

輔英科技大學學輔活動成果報告表

活動名稱		文創業者之多媒體人才需求分析														活動時間		102-11-20											
承辦單位		資管系														活動地點		B413											
經費支出		<input type="checkbox"/> 學輔專帳 活動編號：24522														支出金額		補助款：											
		<input type="checkbox"/> 其他來源：																配合款：3200											
參加對象人數	護理學院	護理系	護理科	健管學程	助產系	老長照學程	醫健學院	醫技系	醫技科	物治系	保營系	健美學程	環生學院	環工系	職安系	化材系	生技系	人管學院	資管系	休閒遊憩學程	幼保系	應外系	應外科	資科學程	文教學業	師資培育中心	校外人士	合計	
	教師																		2									2	
	學生																			45									45
	幹部																												
	合計																			47									47
活動內容	<p>本次活動在 102 年 11 月 20 日於 B 棟 413 電腦教室於 9:10 至 11:50，請講者講授多媒體在遊戲動畫之運用，主題也說明市場趨勢及職場需求，遊戲動畫產值超越 400 億，而電腦動畫年成長 4.19%，政府斥資 200 億扶植台灣動畫，挹注提升本土自有動畫遊戲設計開發能力，整體產值在 2012 年達到七千億元目標，強打每年十種以上國產遊戲與動畫進入國際市場，透過講者演講，讓聽的學生對多媒體人才需求分析結果有深刻體會獲益良多。</p>																												
講座簡介	姓名：張菱洺														現職：巨匠電腦 鳳山店 主任														
	學歷：義守大學資管碩士																												
	經歷：																												
	服務機關名稱							職稱							擔任工作														
	巨匠電腦							專案主任							校園及專案管理 營運管理														
	巨匠電腦							專任講師							教授電腦軟體使用														
	達揚資訊							程式設計師							開發企業軟體														
奕飛資訊股份有限公司							商務平台開發							顧問															
其他：計畫主持人近年參與之專案計畫																													
專案名稱							專案內擔任之工作							起訖年月							主辦／委辦機關								
待業者職業訓練-委託專業服務案							計畫主持人							101/03~101/12							高雄市勞工局訓就中心								
委外協助待業者職業訓練計畫							計畫主持人							101/06~101/12							南區職訓中心								
數位學習專業人才培訓							導師及就輔專員							100/06~100/12							泰山職訓中心								

4IM1010005 許斐靜

聽完了場演講之後才知道，原來做 3D 動畫還要先準備 2D 的平面設計，因為要構圖，這場演講讓我們受益良多，很多軟體如果不講就會不知道，甚至連使用方法也不太清楚、不太了解，這樣的話真的會很可惜！畢竟很多東西要先認識了，之後學習才會比較有興趣，製作 3D 動畫也真的很不容易呢！但是這種不太熟悉的東西，也非常具有挑戰性，因為等到成果出來的時候會很有成就感，感覺非常的寫實，雖然我對 3D 的東西比較沒有興趣，對我來說還是 2D 的東西比較上手，因為 2D 平面的東西還是比較可愛，我比較喜歡平面的東西，但如果有機會的話，我也很樂意去學習，今天能夠聽到這場演講真的很感激，讓我知道平常不知道的軟體跟東西，希望以後有機會的話，還能夠聽到關於這些方面的演講。

4IM1010013 劉芷伶

老師教我們如何畫 3D 動畫要先畫出 2D 動畫，剛看老師在畫動畫覺得有些困難，認真覺得畫動畫的人非常厲害但是我非常沒有繪畫能力，這樣是否無法畫出腳本，看到剛剛動畫的腳本都很漂亮，很想學後製的部分影片拍完加上後製效果差異非常大，豐富了許多。

IM1010043 許振祐

這一次的演講把現在最流行的電影 3D 和特效都給請來了，這講師很認真地再說一些外國影片都是靠這一些特效來讓世人觀看，從此得知動畫特效很難，因為要在事先都先搞好預想，所以常常一些製片人都要打稿子，在和團隊一起討論接觸，所以要完成一項特效和一些場景動畫是一件非常耗時的，所以我覺得做這行非常的累，可是做完的成就感好像非常不錯，在今天的講解中，我印象最深刻的是兩位外國人用紙板作為盔甲和武器，一開始我以為就簡單的方式對打，結果播到對打我才知道原來加上了一些特效可以把這東西用的那麼屌，會噴血，地板會裂開，就用一些簡單的特效就能夠把這一些簡單的打鬥戲弄得不會那麼的單調，所以如果學會了一點點的基本設計，我想應用在自己的影片上會有更佳的效果呈現出來，這是我聽這一堂演講所感覺到的事！！

4IM1010069 吳念潔

這堂課讓我們學習到如何做動畫，經過老師的說明才發現原來動畫的背後居然有這麼細瑣的操作步驟，也發現動畫的背後可以增加很多特別的特效讓一部片變得更生動也有更多奇妙的效果。

4IM1010077 歐陽宏宇

這次的演講真是讓我大開眼界，也學到了很多東西，原來製作電影並不是那麼簡單，原來拍攝影片並不是那麼簡單，原來製造特效也不是這麼簡單，還有音樂也是很複雜的，我知道製作一部電影並沒有很簡單，但是上完這次的課以後我才知道，製作一部電影是非常非常的複雜和困難，也非常得花時間，看到那些幕後人員也是非常的辛苦，常常不能回去睡覺，要在那邊睡覺，而且感覺壓力非常的大，可惜這次上課只有用聽的，沒有機會實際操作，用聽的實在很難懂，也記不太起來，假如還有機會在聽到這種演講上到這種課，可以有實際操作的機會，老師帶領我們學生做，這樣讓我們可以映像更深刻，讓我們可以真正的學到東西，要不然用聽的實在很容易忘記，而且也很難理解。場景、音效、人物等等，甚至小到鬍子的移動都要很仔細，雖然說 3D 的製作比較複雜，花費的時間、金錢、人力也比較多，但是做出來的效果卻很真實，看完 3D 製作的分鏡圖，覺得接觸這個 3D 動畫腦中的構想需要非常的豐富，才能完成一個 3D 影片。

4IM1010111 黃秀容

看到許多後製的製作方法，特效、動作、3D 動畫都是需要計算過的。不同的特效搭配再一起會有不同的效果，讓我印象深刻的是，打桌球後面的特效很讚，它有許多的效果，明明就是一顆球飛過去，加上火焰的效果，好像是因為打擊力道很大，而擦出了火花，還有慢動作的打擊，接觸到的球就更用力地打出去，讓對手滑了一段

	<p>距離，最後是兩人接觸的大爆炸，原本乾淨的桌球室，加上特效有了腳摩擦的痕跡、桌球拍打到起火、牆壁也留下了燒痕。3D 影片需要許多人才能完成，各個角度、燈光、遠近場景、音效、人物等等，甚至小到鬍子的移動都要很仔細，雖然說 3D 的製作比較複雜，花費的時間、金錢、人力也比較多，但是做出來的效果卻很真實，看完 3D 製作的分鏡圖，覺得接觸這個 3D 動畫腦中的構想需要非常的豐富，才能完成一個 3D 影片。</p> <p>4IM990068 陳昱維</p> <p>關於這場演講我覺得算是一個可以推薦給以後是要擔影片製作或相關的人來聽聽，不管事影片的製作過程分析說明或者是影片製作過程中各過程所會使用的一些電腦相關軟體都會大約的解釋，這點感到真的是一個專業的人員會講的內容，講師所使用的一些範例影片，不管是有關影片整個製作還是音樂的製作都是可以讓我了解到相關的知識，範例影片裡我最有興趣的是哈比人的幕後製作過程的影片，雖然哈比人這部電影我目前並還沒有看，但是光是從幕後製作影片介紹裡，可以了解到說其實只要是影片製作，不管是小公司或是大公司其實所做的事情都是差不多的，其中的差別頂多是對影片製作中其中的工作所作的專業程度和數量上的多寡差別，一部好的影片既不是一個人可以做到也不是一個組成的團隊就可以做到，而是其中過程是否有仔細分析討論，每個人是否有對應到彼此的工作進度並且互相合作，這才是一個好的影片成功的基礎，這是我這場演講完對影片製作的一個結論。</p>
具體成果	<ol style="list-style-type: none"> 1. 活動滿意度問卷共發出 45 份；回收：40 份；回收率：88%、滿意度達 85% 2. 透過業界講者講解及影片播放，學生感受到遊戲時代團隊製作的合作性，電影的特效製作的重要性，激發學生學習興趣，增加對就業市場的認知，這次演講學生獲益良多。
檢討建議	<p>【請就本活動是否達到預期學輔成效簡述之】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 希望以後有機會繼續再辦理講作，在無形中對文創業者之多媒體人才動畫就業市場有更好的出路。

活動照片集錦

(至少四張，加文字說明)



講師講座



學生聽課



學生專心聽課



學生專心聽課



講者穿插實務經驗講解



學生專心聽課