附件(必要)

(一)學生成果(PPT、短片、照片集)

PPT [爛泥.pdf](#)

短片 <https://drive.google.com/file/d/1yyyhW4QalVe5UKLUZAdHHr3aGtOnv7Az/view?usp=drivesdk>



第一幕-樹



<p>第二幕-泥</p>	
<p>第三幕-水母</p>	
<p>第四幕-爛泥</p>	

(二)分組討論及相關活動照片

幕後拍攝



輔仁大學 112 年高教深耕計畫【課程重構融入自主學習課程補助計畫】

學生自主學習成果報告

撰寫日期： 年 月 日

一、課程基本資料

(一)自主學習計畫主題：反戰主題之預告片式影片

(二)組別：八

(三)學生姓名：蔡宇倫

(四)課程名稱：新媒體藝術創作

(五)指導老師：黃盟欽

二、計畫成果

(一) 自主學習歷程：（請回顧整個自主學習之執行步驟，摘要寫出歷程）

1.如何訂定主題？**2.分工分配及執行狀況？****3.是否遇到什麼難題？**

1.對於主題的訂定，純粹只是想要反映現在社會的戰爭問題，人們總是一而再再而三的犯同樣的錯誤，所以我想把戰爭的殘苦與無力感帶給他人，那怕只有一點點都好。

2.分工?沒有分工，我是一人團隊。

3.發想期最難，要想要做甚麼?甚麼主題?我做的做不來?原本想朝著單人小故事方面去做的，但後來想想，還是接著做點比較大眾議題的題材好了，於是我選了戰爭(反戰)。

(二)成效說明與實際產出：（可附加佐證資料、文書記錄、照片或相關計畫運作情形資料等）

一部預告式短片。

旁白文本:

They push, We push

Every once in a while We push hard enough that the light breaks through the clouds.

So the world beyond the war glimmers, just out of reach The war is the world, and the world is the war.

But behind every gunsight there is a human being we are those people Bridge

We are the jaded, and we are the naïve.

We are the honorable, and we are the criminal We are the bond-for-legend, we are the lost-to-history We are the knights in the sky, the ghost in the desert, and the rat in the mud.

And this is our story.

Mans unworthiest creation, what lead it back to us?

Does a hidden hands guide it?

Birthing us in violent and blood. Ending us in fear, alone.

Until you've pulled the trigger on an enemy. You're not ready for war. But only to die.

Beginnings, endings. In between one and the other. Between first, and last.

Always searching, sometimes finding. Brothers, Sons and daughters, Mothers and fathers We have no world without them.And there is no other world.

片段佐證:



成效說明:

願觀眾能體會到戰爭的感覺，感受戰爭的殘酷。

三、學習心得(組內每位學生皆須提供至少 200 字的學習心得)

蔡宇倫:

這次的製作我覺得我做的比較直覺一點，除了事前諮詢過指導老師製作的方式與方向不可行以外，整體影篇的製作都在很直覺的製作過程中完成了，由於世是一人作業，所有事情皆在沒麼壓力的情況下完成了。

不過因為是做反戰影片，我的影片片段一再地提醒著我戰爭的殘酷，想想一戰時期他們高喊著「結束一切的戰爭」，現在的以巴戰爭與俄烏戰爭又打著甚麼的理由呢?在我影片的結尾是這樣說的「兄弟、兒子和女兒、母親與父親，少了他們世界便不復在，然而我們只有一個世界。」，每一個槍口下都是一個生命、一個家庭，素面為謀的陌生人們，又有甚麼理由可以奪去他們?戰火之下沒有人是真正的贏家，因為陣亡士兵的悼詞中就是活著的人的悲痛與負擔，而我，也純只是希望可以把這些感受帶給其他人，所以我做了這樣的影片。

四、其它附件(必要)

(一)學生成果(PPT、短片、照片集)

影片連結:

<https://drive.google.com/file/d/16EV7Rj2EupbGiYP4lWizTih0PtIKu601/view?usp=sharing>

成果發表時所用的簡易 PPT:



(二)分組討論及相關活動照片

作品為一人完成。

部分影片片段:



1916,法德壕溝戰 Devil Anvil

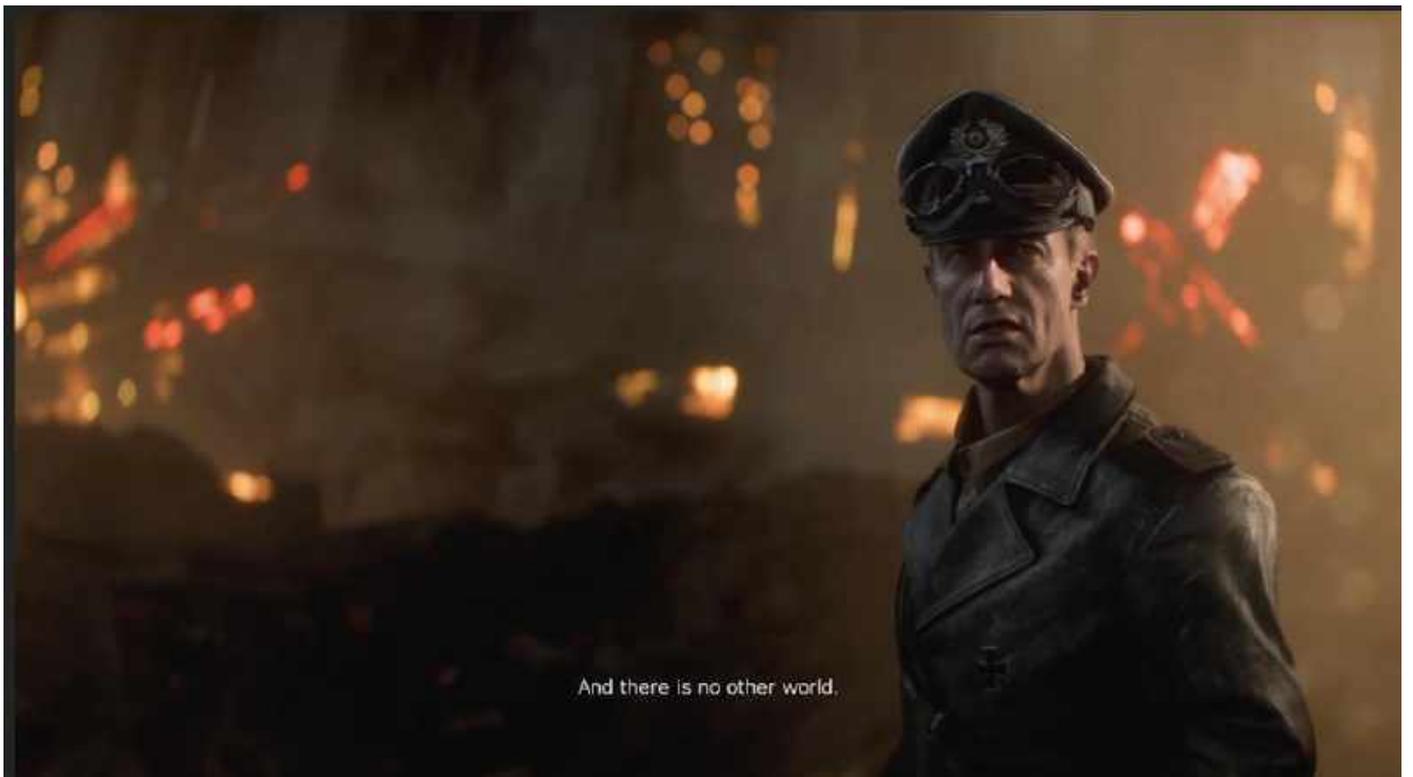


1917, 西奈沙漠戰役



Sometimes finding...

1944, 塞內加爾步兵團



And there is no other world.

1945, 戰敗德國軍官

輔仁大學 113 年【課程重構融入永續自主學習】教案計畫書

課程名稱	新媒體藝術創作	授課教師	黃盟欽
開課單位	影像傳播學系	年 級	三
學分數	2	實施週數	3/22~3/29 (一週)
課程規劃			
上課時間	10:10-12:00		
單元主題	動畫特效製作增能工作坊		
融入 SDGs 議題 參考資料： https://globalgoals.tw/	<p style="color: red;">各位老師都已包含 SDG4，請選擇以下至少一項； 競賽及證照考取，請勾選相近能夠達成的元素。</p> <p> <input type="checkbox"/>消除貧窮 <input type="checkbox"/>終止飢餓 <input type="checkbox"/>健康與福祉 <input type="checkbox"/>性別平等 <input type="checkbox"/>乾淨水衛生 <input type="checkbox"/>潔淨能源 <input type="checkbox"/>尊嚴就業與經濟發展 <input checked="" type="checkbox"/>產業創新與基礎建設 <input type="checkbox"/>減少不平等 <input type="checkbox"/>永續城邦與社區 <input type="checkbox"/>負責任的消費與生產 <input type="checkbox"/>氣候行動 <input type="checkbox"/>保育海洋生態 <input type="checkbox"/>保育陸域生態 <input type="checkbox"/>和平正義與有利的制度 <input type="checkbox"/>發展全球夥伴關係 </p>		
學習內容	<p>影音創作成為當代媒體宣傳發展重點，透過學習影音創作構成概念，從影像剪輯、特效應用練習到創意表現，導引學生循序漸進學習動畫影音創作理念與表現方法，以奠定其專業能力。學習目標推動創意影片提案製作規劃，提升學生參與影視製作規劃執行，並且輔導參與相關國內外競賽。課程中透過實用動畫影音技能培養，讓學生了解媒體影音發展趨勢，並導入相關應用案例分享討論，旨要透過創造力激發創意思維，藉以達到藉以達到 SDGs 產業創新與基礎建設之發展目標。</p>		
教學設備/資源/教具			
<input type="checkbox"/> Notion (網址：) <input type="checkbox"/> LinkedIn (提供附件) AI 生成動畫工具、虛擬製作、特效動畫、AR/VR 軟體程式、open source 開放資源			
學習活動設計			
實施方式	時間設定	教學方法	備註
壹、【準備活動】 1. 課程以小組方式進行，教師課前先將學生分組，藉以營造小組討論氣氛。 2. 教學資源：教學說明簡報 PPT、多媒體影片介紹與分組學習討論規劃。 3. 透過帶領學生創作發想與具體實作，讓學生自發性討論應變方法，學習合作相處與溝通能力。	15 分鐘	業師偕同教學分組討論	

<p>貳、【活動執行】 《第一節課》</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 導引教學設計流程、發展學習情境與訂定學習活動，透過學習互動情境，鼓勵學生積極面對科技媒介應用影音創作的多元策略。 2. 規劃結合實作教學活動，並且與業師進行實質交流，促使學生獲知媒體企劃與整合能力，透過偕同教學引導，落實產業鏈結教學規劃。 3. 媒體製作實務規劃流程、製作進度與技術應用之具體實現。課程規畫學習技能需求對應於軟體操作練習、媒體編輯設計，探討當代數位科技 SDGs 產業創新與基礎建設運用發展趨勢。 	45 分鐘	業師偕同教學 分組討論	
<p>參、【製作進行】 《第二節課》</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 數位媒體設計學習:整合設計知識技術進行數位媒體創造能力。 2. 互動技術與影像應用:影音設計內容發展模式，落實媒體應用創作技能串聯。 3. 成果展示串流媒體平台: 培養學生創新媒體製作與應用能力，發展傳播科技應用。 	50 分鐘	業師偕同教學 分組討論	
<p>肆、【教學反思與課程展望】</p> <p>《討論議題》</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 是否整合設計知識技術進行數位媒體創造能力? ■ 是否具備計畫溝通與團隊合作執行力? ■ 是否發掘分析及因應複雜問題實現發展力? ■ 是否發展國際多元觀點與並整合相關知識? ■ 是否培養學習融入產業創新與基礎建設議題? <p>《學習展望》</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 建立課程學習品質，以新媒體藝術教學導入影音製程技術發展課程教材設計。 ■ 課程規劃科技應用成為表現載體，引導學生觸及影音製作領域，培育藝術導向媒體應用趨勢。 ■ 透過數位科技媒體介入教學互動，建立學習場域科技化促進學習參與，混融媒體與教學間達成有效情境教學經驗。 	10 分鐘	師生討論	