

檔 號：RND 1099
保存年限：3

華夏學校財團法人華夏科技大學 函

地址：(23568)新北市中和區工專路111號

聯絡人：數媒系（通用）

電子信箱

：yoyo123042@cc.hwh.edu.tw

聯絡電話：0289415202

傳真電話：(02)29415730

受文者：國立暨南國際大學

發文日期：中華民國104年6月12日

發文字號：華夏數媒字第1040000458號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：附件一：課程及活動說明、附件二：活動報名表（課程及活動說明、DOC、迪吉彭認證課程海報S_.JPG、報名表.DOCX，共3個電子檔案）

主旨：檢送本校數媒系舉辦第4期美國迪吉彭理工學院「動畫表演」國際證照課程相關訊息，詳如說明，請轉知所屬踴躍報名參加，請查照。

說明：

- 一、旨揭第4期美國迪吉彭理工學院「動畫表演」國際證照課程，特別邀請專長喜劇和肢體表演之視覺藝術家，該學院專任教師Steffon Moody，以及擁有17年的遊戲製作經驗，現任Immersive 3D遊戲開發公司首席執行官之Frank Vivirito親臨本校並擔任授課教師。
- 二、另聘請3D動畫專業背景之美國紐約大學數位設計碩士衛世敏女士，擔任課程全程翻譯人員。
- 三、「動畫表演」國際證照課程舉辦日期為104年8月3日(星期一)至14日(星期五)，為期兩周，授課時數共計70小時，課後由美國迪吉彭理工學院授予國際證照。
- 四、本課程舉辦地點為本校聚鈺樓H104韻律教室與H412電腦教室。
- 五、檢附「動畫表演」國際證照課程之課程介紹及報名表，報名費新臺2,800元，為顧及教學品質，報名人數以35人為限。



六、報名表請於104年6月31日前，Email至本校數媒系葉瓊霞老師信箱(annyeh@cc.hwh.edu.tw)。

七、課程資訊、海報及報名表如附件。

正本：全國公私立高中職及大專校院

副本：本校數媒系

104/06/12
12:27:01

校長 陳 富 都

第二層決行

擬辦：

一、將來文上傳本校公文系統，
公告週知。

二、文陳閱後存。



教授兼研發長 楊德芳

104.6.15

約用許孟瑜

104.06.12

專員王淑娟

104.6.12

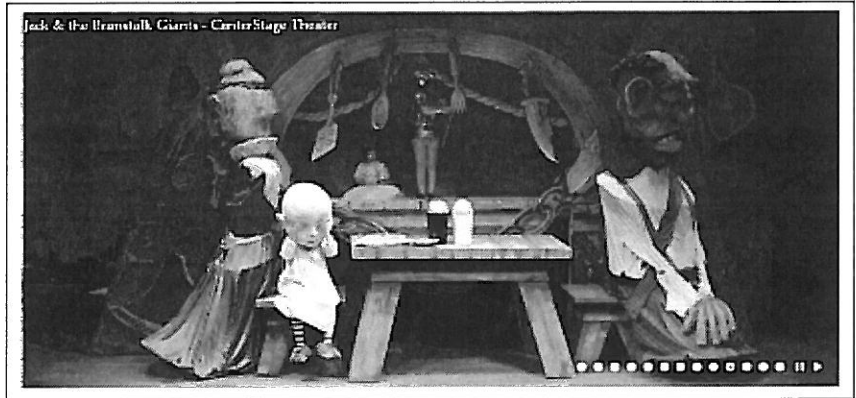
第四期美國迪吉彭理工學院國際認證課程

「動畫表演」課程綱要 (第一周課程)

課程介紹:

主旨

本課程是專為動畫/遊戲設計專業的學生設計的一個基礎的表演課程，通過觀察“玩”去體驗的表演練習；偶戲，扮鬼臉，即興表演等。課中將透過視頻介紹及分析參考影片。



課程目標：

本課程旨在讓學生了解如何創建生動且個性化的動畫人物，學習和練習如何讓人物由內而外的表現出感情的能力和技巧。並提供如何成功的塑造場景，故事，動畫電影和遊戲的技巧。它也能有助於學習者提升人際交往能力，對於未來工作生涯，人際間的互動，與其他專業人士的合作都能有所助益。

學習成果：

- 1) 故事 - 故事架構：開始/中間/結束。戲劇性的原則：追求一個目標，同時克服的障礙。同情/悲愴/動機。
- 2) 透過表演的視覺敘事：狀態，節奏，原型，思想，動機，時機，推手勢，動作/反應，身體語言。
 - 利用偶戲，鬼臉與誇張表演的技巧來演繹上述概念。
- 3) 舞台佈局：關鍵幀，手勢，構成，主動作。
 - 12 項動畫原則：擠壓和拉伸，預期，佈局，連續動作和姿勢到姿勢，跟隨和重疊的動作，慢進和慢出，弧形運動，次動作，時間控制，誇張，繪畫技巧，吸引力。
- 4) 參考影片：如何使用視頻作為參考動畫的工具。
- 5) 團隊合作：與他人合作成功。
- 6) 展示/溝通技巧：在團隊中能有效的溝通想法。

上課方式：

- 課程架構：課中以講座，互相討論，影片參考及說明，並實地練習/戲劇遊戲。
- 學員除了聆聽課程，並要求參加教師所指派的練習。
- 學員必須完成教師指定的課後作業並依規定按時繳交。
- 真實的表演，簡短的錄像展示作業，以及草繪姿勢動作的作業。

所有的作業和課堂的表演遊戲其目的是讓學生透過基本的表演練習，了解到如何讓一個角色成功，特別是運用在動漫/遊戲的領域。

課程表

總時數：35 小時

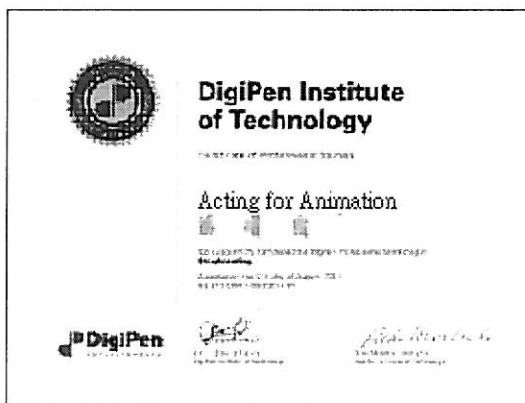
8/3~8/7	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri
上午	9:00~12:00	9:00~12:00	9:00~12:00	9:00~12:00	9:00~12:00
下午	1:00~5:00	1:00~5:00	1:00~5:00	1:00~5:00	1:00~5:00

適合參加的對象

動畫類等相關系所的師生。

迪吉彭理工學院頒發的國際證照

完成「動畫表演」專業訓練的國際證照 (以下為樣本)



樣本

迪吉彭理工學院國際證照資格認定

1. 學員必須準時上課，超過四次點名未到即不授與證照。(每日上下午各點名一次)
2. 課程具有高度互動性，含有持續不斷的實作示範和課中作業，鼓勵學員們發問並參與學習活動。

上課人數 35 人 (報名額滿即截止招收)

課程時間

全天課程 (8/3 ~8/7，週一至週五，六日不上課)

課程教材

講師筆記

講師介紹



Steffon Moody

作品網站連結：<http://chameleonperformance.com/>

邀請現任美國迪吉彭理工學院數位藝術系資深教師來台教授”表演動畫”國際認證課程，專長喜劇和肢體表演的視覺藝術家。

- UMO Ensemble www.umo.org 的創始人之一，位於西雅圖的一個劇院
- 本人專長於歐洲風格的表演型態；小丑、鬼臉、啞劇，即興表演
<http://www.ecole-jacqueslecoq.com>
- 與大蘋果 Circus'-ClownCare 合作 9 年，並在小丑，肢體和合奏表演工作坊授課。
<http://www.bigapplecircus.org/clown-care>
- 和殭屍兄弟合作巨型的木偶操作表演 www.zambinibrothers.com
- 擔任一家專門從事巡迴表演公司的董事長 www.chameleonperformance.com
- 寫過至少 30 首表演過的歌曲 www.JibJab.com
- 兩次到台灣的表演經驗



「Unity 3D 互動遊戲製作」課程綱要 (第二周課程)

課程介紹:

Unity 3D 互動遊戲製作

本課程將實際於課程中教授如何製作 3D 互動遊戲。學生將使用 Unity 設計並製作出數位的打彈珠台互動遊戲，彈珠檯遊戲為美國流行近一世紀的最受歡迎遊戲之一。本課程中你將學習到如何製作出此款遊戲，並在電腦或手機裡與家人或朋友一起遊玩。課程內容包含程式、動畫和物理屬性的設定，讓遊戲逼真生動。



材質和貼圖質感得設定讓畫面更美，最終將完成遊戲製作並學習到基本的 Unity 遊戲引擎。

遊戲製作的準備

視頻遊戲開發的資料管理很重要，這些資料包含程式、圖檔、模型、模型元件、視頻、動畫、聲音等。遊戲開發的成功關鍵是有條理的整理規劃，屆時你將發現這些資料若無幾千個至少也會有幾百筆資料檔案。通常遊戲製作所用的設計檔案會與遊戲美術製作時的檔案分開存放，因此如果遊戲製作所用的圖檔需要修改，就有遊戲美術製作時較高精度的原始檔可做修改後存為遊戲製作所用的設計檔案分類。當多人合力製作一款遊戲時，原始檔的管理是有效的資源共享方法，例如經常使用的有 Tortoise SVN 或 Perforce，這些工具像伺服器一樣存放原始共用檔案提供所有成員資料的分享，在同一時間維持所有資料的同步更新。

Unity3D 的介紹

Unity3D 是一款很好的遊戲引擎與開發工具，它很注重在檔案管理上，通常在開始製作前會先在我們的硬碟裡創建一個專案資料夾，建立在 C 槽: C:/VideoGameCourse/MyPinBallGame(須為一空目錄)。

課程內容:

第一天:

Game Design 遊戲設計

Pixels and File Sizes 檔案大小

File Formats 檔案格式

Transparency and Blending 透明和混合

Introduction to the Game Engine 遊戲引擎介紹

Unity 3D User Interface 使用介面

Creating and organizing the Unity Project 創建和規畫 Unity 專案



Creating and Importing Game Assets 建立和載入遊戲資料

第二天:

Building the Game Environment 製作遊戲環境

Creating the GUI 創建使用者介面

GUI Scripts 使用者介面語法

Modeling and Textures 模型和貼圖

Event Scripts and Triggers 事件的語法和觸發

第三天:

In-Depth Understanding and the Complete Game 深入的了解和完整的遊戲

Lights and Shaders 燈光和材質

Physics and Object Properties 物理性和物體特性

第四天:

Animation 動畫

Project/Render Settings 專案/算圖設定

Game-Play Tweaking and Testing 遊戲調整和測試

Sound Effects 音效

第五天:

Game Polish 遊戲優化

Special Effects 特效

Particle Systems 粒子系統

Publishing 出版

Quality Assurance 品管

Target Platforms 目標平台

課程表

總時數：35 小時

8/10~8/14	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri
上午	9:00~12:00	9:00~12:00	9:00~12:00	9:00~12:00	9:00~12:00
下午	1:00~5:00	1:00~5:00	1:00~5:00	1:00~5:00	1:00~5:00

適合參加的對象

3D 動畫類等相關系所的師生，有 3D 軟體操作經驗者佳。

上課人數 35 人 (報名額滿即截止招收)

課程時間

全天課程 (8/10 ~8/14，週一至週五，六日不上課)

課程教材
講師筆記

講師介紹



Frank Vivirito

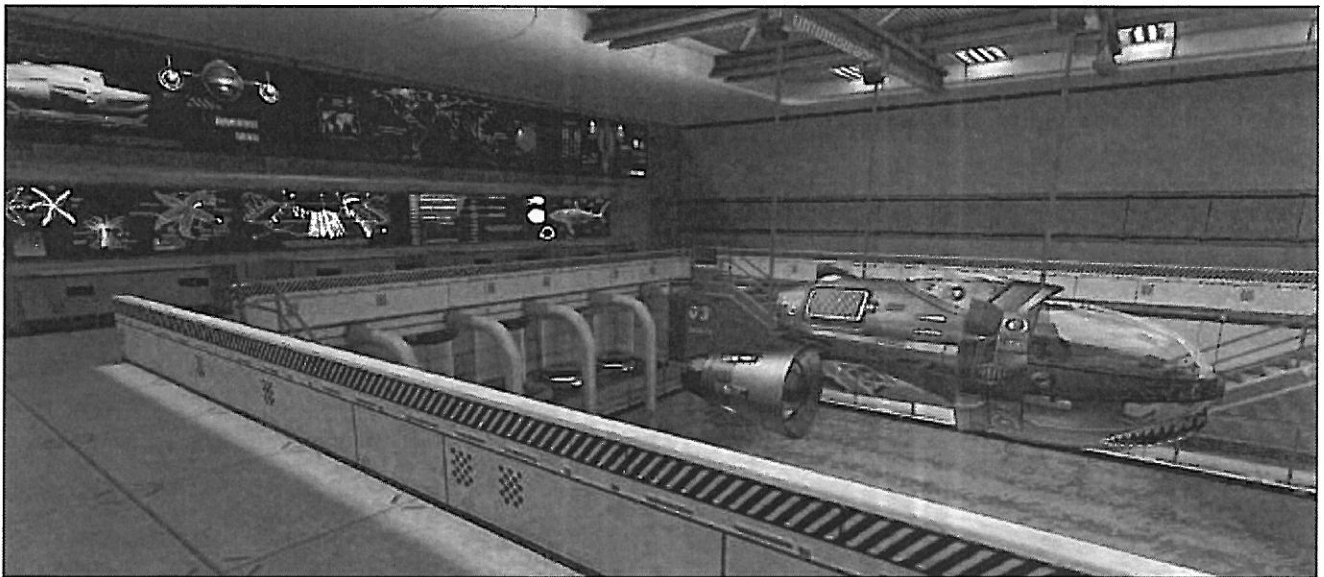
<http://immersive-3d.com/> 公司擔任 CEO

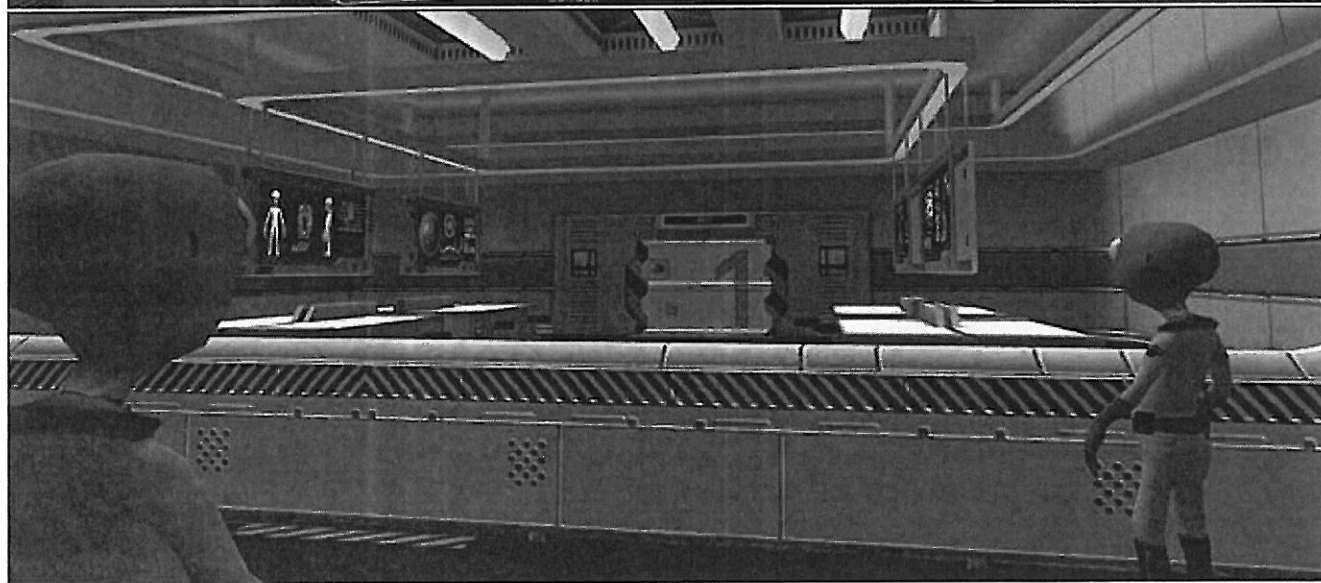
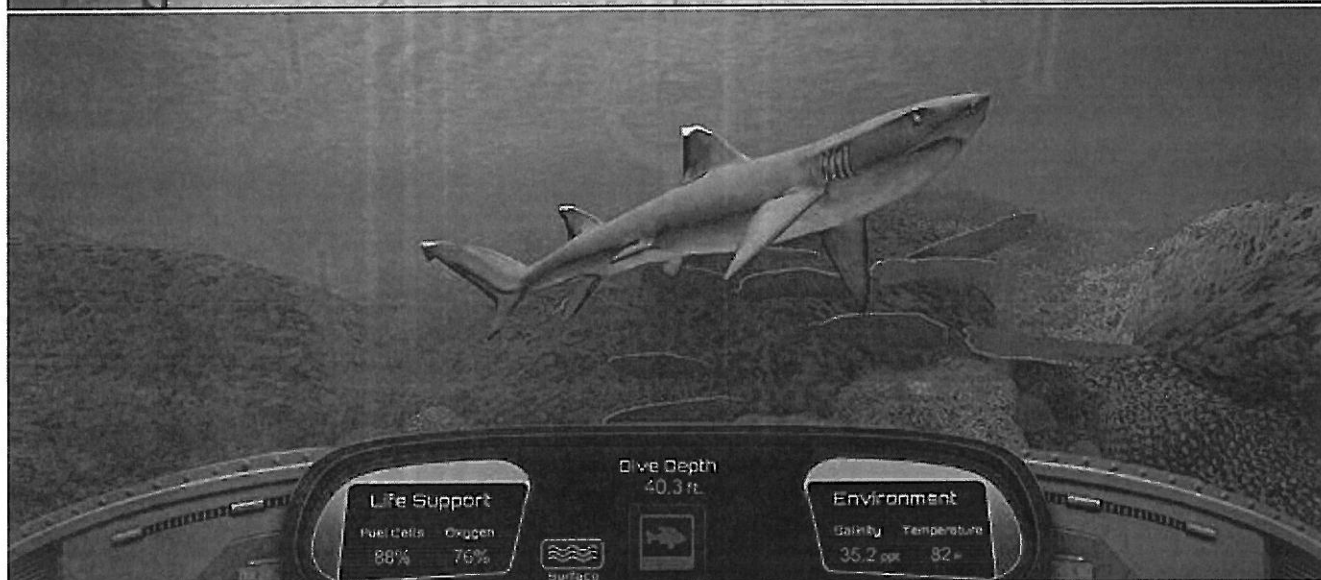
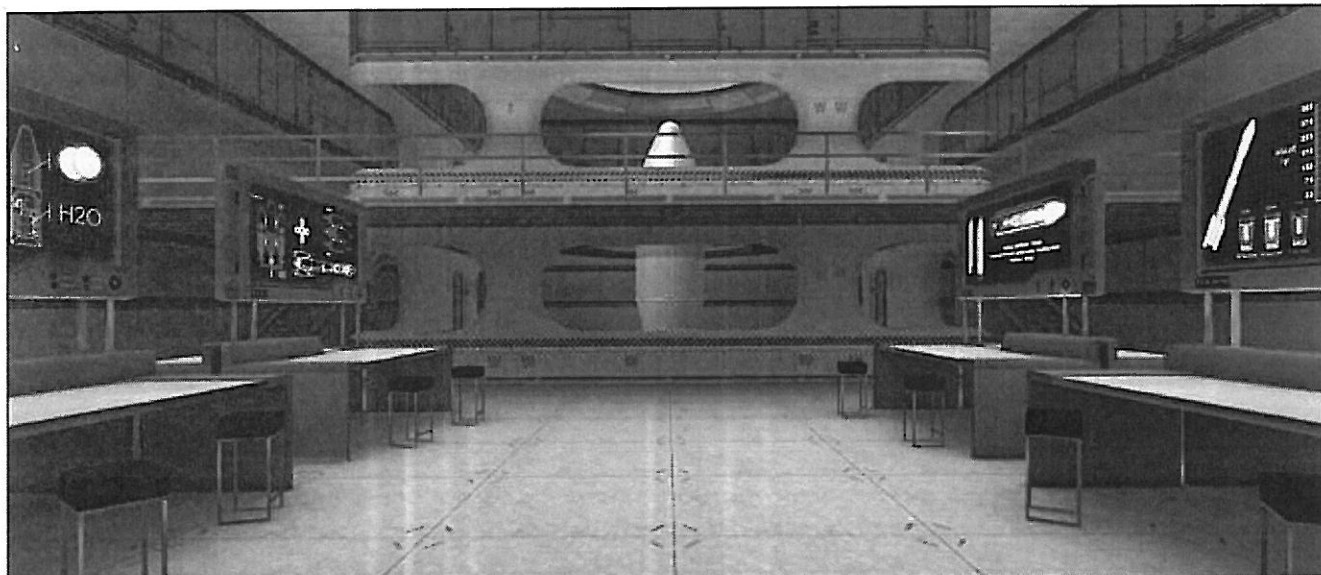
Frank 具有超過 17 年的遊戲製作經驗，曾任職於 BreakAway 遊戲公司擔任展示規劃的藝術總監，並與全球互動娛樂軟體龍頭的藝電公司(Electrical Art Inc.)合作過多款國際知名的遊戲。

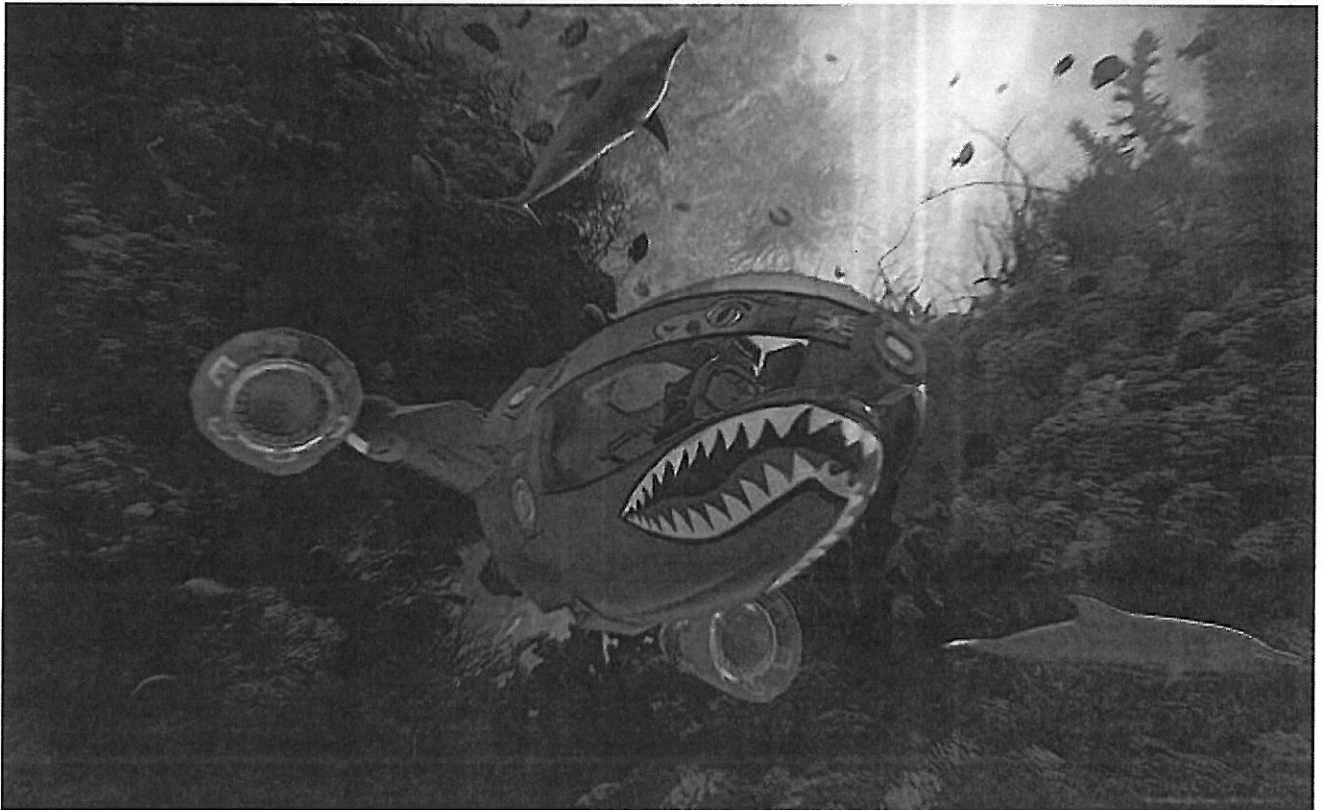
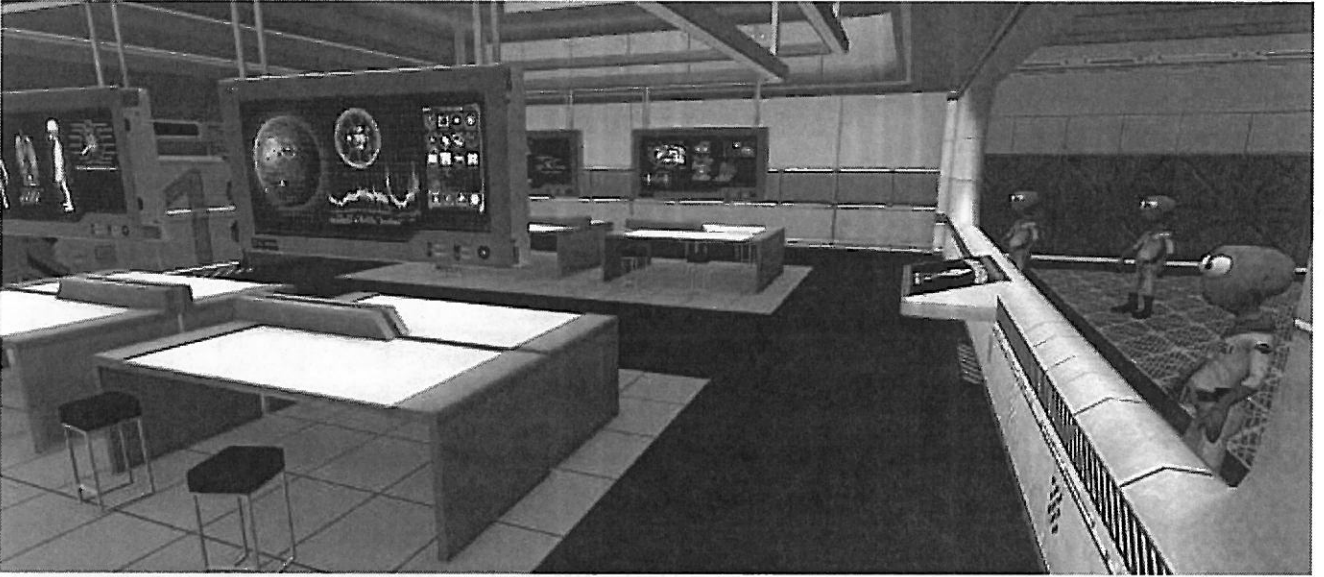
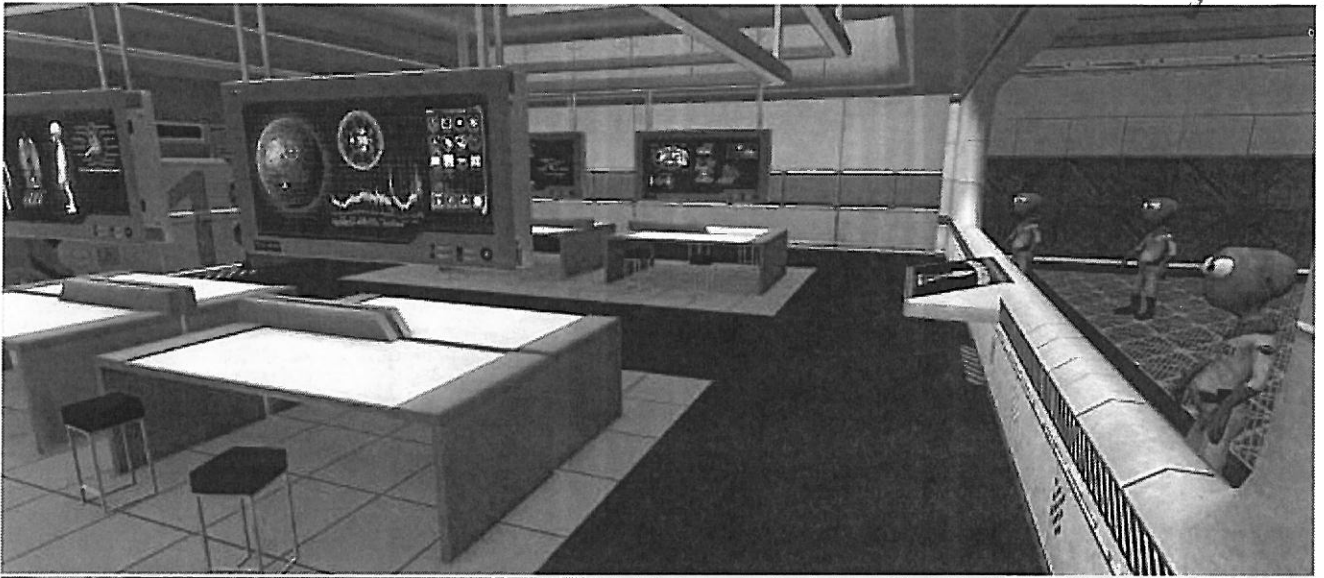
教師經歷：

- 美術導演 - MicroProse/ Hasbro Interactive 遊戲互動公司
- 擔任藝術總監 - BreakAway 遊戲公司
- 技術美術導演 - 藝電公司
- 技術美術導演 - MicroProse/ Hasbro Interactive 遊戲互動公司

教師作品：







第四期 迪吉彭理工學院「動畫表演」國際證照課程

主辦： 華夏科技大學與美國迪吉彭理工學院合作辦理

時間： 2015/8/3~2015/8/14, 全天課程(不含假日)

地點： 華夏科技大學 (新北市中和工專路 111 號)

費用： NT\$ 2800 元/每位

回傳： 數媒系 葉瓊霞 老師 annyeh2011@gmail.com

本課程於收到報名表後，通知繳費（滿額35位後即不再受理），待繳費完畢並經回函確認無誤後，始完成報名手續。感謝您的配合與支持！

報名表

姓 名		電話（公）	
學校 or 單位		行動電話	
系所&職稱		E-mail	

1000

第四期美國迪吉彭理工學院國際證照課程
華夏科大數媒系與美國迪吉彭理工學院聯合舉辦

動畫表演 *UNITY3D* 互動遊戲製作

Week1 動畫表演



Steffon Moody

<http://chameleonperformance.com>

現任美國迪吉彭理工學院數位藝術系資深教師
來台教授“表演動畫”國際認證課程，專長喜劇和肢體表演的視覺藝術家。

授課內容

本課程是專為動畫 / 遊戲設計專業的學生設計的一個基礎的表演課程，通過觀察“玩”去體驗的表演練習，了解如何創建生動且個性化的動畫人物，學習和練習如何讓人物由內而外的表現出感情的能力和技巧。並提供如何成功的塑造場景，故事，動畫電影和遊戲的技巧。



Week2 Unity3D互動遊戲製作



Frank Vivirito

<http://immersive-3d.com/>

Frank具有超過17年的遊戲製作經驗，曾任職於BreakAway遊戲公司擔任展示規劃的藝術總監，並與全球互動娛樂軟體龍頭的藝電公司(Electrical Art Inc.)合作過多款國際知名的遊戲，現任Immersive 3D遊戲開發公司CEO

授課內容

本課程將搭配Unity軟體，教導如何從無到有製作出一款彈珠台3D互動遊戲。



課程洽詢
課程費用
上課人數
課程時間

數媒系 葉瓊霞老師annyeh2011@gmail.com
\$ 2800
35人(額滿即截止招收)
2周全天上課 (8/3~8/14，周一至周五，六日不上課)

