

大咖現“身”！文藻外大與遊戲廠商聯手“捕”出真實感動！

【新聞來源：中華新聞雲】文藻外語大學數位內容應用與管理系於日前舉辦為期4日的110級數位系畢業成果展「藝遊未盡」，成果展中展示數位系學生四年學習成果與作品，並結合職人講座及遊戲試玩體驗活動，讓蒞臨觀禮與體驗之師生大開眼界，爭相體驗、試玩。參與評比的成果展示作品共有15組，分為商業行銷、遊戲發開與應用平台設計等三大類。

文藻外大數位系榮獲教育部「優化技職校院實作環境計畫」獎助，建置全台公私立大專校院最先進的電影級臉部表情暨動作捕捉系統，與多家廠商合作數位遊戲與教材開發、業師協同教學、實習及就業輔導，培育數位遊戲與教材、電腦動畫、AVR應用與數位行銷人才；近期即將上市的兩款遊戲：「打鬼 第二章」及「臺灣妖果」分別由岳漢科技和哇哇科技與數位系師生合作開發。

由岳漢科技所開發的動作冒險遊戲「打鬼」，是以台灣民間鬼怪傳說、官將首文化與台灣大時代為背景，真人故事改編，實現「越在地、越國際」的文創精神，而「打鬼 第二章」特邀台灣武術國手、專業舞蹈老師，以及金鐘影帝吳慷仁，前來文藻外大數位系錄製臉部表情與肢體動作，以還原出演員精湛的演技、展現讓人親臨現場的力與美。

由哇哇科技所開發的 Nintendo Switch 體感跑酷遊戲「臺灣妖果」，是以公視知名 IP “水果奶奶” 與台灣妖怪傳說結合，融合了卡牌蒐集、肢體運動、圖像認知、聲光回饋及競賽冒險等多項元素，打造專屬臺灣的妖怪世界，化身為熱血的體感跑酷遊戲，遊戲中角色的一舉一動皆由文藻外大數位系的臉部表情暨動作捕捉系統完美捕捉與呈現，透過真人演員與動畫師的合作，將逗趣而誇張的角色動畫在遊戲中展現，讓玩家在遊玩的過程中，即可感受到充滿戲劇張力與趣味的動畫表演與遊戲樂趣。

數位系蘇彥衍主任表示，文藻數位系扎實且多元的教育課程，透過邀請業界協同課程與教學、洽談產學合作、實習，打造就業一條龍的人才培育機制，加上教育部「優化技職校院實作環境計畫」的助力，打造出「人才就業與產業獲利」的雙贏合作模式。「藝遊未盡」校外展亦將於110年5月5日高雄展覽館放視大賞展出，歡迎有興趣的民眾踴躍前往體驗。