

藝術研究學報

第二卷第二期

目次

- 動畫的鏡位取向及表現性探討
—以《玩具總動員》、《史瑞克》、《冰原歷險記》三部 3D 動畫電影為例
.....張宇晴、鐘世凱.....11
- 不再有永恆—從前衛藝術中的時間政治到實用的創作倫理
.....龔義昭.....33
- 利用體積表面材質加速位移貼圖研究
.....吳彥儒、鐘世凱.....59
- 藝術創新系統建構之初探
.....原來.....83

Journal of Performing and Visual Arts Studies

Volume 2, No.2

CONTENTS

- The Tendency and Expression of Shot in Animation-A Case Study of "Toy Story", "Shrek"
and "Ice Age"
.....Chang Yu-Ching 、 Chung Shih-Kai.....32
- No Way to Eternity-From the Politics of Time in Avant-Garde to Practical Ethos for Creation
.....Gong Yih-Jau.....57
- Hardware Accelerated Displacement Mapping of Volumetric Surface Textures
.....Wu Yien-Ru 、 Chung Shih-Kai.....81
- A Preliminary Study on the Framework of Art Innovation System
.....Yuan, Lai.....106

動畫的鏡位取向及表現性探討 —以《玩具總動員》、《史瑞克》、《冰原歷險記》三部 3D 動畫電影為例

張宇晴

國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系研究生

鐘世凱

國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系副教授

摘要

3D 電腦動畫近年來已不再只是一項說故事、抒發情感的媒材，在全球產業中更佔有一席重要的地位；尤其是好萊塢 3D 動畫電影，不僅擁有最先進的電腦技術，其創意及各方面完美的結合，更成為最佳的代表性指標。本研究所關注的重點，是 3D 動畫鏡頭語言中最基本的鏡位使用；不同於實拍電影，3D 電腦動畫使用虛擬攝影機，所有角色的表演、故事的發展、模型的顏色及光影等，都必須透過取景才能呈現，對一部動畫具有舉足輕重的影響。

本研究首先從相關電影、動畫文獻中探討鏡位相關的定義及概念，並以好萊塢三部成功且各具特色的 3D 動畫電影《玩具總動員》(Toy Story)、《史瑞克》(Shrek)、《冰原歷險記》(Ice Age) 為研究樣本，透過段落故事架構的鏡位分析，探討鏡位的好萊塢動畫電影中的表現性，並試圖歸納好萊塢成功 3D 動畫電影的鏡位取向與訴求重點。

關鍵詞：3D 動畫、鏡頭語言、景別、鏡頭角度、好萊塢動畫電影

不再有永恆

從前衛藝術中的時間政治到實用的創作倫理

龔義昭

國立臺南大學美術學系兼任助理教授

國立臺南藝術大學藝術創作與理論研究所藝術博士

摘要

本文要面對的是現代性與前衛藝術中塑造他人的慾望，創造他人的慾望，以及給予他人美好生活的慾望。第一部份從馬歇爾·伯曼(Marshall Berman)對《共產黨宣言》與《浮士德》的詮釋，論及現代主義發展與毀滅的悲劇式矛盾。第二部分從自我發展的經濟學論及波特萊爾與阿波利奈爾藝術評論的時間政治。第三部分涉及尼采的文化憎恨、自我克服與自我變形的實用美學。最後則試圖連結伯曼的「掌握現代性矛盾」與傅科的「作為一般美德的批判態度」觀點向一種實用的創作倫理或「風格終結」觀點轉化的可能性。

關鍵詞：馬歇爾·伯曼、尼采、傅科、現代主義、實用的創作倫理

利用體積表面材質加速位移貼圖研究

吳彥儒

國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系研究生

鐘世凱

國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系副教授

摘 要

近年來，電腦繪圖學領域針對『位移貼圖』技術一直是很熱門的研究，進而發展出影像扭曲的圖形演算法，本研究主要探討支援動態視差的材質貼圖在模型表面上的效果，分析其優缺點對影像描繪的影響，並利用體積表面材質來改善動態視差基於紋理空間的限制。

本文採用 GPU 所支援的繪圖著色器，利用硬體加速將材質貼圖以切片方式重複堆疊成物體表面結構，接著讀取單張法向量貼圖來實現光照模型。此外，本研究針對各層體積表面材質，加入半透明梯度和高度偏移的機制，藉以降低過往需要大量重複堆疊的數目，並有效改善自我遮蔽的鋸齒現象。

關鍵詞：電腦動畫、體積、材質貼圖、動態視差、影像

藝術創新系統建構之初探

原來

國立台灣師範大學美術研究所美術行政與管理組博士生

摘要

本文目的在於提供國家文化創意產業主管機關一個制定決策的思維架構，期使我國藝文發展能有效地在人才培育、國際交流、資金技術、文化產業、以及文化群聚等五大層面充分流通與運作。本文藝術創新系統架構之研究係參考當代分析知識經濟之重要工具—國家創新系統，分析該系統內各組織間的知識創造、流通和運用，了解該系統對於一國科技體系及傳統產業發展策略之規劃；再比較分析藝術文化之無排他性、複製與傳遞成本低等與科技產業不相同之特性，嘗試導入國家創新系統的運作模式，建置一個適合藝術文化發展的系統架構，並分列論述五大層面的運作及重要性，可提供我國藝文界先進及主管機關參考，促使藝文預算妥適運用，使我國的文化群聚環境發展更為完整。

關鍵詞：國家創新系統、藝術體系、文化群聚