

04



### 角色造形世界與設計方法

柯凱仁 / Ko, Kai-jen  
Understanding The World of  
Character and Design Methods

32



### 不再刻板印像

——觀現代版畫藝術與數位畫意的轉介  
蔡昌吉 / Tsai, Chang-chi  
No More Stereotypes! A View on the Conversion  
between Modern Print Paintings and Digital Images

48



### 台灣近代雕塑的兩次典範轉移

——以黃土水和楊英風為例  
蕭璋瑞 / Hsiao, Chiong-rei  
The Two Paradigm Shifts of Contemporary Taiwanese Sculptures -  
Examples of Huang Tu-shuei and Yang Ying-fong

64



### 以平準機制輔助藝術品交易市場之研究

李茂崙 / Lee, Wuh-kuen  
A Study on the Arts Trading Market Supported by the  
Mechanism of Equalization

26



### 數位烏托邦的解構與救贖

——談介面藝術新意  
郭政忠 / Kuo, Cheng-chung  
The Deconstruction and Salvation of  
Digital Utopia—Interface Art

40



### 東方元素·數位思維

涂以仁 / Tu, I-zen  
The Oriental Culture Element - Digital Image Thinks Howeve

94



### DigiArk 數位藝術方舟

——國立台灣美術館數位創意資源中心簡介  
吳梓寧 張永薇 / Laza Wu & Kahimi Chang  
“DigiArk” Digital Arts Creativity and Resource Center  
of NTMOFA



國立台灣美術館  
National Taiwan Museum of Fine Arts

業務參考  
禁止轉售