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

Table of contents

I. Event overview……1

II. Event information.……1

III. Call for submissions.……1

IV. Target audience……2

V. Event content……2

VI. Event schedule……2

VII. Scope and specifications for submissions……3

VIII. Submission guidelines and contact information……5

IX. Important notes……6

Appendix 1: Submission format and guidelines……7

Appendix 2: Full paper format……9

I. Event overview

"The 2027 Taipei International Conference on Animation and New Media" will take place on Friday, April 23, 2027, at the International Conference Hall on the 10th floor of the Teaching and Research Building at National Taiwan University of Arts. It will include keynote speeches as well as research papers and creative works presentations. This year's theme, "Worldmaking in Real Time", is aiming to promote Taiwan's multimedia and animation creation field as an international benchmark and push forward its alignment with the world through the sharing and exchange of experiences among experts and scholars from various disciplines. The conference will gather both local and international renowned guests from industrial, academic, and governmental backgrounds whose fields are related to new media, AI, XR (Extended Reality), Video Games, Animation, Digital Special Effects, and other digital content. Together, they will present outstanding research papers and artworks and will deliver keynote speeches within their respective fields of expertise. We welcome participation from emerging artists and academic researchers from all walks of life to contribute their insights and make this conference a resounding success.

II. Event information

Date: Friday, April 23, 2027 (registration begins at 8:30 AM, event starts at 9:00 AM)

Location: International Conference Hall, 10th Floor, Teaching and Research Building, National Taiwan University of Arts

Advisory organization: Ministry of Education

Organizer: National Taiwan University of Arts

Co-organizer: College of Design, National Taiwan University of Arts

Implementer: Department of Multimedia Animation Arts, College of Design, National Taiwan University of Arts

III. Call for submissions

We welcome research papers and creative works related to fields such as new media, AI, XR (Extended Reality), Video Games, Animation, Digital Special Effects, as well as other digital content. Submissions must not have been previously published domestically or internationally and should hold academic value.

(Submission link: https://forms.gle/i8otsPgtot7LGNv79)

IV. Target audience

1. Experts and scholars in industry related fields, government, and academia.
2. Members, consultants, collaborative partners, teachers, and students from the Digital Education Research Institute of the Institute for Information Industry.
3. Teachers and students from academic institutions in relevant disciplines.

4. Individuals from domestic and international backgrounds interested in AI, Computer Graphics Technology, Media Art, and Animation.
5. The general public.

V. Event content

Keynote speeches, research papers, and creative works presentations, among others.

VI. Event schedule

The schedule of the event proceedings is as follows:

Proceedings	Date
Call for submissions announcement	10/26/2026 (Mon.)
Opening of the online submission	11/02/2026 (Mon.)
Online submission deadline	01/11/2027 (Mon.)
Notification of selection results (both on the website and separately）	02/26/2027 (Fri.)
Conference	04/23/2027 (Fri.)

VII. Scope and specifications for submissions

The scope and related guidelines for submissions are as follows (for more detailed information, please refer to “Appendix 1: Submission format and guidelines” and “Appendix 2: Full paper format”):

★Our paper format requirements are based on Microsoft Word. If you use MAC or tablet devices to open/create papers, the formatting will be different from our requirements. We strongly recommend using Microsoft Word.

★Paper formatting, footnotes, and references must follow the APA (7th edition) format. Submissions that do not comply will not be accepted.

<table>
<tr><th colspan="2">Category</th><th>Submission specifications</th></tr>
<tr><td colspan="2">Research paper</td><td>1. Electronic file: Limited to Chinese and English. Contributors should save the papers in DOC and PDF formats, with a total page count within 12 pages (excluding references). Please be sure to include abstracts in both Chinese and English.
2. Paper formatting, footnotes, and references must follow the APA (7th edition) format.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Creative work presentation</td><td>Multimedia / New media</td><td rowspan="2">1. Electronic file of the work: With a resolution of 1280×720 pixels or higher, complying with MP4 standards, stored in a cloud folder (folder format: YourName_WorkTitle). Please provide the folder download link in the Google Form.
2. Screenshots of the work: Capture 3 to 10 images of the work, in JPEG format with a size of 500K or larger, stored in a cloud folder (folder format: YourName_WorkTitle), and provide the folder download link in the Google Form.
3. Electronic file of the creative work presentation: Limited to Chinese and English. Contributors should save the presentation in DOC and PDF formats, with a total page count within 12 pages (excluding references). Please be sure to include abstracts in both Chinese and English.
4. Paper formatting, footnotes, and references must follow the APA (7th edition) format.</td></tr>
<tr><td>Animation / Video</td></tr>
</table>

Category		Submission specifications
Creative work presentation	Video game / Interactive installation	1. Electronic file of the work: Video showcasing interactivity and operational screens, with a resolution of 1280×720 pixels or higher, complying with MP4 standards. Store this file in a cloud folder (folder format: YourName_WorkTitle) and provide the folder's download link in the Google Form. Games and XR works should be executable on PC or mobile devices. 2. Work screenshots: Capture 3 to 10 images of the work, in JPEG format with a size of 500K or larger. Store these screenshots in a cloud folder (folder format: YourName_WorkTitle) and provide the folder's download link in the Google Form. 3. Electronic file of the creative work presentation: Limited to Chinese and English. Contributors should save the presentation in DOC and PDF formats, with a total page count within 12 pages (excluding references). Please be sure to include abstracts in both Chinese and English. 4. Paper formatting, footnotes, and references must follow the APA (7th edition) format.

Category		Submission specifications
	Transdisciplinary	1. Electronic file of the work: Video showcasing the operational screens, with a resolution of 1280×720 pixels or higher, complying with the MP4 standards. Store this file in a cloud folder (folder format: YourName_WorkTitle) and provide the folder's download link in the Google Form. 2. Work screenshots: Capture 3-10 images of the work, in JPEG format with a size of 500K or larger. Store these screenshots in a cloud folder (folder format: YourName_WorkTitle) and provide the folder's download link in the Google Form. 3. Electronic file of the creative work discourse: Limited to Chinese and English. Contributors should save the presentation in DOC and PDF formats, with a total page count within 12 pages (excluding references). Please be sure to include abstracts in both Chinese and English. 4. Paper formatting, footnotes, and references must follow the APA (7th edition) format.

VIII. Submission guidelines and contact information

Please refer to the following information for submission guidelines and contact details:

1. Submission procedure:
   (1) Before the submission deadline, complete the online submission form at the following link: https://forms.gle/i8otsPgtot7LGNv79
   (2) Your submission is considered complete only after you have received a confirmation email.
   (3) Papers must be submitted online. Please note that logging into a Google account is required due to the file upload feature on the form.
2. Each submission form is intended for one work or paper only. If you have multiple works or papers to submit, please fill out separate forms for each.
3. To safeguard the rights and interests of contributors, it is essential to complete the submission procedure carefully.

IX. Important notes

1. The content of this document is subject to revision if necessary. Any update will be publicly announced.
2. For any change or update in relevant information, please refer to the official website. Please closely follow the latest announcements on the official website.
   Event website: https://maa.ntua.edu.tw/conference/2027/submission.html
3. If you have any inquiry or question regarding the conference, please feel free to contact us:
   Phone: +886-2- 2272-2181 ext. 2154, 2155
   Fax: +886-2- 8965-3124
   Contact persons：Assistant Li and Assistant Lin, Department of Multimedia Animation Arts, National Taiwan University of Arts.

Appendix 1: Submission format and guidelines

Submission format and guidelines

★ Our paper format requirements are based on Microsoft Word. If you use MAC or tablet devices to open/create papers, the formatting will be different from our requirements. We strongly recommend using Microsoft Word.

★Paper formatting, footnotes, and references must follow the APA (7th edition) format; see Appendix 2: Full paper format for details. For commonly used reference formats and examples, please follow Table 2 under "二、參考文獻" on page 15.

1. Fonts: Chinese text should be in MingLiU, while English and numbers should be in Times New Roman.

2. If there are paragraphs in the abstract and the main text, there should be one empty line between paragraphs, and the spacing between paragraphs should be set to 0 line. The line spacing should be single. Each paragraph should begin with an indentation of two full-width characters. (See example in Attachment 2: "Full Paper Format".)

3. The formatting requirements for titles and other elements are as follows:

Element	Font size	Paragraph	Remark
Chinese research paper title: English research paper title:	23 pt 22 pt	Justified (last line aligned left)	
Heading: 摘要、壹、貳、	18 pt	Not preceded by a space, distributed alignment, single line spacing	Center the two characters 摘要
3 empty lines between 壹、貳、參			
Heading: 一、二、三、	14 pt	Preceded by 1 space, distributed alignment, single line spacing	
2 empty lines between 一、二、三			
Heading: （一）（二）（三）	12 pt	Preceded by 2 spaces, distributed alignment, single line spacing, separated from the front and rear sections by 0.5pt	
1 empty line between（一）（二）（三）			
Heading: 1、2、3	11 pt	Preceded by 3 spaces, distributed alignment	
Heading: (1)(2)(3)	11 pt	Preceded by 4 spaces, distributed alignment	

Text content	11 pt	Distributed alignment	
Annotations	9.5 pt	Distributed alignment	
Images, tables	9.5 pt	Center alignment spacing if the explanation only has one line; single spacing for 2 lines or more; exactly 12 pt	

Full paper format

As shown on the next page

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。