研討會日期

2027/04/23

徵件日期

2026/10/26 - 2027/01/11

WORLDMAKING IN REAL TIME

即時造境

2027臺北數位圖像國際學術研討會

The 2027 Taipei International Conference on Animation and New Media

國立臺灣藝術大學　教學研究大樓10樓　國際會議廳
220307 新北市板橋區大觀路一段59號

2027年官網QRcode

■ 指導單位：教育部

■ 主辦單位：國立臺灣藝術大學

■ 協辦單位：國立臺灣藝術大學設計學院

■ 執行單位：國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系

目　錄

一、活動簡介……1

二、活動資訊……1

三、徵件主題……1

四、活動對象……1

五、活動內容……1

六、活動時程……2

七、徵件範圍與規格……2

八、投稿須知與收件資訊……3

九、注意事項……4

附件1　徵件格式規範 ……5

附件2　論文全文格式 ……6

一、活動簡介

『2027 臺北數位圖像國際學術研討會』將於 2027 年 04 月 23 日（星期五）在國立臺灣藝術大學教學研究大樓 10 樓國際會議廳舉辦，活動內容將分類為專題演講、研究論文及創作作品發表等。今年特以「即時造境」（Worldmaking in Real Time）為本次活動主題，希望藉由各領域的專家學者經驗分享與交流，將臺灣多媒體、動畫創作領域提升為國際性指標，並推動此專業領域與世界接軌。本研討會將邀請國內外有關新媒體、AI、XR、遊戲、動畫、數位特效以及其他數位內容等相關知名產官學界齊聚一堂，共同發表優秀論文與作品，並針對相關專業領域分別舉辦專題演講。歡迎各界新銳藝術家以及學術研究者參與本次研討會，貢獻卓見，共襄盛舉。

二、活動資訊

時　　間：2027 年 04 月 23 日星期五（早上 8:30 報到，9:00 開始）
地　　點：國立臺灣藝術大學　教學研究大樓 10 樓　國際會議廳
指導單位：教育部
主辦單位：國立臺灣藝術大學
協辦單位：國立臺灣藝術大學設計學院
執行單位：國立臺灣藝術大學設計學院多媒體動畫藝術學系

三、徵件主題

有關新媒體、AI、XR、遊戲、動畫、數位特效以及其他數位內容等相關領域之論文及創作作品。凡未曾在國內外發表，具學術價值之研究論文或創作作品，均歡迎投稿。（徵件網址：https://forms.gle/i8otsPgtot7LGNv79）。

四、活動對象

1. 產官學相關之專家學者。
2. 資訊工業策進會數位教育研究所之委員、顧問、合作單位、師資與學員等。
3. 學術單位之相關科系教師及學生。
4. 國內外對 AI 領域、電腦圖像技術、媒體藝術與動畫有興趣之人士。
5. 社會人士及一般大眾。

五、活動內容

專題演講、研究論文、創作作品發表等。

六、活動時程

活動重要時程如下表：

事項	日期
徵件簡章公佈	2026/10/26（一）
線上徵件開始	2026/11/02（一）
線上徵件截止	2027/01/11（一）
入圍通知（網站公佈並另行通知）	2027/02/26（五）
研討會	2027/04/23（五）

七、徵件範圍與規格

徵件範圍及相關規定如下，並請詳細參閱『附件 1：徵件格式規範』、『附件 2：論文全文格式』。

★本系的論文格式要求是以 Microsoft Word 軟體製作，若以 MAC 或平板電腦開啟/製作論文，格式版型將會與本系要求完全不同，強烈建議以 Microsoft Word 軟體製作。

★論文格式、附註及參考文獻務必依照 APA（第七版）格式撰寫，未依規定者將不予受理。

<table>
<tr><th colspan="2">類別</th><th>繳件規格</th></tr>
<tr><td colspan="2">研究論文類</td><td>1、研究論文電子檔：以中文、英文為限，投稿者請將論文以 DOC 格式與 PDF 格式存檔，全文頁數在 12 頁之內（不包含參考文獻），務必含中英文摘要。
2、論文格式、來稿之附註及參考書目，務必依照 APA（第七版）格式撰寫。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">創作論述類</td><td>多媒體/新媒體類</td><td rowspan="2">1、作品電子檔：以 1280x720 像素或以上之 MP4 規格，儲存至雲端資料夾（資料夾格式：王小明_作品名稱），並於 Google 表單提供資料夾下載連結。
2、作品截圖：截取作品圖片 3～10 張，大小 500K 以上之 JPEG 格式，儲存至雲端資料夾（資料夾格式：王小明_作品名稱），並於 Google 表單提供資料夾下載連結。
3、創作論述電子檔：以中文、英文為限，投稿者請將論文以 DOC 格式與 PDF 格式存檔，全文頁數在 12 頁之內（不包含參考文獻），務必含中英文摘要。
4、論文格式、來稿之附註及參考書目，務必依照 APA（第七版）格式撰寫。</td></tr>
<tr><td>動畫/錄像類</td></tr>
</table>

類別		繳件規格
創作論述類	遊戲/ 互動裝置類	1、作品電子檔：互動及操作畫面之影片，以 1280x720 像素或以上之 MP4 規格，儲存至雲端資料夾（資料夾格式：王小明_作品名稱），並於 Google 表單提供資料夾下載連結。遊戲及 XR 作品需可在 PC 或行動裝置上執行。 2、作品截圖：截取作品圖片 3～10 張，大小 500K 以上之 JPEG 格式，儲存至雲端資料夾（資料夾格式：王小明_作品名稱），並於 Google 表單提供資料夾下載連結。 3、創作論述電子檔：以中文、英文為限，投稿者請將論文以 DOC 格式與 PDF 格式存檔，全文頁數在 12 頁之內（不包含參考文獻），務必含中英文摘要。 4、論文格式、來稿之附註及參考書目，務必依照 APA（第七版）格式撰寫。
	跨領域類	1、作品電子檔：操作畫面之影片，以 1280x720 像素或以上之 MP4 規格，儲存至雲端資料夾（資料夾格式：王小明_作品名稱），並於 Google 表單提供資料夾下載連結。 2、作品截圖：截取作品圖片 3～10 張，大小 500K 以上之 JPEG 格式，儲存至雲端資料夾（資料夾格式：王小明_作品名稱），並於 Google 表單提供資料夾下載連結。 3、創作論述電子檔：以中文、英文為限，投稿者請將論文以 DOC 格式與 PDF 格式存檔，全文頁數在 12 頁之內（不包含參考文獻），務必含中英文摘要。 4、論文格式、來稿之附註及參考書目，務必依照 APA（第七版）格式撰寫。

八、投稿須知與收件資訊

投稿與收件資訊請參照以下資訊：

1. 投稿方式：
   (1) 於投稿截止日前，至下列網址填寫線上投稿表單：
   https://forms.gle/i8otsPgtot7LGNv79
   (2) 收到確認 E-MAIL 回信後，投稿才算完成。
   (3) 論文採網路投稿方式。因使用檔案上傳功能表單，需登錄 Google 帳戶。
2. 一份投稿表單，僅供一份作品或論文投稿，如有多份作品或論文，請另外填寫表單。
3. 為確保投稿者之權益，請務必完成收件投稿程序。

九、注意事項

1. 如有未盡事宜，本簡章得修訂公佈之。
2. 相關資訊如果更動，以官方網站公佈之內容為主，請密切注意官網最新消息。
   活動網址：https://maa.ntua.edu.tw/conference/2027/submission.html
3. 若有任何研討會之疑問，歡迎來電洽詢。
   聯絡電話：（02）2272-2181 轉 2154、2155 或傳真（02）8965-3124。
   聯絡窗口：國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系　李助教、林助教。

附件 1：徵件格式規範

徵 件 格 式 規 範

★本系的論文格式要求是以 Microsoft Word 軟體製作，若以 MAC 或平板電腦開啟/製作論文，格式版型將會與本系要求完全不同，強烈建議以 Microsoft Word 軟體製作。

★論文格式、附註及參考文獻務必依照 APA（第七版）格式撰寫，詳見附件 2「論文全文格式」。其中，常用參考文獻格式及範例請依第 12 頁「二、參考文獻」表 2 的格式及範例進行撰寫。

1.字體：中文：新細明體，英文及數字：Times New Roman。

2.摘要及內文若有分段落，段落之間需空一行，而段落間距為 0 行，行距：單行間距。
每個段落前面空兩個全形格。（範例見附件 2「論文全文格式」）

3.標題格式和其他格式的要求如下表：

項目	字級	段落	備註
中文論文題目： 英文論文題目：	23 pt 22 pt	齊行（末行靠左對齊）	
標題： 摘要、壹、貳、	18 pt	前面不空格，左右對齊 單行間距	「摘要」二字 請置中
壹、貳、參中間空 3 行			
標題： 一、二、三、	14 pt	前面空一格，左右對齊 單行間距	
一、二、三中間空 2 行			
標題： （一）（二）（三）	12 pt	前面空兩格，左右對齊 單行間距， 與前後段距離「0.5 點」	
（一）（二）（三）中間空 1 行			
標題： 1、2、3	11 pt	前面空三格，左右對齊	
標題： (1)(2)(3)	11 pt	前面空四格，左右對齊	
文字內容	11 pt	左右對齊	
註　釋	9.5 pt	左右對齊	
圖、表	9.5 pt	置中對齊， 說明只有一行的行距： 單行間距 兩行以上的行距： 固定行高 12 點	

附件 2：論文全文格式

論 文 全 文 格 式

如下頁所示

2027 臺北數位圖像國際學術研討會
The 2027 Taipei International Conference on Animation and New Media

中文姓名 / 國立臺灣藝術大學 多媒體動畫藝術學系動畫藝術碩士班　研究生
abc@ntua.edu.tw
中文姓名 / 國立臺灣藝術大學 多媒體動畫藝術學系　教授
abc@ntua.edu.tw

摘要

可使用中文或英文投稿，中文摘要字數約 500 字；英文摘要字數約 300 字。投稿時，應包含論文中英文標題、作者、服務單位、電子郵件、論文摘要及關鍵詞，其中，論文摘要應包含研究問題、研究目的、研究方法與研究發現，關鍵詞則以五個為限。頁面上下邊界各留 2 cm、左右邊界各留 2.5cm。中文字體皆為新細明體，英文及數字則使用 Times New Roman。論文中文標題為 23 pt，英文標題為 22 pt，作者姓名、單位職稱及 E-mail 為 9 pt。摘要標題格式為 18 pt，摘要內文為 11 pt。摘要若有分段落，段落之間需空一行，而段落間距為 0 行，行距：單行間距，並且內文使用左右對齊。全文頁數在 12 頁之內（不包含參考文獻），另外，參考文獻需在 2 頁之內。

關鍵詞勿超過五個，請列於摘要之後。除關鍵字勿縮排外，其他格式與內文相同。格式請依照主辦單位提供的格式範例撰寫，未提到之格式，請以範例檔案格式為主。論文全文請以 WORD 及 PDF 格式上傳至研討會專用信箱 sig@mail.ntua.edu.tw，審查結果及審查意見將會以寄發 e-mail 方式通知投稿人，如有審查意見，請依照審查意見做修正，修改後請於一週內上傳。

關鍵字：多媒體、動畫、（請選用 3 至 5 個關鍵詞、新細明體、11pt）

Abstract

Abstracts are limited to 300 words maximum. The Chinese title as well as the English title, the authors' names, the affiliations, and the corresponding author' s email address, the abstracrt, and the keywords should be covered when submitting the paper. The abstract must include the the purpose, method, scope, results, and conclusion. 5 most relevant keywords are required. Please set the top and bottom margin to 2 cm, and left and right margins to 2.5 cm. The Chinese title is in 新細明體 23 pt, and the English title in in Times New Roman 22 pt. Author names, affiliations should be 9 pt. The title of abstract should be in Times New Roman font, 18 pt. and the text of abstract should be in Times New Roman font, 11 pt. Leave a blank line if there is more than one paragraph in the abstract. Before and after spacing for paragraphs is set to 0 pt. Line spacing is set to single line spacing. Paragraphs are justified (straight-edged) on both left and right. Note that articles should be no more than 12 pages long(excluding the references at the end). The refereces have a maximum length of 2 pages.

Please provide 3 to 5 keywords and list keywords after the abstract. Be sure to follow the formatting instructions provided by us. Authors are welcome to use the templates to structure and format manuscripts. Submit both a Microsoft Word file and a PDF file of your submission to sig@mail.ntua.edu.tw. A decision email will be sent to the author including any relevant reviewer comments. If the article is rejected or sent back for revision, please upload the revised version of the manuscript within one week.

Keywords: Video Art, Tony Oursler, (please provide 3 to 5 keywords, Times New Roman, 11pt)

壹、前言

本前言在說明本活動的背景與動機、方法、範圍及目的等內容描述如下。

一、背景與動機

臺藝大多媒體動畫藝術學系辦理的「2027 臺北數位圖像國際學術研討會」，是場以數位媒體專門領域中，關於藝術、教育、科技等跨領域之學術性研討會，今年特別以『即時造境』（Worldmaking in Real Time）為主題，邀請國內外先進與產學界重要代表共同參與，以掌握國際數位內容新知與產業發展現況。

二、方法與範圍

本屆『2027 臺北數位圖像國際學術研討會』將於 04 月 23 日於本校教學研究大樓 10 樓國際會議廳舉行，活動內容將以專題講座、論文發表、創作發表，作為研討會的主軸。期望能藉此研討會作為國內外的創作與研究發表之平臺，促進數位圖像、媒體藝術領域之知識交流，拓展國際視野，使臺灣數位科技與藝術領域的研究與創作發展更為多元豐厚。

三、活動目的

感謝國內外產業學界熱烈參與，以及負責籌畫執行的多媒體動畫藝術學系全體師生與工作人員的投入，使本次活動得以順利進行。期待本屆研討會能促進臺灣的多媒體動畫產業更加成長茁壯。

貳、投稿說明

有關新媒體、AI、遊戲、XR、動畫、數位特效以及其他數位內容等相關領域之論文及創作作品。凡未曾在國內外發表，具學術價值之研究論文或創作作品，均歡迎投稿。投稿說明與格式規定說明如下。

一、徵稿內容

徵稿內容以設計及其相關領域之論文與設計作品為主，研究的目的、方法、結論必須明確具體。若有分期刊登之連續性論文，其各單一論文內容之論述必須完整終結。

二、格式規定

本文採 APA 格式進行編輯，APA 格式是美國心理協會（American Psychological Association）所發行的出版手冊（Publication Manual）。

在文章的內文部分，章節之編序以壹、貳、參……為章，以一、二、三……為節，以（一）（二）（三）……為小節來標示。小節以下依 1、2、3..及(1)、(2)、(3)等層級標示之。其他格式規定描述如下。

（一）字體與單位

投稿論文編排，請以本範本檔案所定義之格式為之。全部內文的中文是用新細明體，英文與數字以 Times New Roman 字體編排；除章節標題不同字級外，內文皆為 11pt，內文每個段落之間需空一行，而段落間距為 0 行，行距：單行間距，並且內文使用左右對齊。論文所採單位以國際標準制（SI 制）為主，所有數字皆以圖 1、表 1、19 人、0.9 等阿拉伯數字表之。[1]

（二）圖與表製作

圖表製作必須清晰，並清楚標示出圖表的詳細出處（包含書本中的第幾頁）外，還應該在投稿前取得其授權，以避免將來論文在網路與紙本上出版後，引起不必要的爭議。且論文通過後，作者需簽署著作權同意書。

另外，在置入圖片時，請確認原始圖片尺寸勿過大於實際編排尺寸，這樣將能有效地縮減檔案大小，讓編輯作業能夠順利完成。

圖表中所有字體以打字體完稿，並附有明顯的編號、標題及來源說明，否則不予受理。圖之標題需置於圖片之下，表之標題需置於表格之上。圖表編號皆以表 1、圖 2 等阿拉伯數字體表之。圖表的格式說明如下。

1、圖片

圖片標題及圖片來源文字為 9.5pt，新細明體，皆置於圖片下方且置中，與前後段距離 0 列，行距：固定行高，行高：12pt。圖形編號請用阿拉伯數字依序編號（如下圖 1），是「圖 1」而非「圖一」。圖片中字體以 9.5pt 為原則。

[1] 註腳字體中文為新細明體，英文及數字則使用 Times New Roman，大小為 9.5pt。



圖 1　2022 臺北數位圖像國際學術研討會圖示
圖片來源：國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系提供

2、表格

表格標題及資料來源文字必須為 9.5pt，新細明體，表格標題置於表格上方且置中對齊，表格資料來源置於表格下方且置中對齊，行距：單行間距。表格編號請用阿拉伯數字依序編號（如下表 1），是「表 1」而非「表一」。表格請盡可能排在同一頁。

表 1　2027 臺北數位圖像國際學術研討會重要日程

事項	日期
論文全文截稿	2027/01/11（一）
審查結果通知	2027/02/26（五）
研討會	2027/04/23（五）

資料來源：國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系提供

參、文獻標註

本文採 APA 格式進行編輯，APA 格式是美國心理協會（American Psychological Association）所發行的出版手冊（Publication Manual），有關論文寫作的規定格式，請作者參考 APA 格式第七版之規定，如文獻引用及參考書籍的參考文獻格式來撰寫您的論文。所有投稿論文均須依照 APA 第七版格式撰寫，未依規定者將不予受理。

一、文獻引用

APA 格式的論文，在文獻引用的方式主要有二種，一種是於內文之中直接引用作者姓氏，如：王小明（1995）的研究……；另一種是直接引用研究的結果或論點，如：學校是教育機構（王小明，2001）……。請注意，以中文撰寫的人，是以『全形括號（）』來標註文獻來源，你是以英文撰寫內文的人，則以『半形括號()』標註上文獻的來源，如：(Porter, 2001)。

上述第二種文獻引用，以中文撰寫的人，還需要特別注意：如果您引用研究論點的作者是

中文名者，以『全形逗號，』來分隔發表參考文獻的發表年份；例如：（陳小強、王小明，2001）。若引用論點的作者為英文名者，則以『半形逗號,』來分隔該參考文獻的發表年份，例如：（Greenspan, 2013）。

引用特定文獻時，如資料來自特定章、節、圖、表、公式，要一一標明特定出處，如引用整段原文獻資料，要加註頁碼或章節。中文文獻例如：（陳一明，2001，頁 125）或（陳一明，2001，第八章）……等。英文文獻例如：…… (Yiming, 2001, p. 125) 或 …… (Yiming, 2001, Chapter 8) 或 Rosen (2000) .....claiming that privacy is "our ability to control . . . of ourselves accessible to others" (p. 15)。APA 第七版針對許多網路資料訂有標註規則，詳細內容請作者參考 APA 所出版的書籍，或者國內學者所翻譯與撰寫的工具書。

二、參考文獻

APA 格式把參考文獻分為：一、期刊、雜誌、新聞文章、摘要資料；二、一般書籍、參考工具書、書的一章；三、技術及研究報告；四、會議專刊或專題研討會論文；五、學位論文；六、書籍、媒材或文章之評論；七、視聽媒體資料；八、資料檔、特殊軟體、測量工具與儀器設備；九、未出版或非正式出版之作品；十、檔案與其他收藏品；十一、網路訊息；十二、法規等十二類，每一類文獻的格式都不一樣。

以下僅擷取 APA 格式第七版之常用參考文獻格式及範例，並統整如下表 2，其他未列出的參考文獻格式，請自行上網查看。

表 2　常用的參考文獻格式及範例

一、期刊、雜誌、新聞文章、摘要資料	
1.中文期刊	作者 1、作者 2…（年代）。文章名稱。**期刊名稱，卷**（期），頁碼。
例：羅堅、艾靜（2007）。視覺傳媒中的符號學。**教育學刊，28**（11），16–18。	
2.中文期刊 （已接受刊登，尚未出版）	作者（印製中）。文章名稱。**期刊名稱**。
例：羅堅、艾靜（印製中）。視覺傳媒中的符號學。**教育學刊**。	
3.英文期刊	Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (Year). Title of article. *Title of Periodical, xx*(xx), xxx–xxx.
例：Eales, M., & Cutcher, A. (2015). Researching suicide from an original voice, collaborative, arts-based perspective: Issues for doctoral research, supervision and examination. *Creative Approaches to Research, 8*(2), 70–85.	
4.英文期刊 （已接受刊登，尚未出版）	Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (in press). Title of article. *Title of Periodical*. http://xxx.xxx.xxx
例：Gilbert, J. M., & Cookson, P. W. (in press). The school of research. *Educational Policy*. http://abcde.org/Earb.pdf	
5.英文期刊 （有 DOI）	Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (Year). Title of article. *Title of Periodical, xx*(xx), xxx–xxx. https://doi.org/xx.xxxxxxx
例：Gilbert, J. M., & Cookson, P. W. (1999). The school of research. *Educational Policy, 13*(1), 14–50. https://doi.org/10.1177/56872	

6.中文雜誌	作者（年月）。文章名稱。**雜誌名稱，卷**（期），頁碼。
例：羅堅（2010 年 2 月）。視覺傳媒中的符號學。**教育雜誌，28**，16–18。	
7.線上中文雜誌	作者（年月）。文章名稱。**雜誌名稱，卷**（期），頁碼。文章來源網址
例：羅堅（2010 年 2 月）。視覺傳媒中的符號學。**康健雜誌，28**，16。https://www.commonhealth.com.tw/	
8.英文雜誌	Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (Year, Month). Article title of article. *Magazine Title, xx*(x), xxx–xxx.
例：Carr, N. (2008, July/August). Is Google making us stupid? *The Atlantic, 302*(1), 56–63.	
9.線上英文雜誌	Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (Year, Month). Article title of article. *Magazine Title, xx*(x). http://xxx.xxx.xxx
例：Lasseter, J. (1987, July). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics, 21*(4), 35–44. https://doi.org/10.1145/37402.37407	
二、一般書籍、參考工具書、書的一章	
1.中文紙本書籍	作者（年代）。**書名**。出版商。
例：王溢嘉（1989）。**精神分析與文學**。野鵝出版社。	
2.中文出版電子書	作者（年代）。**書名**。出版商。http://xxx.xxx.xxx
例：關信平（2004）。**社會政策概論**。高等教育出版社。http://tmue.lib.apabi.com/	
3.中文純電子書	作者（年代）。**書名**。http://xxx.xxx.xxx
例：關信平（2004）。**社會政策概論**。http://tmue.lib.apabi.com/	
4.中文套書之部分冊籍	作者（年代–年代）。**書名**（第冊別–冊別冊）。出版商。
例：臺灣書店（主編）（1981–1986）。**兒童百科全書**（第 1–6 冊）。臺灣省政府教育廳。	
5.中文翻譯書（**有**原作出版年代）	原作者（譯本出版年代）。**書名**（譯者譯）。譯本出版商。（原著出版年：原著出版年）
例：McCormack, M. H.（1998）。**管理其實很 Easy**（吳美麗譯）。天下文化。（原著出版年：1996）	
6.中文翻譯書（**無**原作出版年代）	原作者（譯本出版年代）。**書名**（譯者譯）。譯本出版商。
例：Horrocks, C.（2002）。**麥克盧漢與虛擬世界**（楊久穎譯）。果實出版。	
7.英文紙本書籍	Author, A. A., Author, B. B., & Author, C. C. (Year). *Book title*. Publisher.
例：Elwes, C. (2000). *Video loupe*. KT Press.	
8.英文電子書（有出版）	Author, A. A. (Year). *Book title*. Publisher. http://xxx.xxx.xxx
例：Shotton, M. A. (1989). *Computer addiction? A study of computer dependency*. Taylor & Francis. http://www.ebookstore.uk	
9.英文純電子書	Author, A. A. (Year). *Book title*. http://xxx.xxx.xxx
例：Shotton, M. A. (1989). *Computer addiction? A study of computer dependency*. http://www.ebookstore.uk	
五、學位論文	
1.中文學位論文 A（取自收費資料庫）	作者（年）。**論文名稱**〔博／碩士論文，校名〕。資料庫名稱。網址
例：吳秩策（2004）。**以個案研究法分析營造廠管理 e 化之選商與議約**〔碩士論文，中華大學〕。臺灣博碩士論文系統。https://hdl.handle.net/11296/26fhz7	
2.中文學位論文 B（取自學校資料庫）	作者（年）。**論文名稱**〔博／碩士論文，校名〕。http://xxx.xxx.xxx

例：連婉妤（2012）。**《Simple Sonic》互動聲音裝置創作與研究**〔碩士論文，國立臺灣藝術大學〕。https://webpac.ntua.edu.tw/bookDetail.do?id=141598&Lflag=1	
3.中文學位論文 C（未出版之個別論文）	作者（年）。**論文名稱**〔未出版之博／碩士論文〕。校名。
例：邱慶玲（2015）。**鬱與癒——李渝小說中的人物塑造與物質書寫**〔未出版之碩士論文〕。國立臺灣師範大學。	
七、視聽媒體資料	
1.中文影片	導演姓名（導演）（發行年代）。**影片名稱**〔影片〕。製作廠名稱。
例：曾英庭（導演）（2017）。**最後的詩句**〔影片〕。公共電視。	
例：翁子光（導演）（2015）。**踏血尋梅**〔影片〕。金門製作有限公司。	
2.英文影片	Director, A. A. (Director). (Year). *Title of film* [Film]. Studio.
例：Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy story* [Film]. Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios.	
例：Daldry, S. (Director). (2002). *The hours* [Film]. Scott Rudin Productions.	
十一、網路訊息	
1.中文網路訊息 A〔新聞群組、線上論壇或討論群組〕	作者（年月日）。**訊息名稱**〔新聞群組、線上論壇或討論群組〕。論壇名稱。http://www.xxx.xxx/
例：陳加菲（2018 年 3 月 30 日）。**每個人對龐克（Punk）的解讀及詮釋方式不盡相同，雜亂及失控是唯一的共通點**〔線上論壇〕。Wazaiii。https://www.wazaiii.com/articles?id=739	
2.中文網路訊息 B〔Blog 文字/影音資料〕	作者（年月日）。訊息名稱。**部落格名稱**。http://www.xxx.xxx/
例：007 玩具圖書館（2008 年 8 月 1 日）。傳愛背包從四川傳來。**玩具圖書館日誌**。http://tw.myblog.yahoo.com/123456789	
3.英文網路訊息	Author, A. A. (Year, Month Day). *Title of post* [Description of form]. Site Name. http://xxx.xxx.xxx
例：Lin, M. (2018, December 13). *Spider-Man: Into the Spider-Verse reveals the hero's future*. WIRED. https://www.wired.com/story/spider-man-into-the-spider-verse-review/	
例：Animation Archive. (2009, December 14). *Pixar Animation- Luxo Jr. (1986)* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=FI0T0Oj7WFE	

資料來源：國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系統整

參考文獻以直接相關者為限，參考文獻清單置於正文之後，約可分為下列四類：

一、中文資料

二、英文資料

三、網路資料

四、影音資料

上述四類參考文獻資料請依筆畫或字母順序予以標號，如：01. 曾西霸（2011）。**電影劇本結構析論**。五南圖書。參考文獻範例如下頁所示。

參考文獻

一、中文資料

01. 王溢嘉（1989）。**精神分析與文學**。野鵝出版社。
02. 吳秩策（2004）。**以個案研究法分析營造廠管理 e 化之選商與議約**〔碩士論文，中華大學〕。臺灣博碩士論文系統。https://hdl.handle.net/11296/26fhz7
03. 邱慶玲（2015）。**鬱與癒——李渝小說中的人物塑造與物質書寫**〔未出版之碩士論文〕。國立臺灣師範大學。
04. 林珮淳、陳啟耀（2004）。3D 電腦動畫技術、視覺語言與特質之探討。**美育，137**，63–73。
05. 徐慶禎（2008）。**日本動畫美感之創作研究**〔碩士論文，銘傳大學〕。臺灣博碩士論文系統。https://hdl.handle.net/11296/vaccu3
06. 陳永賢（2005 年 10 月）。荒謬幻象中的黑色幽默—湯尼·奧斯勒的錄像藝術。**藝術家，365**，302–309。
07. 蔣興儀（2018）。評〈不可能的見證：從「創傷的敘事」到「敘事的創傷化」〉。**政治與社會哲學評論，64**，113–179。https://www.airitilibrary.com/Publication/alDetailedMesh?DocID=16845153-201803-201804230005-201804230005-113-179&PublishTypeID=P001
08. Horrocks, C.（2002）。**麥克盧漢與虛擬世界**（楊久穎譯）。果實出版。（原著出版年：2000）
09. Zahed, R.（2019）。**《蜘蛛人：新宇宙》電影美術設定集**（甘鎮隴譯）。尖端出版。（原著出版年：2018）

二、英文資料

01. Eales, M., & Cutcher, A. (2015). Researching suicide from an original voice, collaborative, arts-based perspective: Issues for doctoral research, supervision and examination. *Creative Approaches to Research, 8*(2), 70–85.
02. Elwes, C. (2000). *Video loupe*. KT Press.
03. Hassler, D. M., & Wilcox, C. (Eds.). (2008). *New boundaries in political science fiction*. University of South Carolina Press.
04. Janus, E., & Moure, G. (2001). *Tony Oursler*. Distributed Art Publishers.
05. Kemp, M., & Wallace, M. (2000). *Spectacular bodies: The art and science of the human body from Leonardo to now*. Hayward Gallery.
06. Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics, 21*(4), 35–44. https://doi.org/10.1145/37402.37407
07. Molesworth, H. (2003). *Image stream*. Wexner Center for the Arts.

三、網路資料

01. Asian Boss. (2020, June 5). *World's leading vaccine expert fact-checks COVID-19 vaccine conspiracy: Stay curious #22* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=WQdLDMLrYIA
02. Hannah-Jones, N. (Host). (2019, September 13). How the bad blood started (No. 4) [Audio podcast episode]. In *1619*. The New York Times. https://podcasts.apple.com/us/podcast/episode-4-how-the-bad-blood-started/id1476928106?i=1000449718223
03. Harvard University. (2019, August 28). *Soft robotic gripper for jellyfish* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=guRoWTYfxMs
04. Lin, M. (2018, December 13). *Spider-Man: Into the Spider-Verse reveals the hero's future*. WIRED. https://www.wired.com/story/spider-man-into-the-spider-verse-review/
05. WIRED. (2019, March 23). *How animators created the Spider-Verse | WIRED* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=l-wUKu_V2Lk
06. 陳加菲（2018 年 3 月 30 日）。**每個人對龐克（Punk）的解讀及詮釋方式不盡相同，雜亂及失控是唯一的共通點**〔線上論壇〕。Wazaiii。https://www.wazaiii.com/articles?id=739
07. 007 玩具圖書館（2008 年 8 月 1 日）。傳愛背包從四川傳來。**玩具圖書館日誌**。https://blog.xuite.net/toys007toys007/twblog/175184890

四、影音資料

01. Daldry, S. (Director). (2002). *The hours* [Film]. Scott Rudin Productions.
02. Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy story* [Film]. Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios.
03. Mulcahy, R. (Director). (2009). *Prayers for Bobby* [Film]. Lifetime Television.
04. Persichetti, B., Ramsey, P., & Rothman, R. (Directors). (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Film]. Sony Pictures Animation; Marvel Entertainment.
05. 翁子光（導演）（2015）。**踏血尋梅**〔影片〕。金門製作有限公司。
06. 曾英庭（導演）（2017）。**最後的詩句**〔影片〕。公共電視。