

檔 號: ACA0199
保存年限: 3年

電子公文

環球科技大學 函

地址：雲林縣斗六市嘉東里鎮南路1221號

聯絡人：翁沛緹

聯絡電話：05-5370988轉3551

傳真電話：05-5370989

受文者：國立暨南國際大學

發文日期：中華民國100年3月8日

發文字號：環科大視傳字第1001000195號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：(研習營計劃書.DOC、數位布袋戲與擴增實境研習營.JPG，共2個電子檔案)

主旨：檢送本校視覺傳達設計系舉辦「數位布袋戲與擴增實境互動平台研習營」活動資料，敬請惠予公告，並鼓勵所屬相關教師踴躍報名與會，請 查照。

說明：

一、研習指標：

- (一) 協助拓展學員對於傳統文化與3D科技的專業知識。
- (二) 結合數位雕塑建模與擴增實境技術，讓數位布袋戲數位化。
- (三) 創作出虛擬3D數位布袋戲平台，拓展傳統布袋戲新的視野。
- (四) 建構創新布袋戲互動平台，透過擴增實境技術完成戲偶互動。
- (五) 增進學員了解3D數位布袋戲之製作與擴增實境技術。

二、研習營時間：2011年4月7日(四)起至4月8日(五)止。

三、研習營地點：本校(嘉東校區)創意樓四樓 DC403 電腦教室。

四、報名方式：一律採線上報名

(<http://board.twu.edu.tw/course/users>)，請於2011年4月1日(星期五)前完成報名程序。



教務處



作
政
助

五、檢附研習營議程表、交通方式等相關資料以供參考。（如附件）

正本：公私立大專校院

副本：本校視覺傳達設計系

100/03/08

16:26:57

擬辦=

1.擬公告於本校文件公告系統，宣導週知。

2.文陳閱後存。

專任廖佳君
行政助理

副教授
兼主任林士彥

教授兼副
教務長鄭健雄

100.3.10

秘書徐錦文

03/10

代
行
爲
決

教授兼
教務長蕭文

03/10

裝



329

訂

線

2/9

教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

布袋戲人文傳藝與數位展演教學計畫(II)

數位布袋戲與擴增實境互動平台研習營計劃書

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：環球科技大學-視覺傳達設計系

計畫主持人：黃明正 講師

執行期程：100年4月7日(四)~100年4月8日(五)

壹、主旨

布袋戲又名掌中戲，是臺灣擁有最多表演風格、最具表演活力的戲劇形式。可以在公部門之文化場域，看到精緻的木製彩樓，現場鑼鼓喧天及傳統小戲偶演出的「古典布袋戲」；也可以在民間地方廟會活動，看到以簡易彩繪布景，現場聲光特效炫目的中型戲偶「金光布袋戲」演出；更可以在電視頻道上，看到精心布置的場景，運用後製剪輯、聲光動作特效，以大型電視布袋戲戲偶演出的「電視布袋戲」。

傳統布袋戲必須結合說唱技巧、鑼鼓音樂、木作雕刻、彩繪、刺繡與掌中操偶技巧等文化的綜合體。布袋戲演出就像是說唱表達與掌中互動特技的魔術師，控制著整齣戲劇的演出；後場的鑼鼓樂師則是一支小型樂隊，要能演奏管絃的哀怨與細膩，以及鑼鼓的壯闊與緊湊，而木製雕刻的戲偶頭、戲臺是古典雕刻藝術的展現，戲偶衣服的刺繡則是歷史文化及刺繡藝術的展現。

然而傳統產業面臨經濟與社會的巨大轉變下，傳統的布袋戲文化結構再次遭受另一次的考驗。為了能在新環境下繼續生存，業者亦不得不設法在表演形式上創新轉型，發展出特殊的表演「風格」，或開始以集資方式，大量投入成本，以企業化營運模式來經營布袋戲劇團，更將自身的特色文化給予「商品化」，以錄影帶、影片、電視頻道的播出方式來開拓其發展舞台。但反觀工業化的製作流程結果，雖然為新型態的布袋戲，暫時找到因應時代改變後的安身之處，但另一方面，使得傳統小型演出的布袋戲劇團，在無法達到大量資本以及先進工業技術下，必須被迫求取另外發展空間，以致最後呈現這項傳統文化逐漸凋零的現象。

本研習課程開設目標，系以傳統布袋戲的人文與藝術角度切入，從創新3D科技的建構與擴增實境的技術做輔助，發展出新形態的表演形式，藉以對布袋戲有興趣的群眾，可由不同媒介與管道再次體驗這日漸式微的傳統藝術。並期許最終產出新形態的數位布袋戲遊戲平台，能跳脫以往的視覺印象，保留傳統文化的內涵，帶給觀眾全新的認知與體驗，並喚回往昔的記憶與熱情。

貳、研習目的

- 一、協助拓展學員對於傳統文化與3D科技的專業知識。
- 二、結合數位雕塑建模與擴增實境技術，讓數位布袋戲數位化。
- 三、創作出虛擬3D數位布袋戲平台，拓展傳統布袋戲新的視野。
- 四、建構創新布袋戲互動平台，透過擴增實境技術完成戲偶互動。
- 五、增進學員了解3D數位布袋戲之製作與擴增實境技術。

參、辦理時間地點

一、研習時間：

2011年4月07日(四)至4月08日(五)上午08:00至下午17:00

二、研習地點：本校(嘉東校區)創意樓四樓 DC403 電腦教室

肆、議程

◎研習議程表

時間	DAY1 (週四) 4/7	DAY2 (週五) 4/8
計畫主持人	環球科技大學視覺傳達設計系 黃明正 講師	
授課講師	田乃威 先生/上奇科技技術經理	鄭博元先生/愛迪斯科技術工程師
主題內容	3D數位布袋戲偶製作	擴增實境數位平台建置
08:00-09:00	學員簽到	學員簽到
09:00-09:30	計畫主持人說明	計畫主持人說明
09:30-10:20	Autodesk Mudbox 3D雕塑軟體 與3Ds MAX軟體簡介	D' fusion擴增實境軟體簡介
10:20-10:30	休息與意見交流	
10:30-12:10	3ds Max 頭形基礎建模 與數位雕塑基礎	當布袋戲遇上擴增實境= ?
12:10-13:10	午餐與意見交流	
13:10-15:10	布袋戲 3D 偶頭模型 數位雕刻(Mudbox 實作)	數位布袋戲展演平台開發實例
15:10-15:20	休息與意見交流	
15:20-17:00	數位布袋戲布衣模型建置	數位布袋戲展演平台發佈運用
	賦 歸	

●全程參與此研習營的老師將發予研習證明。

伍、報名程序

一、參加對象

- (一)對3D遊戲有興趣的高中職、大專院校老師(共30名)
- (二)主持人：環球科技大學 視覺傳達設計系 黃明正 老師
主講人：4月07日/上奇科技 技術經理/田乃威 先生
4月08日/愛迪斯科技 技術工程師/鄭博元先生
- (三)本校教師和行政人員

二、報名方式

- (一)採線上報名：<http://board.twu.edu.tw/course/users/>
- (二)請於2011年4月01日(星期五)前完成報名程序。

陸、交通方式

一、自行開車

1. 走國道一號往嘉東校區：如您走的是國道一號(即中山高)，請過斗南交流道後接78號東西向快速道路，往斗六古坑方向，在斗六出口下快速道路，沿著仁義路直走中山路到大學路右轉，在下一口十字路遇鎮南路右轉直行約三分鐘即可到達。
2. 走國道三號往嘉東校區：如您走的是國道三號(即福爾摩沙高速公路)請過斗六交流道，從古坑交流道接78號東西向快速道路，往斗六古坑方向，在斗六出口下快速道路，沿著仁義路直走中山路到大學路右轉，在下一口十字路遇鎮南路右轉直行約三分鐘即可到達。

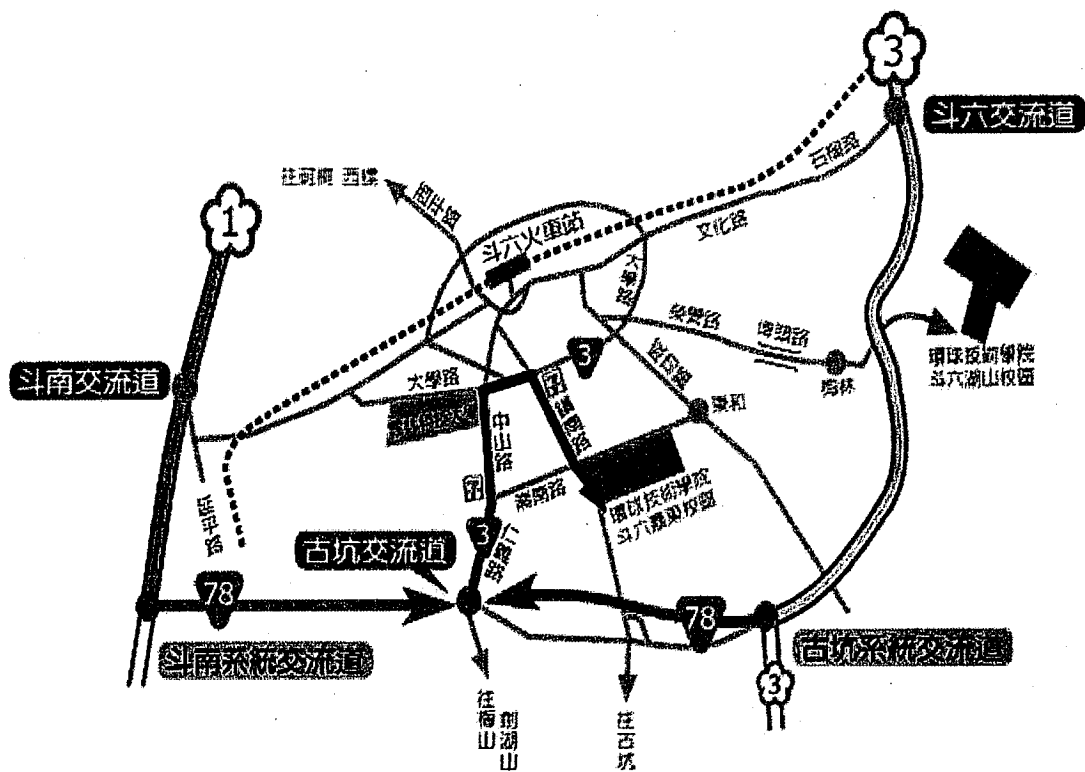
◎詳細路線如附圖。

二、搭乘火車

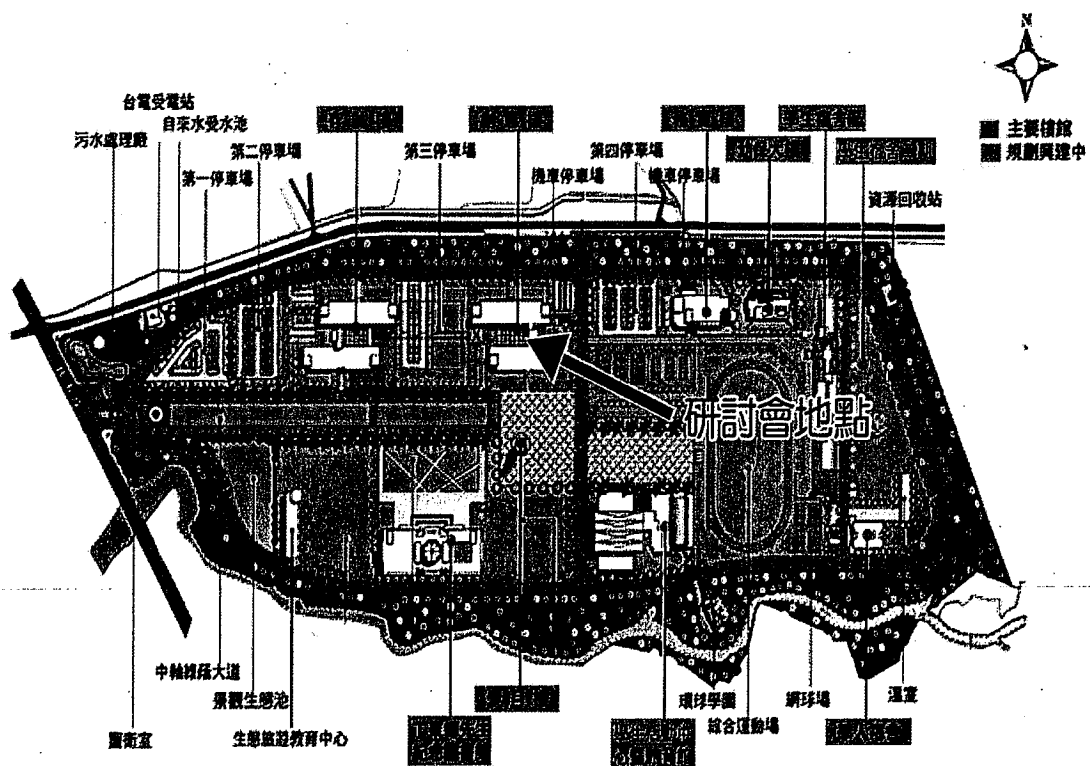
您亦可搭乘火車至斗六站下車，或搭乘日統客運至斗六火車站，再轉搭校車前來。本校校車於斗六火車站接泊(上午9時30分；下午13時)。

三、相關位置可至下列網址下載：

http://www.twu.edu.tw/school/school_05_002.php



●路線附圖



●環球科技大學-校園導覽圖

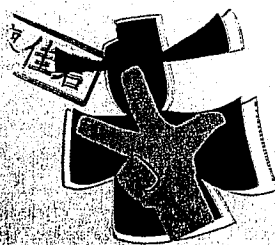
柒、預期效益

1. 透過做中學，學中做之實務教學環境下，期能培養具獨立及未來前瞻性、實驗性的數位媒體創作人才。
2. 引領年輕學子重新認識傳統藝術之美，並實際利用數位媒體進行布袋戲的展演創作，培育傳統藝術之新傳人。
3. 將傳統藝術融入數位設計的領域，開創新的傳藝表現方式。
4. 3D時代來臨，結合傳統布袋戲文化產業，使傳統藝術另闢一種方向

捌、聯絡人

聯絡人:環球科技大學 視覺傳達設計系 陳品全
聯絡電話:05-5370988#3552 (手機:0926-183939)

E-mail: iclans555@mail.twu.edu.tw



數位布袋戲與擴增實境互動平台研習營

本研習營開設目的，以數位虛擬布袋戲為發展主軸，即在嘗試藉由新科技媒體的技術，來輔助發展新形態的表演形式，期望對布袋戲有興趣的群眾可由不同路徑再次認識這日漸式微的傳統藝術，並期許最終產出新式的模擬平台與介面，以跳脫往常的傳統印象，帶給觀者全新的認知與體驗。

計畫主持人 環球科技大學視覺傳達設計系 黃明正 講師

研習時間
2011年4月7日(四)-4月8日(五) 08:00-17:00

研習地點
環球科技大學 創意樓四樓 DC403 電腦教室

活動對象
對3D遊戲有興趣的高中職、大專院校老師

報名方式
採線上報名：<http://board.twu.edu.tw/course/users/>
請於2011年4月1日(星期五)前完成報名程序。

主辦單位
環球科技大學-視覺傳達設計系

協辦單位
上奇科技、愛迪斯科技、首羿國際

指導單位
教育部顧問室

→ 我要報名

活動內容

協理講師 田乃威先生/上奇科技技術經理

鄭博元先生/愛迪斯科技技術工程師

時間	DAY1 4/7(四)	DAY2 4/8(五)
08:00-09:00	學員簽到	學員簽到
09:00-09:10	主持人計畫說明	主持人計畫說明
09:10-10:10	Autodesk Mudbox 3D雕塑軟體 與3Ds MAX軟體簡介	D'fusion擴增實境軟體簡介
10:10-10:20	休息與意見交流	
10:20-12:10	3ds Max頭形基礎建模 與數位雕塑基礎	當布袋戲遇上擴增實境=?
12:10-13:10	午餐	
13:10-15:10	布袋戲3D偶頭模型 數位雕刻(Mudbox實作)	數位布袋戲展演平台開發實例
15:10-15:20	休息與意見交流	
15:20-17:00	數位布袋戲布衣模型建置	數位布袋戲展演平台發佈運用
	賦歸	

