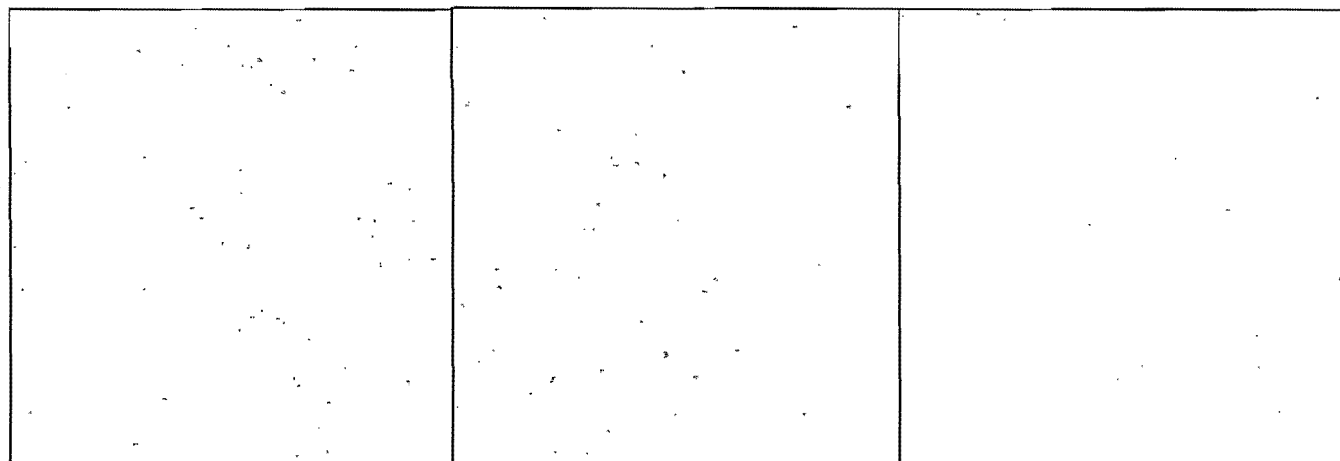




1. 2010 年由經濟部商業司主辦「展示科技發展聯誼會」並提出「展示科技」一詞，請說明「展示科技」之定義（5%）？並請就資訊傳達的觀點說明其與傳統展示的差異性（10%）？
2. 延續上題「展示科技」之特色，請你進行某依主題展覽策展規劃與構想設計（只需以書面表達設計構想即可，不須上機操作）。

題目說明：由於「2011 台北世界設計大會」即將在台北舉辦，本系所應邀參與此次的設計作品展覽，為了展現數位媒體設計科系的特色，請你就展場大小為 9m(長)*3m(寬)*3m(高)的空間，進行策劃本系學生作品展(展出作品項目包含：六部動畫影片、三組互動遊戲、四組多媒體互動導覽作品)。策劃思考面向包含策展主題、展場風格、色彩計畫、展場空間配置(除展出作品之外，尚需形象櫃台區)與動線規劃、媒體與科技應用、以及相關展示道具等說明。表現手法不拘，但要清楚表達整個展覽的設計概念之發展(例如：構想草圖、透視示意圖、文字說明等等) (35%)

9m



3m

展場基地平面圖 S: 1/50



主入口



3. 請利用電腦中所提供的軟體(Maya、3D Max、Flash、Adobe CS)中的任何一種或綜合運用，完成下列甲、乙兩項子題的任何一項命題(不必兩題都做)。
- A. 3D 動畫：請利用電腦中提供的角色模型製作一段「行走四步後、絆到石頭跌倒」的 3D 動畫。請使用簡易跑圖即可，無須打光、貼圖或正式跑圖，但是需要注意鏡頭的運鏡以及構圖的美感。可以一鏡到底或是使用後製作軟體剪接輸出。
- B. 2D 動畫：請利用 2D 軟體依據原著名電影阿凡達(Avatar)的主角造型設計一個可愛、Q 版造型的人物後，然後利用此造型製作出「行走四步後、絆到石頭跌倒」的 2D 動畫。

以上動畫完成後，請將原始檔案以及完成動畫檔案(限以 QuickTime 或 Avi 格式存檔；畫面大小在 320X240 與 640X480 之間)燒錄在光碟片中，檔名指定命名為 work，如果使用檔名出現個人姓名以及其他符號，將會依規定扣分或取消該題分數。燒錄時間包含在考試時間內，燒錄失敗或未在考試時間內完成，視同未繳交作品。(50%)