



藝術及設計學院
媒體藝術學士學位課程
學科單元大綱

| | | | |
|--------|------------|-------|------------------|
| 學年 | 2024 /2025 | 學期 | 2 |
| 學科單元編號 | MAAD2102 | | |
| 學科單元名稱 | 聲音設計 | | |
| 先修要求 | 沒有 | | |
| 授課語言 | 中文 | | |
| 學分 | 3 | 面授學時 | 45 |
| 教師姓名 | 吳文政 | 電郵 | t1501@mpu.edu.mo |
| 辦公室 | --- | 辦公室電話 | --- |

學科單元概述

本學科單元透過介紹聲學的基本原理，學習聲音的軟硬件操作技巧，使學生了解聲音設計在媒體藝術創作的重要性。課堂中除了介紹聲音工程的操作流程，還培養學生對錄音、擬音、聲音剪接、聲音設計、混音等方面的認識，並以實踐形式讓學生發現聲音與不同媒體搭配的可能性，藉此啟發對聲音的思考與想像。

學科單元預期學習成效

完成本學科單元，學生將能達到以下預期學習成效：

| | |
|-----|-------------------------------|
| M1. | 認識聲學原理，理解聲音在不同影像藝術的混合呈現 |
| M2. | 掌握錄音及擬音的器材設置及技術 |
| M3. | 掌握聲音工程的操作流程及檔案管理 |
| M4. | 應用聲音設計及混音技術實踐創作，以呈現創作聲音的各種可能性 |



有關預期學習成效促使學生取得以下課程預期學習成效：

| 課程預期學習成效 | M1 | M2 | M3 | M4 |
|--|----|----|----|----|
| P1. 認識媒體藝術的歷史和理論，以及社會、文化、政治意涵 | ✓ | | | |
| P2. 掌握媒體藝術的綜合製作能力 | | ✓ | ✓ | ✓ |
| P3. 掌握媒體藝術的創作過程 | | ✓ | ✓ | ✓ |
| P4. 瞭解不同媒體藝術類型和風格，相關慣例與期望 | ✓ | | | |
| P5. 瞭解媒體藝術製作的道德倫理考量，版權法認識、隱私保護及社會責任的重要性 | | | ✓ | ✓ |
| P6. 認識媒體藝術項目中的技術、概念和美學方面的挑戰，培養解決問題的能力 | | ✓ | ✓ | ✓ |
| P7. 通過分析和批判性思考，開發原創、富想像力和創新性的作品 | | | | ✓ |
| P8. 通過研究及匯報技巧，策劃、製作和展示媒體專案項目 | | | ✓ | ✓ |
| P9. 通過計劃、預算和項目管理，為媒體藝術項目制定專業的工作流程 | | | ✓ | ✓ |
| P10. 展示團體協作能力，與不同的持分者溝通和合作，實現創作願景並促使項目成功 | | | | ✓ |

教與學日程、內容及學習量

| 週 | 涵蓋內容 | 面授學時 |
|-----|---|------|
| 1-2 | <ul style="list-style-type: none"> ● 聲音基礎理論與概念 <ul style="list-style-type: none"> - 聲響概論 - 聲音訊號 - 聲音的種類及層次 - 聲音的動態範圍：不同媒介（電影/電視/廣告/網路媒體）的聲音差別 ● 聲音的感受與觀察 | 7 |
| 3-4 | <ul style="list-style-type: none"> ● 聲音在「視覺導向」的影像中之應用 <ul style="list-style-type: none"> - 發展影像中聲音的可能性 - 聲音設計及聲學原理與視覺的呈現 - 電影及動畫的對白、環境、音樂與音樂之配合 - 聲音與敘事分析 - 聲音意象的應用 ● 掌握與各類影像工作者的溝通方式 | 7 |



| 週 | 涵蓋內容 | 面授學時 |
|-------|--|------|
| 5-6 | <ul style="list-style-type: none"> ● 聲音設備的介紹及維護 <ul style="list-style-type: none"> - 現場錄音設備的介紹、組裝及錄音技術 - 錄音室設備的介紹、架設及使用方法 - 混音室設備的介紹、原理及使用方法 ● 聲音軟件製作流程 <ul style="list-style-type: none"> - 聲音軟件流程與內容 - 聲音軟件製作的準備工作：監聽系統校正，檔案需求及管理 - 軟件操作：基本操作、對點、音量平衡、相位 | 7 |
| 7-8 | <ul style="list-style-type: none"> ● 聲音軟件操作 <ul style="list-style-type: none"> - 軟件操作：效果器講解 - 軟件操作：聲音、對白的剪輯 - 軟件操作：基本混音概念介紹—聲音與相位的關係 (EQ, Panning) - 軟件操作：基本混音概念介紹—聲音與空間的關係 (Reverb, Delay, Effect) - 軟件操作：基本混音概念介紹—聲音與音量的關係 (Compressor, Limiter) - 軟件操作：音效素材的拼貼；音效與音樂的配合 | 7 |
| 8-10 | <ul style="list-style-type: none"> ● ADR 與 FOLEY 的技巧 <ul style="list-style-type: none"> - 為影片重新配音 - 為影片重新擬音 | 7 |
| 11-12 | <ul style="list-style-type: none"> ● 聲音的敘事與想像 <ul style="list-style-type: none"> - 透過聲音設計，創造影像敘事的不同可能 | 7 |
| 13 | <ul style="list-style-type: none"> ● 聲音設計及音效製作、匯報與分享 | 3 |

教與學活動

修讀本學科單元，學生將透過以下教與學活動取得預期學習成效：

| 教與學活動 | M1 | M2 | M3 | M4 |
|----------|----|----|----|----|
| T1. 課堂教學 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| T2. 短片播放 | ✓ | ✓ | ✓ | |
| T3. 個案分析 | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| T4. 分組討論 | | | ✓ | ✓ |
| T5. 作業匯報 | | ✓ | ✓ | ✓ |



考勤要求

考勤要求按澳門理工大學《學士學位課程教務規章》規定執行，未能達至要求者，本學科單元成績將被評為不合格（“F”）。

考評標準

修讀本學科單元，學生需完成以下考評活動：

| 考評活動 | 佔比 (%) | 所評核之 預期學習成效 |
|--|--------|----------------|
| A1. 參與度 出席率、積極性、課堂討論、課堂練習 | 20 | M1, M2, M3, M4 |
| A2. 影視聲音分析報告 從聲音設計的角度，分析課堂所指定影像藝術的影片，撰寫分析報告不少於 1000 字以呈現學生對聲音設計的認知及分析能力。作業內容須包括： <ul style="list-style-type: none">• 影片的聲音設計• 影片的音樂運用• 擇一場作重點分析，並敘述選擇的原因• 結論：個人的觀點及審辨性的探究 | 30 | M2, M3 |
| A3. 影片配音、聲音設計及音效製作 攝製一部含有內、外景，片長 2 分鐘為限的無聲影片，小組各成員皆須為無聲影片設計並製作聲音（包括但不限：對白、旁白、環境音、音效、音樂等），以呈現學生對聲音設計及混音技術的掌握程度，實踐聲音與影像結合的各種應用。作業內容須包括： <ul style="list-style-type: none">• 影片計劃書：（劇本、角色表、分鏡表、美術風格、攝影參考等）• 無聲影片• 各組員的有聲影片 | 50 | M1, M2, M3, M4 |

有關考評標準按大學的學生考評與評分準則指引進行（詳見 www.mpu.edu.mo/teaching_learning/zh/assessment_strategy.php）。學生成績合格表示其達到本學科單元的預期學習成效，因而取得相應學分。



評分準則

採用 100 分制評分：100 分為滿分、50 分為合格。本學科單元不設補考。

參考文獻/網站

1. 小川哲弘 (2020)。圖解音效入門 (賴佩怡 譯)。易博士出版社。(原著出版於 2015 年)
2. Sonnenschein, D. (2020)。影視聲音設計 (林筱筑、潘致蕙 譯)。易博士出版社。(原著出版於 2001 年)
3. Viers, R. (2019)。現場錄音聖經 (林筱筑、潘致蕙 譯)。易博士出版社。(原著出版於 2012 年)
4. Viers, R. (2020)。音效聖經 (潘致蕙 譯)。易博士出版社。(原著出版於 2008 年)

學生反饋

學期結束時，學生將被邀請以問卷方式對學科單元及有關教學安排作出反饋。你的寶貴意見有助教師優化學科單元的內容及教授方式。教師及課程主任將對所有反饋予以考量，並在年度課程檢討時正式回應採取之行動方案。

學術誠信

澳門理工大學要求學生從事研究及學術活動時必須恪守學術誠信。違反學術誠信的形式包括但不限於抄襲、串通舞弊、捏造或篡改、作業重覆使用及考試作弊，均被視作嚴重的學術違規行為，或會引致紀律處分。學生應閱讀學生手冊所載之相關規章及指引，有關學生手冊已於入學時派發，電子檔載於 www.mpu.edu.mo/student_handbook/。