



## 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	2025 /2026	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"><li>• 聲音基礎理論與概念<ul style="list-style-type: none"><li>- 聲響概論</li><li>- 聲音訊號</li><li>- 聲音的種類及層次</li><li>- 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</li></ul></li><li>• 聲音的感受與觀察</li></ul>	7
3-4	<ul style="list-style-type: none"><li>• 聲音在「視覺導向」的影像中之應用<ul style="list-style-type: none"><li>- 發展影像中聲音的可能性</li><li>- 聲音設計及聲學原理與視覺的呈現</li><li>- 電影及動畫的對白、環境、音樂與音樂之配合</li><li>- 聲音與敘事分析</li><li>- 聲音意象的應用</li></ul></li><li>• 掌握與各類影像工作者的溝通方式</li></ul>	7



週	涵蓋內容	面授學時
5-6	<ul style="list-style-type: none"><li>• 聲音設備的介紹及維護<ul style="list-style-type: none"><li>- 現場錄音設備的介紹、組裝及錄音技術</li><li>- 錄音室設備的介紹、架設及使用方法</li><li>- 混音室設備的介紹、原理及使用方法</li></ul></li><li>• 聲音軟件製作流程<ul style="list-style-type: none"><li>- 聲音軟件流程與內容</li><li>- 聲音軟件製作的準備工作：監聽系統校正，檔案需求及管理</li><li>- 軟件操作：基本操作、對點、音量平衡、相位</li></ul></li></ul>	7
7-8	<ul style="list-style-type: none"><li>• 聲音軟件操作<ul style="list-style-type: none"><li>- 軟件操作：效果器講解</li><li>- 軟件操作：聲音、對白的剪輯</li><li>- 軟件操作：基本混音概念介紹—聲音與相位的關係 ( EQ, Panning )</li><li>- 軟件操作：基本混音概念介紹—聲音與空間的關係 ( Reverb, Delay, Effect )</li><li>- 軟件操作：基本混音概念介紹—聲音與音量的關係 ( Compressor, Limiter )</li><li>- 軟件操作：音效素材的拼貼；音效與音樂的配合</li></ul></li></ul>	7
8-10	<ul style="list-style-type: none"><li>• ADR 與 FOLEY 的技巧<ul style="list-style-type: none"><li>- 為影片重新配音</li><li>- 為影片重新擬音</li></ul></li></ul>	7
11-12	<ul style="list-style-type: none"><li>• 聲音的敘事與想像<ul style="list-style-type: none"><li>- 透過聲音設計，創造影像敘事的不同可能</li></ul></li></ul>	7
13	<ul style="list-style-type: none"><li>• 聲音設計及音效製作、匯報與分享</li></ul>	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"><li>• 影片的聲音設計</li><li>• 影片的音樂運用</li><li>• 擇一場作重點分析，並敘述選擇的原因</li><li>• 結論：個人的觀點及審辨性的探究</li></ul>	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"><li>• 影片計劃書：（劇本、角色表、分鏡表、美術風格、攝影參考等）</li><li>• 無聲影片</li><li>• 各組員的有聲影片</li></ul>	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](http://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/](http://www.mpu.edu.mo/student_handbook/)。