

出國報告（出國類別：其他-國際競賽）

中國獨立遊戲節國際學生競賽及 上海戲劇學院合作洽談

服務機關：國立臺中科技大學 多媒體設計系

姓名職稱：金啟平 專案講師

派赴國家：中國

出國期間：102.9.14 - 102.9.17

報告日期：102.11.20

摘要

本校多媒體設計系與上海戲劇學院創意學院在多次聯繫、交流之下，已簽署合作備忘錄，積極尋求兩校合作教學與共同創作之機會。藉由本系學生作品「腦殘公寓」入圍第五屆中國獨立遊戲節(International Game Festival China 2013)之國際學生競賽決賽，第一天帶領學生至上海國際會議中心進行作品展示，參加中國區遊戲開發者大會及全球雲計算大會，第二天於競賽期間拜訪由上海戲劇學院創意學院副院長所帶領之「上海市多媒體演藝虛擬空間合成重點實驗室」，瞭解上海戲劇學院目前建設與未來發展，針對兩校過去的多媒體教學內容上及創作成果進行經驗分享，於會議中討論兩方未來一至兩年相對應的活動規劃，確立進一步申請經費補助進行短期、中期、長期之合作項目與交流，並與晚間回到上海國際會議中心，受邀參加競賽頒獎儀式。本次藉由國際競賽瞭解了亞洲各國手機遊戲開發上與技術使用上的差異，與上海戲劇學院創意學院副院長、主任、老師、學生，由上到下的當面會談中，透過看到學院的現況，瞭解學院的組成與歷史，亦發現兩校在多媒體研究、教學、創作發展的想法與目標是同步的，合作的促成不僅為了達到學術、經驗交流的目的，更能讓雙方發展事務的進行有事半功倍之效。

目次

一、目的	1
二、IGF 中國獨立遊戲節	1
三、IGF 國際學生競賽	2
競賽展示	2
頒獎典禮	3
四、GDC CHINA 2013 遊戲開發者大會	4
大會演講	5
教程	7
五、CLOUD CONNECT 全球雲計算大會	13
六、上海戲劇學院	15
七、創意學院-上海市多媒體演藝虛擬空間合成重點實驗室	17
上海戲劇學院創意學院	17
上海市多媒體演藝虛擬空間合成重點實驗室	18
未來合作規劃	20
八、心得與建議	23
IGF 國際學生競賽 & GDC CHINA 2013 遊戲開發者大會	23
CLOUD CONNECT 全球雲計算	24
上海戲劇學院洽談與考察	24
九、附錄	25

一、目的

1. 本校學生作品「腦殘公寓」入圍第五屆中國獨立遊戲節(International Game Festival China 2013)之國際學生競賽決賽，帶領學生於活動期間-102 年 9 月 15 日至 9 月 17 日-於上海國際會議中心進行作品展示與參加頒獎儀式。
2. 國立臺中科技大學多媒體設計系與上海戲劇學院創意學院在多次聯繫、交流之下，已簽署合作備忘錄，建立良好的互動及合作夥伴關係，互謀成長茁壯，追求卓越。然而，跨國合作交流需鼓勵兩校學生積極參與，建立共同目標，爭取研究計劃經費，充實設備資源。因此，雙方多媒體團隊與創意團隊在人才、技術、創作上，期望能有更進一步實質上專案合作的機會與兩岸交流活動，透過兩校師生於計畫中長時間或密集的相處之下，累積經驗，互相學習。

二、IGF 中國獨立遊戲節

「中國獨立遊戲節」的展示內容及活動主軸為國際遊戲競賽，每年都會收到來自亞洲各國的參賽作品，所有參賽作品經由大會評審針對參賽資料、影片評選過後，邀請入圍者將其作品實際架設於遊戲節會場之中。「中國獨立遊戲節」實際展示場地並不大，職業組與學生組加起來共計 14 件作品，展示於上海國際會議中心三樓主要國際會議廳外的交流空間，為「中國遊戲開發者大會(Game Developers Conference China 2013)」的附屬活動之一。因此，遊戲節的展示主要是讓大會的邀請嘉賓、與會者、活動的參觀者們可以於現場進行遊玩體驗。



《中國獨立遊戲節競賽展示會場》

三、 IGF 國際學生競賽

此次本校學生「腦殘公寓」所參與的 IGF 國際學生競賽，共收到 89 件參賽作品，包括來自中國大陸、香港、台灣、新加坡、澳大利亞、日本、韓國、馬來西亞，甚至是柬埔寨、伊朗等亞洲國家。競賽經歷作品徵集、初審、複審及最終評選，於 8 月 15 日公佈了學生組 6 組最終入圍作品。

[競賽展示]

行前大會通知，須事先繳交中、英文介紹、含字幕之預告或宣傳影片，現場備有具電源供應之展示台，需自行攜帶可進行遊戲操作之電子設備、海報一張、及其他宣傳品。

於大會活動第一天早上，抵達活動現場完成展示佈置時，發現大會並未提供海報張貼處，每組參賽者配有一張高腳椅及展示桌面，現場雖有工作人員，但不負責設備保管責任，於是，參賽者必須每天早上於現場架設遊戲，並於當天活動結束時撤離。

雖然「腦殘公寓」在台灣已小有知名度，大部份台灣的遊戲製作者、玩家都曾親自下載遊玩或聽說過遊戲內容。但會場與會及參觀人士以中國、香港、新加坡、馬來西亞及澳洲為主，大多未在參觀前接觸過任何有關此款遊戲之資訊，因此，除了在展示中與其它參賽者進行經驗交流外，也順利將「腦殘公寓」的知名度從台灣延展到亞洲各國，文字語言上的差異並不會對遊戲的進行造成阻礙，可以透過遊戲中的圖像反應及互動回餽，瞭解每個關卡的設計巧思。



《中國獨立遊戲節學生組競賽，現場各組展示情況》

[頒獎典禮]

9月16日晚上第五屆中國獨立遊戲節頒獎典禮上，最終頒發職業組與學生組共9項大獎。頒獎典禮上從觀看各組入圍者的遊戲宣傳影片，到主持人宣佈得獎名單，最後由獨立遊戲節主席、遊戲開發者雜誌及 Gamasutra.com 的主編、出版人 Simon Carless 先生、虹口區區長華東平先生等人，為獲獎人頒發了獎杯。

學生組-得獎名單		
最佳學生作品	Mineland 《島》 中國美術學院（中國） http://www.minelandgame.com	手繪畫風的解謎冒險遊戲。故事發生在一片汪洋大海上，海上有著各種各樣的小島，每座小島上住著各式各樣的人，每個人又都有著屬於他們自己的故事。玩家將在遊戲中扮演一個迷失在大海中的小男孩，去尋找自己的那座小島。遊戲本身即是創作者自己對開發遊戲的心路歷程的記錄，在迷茫，孤獨，充滿焦慮的未知旅程中，始終相信那座小島就在不遠的前方。
優秀學生作品	Ink Warrior 《墨水戰士》 南京大學軟件學院（中國） http://v.youku.com/v_show/id_XMzY1NDU3Nzcy.html	一款以手勢繪畫為獨特互動方式的 Android 平台的即時戰略遊戲。在遊戲中，玩家不僅可以通過繪製士兵的符號來創造士兵，還可以純粹將自己的筆畫轉換成戰場中的元素，這就是本遊戲獨特的「實體創造系統」。 以此來簡化玩家的操作，充分發揮玩家的創造力。
	Virtus Per Verba: First Person Shouter The Anti-Socialites（澳大利亞） http://firstpersonshouter.tumblr.com/	場景設置在被地痞佔領的學校，你的任務就是從他們的手中解救學校和你的同學。聲音可以變成阻擋他們的利器，通過你的呼喊控制遊戲世界！通過麥克風盡情的叫喊，釋放你的憤怒，發出最有效的攻擊。

* 中國獨立遊戲節得獎名單、數據、資料來源：GDC China 2013 官方網站 <http://www.gdcchina.com>



《中國獨立遊戲節頒獎典禮上，「腦殘公寓」遊戲宣傳影片播放》

四、 GDC CHINA 2013 遊戲開發者大會

遊戲開發者大會(GDC, Game Developer Conference)首次在中國地區舉行，由此可見中國在 2013 年第一季其行動遊戲市場的規模已經達到 11.44 億元人民幣，增加率達到 53.17%，因此中國行動遊戲市場的發展能力已經不容小覷。在此次大會中，議程分為主會場的「大會演講」及各會議室的「教程」發表。





《GDC China 2013 遊戲開發者大會會場一樓大廳-第一天報到》

[大會演講]

此次大會演講的重點區分為 (1) 遊戲製作 (2) 遊戲設計 (3) 商業與市場 (4) 平板與智慧型手機 (5) 跨平台開發資源。

包含 Gameloft 副總裁-「余非」講解了行動平台遊戲”混沌與秩序”的開發經驗。混沌與秩序並非跨平台之遊戲，此款遊戲專注在 iOS 平台上，專注在 iOS 平台上的一個重要原因就是為了採取美國蘋果公司提供的 In App Purchase 的購買機制。In App Purchase 顧名思義就是在開發者的應用程式中付費並且購買虛擬商品。行動遊戲特別適用於此 In App Purchase 的購買機制，原因在於快速並且便利，不需要到外面的實體店鋪進行購買點數之後再回到遊戲進行虛擬寶物的購買，一切透過 In App Purchase，只需不到三個確認程序就可以即時購買並且下載。行動遊戲除了提供走到哪玩到哪的便利性，對於虛擬商品的購買也必須搭配行動遊戲的特性，才能順利讓玩家進行消費。

混沌與秩序此款遊戲在 2013 年截至九月已經獲得了 2 億人民幣的營收，由此可見 In App Purchase 此項購買機制的重要性。當然除了便利的購買機制，遊戲內容的設計也必須符合玩家的需求。遊戲內容以操作”英雄”為主，玩家可以選擇不同的英雄來進行遊戲，並且提供不同的裝扮與種族，多樣化的英雄角色來讓玩家選擇。任何遊戲都必須提供成就感給玩家，不論是透過升級或是購

買虛擬商品來為自身的角色提昇能力。而混沌與秩序除了上述的基本設計內容，在每個西方或是東方節慶前，會提供屬於該節日的限時寶物讓玩家搶購，也說明行銷手法的重要性。讓遊戲玩家一直參與遊戲之中，而開發商也必須在遊戲中注入新的玩法甚至不停的更新，讓玩家一直體認到遊戲除了有角色扮演的樂趣之外，也能夠保有遊戲的新鮮感。

在整體的營運模式上，採取服務兩種形態的玩家為主，分別是金錢富裕型玩家和時間富裕型玩家。金錢富裕型玩家為主力消費者，願意投資在自己的遊戲成果上，而時間富裕型玩家為喜歡這款遊戲但對於付費有所考慮的玩家。因而在遊戲設定上，不能只為了利益導向而設計遊戲，以利益導向的遊戲將會失去遊戲本身的平衡度。平均地對待兩類型的玩家才能讓玩家持續經營遊戲，不論是投資時間或是金錢。



《GDC China 2013 遊戲開發者大會-大會演講實況》

[教程]

本屆 GDC 在議程上也包含了跨平台類型的 open source 遊戲開發平台，並且提供了由基礎開始的漸進式教學，讓與會者都能夠快速的體驗到跨平台遊戲的便利性，同時也教導開發者如何快速建立開發平台並且建立自己的第一款遊戲，此類型的教學有助於遊戲開發的推廣，減少開發者的摸索曲線。此次 GDC China 2013 教程包含 (1) Unity 遊戲開發優化全天教程 (2) HTML5 全天教程：休閒手機遊戲的快速跨平台開發。



《GDC China 2013 遊戲開發者大會-廠商展示區(左下圖)及全天教程實況》

以與本系相關聯之 Unity 全天教程為例，由大中華區技術總監、技術經理、技術開發工程師進行經驗分享、介紹遊戲開發相關知識，進階說明尤其著重於遊戲的「3D 運行效率」與「各操作系統平台使用」之技術要點教學，包含 PC、IOS、Android、BlackBerry、Window 8、Windows Phone 8 等。

本系學生在使用 Unity 3D 上最常遇到的問題就是運行效率，問題的解決關係到軟體本身的功能與限制、圖學運算、建模與貼圖等技巧。在「3D 行動遊戲優化技巧」的教學中，明確地指出利用 Unity 引擎本身的特點來對 3D 遊戲中的各種製作元素進行優化的統計數據與方法，相信這能補足本系學生在 Unity 3D 遊戲開發製作上所面臨的瓶頸，加強遊戲畫面品質與動態呈現。

Unity 3D 行動遊戲優化			
資源相關	動態物體	主角、NPC、怪物等	<ul style="list-style-type: none"> > 雙人格鬥控制面數：4000-5000 面 > 10 人以上控制面數：300-2000 面 > 控制 Skinned Mesh Renderer 數量：1 個 > 單人換裝材質數量：1-3 種 > 單人骨頭數量：小於 30 根
		其它動態物體，Ex. 鳥、雨…等	控制整體數據大小 * 利用 Dynamic Batching 進行合併
	靜態物體	一般靜態物體	<ul style="list-style-type: none"> > 控制網格頂點數：少於 500 個 > 標記為 “Static”：Static Batching > 不要附加 Animation 組件
		Unity 地形系統	<ul style="list-style-type: none"> > 控制地形的分配率，長寬均盡量小於 257 > 混合貼圖數量：不要超過 4 (須先處理，在 run 之前先融合或不融合)
	貼圖	格式	建議 png 或 tga
		尺寸	長寬小於 1024，盡可能地小，夠用就好 * 尤其 Android 有些會出問題
		Mipmap (for 3D)	建議生成 Mipmap * 雖然這種做法會增加一些應用程序的大小，但會提高一些渲染效率
		控制 UV 值	UV 值範圍盡量不要超過 (0,1) 區間 * 為了之後的優化做準備，例如：貼圖合併
	音頻	長時間的音樂，Ex. 背景音樂	使用 .ogg 或 .mp3 的壓縮格式

		短時間的音效，Ex. 槍聲	使用 .wav 和 .aif 的未壓縮音頻格式
	檔案	減小檔案大小	<ul style="list-style-type: none"> > 使用壓縮格式的貼圖 > 使用壓縮的網格和動畫 > 不要使用 System.Xml，使用較小的 Mono.Xml > 啟用 Stripping
引擎相關	光源	原則	不要使用動態光源在行動裝置上
		「Important」光源	<ul style="list-style-type: none"> > 建議 1 個或 0 個，一般為方向光 > 個數越多，drawcall 越多
		「Pixel Light」	數目控制：1-2 個
	攝影機	合理化	遠攝平面鏡頭，默認為 1000，建議根據各自不同的遊戲場景進行修改
		分層化	根據物體的體積大小，渲染來進行分層
	粒子特效	原則	盡量不要開啓粒子碰撞功能
		粒子數目	<ul style="list-style-type: none"> > 螢幕上粒子數目：小於 200 個粒子 > 每個粒子發射器發射的粒子數目：不超過 50 個
		粒子大小	<ul style="list-style-type: none"> > 如果可以的話，應該盡可能的小 > 對於非常小的粒子，建議貼圖應去掉 alpha 通道
	物理系統	碰撞體控制	<ul style="list-style-type: none"> > 盡可能使用 Sphere Collider、Box Collider > 盡量避免使用 Mesh Collider 等
	動畫系統	原則	<ul style="list-style-type: none"> > 沒有骨骼動畫的模型除去 Animation 組件 > 如果 Animation 不進行縮放，去除 Scale Curves，可減少 33% 的 Blending 時間 > 只使用一個 AnimationClip 的話，使用老版本的 Animation 系統就好 (AnimationClip 會另開組件) > 使用 BodyMask 來減少不必要的計算量 > 注意 Mecanim 系統在 Android 上運行效率 (需要支持 NEON 的 Android)
渲染設置	避免 Alpha Test	> 非常耗時	

	和 Alpha Blend	> 如果無法避免，請將進行 Alpha Test 或 Alpha Blend 的 Pixel 數降至最低
	DrawCallBatching	> Unity 在運行時可以將一些物體進行合併，再用一個 Draw Call 來渲染他們，稱作「DrawCallBatching」 > Unity batch 的物體越多，就會得到越好的渲染性能
	StaticBatching	> 針對靜態物體進行 batch > 對幾何數據的大小沒有限制
	StaticBatching 原理	> 靜態 VertexBuffer+動態 IndexBuffer > 在 Build 過程中，同種材質的物體被合併在一個大的 VertexBuffer 中 > 在 Run-time 時，通過視域體裁剪來動態改變 IndexBuffer
	StaticBatching 注意	使用 Static Batching 需要額外的內存空間來儲存 batch 後的幾何數據
	Dynamic Batching	相同材質的動態物件，Unity 會自動對其進行 Batch
	Dynamic Batching 原理	動態 VertexBuffer+動態 IndexBuffer
	Dynamic Batching 注意	> 目前僅支持小於 900 頂點的網格物體 > 如果 shader 裡使用 Position、Normal 和 UV 三種屬性，那麼只能 batch 300 頂點以下的物體；如果使用 Position、Normal、UV0、UV1 和 Tangent，那麼只能 batch 180 頂點以下的物體。 > 進行縮放物體無法與非縮放物體 batch
	貼圖合併 Texture packing	> 通過檢測材質，將材質按照 Shader 的種類來分類 > 將同種 Shader 的不同貼圖進行合併，併成一張或若干張大的貼圖，同時生成新的合併後的材質 > 根據合併結果，修改相關 Object 的 UV 值 > 更新相關 Object 的材質
	遮擋剔除	> 區分 Occluder(遮擋者)和 Occludee(被

		Occlusion Culling	遮擋者) > 半透明物體一般不設定為 Occluder
		合適的遮擋技術	> PVS Only * 動態物體僅通過視域體進行裁剪，適合動態物體很少的情況 > PVS and dynamic objects * 動態物體通過 portal culling 進行裁剪 > Automatic Portal Generation * 動態物體通過 portal culling 進行裁剪，同時場景支持動態 portal，Ex.門動態開（渲染）或動態關（不渲染）
	UI 設置 (內建 GUI)	GUI Label 的內存 注意	> Label 會將最近使用過的貼圖保留在內存 > 避免在 Label 最後使用尺寸較大的貼圖
	(NGUI)	GUI 貼圖分辨率	4 的倍數 * 可進行壓縮
		NGUI 設計準則	> 如果 Panel 下面的 Widget 都是固定不變的，建議將 Panel 的「Static」設定為 true > 一般來說，建議將固定不變的 Widget 放在 Static 的 Panel 下，將變化的 Widget 放在 Dynamic 的 Panel 下 > 如果有很多層 Widget，可以考慮開啓 Panel 的「Depth Pass」功能，降低 UI 的 Fillrate > 盡可能地移動 Panel 而不是其包含的 Widget
程式相關	使用靜態類型		<pre>function Start(){ var test = GetComponent(Test); test.DoSomething(); } function Start(){ var test:Test = GetComponent(Test); test.DoSomething(); }</pre>
	使用#pragma strict		禁用 JavaScript 的動態類型

緩存組件查詢	<pre>private var my Transform:Transform; function Awake(){ myTransform = transform; } function Update(){ myTransform.Translate(0,0,2); }</pre>
減少 Update 函數中所做的事情	—
減少 Fixed Delta Time	<p>將 Fixed Delta Time 設定在 0.04-0.067 區間（即每秒 15-25 格）</p> <ul style="list-style-type: none"> * 降低 FixedUpdate 函數的調用頻率 * 降低物理引擎執行碰撞偵測與剛體更新的頻率
減少不必要的內存分配	—
使用 iOS 腳本調用優化功能	<ul style="list-style-type: none"> > Slow and Safe > Fast and Exceptions Unsupported
減少城市中的 string 連接	<pre>int score; void Update(){ //不好的使用範例 string scoreText = "Score:" +score.ToString(); } * 使用 StringBuilder 來代替進行</pre>
盡可能地使用 for 替代 foreach	—
使用 struct 替換 class	<ul style="list-style-type: none"> > Struct 分配的內存在棧上，Class 分配的內存在堆上 > 棧上的內存空間是連續的，且由操作系統負責分配，執行較快 > 堆上的內存由 GC 負責回收
使用資源緩存池 Object Pool	<ul style="list-style-type: none"> > 大量減少 Instantiate 和 Destroy 的頻率 > 減少 GC 的頻率 > 遊戲運行更加順暢

著色器 Shader	減少複雜的數學計算	數學函數（如 pow、exp、log、cos、sin、tan 等）將增大 GPU 計算的負擔，減少其使用次數，可用查找貼圖來代替
	不要使用 discard 操作	效率低下
	考慮浮點數計算	<ul style="list-style-type: none"> > float/highp-全 32 位浮點型，適合頂點變化，效率最低 > half/mediump-縮減的 16 位浮點型，適合用於貼圖 UV 座標 > fixed/lowp-10 位定點型，適合於顏色、光照計算
	PowerVR 特點	使用兩個 vec2 變量，而不是將其合併成一個 vec4

五、CLOUD CONNECT 全球雲計算大會

全球雲計算大會(Cloud Connect Conference)將近年來雲端數據化的主題囊括起來，其中包含了「雲端戰略與經濟效益」、「Big Data」、「Open Source Cloud Computing」、「雲端服務模式」、「技術架構與企業運用」及「行動應用」等。雖說雲端服務已經存在網路服務中很久，但是隨著行動裝置的普及化，雲端應用開始廣泛的被討論。過往的雲端服務單純地存在於公司內部，在一個公司內部透過網路存取公司內部的相關資料，並且各部門之間可以透過內部雲端服務來傳遞訊息甚至進行協同作業。如今，雲端服務不再只侷限於公司內部，雲端服務已經遍佈在我們的日常生活當中，其中 Google 服務就是最好的例子。





《Cloud Connect 全球雲計算大會》

會議中明確闡明了雲端服務主要區分為私有雲以及開放雲。私有雲如同過往在特定的使用區域內，提供使用者資料交換或是資料查找運算，以一個規模 12 吋的晶圓廠為例，內部的高科技機器會將每日的生產資料甚至機器使用狀況回傳至私有雲，公司內部的工程人員可以透過檢視這些資料來找出相關連的錯誤，如此可以在前段生產立即找出錯誤避免而外的加工再後段發生，此類私有雲結合了 Big Data 的統計分析功能，讓所有內部人員都可以自由的存取並且利用雲端來進行分析與計算。此類私有雲的應用可以大幅降低人工除錯，並且提昇潛在的生產效能。

由於架設私有雲必須耗費大量的軟硬體成本，因此在硬體成本之外，Open Source Cloud Computing 演變成企業的另一種選擇，以 OpenStack 為例，議程中大量介紹 OpenStack 的應用，為了是將雲端服務能夠讓中小型企業甚至大型企業能夠使用，並且根據自有需求進行修改。因為並非所有企業願意將內部資料託管於開放雲，因次此類的 Open Source 有助於雲端服務的推廣，以台灣目前的中小企業型態，對於中型企業導入私有雲來整合內部資源管理，可以間接提昇中型企業的 IT 化程度，而對於小型企業來說，若是資料的私密性不高，可採取類似 Google App 所提供的商業化服務即可，降低自有硬體裝備的成本，因此雲端概念的應用在台灣國內也確實需要積極推廣。

在公有雲的服務上，現今許多的行動裝置皆採取此類的公有雲服務，目前行動

裝置最大的特點是隨時隨地連街上網路，與雲端服務連接，所以使用者可以隨時獲取周邊資訊或是要求雲端協助計算，再將計算結果回傳至行動裝置上。因而使用者可以不必攜帶紙本化的資料再身上，透過公有雲可以獲得想要的資訊，Google Search 已經是無可取代的重要公有雲的服務，任何地點只要連接網路即可查找想要的資訊。雖說是公有雲，但是不代表資訊安全不被重視，資料的加密是雲端服務的必備要求，特別是在現今行動裝置結合雲端服務的行動應用時代中，議程中對於安全性也提出特別討論與經驗分享。

六、上海戲劇學院

上海戲劇學院是中國以表演專長培育為主的學校，隨著科技的演進及發展，表演不單純只是戲劇、舞蹈、演奏、舞台、燈光設計…等領域需求，多媒體在劇場的表演形式也因此在近十年來列為上海戲劇學院的重點發展之一，因而在2004年成立創意學院。上海戲劇學院依據當代需求演變，陸續進行擴張建設下，共有三個校區，華山路校區為校本部，是最古老的校區，位在上海市中心，以表演創作設施發展為主，包含上戲劇院、實驗劇場、黑匣子戲劇實驗室、新實驗空間與小劇場等，適合教學、排練、實習演出，也是創意學院目前所在地。



《上海戲劇學院-華山路校區，劇場及排練創作設施》

蓮花路校區主要負責各表演藝術領域的教學指導與表演專門之人才培育，屬戲曲舞蹈分院。虹橋路校區為目前仍在建設中的新校區，包含西洋舞蹈專長如：芭蕾舞、現代舞，及影視專長如：微電影中心，而建設中的系館設備則以數位科技應用為主。當虹橋路校區建設完成時，2014-2015 年，上海戲劇學院將針對三個校區的屬性重新進行整合與安排配置，預計將創意學院搬遷至虹橋路校區，結合多媒體、影視、數位科技應用，將虹橋路校區規劃為新媒體科技藝術研究、教育與創作重點發展的中心點。



《上海戲劇學院-華山路校區，重點學科教室》

華山路校區建設中的新亮點為「新實驗空間（New Space Shanghai Theatre Academy）」，此處建於 1920 年代，為旅滬德人鄉村俱樂部的舞廳和小電影放映間，抗戰勝利後由中央電影製片廠改成電影錄音廳，40 年代上海一些重要電影的後期錄音、樂隊配樂、插曲演唱都在這裡完成的，1956 年上海戲劇學院將此地應用為排練場，培育發展出一批著名的校友藝術生涯。如今，由與此地的歷

史與過去的輝煌事跡，上海戲劇學院決定延續優良傳統，將此處空間再度修建為藝術家創作基地，兩層樓建築針對每個空間進行室內裝修成可獨立運作工作室。除了邀請優良校友回來進駐，發展創新實驗創作外，在校學生、應屆畢業生亦可提出空間使用申請，以此地作為創作工作室或畢業前的創業經營基地，希望透過空間的贊助與支援，鼓勵學生自我成長、思考未來，持續在新實驗空間中培育出新一代著名的藝術家。

七、 創意學院-上海市多媒體演藝虛擬空間合成重點實驗室

[上海戲劇學院創意學院]

上海戲劇學院創意學院成立於 2004 年，因應國家社會對文化創意產業發展的需求及趨勢而設立。創意學院含括公共藝術事業管理、數位媒體藝術、網路與新媒體、視覺傳達設計、服裝設計等領域，並在 2010 年中國上海世博結束後，為傳承世博會帶來的物質科技文明與精神文化成果，以創意產學研究基地的領導身份，成立上海後世博研究中心。在創意學院系館中展示著學生課堂成果作品，從基礎造型到服裝設計，甚至將電腦繪圖成果輸出成如手機殼這類的文創商品開發應用，課堂教學除了從實作中學習外，兼顧技術與產業發展的結合。



[上海市多媒體演藝虛擬空間合成重點實驗室]

上海市多媒體演藝虛擬空間合成重點實驗室成立於 2004 年 12 月，由上海戲劇學院創意學院院長所主導，設立於華山路校區圖書館 3 樓約 100 坪佔地半層樓的空間之中，包含一間以落地窗式環形投影為主螢幕的遠距溝通會議室、一間製作工作室、兩間主管辦公室及公共展示、茶水、沙發等候區…等。由國家專項資助，聘雇畢業學生為專職研究及製作人員，包含視覺傳達專長、3D 影視製作專長、舞台自動控制等，組成規模 6~10 人的專業團隊，接受各縣市及學校委托進行多媒體展演專案設計、科學技術研發、舉辦互動設計研討會與演出製作，致力於演藝形態創新及創作工具的革新。

實驗室近年來主要成果以虛擬影像投影結合舞蹈、歌劇、舞台劇等演出形式為主，新媒體舞蹈詩《極境》獲得 2012 上海國際科學與藝術展創新獎；新媒體舞台幻影成像裝置《文明·圖騰》獲得 2011 上海設計展銅獎；新媒體舞蹈詩《文明·圖騰》獲得 2008 年上海國際科學與藝術創新獎。

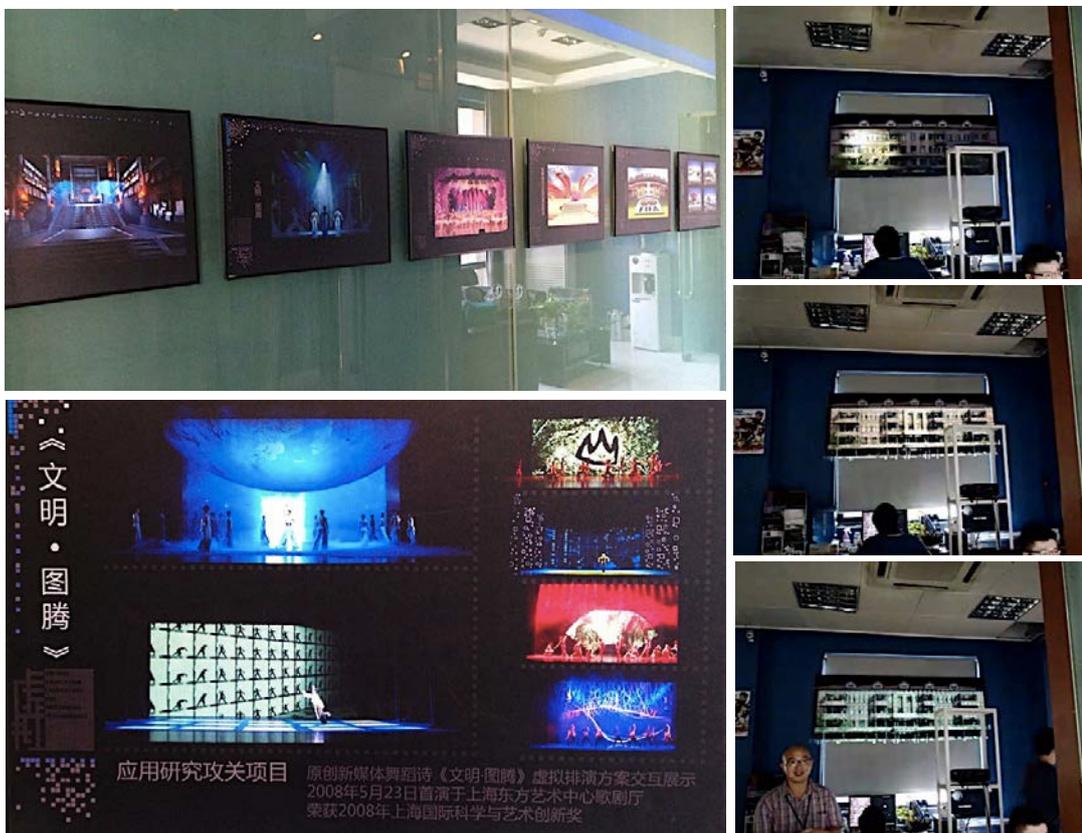
實驗室成立至 2014 年屆滿十年，特請創意學院院長-韓生擔任主編，整理成立以來所有創作成果，集結成冊發行，亦惠賜兩本給國立臺中科技大學多媒體設計系留存，讓雙方人員能更瞭解彼此的專業。



《上海市多媒體演藝虛擬空間合成重點實驗室》

上海市多媒體演藝虛擬空間合成重點實驗室於每年 9 月底 10 月初亦負責承辦「新媒體演藝創新國際專家研討會」，於實驗室之會議室舉行，研討會目的在邀請各相關領域之技術專家、產業專家與研究學者進行演講、蒞臨指導、給予建議及帶領學生進行新媒體藝術互動工作坊，指導學生創作並於工作坊後進行成果發表。研討會的專家邀請對象包含麻省理工學院媒體實驗室、大都市文化觀測研究中心、實驗媒體與藝術表演中心、台灣動漫文化創意產業發展交流協會，負責北京奧運會開幕、上海世博中國館…等大型演藝製作之水晶石集團，中國機械化舞台技術專家、電影製作人、視覺藝術家及軟件設計師等。工作坊的主題設計亦隨著國際專家陣容而豐富且多樣化，從劇團演出、創意思考到自製樂器演奏，讓學生從工作坊的學習中兼具美學素養與技術培養，訓練獨立思考及團隊合作的能力。

當實際訪察製作工作室的工作情況時，實驗室正為接下來 10 月的校內演出準備。上海戲劇學院將於 10 月中舉辦為期一週全校性的藝術季表演及展覽活動，並以建築壁面實體投影創作做為夜晚的開幕演出。投影的樓面為華山路校區教學大樓-「紅樓」，隔著草皮與創意學院系館對望，不管是壁面結構還是場景中的建築物位置，都符合實體投影設備架設及影像投射的基本原則。照片中為 3D 製作人員以壁面照片為基準，進行投影對位測試，雖然完成的影像片段不多，但從示範播放的影片中可看出藉由投影改變建築壁面結構的 3D 錯視效果已完成。



《實驗室歷年及未來即將演出製作成果展現》

[未來合作規劃]

與會者：

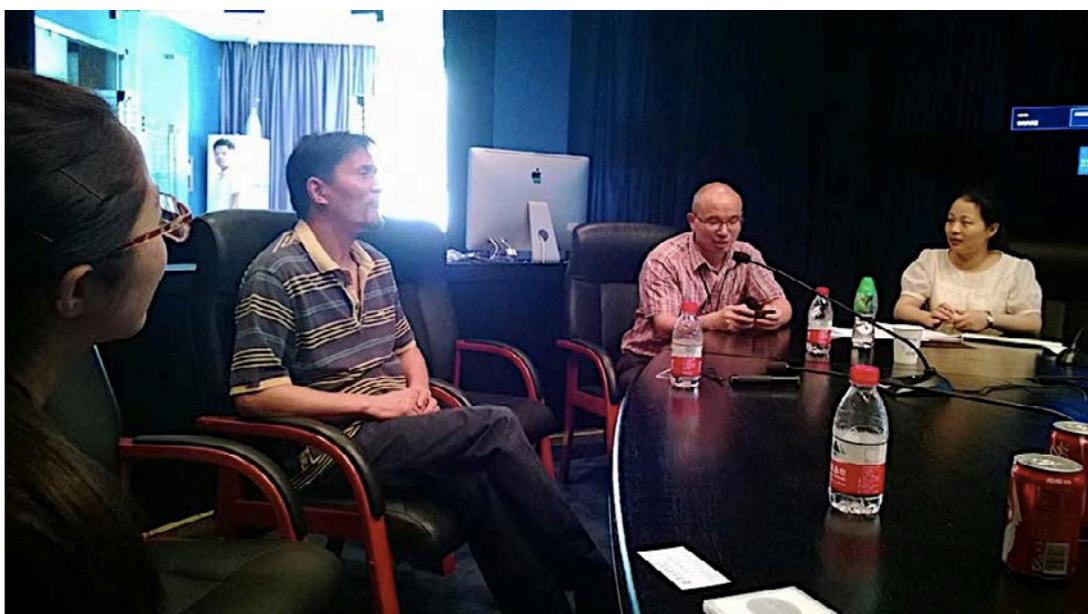
國立臺中科技大學多媒體設計系專案講師，金啟平老師
上海戲劇學院創意學院，劉志新副院長
上海戲劇學院創意學院，張敬平主任

與會時間：

102年9月16日 PM 4:00 ~ 6:00

與會地點：

上海戲劇學院華山路校區—上海市多媒體演藝虛擬空間合成重點實驗室會議室



《與上海戲劇學院創意學院副院長、主任、老師與會狀況》

會議流程：

洽談事項	會議記錄
1 瞭解上海戲劇學院創意學院及國立臺中科技大學多媒體設計系專業項目	上海戲劇學院創意學院： * 多媒體虛擬影像製作 * 舞台設計 * 虛擬實境空間發展應用 * 遠距空間溝通交流研究 * 3D Projection Mapping 實體投影 * 微電影創作 (非隸屬創意學院) 國立臺中科技大學多媒體設計系： * 動畫、影音、後製作

		<ul style="list-style-type: none"> * 互動科技媒體藝術設計 * 表演藝術與科技跨界結合 * 行動遊戲與應用 * 3D Projection Mapping 實體投影 * 微電影導演與行銷人才培育
2	瞭解兩國教育政策與文化差異	<p>中國從 2008 年奧運會到 2010 年上海市舉辦世博會，是上海市對於在演藝專業上培育跨足科技面專業的關鍵點，除了不斷推出結合各類表演藝術之大型舞台多媒體投影製作的嘗試外，而今更積極向世界各國學習，希望科技技術應用不只存在於舞台上，不管是教學或生活，可以擴展到平日空間應用而有所突破。</p> <p>臺灣的創作發展從文化部成立，肯定了跨領域發展不管在創意呈現上或產業發展上的潛力，支援表演藝術、視覺藝術團隊結合科技進行跨界創作展演，補助傳統文化產業結合多媒體及商業設計創意開發文創商品，積極扶植年輕創意、創業團隊，推動老舊建築、街區利用文化、多媒體、設計等包裝創造新價值...等。</p>
3	洽談雙方近期年度活動計劃	<p>配合兩地設計展演相關活動舉辦時節，雙方達成共識，第一期合作可以先讓雙方老師、學生透過活動以相互熟識、指導、參訪為主，面對面的交流能快速建立關係，拉近彼此的距離。</p> <p>上海戲劇學院創意學院可於 2014 年 5 月來台，至台灣北、中、南參觀畢業製作設計展的盛會的同時，以工作坊、演講、或共同展出等方式，與本系交流互動。</p> <p>國立臺中科技大學多媒體設計系可考慮於 2014 年 10 月至上海戲劇學院參訪，2014 年為創意學院 10 週年，除了每年舉辦研討會舉辦外，將有為期一週的全校性藝術展演活動，全校師生在這一週將停止課程，全力投入創作與演出之中，亦可擬定邀請本系作品於藝術週與上海戲劇學院師生一同展出，或參與上海戲劇學院所舉辦的全國性微電影創作競賽。</p>

4	洽談專案合作計畫	<p>從雙方的專業中尋找相符合的創作項目，於會議中提出兩個創作主題提案：</p> <ul style="list-style-type: none"> * 跨領域表演合作 配合文化部跨領域表演相關之創作補助申請經費，由上海戲劇學院創意學院組成舞台設計規劃相關團隊，由國立臺中科技大學多媒體設計系組成多媒體互動設計團隊，邀請專業劇作家編寫劇本，再從上海戲劇學院各類演藝專長中選擇適當的表演形式，加入團隊進行整合，完成創作企劃進行提案。 * 微電影合創計畫 以臺中市及上海市兩個城市文化的異同為主題進行故事發展，拍攝微電影的同時也進行城市行銷。除了微電影創作外，亦可跟台灣積極進行的文創產業發展相結合，與產業合作或申請各部會補助，發展文創周邊商品。 <p>在雙方討論決議下，雖然創意學院副院長為影像專長，但上海戲劇學院微電影中心並非在創意學院管轄之下的工作室，對於人力、資金、場地資源等的掌握有限，因此專案合作考量將以「跨領域表演」為主。</p>
5	未來長期合作規劃	<ul style="list-style-type: none"> * 跨國線上課程教學、創作及交流計畫 上海戲劇學院創意學院利用行政大樓 5 樓長方形開放式空間，透過室內空間重新設計整頓及軟、硬體科技整合建置，正在將空間改造成遠距同步工作室，預計 2013 年 12 月底基礎工程會開始驗收。遠距同步工作室主要藉由大螢幕投影、遠端操控、檔案傳輸、共享…等資料溝通技術，達成即使雙方分處兩地，也像在同一個空間中相互溝通、工作一樣，分享視覺、聽覺、甚至是觸覺。因此，此工作室完工後，用途除了遠距教學、跨國會議等常見應用之外，主要為開發跨國、跨地創作之合創模式所應用。上海戲劇學院創意學院於會議中建議，此類合作模式可以等虹橋路校區建設完工，創意學院將軟、硬體科技設備、資源轉移集中後，以 103 學年之後進行第二期合作計劃中再展開會比較好。 * 學生交換或海外實習計畫 國立臺中科技大學多媒體設計系於大二升大三及大三升大四暑假，有必修之專業實習課程學分，上海市多媒體演藝虛擬空間合成重點實驗室可提供名額讓學生在上海參與專案製作，進行海外實習。

		唯獨上海戲劇學院腹地狹小，宿舍床位有限，無法提供海外實習學生在校住宿，或許可考慮學生交換機制，讓雙方學生可以互相居住於其原租借空間，解決住宿安全與照護之問題。
6	臨時動議： 合作備忘錄	舊有的合作備忘錄因應國立臺中科技大學於 2011 年改名升科大，必需以新校名重新簽訂。此次當面會談雙方已確認合約項目內容沒問題，上海戲劇學院的簽約流程僅需校方用印，較為簡便，希望國立臺中科大能加快處理，儘快完成簽約動作，以便後續持續進行具體合作事項之合約之擬訂。



《與創意學院副院長、主任合照 & 上海戲劇學院敬贈之展演專刊》

八、心得與建議

[IGF 國際學生競賽 & GDC CHINA 2013 遊戲開發者大會]

整體上，GDC 很成功的提供了遊戲開發者一個資訊交流以及學習的平台，目前在台灣尚未有這樣遊戲開發的大型會議，其所提供的先進資訊以及 Open Source 的教學內容，很適合提供國內對於遊戲開發有興趣的學生參與，不光是學習技術層面，也能夠讓學生與國外的遊戲開發者一同交流，提昇學生國際觀的同時，也能拓展學生的眼界。

過往中國一直給人抄襲或山寨之類的印象，遊戲也不例外。在中國內的各類遊戲都出現所謂「同志化」，也就是將同類型遊戲進行介面上的轉換，但是遊戲內

容沒有太大的改變，因為一個受歡迎的遊戲出現之後，同樣型態的遊戲也一直出現，如此會大大削弱了彼此的獲利能力，因次在會議中，副總裁 余非即提出同志化的隱憂，並且倡導提高遊戲品質並且提高差異化，在遊戲中加入新的元素，因為高品質的遊戲內容與遊戲呈現的聲光效果是讓玩家持續接觸一款遊戲的重要因素。由此可以看見，在中國地區，品質已經開始漸進的推廣並受到重視。雖說同志化不應該被鼓勵，但是同志化的背後，也代表了有非常多的遊戲開發者在進行遊戲製作。台灣地區，創新一直是我們秉持的精神，因此，我們更應該鼓勵後進來加入遊戲製作，發揮創意，提昇台灣遊戲產業的整體質量。

[CLOUD CONNECT 全球雲計算]

雲端服務以及雲端計算依然在未來十年仍是網路服務中的重要關鍵，如何將雲端概念推廣到台灣中小企業中，使其能夠理解雲端應用的同時，也能夠在雲端上思考出突破傳統的經營模式還有可能的創業構想。各國都在朝向雲端創業的同時，台灣也必須吸收更多此類的知識與經驗，來為本土產業增加升級的可能性。

[上海戲劇學院洽談與考察]

演藝專業結合科技的發展，使觀眾在未來逐漸需要更多、更強大的視覺衝擊與更強烈的感受，來刺激活在高科技產品世代的人們。同樣的多媒體在科技不斷推陳出新的現代，從嶄新技術的崇高地位逐漸變成基礎訓練，多媒體的附加價值逐漸轉移，藉由多媒體輔助各領域在視覺上、互動上、以溝通傳達為目的呈現，已變成社會的訴求。國立臺中科技大學多媒體設計系與上海戲劇學院創意學院在教學本質上有非常多的共通性，但又有各自的專業，透過專業媒合肯定可以加快雙方在跨領域人才培育上成長的速度。

除此之外，對於此次考察具體建議包含：

1. 上海市是留有非常多歷史文化軌跡的城市，坐落於臺中市的國立臺中科技大學，同樣擁有豐富的歷史文化背景，多媒體的創新發展與培育可以參考上海市經驗來進行推動。
2. 上海戲劇學院多校區的結構是與國立臺中科技大學之間的共通性之一，對於校區空間的應用可以相互學習。
3. 校院系形象的包裝塑造對於面對面交流的重要性，可以多帶一點系上的輸出品、宣傳品、過去創作的碟片進行交流。

九、 附錄

1	[宣傳手冊] 第五屆中國獨立遊戲節
2	[宣傳手冊] 創圖科技 Sum3D Game Studio 手遊開發工具簡介
3	[宣傳手冊] 觸覺反饋 Immersion-快速啓動指南
4	[宣傳 DM] 數字娛樂技術 CG 雜誌
5	[簡介手冊] 天府軟件園-全球軟件企業合作夥伴
6	[宣傳 DM] 美國舊金山藝術大學

WELCOME 5TH ANNUAL

Hey all,

I'd like to welcome you to the 5th annual Independent Games Festival China, continuing our mission to showcase the best indie games from Asia and Australasia. As many of you know, these awards are a sister event to the main IGF held in San Francisco every year, a major celebration of the best in indie gaming. And as in those awards, we utilize a diverse, leading set of judges which include representatives of different backgrounds from the mainstream game industry, the press, academic institutions, and significant independent gaming websites.

As a result, and thanks to some sterling efforts from Chinese developers, we've got a truly diverse set of titles celebrating the most innovative indie and student games from throughout the Pan-Pacific area.

This year, the finalists offer an extremely broad range of game types and genres, with developers hailing from throughout China and its surrounding regions. Drawing from a prize pool totaling 45,000 RMB (roughly \$7,000), IGF China's Main Competition will give away six distinguished awards, covering Excellence in Audio, Technology, Design and Visual Arts, as well as the Best Mobile Game and Best Game awards. In addition to the prestige and prizes, winners will also receive two All-Access Passes for the upcoming GDC 2014 in San Francisco.

Alongside IGF China's Main Competition, tonight's ceremony will also host the Student Competition, which honors six of the top regional student games. This part of the competition includes two awards -- for Best Student Game and Excellent Student Winners -- and offers roughly 16,000 RMB (roughly \$2,500) in cash prizes.

Winners in both competitions will be chosen by a panel of expert jurors including Kevin Li (CEO, TipCat Interactive), Monte Singman (CEO, Radiance Digital Entertainment), Xubo Yang (director of digital art lab and assistant professor at Shanghai Jiaotong University's School of Software), Haipeng Yu (producer, Tencent Shanghai), and myself, jury chairman Simon Carless, IGF Chairman Emeritus and EVP of the GDC shows and Gamasutra.

As we continue to grow this event, we've been amazed by the quality of the games coming out of this part of the world. Thanks so much to those who submitted, and we look forward to seeing your success in the future!

大家好!

欢迎大家参加第五届中国独立游戏节 (IGF China 2013)! 本届游戏节一如既往地实现了我们展示来自亚洲及大洋洲最佳独立游戏的目标。正如各位所知, 中国独立游戏节与每年在旧金山举办的独立游戏节为姐妹盛会。我们也请来了具有不同背景的顶尖人士担任评委, 包括来自主流游戏产业、学术界及著名独立游戏网站的代表。

由于亚洲游戏开发者的努力, 今年我们收到了相当丰富的参赛作品, 其开发者来自中国各地及周边国家和地区, 展示出泛太平洋地区最具创意的独立和学生游戏。

中国独立游戏节职业组的奖金总额为 4.5 万元人民币 (约合 7300 美元), 将颁发六个杰出奖项, 包括: 最佳音效奖、最佳技术奖、最佳美术奖、最佳移动游戏奖、最佳设计奖及最佳游戏奖。除了荣誉和奖金, 获奖作品的开发者还将获得即将在美国旧金山举办的“2013 游戏开发者大会”(GDC 2013) 的 All-Access 参会证两张。

除了中国独立游戏节的职业组比赛, 今晚的颁奖仪式还将表彰学生组六个实力出众的入围学生游戏, 学生组包括两个奖项——最佳学生作品奖和优秀学生作品奖——奖金总额为 1.6 万元人民币 (约合 2600 美元)。

两个比赛的获奖作品将由专家评审团选出, 评审团成员包括李磊 (TipCat Interactive 首席执行官)、Monte Singman (光辉软件首席执行官)、杨旭波 (上海交通大学软件学院副教授兼数字艺术实验室主管)、于海鹏 (腾讯互动娱乐上海工作室制作人) 以及本人, 评审团主席 Simon Carless, 也是 IGF 独立游戏节荣誉主席、及 GDC 全球展会和 Gamasutra 网站执行副总裁。

在不断发展中国独立游戏节的同时, 我们也为来自亚太区独立游戏质量的提升而惊喜不已。在此对所有提交作品的参赛者深表感谢, 期待在未来你们获得更大成功!

S!

Simon Carless
中国独立游戏节评审团主席
IGF China Chairman



AWARDS PROGRAM 2013



THE 5TH ANNUAL INDEPENDENT GAMES FESTIVAL CHINA 第五届中国独立游戏节

www.GDCChina.cn www.GDCChina.com

Produced & Hosted By
主办

GDC
CHINA

IGF China 2013 Platinum
IGF China 2013 白金赞助商

網易 NETEASE
www.163.com



Jury Chairman 评审团主席

Simon Carless

Chairman Emeritus (Independent Games Festival) and EVP of UBM Tech Game Network
名誉主席 (独立游戏节) 和全球品牌总监 (《游戏开发者》杂志和 Gamasutra.com)

Simon Carless is the Chairman Emeritus of the Independent Games Festival and Executive Vice President of the UBM Tech Game Network, overseeing the GDC events worldwide and Gamasutra.com. He has previously worked as a writer/editor for tech site Slashdot, and as a game designer for companies such as Eidos Interactive and Atari.

Simon Carless 现任独立游戏节名誉主席和 UBM Techweb 游戏网络全球品牌总监, 主管 GDC 全球各站会议、《游戏开发者》杂志和 Gamasutra.com。他曾任技术类网站 Slashdot 的作家/编辑, 以及 Eidos Interactive 和 Atari 等知名公司的游戏设计师。



Jury Member 评审团委员

Monte Singman

Main Coordinator, IGDA Shanghai Chapter

光辉软件 总裁 | 上海戏剧学院 新型演艺数字设计中心 首席专家 | 吉林动画学院 客座教授

Founder/CEO of Radiance Digital Entertainment, the Shanghai based game studio focuses on production of high quality online game titles. Chief Professor at Shanghai Theatre Academy heading up digital entertainment school. Founder/CEO of Zona, Inc. founded in 2000, Zona was acquired by Shanda Entertainment (NASDAQ:SNDA) in 2003 prior to Shanda's IPO, later Monte headed up Shanda's 300-400 staff R&D department. Monte departed from Shanda in June/2005. Monte is a 22 year veteran in US video game industry, participated in the production of John Madden Football, Test Drive Off Road series, Street Fighter series, Looney Tunes Racing, Hello Kitty Cubi-land and other titles.

西门孟先生, 一位拥有 27 年国际游戏业界经验的著名游戏制作人, 曾经先后在索尼 (Sony)、艺电 (Electronic Arts)、卡普空 (Capcom)、Atari 担任要职, 制作了多款脍炙人口的佳作, 其中包括麦登足球 (John Madden Football)、越野狂飙 (Test Drive) 系列、街霸系列、兔宝宝赛车等。2000 年, 西门孟先生在硅谷创立 Zona 公司, 担任 CEO, 并于 2003 年将公司卖给盛大, 西门孟先生以盛大研发中心总监的身份领导三、四百人的盛大研发中心。2005 年 7 月, 西门孟先生创立光辉软件 (上海) 有限公司, 担任 CEO, 公司现致力于开发高品质的网络游戏。

目前, 西门孟先生是 IGDA (国际游戏开发者协会) 上海分会的发起人, 上海创意产业协会互动娱乐专业委员会主任, 并担任上海世博会美国虚拟馆馆长。同时, 西门孟先生热衷于游戏人才教育事业, 著有《游戏产业概论》一书, 并由“电子游戏之父”诺兰·布什内尔亲自著序。



评审团委员 Jury Member

Haipeng Yu 于海鹏

Producer, Tencent Shanghai 腾讯互动娱乐上海工作室制作人

Mr. Yu Haipeng is currently working as producer in Tencent Shanghai. He used to be the producer of Ubisoft Shanghai and be in charge of next-gen original creation project. Mr. Yu has been working in gaming industry for more than 11 years, and especially experienced in console game development, with participation in next-gen games like Splinter Cell, Rainbow Six, Ghost Recon, Rayman Raving Rabbids and etc.

于海鹏先生目前担任腾讯互动娱乐上海工作室制作人, 之前曾经在 Ubisoft 上海担任制作人并负责次世代原创项目的开发。于海鹏先生有 11 年游戏开发资历, 尤其在家用机游戏开发上有丰富的经验, 曾经参与和负责过《分裂细胞》、《彩虹六号》、《幽灵行动》、《雷曼: 疯狂兔子》等次世代游戏的制作。



Kevin Li 李磊

CEO, TipCat Interactive TipCat Interactive 首席执行官

Mr. Kevin Li is the CEO of TipCat Interactive, which is a new social media company focusing on social game and mobile game development. Before, Kevin Li was the Exec. Director of ACTIVISION China and be in charge of the strategy growth in East Asia. Kevin joined UWINK (NASDAQ: UWNK), a Nolan Bushnell's game company for video game production after turned back from L.A. in 2000. In 2003, Kevin founded Studios Qin, focusing on the production of MMOG and Console Online games. Studios Qin raised \$4m VC in 2005 and was acquired by Vivendi Games in 2006. Kevin was named as the MD of the new born Sierra Online Shanghai. In 2008, after the M&A of Vivendi Games and Activision, Kevin was named Strategy Growth Director, Greater China of ACTIVISION.

Mr. Kevin Li is a 9 years veteran of online game & video game production. Kevin used to help uWink to ship over 30 video games, and volumes of XBOX360 Live Arcade and PlayStation 3 Network games including Arcadian Warriors, Carcassonne, Lost City, Mini Golf Adventure, Gin Rummy, Cribbage and PC MMOG - Creature Hunter Online.

李磊先生目前担任 TipCat Interactive 的首席执行官一职。TipCat 是一家新兴社交媒体公司, 专注于社交游戏和移动游戏业务。之前, 李磊在 Activision 中国担任执行董事并负责亚太区的战略增长。自 2000 年回国加入“世界游戏之父”Nolan Bushnell 先生的 UWINK (NASDAQ: UWNK) 中国, 负责视频游戏的制作和销售。2003 年创立秦工作室, 专注于 MMOG 和 Console Online 游戏的开发制作。2005 年获得投资, 2006 年为 Vivendi Games 并购并改称 Sierra Online, 担任中国董事总经理一职。2008 年 Vivendi Games 并购 Activision 后, 工作室改称 Activision Shanghai Studio, 任执行董事并出任中国战略增长总监一职。

李磊先生拥有丰富的在线游戏和视频游戏开发管理经验。他曾为 uWink 成功制作并在美国发行超过 30 款视频游戏, 为 Vivendi Games 制作发行大量 XBOX360 Live Arcade 和 PlayStation 3 Network 游戏, 包括 Arcadian Warriors、Carcassonne、Lost City、Mini Golf Adventure、Gin Rummy、Cribbage 等, 以及 Vivendi Games 的大型 MMOG - Creature Hunter Online。



评审团委员 Jury Member



评审团委员 Jury Member

Xubo Yang 杨旭波

Director of Digital Art Lab and Assistant Professor
Shanghai Jiaotong University's School of Software
博士, 上海交通大学软件学院副教授 | 数字艺术实验室主任

Dr. Xubo Yang is an associate professor at Shanghai Jiao Tong University. He is now in charge of the Digital Art Lab at School of Software and the digital media educational program. In 1998, he received a Ph.D degree in computer science at the State Key Lab of CAD & CG in Zhejiang University. From 1998 to 2001 he was a research scientist in the Virtual Environment group at the Fraunhofer Institute for Media Communication (IMK) in Germany. From 2001 to 2003 Xubo worked as a senior researcher at the Mixed Reality Lab of National University of Singapore. His research interests focus on next-generation media art computing technologies in the context of computer graphics, computer vision, real-time rendering, augmented reality, virtual reality and novel media interaction. He has published more than 40 peer-reviewed papers in the field of virtual and augmented reality, computer graphics, human computer interaction and entertainment computing. He is member of IEEE and ACM.

1998 年博士毕业于浙江大学计算机辅助设计与图形学 (CAD&CG) 国家重点实验室。1998 年至 2001 年于德国 Fraunhofer-IMK 研究所虚拟现实系工作。2001 年至 2003 年在新加坡国立大学混合现实实验室工作, 并主讲和开设了计算机图形学、游戏程序设计、数字媒体与人机交互等课程。现任中国图学会计算图学专委会副主任委员、中国系统仿真学会数字娱乐专委会委员、中国系统仿真学会体育仿真与虚拟现实专委会委员、上海市图像图形学会委员、IEEE 与 ACM 会员。主要研究兴趣为计算机图形学、虚拟现实与人机交互, 在国内外学术会议和期刊上发表学术论文 40 篇以上。





Finalists Main Competition 职业组入围者

COATED

Muhammad A. Moniem (China)
Muhammad A. Moniem (中国)
Windows
www.coated-game.com

Coat yourself with colors to solve puzzles, hide from enemies & beat bosses. Navigate through the levels by going back and forth to find colors. It is a game, adventure, experience and a lesson.

在身上涂上颜色来完成游戏任务，躲避敌人 & 攻击怪物。只要在不同的场景中多走动就会找到各种颜色。这是一个游戏，一次冒险，一种经历和教训。

DUSTY REVENGE

PD Design Studio Pte Ltd (Singapore)
PD Design Studio Pte Ltd (新加坡)
Windows, Mac
www.dustyrevenge.com

Dusty Revenge is a 2D Action-Platformer with unique support character mechanics. Players control Dusty to execute and chain combos to destroy the enemies as he seeks revenge for his beloved Daisy. When things get messy, his allies, Rondel (artillery support) and McCoy (sharpshooter), are always ready to help.

Dusty Revenge 是个 2D 行动平台游戏。它的独有特点是伙伴支援系统。主角 Dusty 为了被杀害的爱人 Daisy，而踏上复仇的旅程。途中，他将会遇到两位可靠的伙伴。玩家将控制 Dusty 使出多种攻击组合连击各个不同的敌人。在情势混乱之时，他的伙伴 Rondel(火炮手)和 McCoy(狙击手)，随时准备提供支援。

EAGLE&CHICKEN 老鹰捉小鸡

Geeeu Company, Inc. (China)
上海集悠数码科技有限公司 (中国)
IOS

Eagle&Chicken is an exciting fast-paced casual game, in which you can either play an eagle to capture chickens or play a hen to protect chickens. Just invite friends to have fun together and compete with each other. Charge towards chickens and capture them skillfully. Protect chickens and counterattack courageously.

《老鹰捉小鸡》是一款快节奏且令人兴奋的休闲游戏。你将作为老鹰，疯狂地捕捉小鸡；或变身鸡妈妈守卫自己的领地，击退老鹰。叫上你的朋友，一起来对战吧。看看谁会获得最后的胜利？！老鹰冲锋，向小鸡冲锋！使用你灵巧的手指捕捉小鸡。母鸡守护，向老鹰反击！释放你的勇气保卫家园。

FRAMED 诬陷

Loveshack Entertainment (Australia)
Loveshack Entertainment (澳大利亚)
IOS, Mac, Windows, Android
www.framed-game.com

Framed is a narrative-puzzle game, presented as an animated graphic novel. As each scene in the story unfolds, players can rearrange the panels on each page, changing the outcome of the narrative. This results in a unique interactive narrative, where every action is framed by the last, and the player's imagination carries the story between each panel.

《诬陷》是一个互动漫画式的益智游戏。随着故事展开的其中每个场景，玩家可以重新排列面板在每一页上，改变叙述的结果。同时这是一个独特的互动式叙事游戏，玩家需要运用想象力来进行在每块面板之间的故事。最后意料之外的有趣结局是“诬陷”。

PUMPKIN ADVENTURE MR PUMPKIN'S ADVENTURE 南瓜先生的大冒险

PUMPKIN Network Technology Development Ltd.
(China) 上海胖布丁网络科技有限公司 (中国)
Windows, IOS, Android

Mr Pumpkin's Adventure is a puzzle point-and-click adventure game. The main character of this game is a pumpkin man with memory loss. With your help, our hero would go to find answers of all puzzles, and then find an evil plot behind these puzzles.

《南瓜先生大冒险》是一款点触解密游戏。此游戏以南瓜先生为主角形象，讲述了他在一个奇特的蔬菜王国冒险和找寻自我的故事。游戏场景丰富，将有超过 30 个主场景，无数个分支场景的容量来展现这个奇特的蔬菜世界。土豆娃娃、辣椒先生、洋葱宇航员和白博士等游戏角色将指引南瓜先生发现世界的真相。有趣的关卡和大量互相关联的谜题，让玩家深入蔬菜的谜题世界。

SAVE THE DUMMY

Sandyloisa (India) Sandyloisa (印度)
Flash
sandyloisa.weebly.com

Even though dummies don't have life, you gotta save them. Mouse is only required to play this game. Rescue this little dummy out of the 30 physics based puzzle. Your dummy is tied, trapped and hung. Get him down or move him up to save him by removing RED blocks. Use any means to mercilessly get the dummy out of there.

你只需要用鼠标去玩这个游戏。即使火柴人没有生命，你也得尽力去救他。取下红色物体导致火柴人掉下舞台。尽快地地完成这个任务，赚取点和星星的最大数量。
特点：
1. 30 种物理动作来拯救火柴人。2. 惊人的音乐。3. 纸/蜡笔艺术。4. 排行榜系统。5. 3 星系统，以增加个体间的挑战。6. 可玩性高。7. 物理基础。8. 自动保存功能。

ONE UPON LIGHT 触光投影

SUTD Game Lab (Singapore)
SUTD Game Lab (新加坡)
Windows, Mac
gameleab.sutd.edu.sg/dev/

One Upon Light is a monochromatic top-down puzzle game with a photo-phobic protagonist. Trapped in a maze-like world of shifting shadows and light, players manipulate objects to stay in the shadows and avoid the light. And as the protagonist journeys through the dark, he discovers clues about his past lurking in the darkness.

《触光投影》是一款使用俯瞰视角，以黑白美术风格呈现的益智游戏。玩家在游戏里操纵一名受困在黑暗神秘实验室里的科学家。玩家要通过移动场景中的物体、投影、躲避周围的光线，并破解各种机关与障碍引导他到达目的地。穿过黑暗旅程，他将会发现他潜伏在黑暗中的过去。

STRANGE ADVENTURE 奇怪的大冒险

Xie Chuang (China) 谢创 (中国)
IOS, Android
rage.thankcreate.com

Strange Adventure is a strange puzzle game. Princess Peach has been caught by a stupid programmer and you have to save her. 30 stages of adventure and puzzle is waiting for your challenge. It's a game for the most brilliant people in the world. Caution: For those people whose IQ below 250, please don't even have a try. It will really drive you crazy!

《奇怪的大冒险》是一款猎奇向的休闲益智(坑)智(爹)游戏。由于碧奇公主被一个邪恶的程序员绑架，您需要扮演英雄的角色将她拯救于水火。按套路出牌你就输了，在拯救公主的路上百种死法花样翻新，高潮不断。如果不能把你的 IQ 玩到负值，UP 主就白做这个游戏了。温馨提示：千万别相信游戏里的任何一句温馨提示。



Finalists Student Competition 学生组入围者



DESCENSION - DEPTHS OF DE'MAE 堕落: DE'MAE 深渊

DigiPen Institute of Technology Singapore (Singapore)
DigiPen Institute of Technology Singapore (新加坡)
Windows
descensiondod.simiansoftware.com

Descension: Depths of De'mae is a 3D action-adventure game with a unique gesture based combat system. Humans and corrupted E'mae infiltrated the Depths of De'mae seeking to destroy De'mae's power: the Paragon Crystal. The Spirit of De'mae has guided you to the Depths, and bestowed you its vision and powers. Manipulate De'myst, and direct its flow to affect the world and living beings around. Save the Paragon Crystal, and the whole of De'mae.

《**堕落: De'mae 深渊**》是一款 3D 版动作冒险游戏, 主要是通过辨识玩家输入的手势及形状进行战斗。人类和邪恶的 E'mae 人已悄悄潜入 De'mae 深渊, 只为寻找 De'mae 的力量之源——普罗水晶 (Paragon Crystal)。他们的目标是要摧毁或偷走普罗水晶, 但是 De'mae 之魂已引导您进入深渊, 并赋予您 De'mae 的视野和力量。只要操控 [De'mae 之谜], 就能影响整个世界及生命万物。所以您必须拯救普罗水晶并扭转 De'mae 的命运。



ENUMA ELISH 创世之诗

Octave Field Team from Southern Taiwan University of Technology (Taiwan, China)
南台科技大学台湾八度领域团队 (中国台湾)
Windows

ENUMA ELISH is a multiplayer action PC game (2~4 players) of the American realistic style. Adopting the most popular Dota games nowadays as well as familiar method of battle and operation, we simplify the complexity of the game additionally to strengthen the characteristics of a hero, so that players can quickly get started.

Each player has his own role to fight with the others. The main method of attack is "jump" in this game.

《**创世之诗**》为美式写实风格, PC 多人联机动作游戏 (2~4 人)。承袭了现今最夯的 Dota 游戏, 我们简化了游戏的复杂度, 强化英雄的特色, 使玩家能够快速上手。玩家各自操作一只角色, 与其他玩家进行厮杀, 在游戏中以「跳」为主要攻击方式, 并取得游戏金币购买辅助技能「冲刺」、「无敌」、「连跳」等, 丰富了操作空间。必须带点心机、陷害、合作, 达成指定获胜条件。另外选择角色时玩家可以依自己喜好来选择各具特色大招的英雄们。



MINELAND 岛

Liu Zhuoyang from China Academy of Art (China)
中国美术学院 刘卓洋 (中国)
Windows
www.minelandgame.com

Mineland is a puzzle adventure game. The story is set on the ocean where people live on various islands. In this game, you will play as a boy, who gets lost at sea and then overcomes all the difficulties in the way to find his own land. While you are playing, you will explore the mystery of the sea as well as get to know the interesting lives of different people on their lands.

《**岛**》是一款手绘画风的解谜冒险游戏, 故事发生在一片汪洋大海上, 海上有着各种各样的小岛, 每座小岛上住着各式各样的人, 每个人又都有着属于他们自己的故事。玩家将在游戏中扮演一个迷失在大海中的小男孩, 去寻找自己的那座小岛。游戏灵感源自对独立游戏开发的思考, 游戏本身即是对自己开发游戏的心路历程的记录, 在迷茫, 孤独, 充满焦虑的未知旅程中, 始终相信那座小岛就在不远的前方。



NAOCANGONGYU 脑残公寓

Zeng Wanting / Xu Yalian / Lin Xuan from National International University of Arts (China)
台湾艺术大学 曾婉婷 / 许雅莲 / 林璇 (中国)
IOS

NaoCanGongYu is a challenging puzzle game. In the apartment, there are many annoyed tenants. Our task is to help them to solve their problems. It can be very frustrating if you are too serious. Stop using the ordinary ways to solve the problems, and try to be creative and extraordinary. It won't be as easy as you think! Be carefully, do not break the device.

《**脑残公寓**》是款令人信心受伤的益智游戏, 来玩游戏时千万记得本公寓「禁止带脑」。公寓中每一层楼的住户都有着许多脑残烦恼, 需要等着您来帮助他们解决, 但它绝对不会像想象中那么简单, 有时需要脑残一下。您可以滑动, 触摸, 翻转或对手机做任何事情, 但是千万小心别摔了手机。此外, 偷偷告诉大家, 公寓里的房东婆婆非常关心每一位住户, 当你在游戏中看见她请不要惊慌。

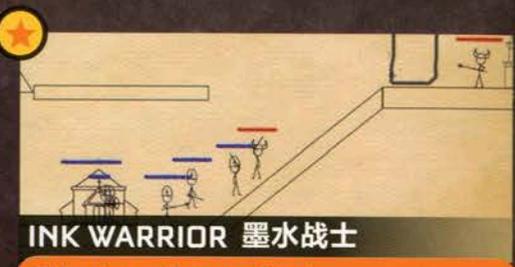


VIRTUS PER VERBA: FIRST PERSON SHOUTER

The Anti-Socialites from the University of New South Wales (Australia)
新南威尔士大学 The Anti-Socialites (澳大利亚)
Windows, Mac
firstpersonshouter.tumblr.com

Set in a High School taken over by bullies, its falls to you to free the school from their oppression. They may have numbers, but you have a special power... Your voice has the ability to become a wall of force, capable of sending even the largest foes flying. Prepare to lose your own voice, as you experience the power of controlling the world around you by shouting! That's right, it's a first person SHOUTER. Unleash the anger within and yell into your microphone as loud as you can to release your most powerful attacks.

场景设置在被地痞占领的学校, 你的任务就是从他们的手中解救学校和你的同学。他们虽然数量上有优势, 但是你拥有特殊的技能——你的声音可以变成阻挡他们的利器, 甚至可以让大型对象飞出去。准备释放你的声音, 因为你会享受通过你的呼喊控制游戏世界! 没错, 这就是第一人称呼喊。通过麦克风尽情的叫喊可以释放你的愤怒, 发出最有效的攻击。



INK WARRIOR 墨水战士

NJU software - Hexopus (China)
南京大学软件学院乌贼团队 (中国)
Android

Ink Warrior is an Android RTS game based on gesture drawing. This game permits player to summon soldiers and interfere the battlefield by "drawing", which simplifies the operation and brings creativity into play. In this game, the player can summon soldiers by drawing them. And most importantly, the player can turn anything he draws into an element in the game! This system makes the player feel like a Creator, rather than a commander, and makes creativity rules the battlefield!

《**墨水战士**》是一款以手绘画为独特交互方式的 Android 平台的即时战略游戏。该游戏允许玩家用“绘画”这种全新的输入方式来召唤士兵, 干涉战场, 以此来简化玩家的操作, 充分发挥玩家的创造力。在游戏中, 玩家不仅可以通过绘制士兵的符号来创造士兵, 还可以纯粹将自己的笔画转换成战场中的元素, 这就是本游戏独特的“实体创造系统”。实体创造系统使得玩家能够在本游戏中体会到“当一回造物主”的快感, 并且使得创造力统治整个战场!

网易 NETEASE
www.163.com

网易游戏
Netease Games

全新的 移动游戏时代

我们期待与您共同创造
全新的业界奇迹



网易品牌, 品质保证

数十款各类型自研产品寻求海内外合作

获取更多信息, 请联系我们。

Sun3D Game Studio

迄今为止最简单的手游开发工具

www.sun3dgame.com



SUN3D

全球领先的3D技术综合服务商

林秀全

软件研发总经理

手机：18616080899

邮箱：linxq@sun3d.com

创图科技

SUN3D TECHNOLOGY

地址：上海市广中西路777弄
上海多媒体谷10号楼

邮编：200072

电话：021 31352100*8081

传真：021 62383555

网址：www.sun3d.com

咨询热线：400-021-7373



创图科技
SUN3D TECHNOLOGY



Sun3D 中国功夫

www.sun3dgame.com



创图科技公司介绍:

创图科技是国际领先的3D技术综合服务提供商,上海网上世博会国内唯一的核心技术提供商、中国馆承建商,中国十大IT创新企业、上海市明星软件企业,先后获得上海市发明创新奖、科技进步奖。创图科技开发的Sun3D游戏平台是一款最新的手机游戏开发平台,它是迄今为止最简单的手游开发工具,其强大的数据压缩技术还能让你的应用变得非常小巧。

Sun3D软件介绍:

Sun3D是一款最新的手机游戏开发平台,它是迄今为止最简单的手游开发工具。3年前,一批国内顶级的游戏引擎研发工程师和资深的美术设计师走到一起,他们结合多年自我工作经验的沉淀,并学习和借鉴国外顶尖技术,打磨出最适合中国手游设计开发者使用的工具平台。Sun3D尤其适合美工使用,让复杂的编程环节不再成为门槛。不仅如此,Sun3D强大的数据压缩技术还能让你的应用变得非常小巧。

应用程序
也有感觉*



*至少我们的应用程序有

immersion

触觉反馈

快速启动指南

如何快速而轻松地将触觉反馈
(触感效果)添加至您的安卓应用程序。



《创图三国》是国内第一款真正意义的全3D战争策略页游。以三国历史为背景，通过逼真的3D战斗场景，丰富的三国各式兵种、智能AI的交战模式，3D化的国战玩法及战役副本，360度视角体验策略游戏与众不同的震撼效果！

特色一：首个军队交战采用全3D的战斗模式，彻底颠覆传统3D页游的玩法

特色二：创新的立体沙盘战役模式，重温逼真的历史经典战役。

特色三：丰富的竞技场群战、3D武将决斗、征战风云志特殊兵种等各种功能玩法。

特色四：80座历史名城的疆土争夺，庞大的军团系统，满足集体作战、争夺天下的策略雄心。

《创图三国》9月25日正式上线运营，如果你更渴望集体作战，游戏世界拥有80多座三国历史名城，以3D操作模式展现国战的玩法，不同国家可以相互占领、争夺其他国家郡城，为自己国民开拓新的疆土等激烈玩法，请访问官网 www.sanguo.tv，并有参与比赛赢BMW X6大奖活动等待您的参与！



创图科技上海总部：上海市广中西路777弄上海多媒体谷10号楼（200072）
电话：021-31352100
网址：www.sun3d.com

传真：021-62383555

触觉反馈 触感效果的好处

仅需短短几分钟，触觉反馈 SDK 就可自动将触觉反馈集成到安卓操作系统中！但是别急，触觉反馈 SDK 可带来的好处可不只是这个……

- 增加潜在的收入机会
- 使用预设的触感效果，缩短开发时间
- 通过基本振动方法节省电池电量
- 创建拟真而又引人入胜的用户体验
- 提供始终如一的使用体验，无论使用何种安卓设备

了解更多信息，请访问

www.immersion.com/haptic/benefits



更多资源

触觉反馈开发人员指南

www.immersion.com/haptic/guide

触觉反馈资源示例代码

www.immersion.com/haptic/code

Immersion 开发人员论坛

www.immersion.com/haptic/forum

触觉反馈插件

(Unity, Marmalade, appMobi 和 YoyoGames)

www.immersion.com/haptic/plugins

移动开发者的 Galaxy 指南和移动开发者的 Parallel Universe 指南：

www.immersion.com/haptic/resources

最

后，安卓开发人员还有一个振动控制方法，足可媲美控制台游戏体验！Immersion 触觉反馈开发平台为安卓开发人员提供一个包含 124 种预先设计的触觉反馈效果的库，可让其应用程序摇动、滚动和隆隆作响。该开发平台包含爆炸、武器、碰撞、卷动、滴答、警报或手势确认等效果，拥有针对您应用程序的完美触觉反馈效果。不确定从库中调用哪种触觉反馈效果？免费获得来自 Google Play 的触觉反馈 Muse 效果预览应用程序，感受每种触觉反馈效果。

如要开始体验，只需该指南和以下程序即可：

- Immersion 触觉反馈 SDK
- Immersion 触觉反馈 Muse 效果预览应用程序

有什么问题吗？访问 Immersion 开发人员网站：

developer.immersion.com

查看我们来自顶级开发者的特色应用程序：

www.immersion.com/haptic/apps



 immersion.

30 Rio Robles, San Jose, CA 95134

developer.immersion.com | HapticsDev@immersion.com

 /ImmersionDeveloper

 @HapticsDev

 blog.immersion.com

©2013 Immersion 公司版权所有。保留所有权利。Immersion 和 Immersion 标识是 Immersion 公司在美国和其它国家的商标。本页面的部分内容源自谷歌所创建和分享的信息，并根据知识共享许可协议 3.0 所规定的条款使用。所有其他商标均为其对应所有者的财产。

应用程序 也有感觉*



*至少我们的应用程序有

 immersion.

触觉反馈 快速启动指南

如何快速而轻松地将触觉反馈
(触感效果) 添加至您的安卓应用程序。

开始体验

1 下载免费资源

- Immersion 触觉反馈 SDK
www.immersion.com/haptic/sdk
- Immersion 触觉反馈 Muse
www.immersion.com/haptic/muse



触觉反馈 Muse 是一款免费的动画效果预览应用程序，可从 Google Play 中下载。该应用程序在运动、战斗、博彩等游戏场景中演示触觉反馈 SDK 库，其中包含 124 种预先设计的触觉反馈效果。

2 将 UHL 添加至 ECLIPSE 项目

- 解压 UHL_x_x_xx.zip
- 复制解压出来的 libImmEmulatorJ.so 文件并将其粘贴到您的 Eclipse 项目 libs/armeabi 文件夹中（必要时创建文件夹）
- 在 Eclipse 中刷新项目，以查看 libs/armeabi/libImmEmulatorJ.so
- 对于 ADT 16 或更早版本，导航至 Project > Properties > Build Path，然后在“Libraries”标签下，点击 Add External JARs...，浏览并进入解压出来的 UHL.jar 文件所在位置
- 对于 ADT 17 或更新版本，复制 UHL.jar 并将其粘贴到您 Eclipse 项目库文件夹中

3 添加振动权限

- 编辑 AndroidManifest.xml，添加振动权限

```
<manifest ... >
    <uses-permission android:name="android.permission.VIBRATE"/>
</application ... >
```

4 添加导入语句

- 在要使用 Launcher 的地方，导入 Launcher 类

```
import com.immersion.uhl.Launcher;
```

5 添加 LAUNCHER 成员

- 将一个 Launcher 成员添加至主要 Activity 类或其他应用级别

```
private Launcher m_launcher;
```

6 实例化 LAUNCHER

- 实例化 Launcher 对象一次，通常在主要 Activity onCreate 功能中

```
try
{
    m_launcher = new Launcher(this);
}
catch (RuntimeException e)
{
    Log.e("我的应用程序", e.getMessage());
}
```

7 启动触觉反馈 MUSE

- 使用触觉反馈 Muse 效果预览应用程序，感受内置的效果，确定在您的应用程序中使用哪个效果 ID。

8 播放触觉反馈效果

```
try
{
    m_launcher.play(Launcher.BOUNCE_33);
}
catch (RuntimeException e) {}
```

在您的目标安卓手机上使用触觉反馈 Muse 效果预览程序，选择效果。

9 停止触觉反馈效果

```
try
{
    m_launcher.stop();
}
catch (RuntimeException e) {}
```

如果要接听电话，可将此效果添加至 Activity onPause 功能。

* 向 IMMERSION 致谢

- 在您的 Google Play / App Store 描述中添加“集成 Immersion 触感效果”

有关这些步骤的详细信息，请访问：
immersion.com/haptic/guide

每月5日出版 117 JUL 2011
定价: RMB25元
数字娱乐技术 [CG杂志]
www.newCG.com



本期特别策划
**2011年度动画专业
毕业生毕业作品集**
中国传媒大学、北京电影学院、广州美术学院动画专业
创作者采访+指导老师深入点评

邮发代号82-175

全球创意视
《RUSH》



TIANFU SOFTWAREPARK 天府软件园

全球软件企业合作伙伴 GLOBAL PARTNER FOR IT ENTERPRISES



美国旧金山艺术大学简介



旧金山艺术大学，由Richard A. Stephens先生于1929年在旧金山创立。Richard A. Stephens是著名《Sunset》杂志的创意主编，同时也是一位才华横溢的艺术家。他坚持以“由艺术家及专业人士来培育艺术精英”为理念开辟学校的育才之路。1961年，Richard A. Stephens博士于斯坦福大学毕业后，就从父亲手上接任校长职务。他大刀阔斧地将一个50人的小学校，发展成为超过5200人的艺术学院。1992年，学校创始人Richard Stephens成为旧金山艺术大学的校长。上任后他着力推动将最新的科技潮流与艺术及设计教育相结合，不断更新先进的设备资源供学生使用。时至今日，旧金山艺术大学开设了18个艺术与相关专业，拥有超过17000名学生。是美国最大的受权威认证的私立艺术与设计大学。学生可攻读各种不同的领域攻读本科或研究生课程，获取相应的文学学士学位(AA)、艺术学士(BFA)、文学学士(BA)、艺术硕士(MFA)、文学硕士(MA)及建筑师的认证学位(Arch)的认证学位。此外，旧金山艺术大学还设有硕士课程、证书课程和艺术继续教育课程。



美国动画游戏艺术的摇篮

专访美国旧金山艺术大学

编者按_美国的旧金山是动画产业重镇，皮克斯、工业光魔、LucasArts等公司总部都设在该区。位于该区的旧金山艺术大学是美国最大的官方认证私立艺术与设计大学，以动画与视觉特效系和游戏设计系闻名于世。它的游戏设计系被美国GamePro和Princeton Review评为全美最佳的游戏设计系之一。动画与视觉特效系和游戏设计系拥有强大的专业师资力量，吸引来自美国CG业界顶尖公司的杰出人士，教授学生行业内最前沿的知识与技能。旧金山艺术大学的毕业生在业内口碑良好，受到诸如皮克斯、梦工厂、迪士尼、工业光魔、LucasArts和Roackstar Games等公司的青睐。就让我们一起走进这所美国动画游戏艺术的神圣殿堂。