

國立臺灣藝術大學 多元學習課程教學綱要(公告版)

科目名稱(中文)：虛擬演唱會製作工坊

科目名稱(英文)：Virtual concert Workshop

課程總時數：■36 節

***提醒：屬體制外課程，不列入最低學分數、不列計畢業學分及成績。**

授課教師：[校師] 張維忠(多媒系/副教授)

[業師] 葉傳耀(夢想動畫/總監)

1A. 課程概要(中文)

本次課程著重於技術面的製作，以經營虛擬角色 / 偶像 IP 為目的出發，指導實習生使用 Mocap 動捕技術完成角色的表演製作；透過 Unreal Engine 打造完整的舞台與視覺效果，製作極具偶像魅力的潮流舞台。在實作階段中，同學將按各自的專業分工，組成一支虛擬演唱會的專業幕後團隊，為虛擬偶像完成一場完整又精采的舞台演出。

2. 教學目標

打造一場虛擬演唱會，培育虛擬製作技術關鍵人才。藉由課程結合多媒系、電影系、視傳系專業背景進行跨領域創作，並安排實體及線上成果展，推廣學習成效。

3. 評量方式

出席率：30% 平時成績：30% 成果作品：40%

4. 課程內容與進度 (實際授課將依業師時間及學生學習狀況而有所調整)

時間/地點	教學與作業進度
10/22(六) 10:00-13:00 14:00-17:00 科技藝術實驗劇場	1. 舞台設計概論 2. 虛擬偶像市場觀察 3. 音樂賞析 4. 演唱會節目製作
10/29(六) 10:00-13:00 科技藝術實驗劇場	Unreal Engine 4 基本認識、介面視窗、基礎燈光、基礎材質、工作流程說明、Sequencer & Render
10/30(日) 10:00-13:00 14:00-17:00 科技藝術實驗劇場	Motion-capture XSENS —Mocap 的應用流程 —動捕設備操作示範 —動態整合(跨 MAYA/UE)
11/5(六) 10:00-13:00 14:00-17:00 科技藝術實驗劇場	專案討論(一) 1. 風格提案與表決 2. 選組+分工討論
11/6(日) 10:00-13:00 14:00-17:00 科技藝術實驗劇場	專案討論(一)
11/19(六) 10:00-13:00 科技藝術實驗劇場	專案討論(二) 1. 整合工程 2. 合成剪輯

11/20(日) 10:00-13:00 科技藝術實驗劇場	專案討論(二)
11/26(六) 10:00-13:00 科技藝術實驗劇場	成果展示