

媒體報導

(電視、雜誌、網路新聞、報紙)

電視新聞



民視晚間新聞報導展覽訊息



民視晚間新聞報導展覽訊息



民視午間新聞報導展覽訊息



民視午間新聞報導展覽訊息



民視晚間新聞報導展覽訊息



民視晚間新聞報導展覽訊息





臺北市第一女子高級中學校友會
99年「綠園藝文展」
8/28~9/2

展出地點：B1第一展覽室
展出單位：臺北市第一女子高級中學校友會

展覽內容：
北一女畢業校友臥虎藏龍，除了在本業崗位上出類拔萃，各類才藝更是各有身手。校友會係藉由藝文展提倡校友學而復明「藝」，培養從事藝術創作、欣賞的樂趣。此次藝文展計分五大類：書法、國畫、西畫、攝影、工藝，由各屆校友自由發揮，藉由各類創作「以藝會友」，彼此觀摩、互相砥礪！



張可思押花創作個展
8/21~26

展出地點：一樓大廳展覽區 展出單位：張可思押花工作室

展覽內容：
大自然孕育萬物的起源，它是具有生命、活動力的。喜愛植物的我，藉由與大自然接觸、栽植花木的過程，除了可以將自己栽種的花製成押花外，也可以觀察到植物具「動態」的表現。



抽象與空間藝術
8/28~9/2

展出地點：第二展覽室
展出單位：薛如

展覽內容：
我用實體分裂與曲扭、光影建構，滿足我對多次元空間的好奇。也用引喻、反順人性在物慾、情慾上貪婪，將悲歡離合引諸。每當我發現一個跡象，便試圖分解它，這些深埋於內的矛盾情節，藉由抽象及超現實風格之表達，在平面的舞台上，我不斷舞動著...



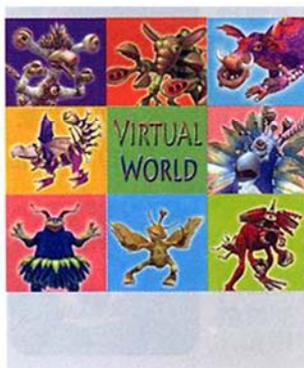
虛擬異像~方彩欣數位創作展
8/28~9/2

展出地點：一樓大廳展覽區 展出單位：方彩欣

展覽內容：
在浩瀚複雜的虛擬世界中，方彩欣創作出具有智性與獸性的異像生物世界，作品融入國際之動漫、遊戲特色，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感；其虛擬的真實是創作者想像力的產物，可滿足觀眾天馬行空的想像力；是此次展覽的特殊之處。

展覽

21



虛擬異像~方彩欣數位創作展
8/28~9/2

展出地點：一樓大廳展覽區 展出單位：方彩欣

展覽內容：

在浩瀚複雜的虛擬世界中，方彩欣創作出具有智性與獸性的異像生物世界，作品融入國際之動漫、遊戲特色，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感；其虛擬的真實是創作者想像力的產物，可滿足觀眾天馬行空的想像力；是此次展覽的特殊之處。

臺灣藝聞
TAIWAN ART NEWS 296

郵本 50元
2010年8月號

發行所：正聲廣播公司
編輯：蕭青雲、林建宏、林建宏、林建宏
地址：台北西門區永樂路三號三樓三樓
電話：(02)2598-0306 傳真：(02)2598-7022
E-mail: artnews1986@yahoo.com.tw
設計：奧立斯設計/分色：奧立斯設計
印刷：弘光印刷公司/裝訂：奧立斯設計
零售：每份50元 郵費：每份150元(含) 內陸/外埠另加郵費
訂閱：每份50元 郵費：每份150元(含) 內陸/外埠另加郵費
中華民國九十九年八月一日出版 AUG. 2010 NO.296 台北

官大欽，字文浩，1954年生於新竹縣林邊鄉石壁寮，先祖吳紹周先生，後移居鹿港仁先生，隨地又拜師友與馬建先生為師，在書畫的筆墨技法上，打下深厚的基礎。之後又從吳牛先生學習畫理，可說在書、畫、印之學上，歷有師承的傳授，再加上大欽先生數十年來勤下苦功，故能在藝術上高山仰止，卓然成家。其於北東超脫的「馬內勤學卡索」，展現來自成立於1976年的豐城美術館，擁有藝術史上的代表性藏品，其中又以豐富的印象派及後印象派畫派以及畢卡索及馬諦斯收藏著稱，展期至9月底結束，藉此展覽可透視臺灣藝家與美術館典藏的脈絡與風格。

官大欽書畫展

展期: 2010.7/14~8/15 展場: 新竹縣文化局美術館 AS展覽室



國家劇院
8/13-15 國家劇院劇團
8/16-17 國家劇院劇團
8/18-19 國家劇院劇團
8/20-22 國家劇院劇團
8/23-25 國家劇院劇團
8/26-28 國家劇院劇團
8/29-31 國家劇院劇團

新竹縣政府文化局美術館
新竹縣竹北市縣路九路146號 03-5510113

文化廣場

<p>基隆市政府文化中心 8/17-18/28 基隆市立圖書館 8/19-20/28 基隆市立圖書館 8/21-22/28 基隆市立圖書館 8/23-24/28 基隆市立圖書館 8/25-26/28 基隆市立圖書館 8/27-28/28 基隆市立圖書館</p>	<p>台北縣政府文化局 8/17-18/28 台北縣政府文化局 8/19-20/28 台北縣政府文化局 8/21-22/28 台北縣政府文化局 8/23-24/28 台北縣政府文化局 8/25-26/28 台北縣政府文化局 8/27-28/28 台北縣政府文化局</p>	<p>8/21-26 中國人民對外友好協會 8/21-26 中國人民對外友好協會 8/21-26 中國人民對外友好協會 8/21-26 中國人民對外友好協會 8/21-26 中國人民對外友好協會 8/21-26 中國人民對外友好協會</p>
<p>基隆市政府文化中心 8/17-18/28 基隆市立圖書館 8/19-20/28 基隆市立圖書館 8/21-22/28 基隆市立圖書館 8/23-24/28 基隆市立圖書館 8/25-26/28 基隆市立圖書館 8/27-28/28 基隆市立圖書館</p>	<p>台北縣政府文化局 8/17-18/28 台北縣政府文化局 8/19-20/28 台北縣政府文化局 8/21-22/28 台北縣政府文化局 8/23-24/28 台北縣政府文化局 8/25-26/28 台北縣政府文化局 8/27-28/28 台北縣政府文化局</p>	<p>8/21-26 中國人民對外友好協會 8/21-26 中國人民對外友好協會 8/21-26 中國人民對外友好協會 8/21-26 中國人民對外友好協會 8/21-26 中國人民對外友好協會 8/21-26 中國人民對外友好協會</p>

8/28~9/2 虛擬異像~方彩欣數位創作展

重慶國中好棒 市長請吃牛排

世界青少棒賽奪冠 郝龍斌兌現承諾 同時頒發29.6萬獎勵金 綠營批錦上添花 市府駁斥



重慶國中棒球隊隊長林子崑(右)與全壘打王楊冠宇(左)昨天在大坂市遊行，奪冠後舉杯合影。記者張水全/攝影

市府業務包商 帶頭違反勞基法

【記者魏麗玉/台北報導】市議員王鴻鵬昨天表示，99年勞動檢查市府業務外包廠商出現200次違規，業務委外違規單位前6名分別為...

【記者邱瓊玉、郭安家、錢翼宇/台北報導】台北重慶國中棒球隊日前奪下世界青少棒錦標賽冠軍，為了好好犒賞這群小將，台北市長郝龍斌昨天中午特別請選手、教練、家長們吃牛排，同時頒發29萬6000元的獎勵金，給選手及教練們...

此舉引起棒壇批評，賽前青少棒隊短少20萬經費，市府不聞不問，拿到冠軍才想「錦上添花」。郝龍斌表示，在重慶國中棒球隊赴美參賽前，便曾接見過這群小將，除提供天母棒球場的場地讓選手們練球外，還曾允諾如果獲得冠軍，就請全隊吃牛排，昨天他是兌現承諾。郝龍斌說，看到重慶國中棒球隊在6局時，發揮台灣精神，來個逆轉勝，讓他相當感動。



備及相關維修費用可越來越少。重慶國中校長吳文中表示，為改善學校棒球隊運動環境，7月教育局便曾派人前往會勘，並再補助241萬元進行圍網架設及地坪修復、棒球隊休息室等整修工程，棒球隊練習環境將越來越好。民進黨台北市參選人蘇貞昌說，郝龍斌支持孩子們平時的訓練經費及出國補助費，減少他們的困難，不要等到奪冠後才來站光，比賽結果「好壞差那麼多」，孩子們會覺得很現實。對補助，郝龍斌表示，重慶國中校長在奪冠第一時間的說明，非常清楚，肯定市府提供各項協助，還有台北市棒球隊義務指導。重慶國中出國經費241萬元，由體委會全部補助，市府另提供5萬元獎勵金。

天母地區發展協會執行長王合禮表示，隨著樂活的生活價值逐漸普及，連串市區交通便捷的天母地區，其實相當適合推廣單車休閒活動，再加上地近河濱車道，天母地區應適宜才剛整平，希望自行車車道，讓更多民眾了解天母之美。天母地區發展協會表示，這次舉辦的「城市路戰」，主要是以計時團體賽形式進行，從天母運動場出發，繞忠誠路2段，及忠誠路2段20、21、土庫路等，每圈1.8公里。王合禮說，比賽組男性參加，並分為男子公路車賽及男子公路車賽兩組2組，菁英組以職業選手為主，預計繞行30圈，約54公里。自民國84年以前出資者，曾繞行200圈，約36公里，採團體賽方式，不採受現場報名，預計每屆約200名參加。王合禮表示，除由該會策畫外，還有許多親子活動、遊戲、遊戲、藝人表演、林憶蓮、江志豐...

今日報你知
方彩欣數位創作展
【台北訊】輔仁大學應用美術系所將在台北社教館大廳，舉辦「虛擬異像~方彩欣數位創作展」，27日展至9月2日，展出內容以電腦3D技術創作的20多隻虛擬生物為主，民眾可透過動畫，看到這些虛擬生物的悲喜、走路、跑步，本周六下午2時至4時，還有藝術家現場解說，詳情可電洽29052371。

城市路戰 周六繞天母30圈

【記者邱瓊玉/台北報導】天母地區發展協會本週六上午8時30分舉辦首屆的城市路戰自行車運動會，以計時團體賽形式繞天母地區30圈，約54公里，最高獎金可達3萬元，一勞永逸畫出城市路活動，畫出民眾健康。

今日報你知
方彩欣數位創作展
【台北訊】輔仁大學應用美術系所將在台北社教館大廳，舉辦「虛擬異像~方彩欣數位創作展」，27日展至9月2日，展出內容以電腦3D技術創作的20多隻虛擬生物為主，民眾可透過動畫，看到這些虛擬生物的悲喜、走路、跑步，本周六下午2時至4時，還有藝術家現場解說，詳情可電洽29052371。

方彩欣數位虛擬異像 顛覆現實世界 (80)

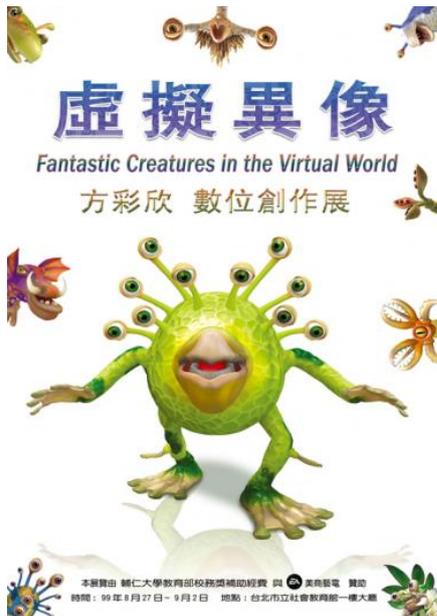
HOT

Posted 2010-08-18 09:01 記者 薛恭貴 | 分類：藝術&展覽·數位藝術



【民生@報訊】奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、動漫、電玩等各領域。透過「虛擬異像」數位創作展，藝術家方彩欣以豐沛獨創的想像力，賦予非真實的虛擬生物鮮活的形象，自 8 月 27 日起到 9 月 2 日在台北市立社會教育館展出。

方彩欣表示，她在創作時並非天馬行空、沒有邏輯的想像，而是先建構出虛擬生物世界的合理法則，依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作，這些虛擬生物也擁有弱肉強食的自然平衡生存情境。在造型與色彩的設計上，她刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性，希冀透過一種非常獨特的角度，來打造嶄新虛擬世界的新面貌。



此系列作品選用電腦 3D 技術設計創作新物種，各物種有其獨特角色個性，活躍於動態幻想王國，活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。方彩欣創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形。

隱含於表象之外，方彩欣的虛擬生物也傳達出創作者對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作，其實反映了真實人生中的不同性格與生活，以虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來顛覆現實的世界，反映後現代社會中如真似幻的不穩定感，和對人類進化議題的反思。

方彩欣在美國修習博士與碩士雙學位，專長為數位設計相關領域。曾在紐約工作；回台任職於電腦公司從事多媒體光碟產品研發工作，並同時任教於數所大學，教授數位設計課程。目前任教於輔仁大學應用美術系電腦動畫組與研究所；於 2008 年與德國 VDM 出版社在美國 歐洲出版個人全英文專書。

3456G 遊戲頻道



<http://www.3456g.com/news/pc/2010-08-25/6420.html>

3456G 遊戲頻道

3456G 新改版，測試推出中，部分權限仍在編輯中，請物等。

狂賀！**3456G遊戲頻道大改版** 最新新聞系統 最新風格排版，最新感覺

搜尋 搜尋新聞/遊戲/遊戲 搜尋 搜尋 搜尋 搜尋討論版

首頁、遊戲新聞、電腦軍機 定義您的瀏覽字號：小中大

美商藝電《SPORE》讓輔仁大學進出創意超虛擬異象世界

發佈時間：2010-08-25 10:03:24 來源：EA新聞區 作者：EA公關室 瀏覽：0 評論：0

美商藝電《SPORE》讓輔仁大學進出創意超虛擬異象世界

台北訊，2010年8月25日，越來越多遊戲美術特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜文藝的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計8月27日起至9月2日在台北社教館舉辦「虛擬異象」數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家们前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐富獨創的虛構轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法先備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端之色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀者遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛構世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網絡上都有成千上萬的各地玩家们不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家们投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的奧學觀。更多遊戲資訊，請造訪模擬市民3官網 www.TheSims3ea.com.tw 及 Spore 官網 www.Spore.ea.com.tw



虛擬異象

Fantastic Creatures in the Virtual World

方彩欣 數位創作展





點擊排行

新學期新風采《FreeStyle Online》推出
《仙術Online》迎新活動即日開始！特
《魔獸大爭Online》最強天才培育計劃
最受期待續上遊戲，《七魂Online》體驗
美商藝電《SPORE》讓輔仁大學進出創意超
玩《樂智動畫》到歐洲國際聯合公團演唱會
美商藝電發表《極速快感：超越力追緝》
美商藝電和CRYTEK共同發表再款《末日之
科學研究證實《EA SPORTS活力健身展》創
CAPCOM 首款豪華 PSP 角色扮演遊戲《

最新更新

新學期新風采《FreeStyle Online》推出
《仙術Online》迎新活動即日開始！特
《魔獸大爭Online》最強天才培育計劃
最受期待續上遊戲，《七魂Online》體驗
美商藝電《SPORE》讓輔仁大學進出創意超
玩《樂智動畫》到歐洲國際聯合公團演唱會
美商藝電發表《極速快感：超越力追緝》
美商藝電和CRYTEK共同發表再款《末日之
科學研究證實《EA SPORTS活力健身展》創
CAPCOM 首款豪華 PSP 角色扮演遊戲《

ADVERTISEMENT

美商藝電《SPORE》讓輔仁大學迸出創意超虛擬異象世界

發佈時間：2010-08-25 18:03:24 來源：EA 新聞稿 作者：EA 公關室

美商藝電《SPORE》讓輔仁大學迸出創意超虛擬異象世界

台北訊，2010年8月25日 - 越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計8月27日起至9月2日在台北社教館舉辦『虛擬異象』數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。更多戲資訊，請造訪模擬市民3官網 www.Thesims3.ea.com.tw 及Spore官網 www.Spore.ea.com.tw



http://www.catchplay.com/tw/?pg=games_news_item&id=12326

CATCHPLAY · 遊戲

哈囉, 您好
回到首頁 | 會員登入

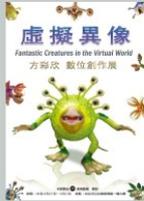
遊戲首頁 | 遊戲熱線 | 活動好康 | 遊戲列表 | 下載服務 | 免費遊戲 | 攻略Wiki

遊戲熱線

現在位置: CatchPlay首頁 > 遊戲 > 遊戲熱線 > 美商藝電「Spore」讓輔仁大學迸出創意超虛擬異象世界!

PC 2010-08-25

美商藝電「Spore」讓輔仁大學迸出創意超虛擬異象世界!



越來越多的遊戲美術展陸續在台展出, 讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源, 了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構, 欣賞它們各自有趣的藝術表現風格, 同時, 新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出, 輔大美術系「方彩欣」教授就利用美商藝電的「Spore」軟體再創作, 設計出想像不到的虛擬異象世界, 預計8月27日起至9月2日在台北社教館舉辦「虛擬異象」數位創作展, 邀請所有喜愛再創作的玩家们前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中, 但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物? 這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受, 再再都是挑戰。「方彩欣」意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物, 明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。「方彩欣」在創作這些生物時, 並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像, 而是首先建構出虛擬生物世界之合理法則, 並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作; 這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則, 如果沒有遵循法則, 則無法完備一個合理的虛擬世界, 來引導觀者融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵, 所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體, 其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上, 刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間, 利用新奇且變幻多端之色彩、造型和視聽影像, 讓角色本身具備了某種觀和力的異質性, 卻也更豐富了作品的思維層面與獨特特性; 不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑, 也可帶領觀者遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物, 讓作品呈現更多不可能呈現的可能, 運用豐富多變的視覺效果, 鮮明變化的色彩變異性以獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點, 因此推出的遊戲無論是「Spore」或是「模擬市民3」, 不僅操作上手容易, 遊戲軟體自由度超高, 讓網絡上都有成千上萬的各地玩家们不停地發揮自己的創意, 設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝, 也希望越來越多的玩家们投入「再創作」的概念中, 滿足每個人天馬行空的想像力, 將創意與遊戲相結合, 如同「方彩欣」教授的展一樣, 以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異; 呈現一種虛實美學實現的藝術真實, 也呈現虛擬世界的美學觀。



0 1 2 3 4 5

| 回列表 |

相關遊戲

- Spore

成功驚動作驚悚與浪漫元素, 繼【神鬼認證】後挑戰殺手片種新極限

神秘刺客的最後任務

卻也是他一生中最關鍵的教頭時刻!

【型男飛行日誌】
奧斯卡得主
喬治克隆尼

9/17 任務終結

完美狙擊

THE AMERICAN CATCHPLAY

POPE JOAN
聖池天下: 驚世女教皇

10/1

傳奇, 無畏禁戀

CATCHPLAY

蕭亞軒 正式加盟

閃光 ALIVE

英雄時代終結

圓影主宰新世紀降臨

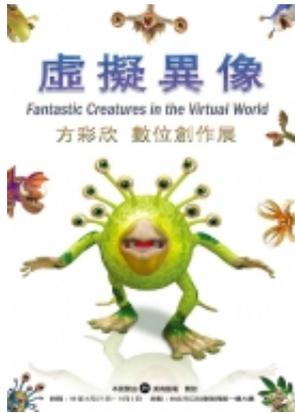
凡人

8/3 CB 不刪檔

修真禮包搶先送

關於 CatchPlay | 智財權說明 | 隱私政策 | 線上租片使用條款 | 預購及量販退換貨說明 | 聯絡我們 Copyright©2010 CatchPlay. All Rights Reserved.

美商藝電「Spore」讓輔仁大學迸出創意超虛擬異象世界！



越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系「方彩欣」教授就利用美商藝電的「Spore」軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計8月27日起至9月2日在台北社教館舉辦「虛擬異象」數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔…等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。「方彩欣」意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。「方彩欣」在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是「[Spore](#)」或是「[模擬市民3](#)」，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同「方彩欣」教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。

Citytalk 城市通



http://citytalk.tw/event/index.php?e_id=118134&et_id=57390

你的 **蠢** 已無人能敵嗎?

Citytalk BETA 活動情報第一站

首頁 HOME | 活動 EVENT | 城市焦點 FOCUS | 部落格 BLOG | 討論區 TALK | 活動宣傳服務 | 我要刊登活動

休閒 展覽 表演 音樂 夜店 好康 影視 運動 學習 比賽 其他 親子

搶購中 不用熬夜排隊搶iPhone4 因為 Citytalk 要送給你!

Citytalk城市通 > 活動 > 展覽 > 【台北社教館】虛擬異像—方彩欣數位創作展

【台北社教館】虛擬異像—方彩欣數位創作展 已結束

轉寄 | 列印 | 加入行事曆 | 加入收藏 | 檢舉錯誤回報

虛擬異像
Fantastic Creatures in the Virtual World
方彩欣 數位創作展

活動日期: 2010-08-27(五) ~ 2010-09-02(四)
活動時間: 重複於每週二、三、四、五、六、日
開始於2010-08-27, 結束於2010-09-02+
本活動共有1場場次時間

活動地點: 城市舞台(台北市立社會教育館)-大廳
台北市松山區八德路三段25號(地圖)

費用資訊: 免費

活動成員: 方彩欣

主辦單位: 方彩欣

聯絡信箱: (無)

聯絡電話: (無)

更多資訊

Google搜尋 部落格

輸入您感興趣的活動關鍵字 Search

熱門: 楊丞琳 我不乖 只是蠢了點 韓曉 每日占卜

2010 女性影展

特別推薦: 手

HERE 同場地的活動

- 林豐智內心畫講座
2010-09-18(六)-2010-09-25(六)
場地請詳見活動資訊
- 林豐智心靈展彩畫展
2010-09-18(六)-2010-09-30(四)
場地請詳見活動資訊
- 紙風車童劇團—2010客家兒童音樂劇
《嗶何弟咕》
2010-11-19(五)-2010-11-21(日)
場地請詳見活動資訊

RELATED 相同類型的活動

- 【佛光緣美術館宜蘭館】2010就是愛玩藝—成功國小美術班作品成果展
2010-09-02(四)-2010-10-04(一)
佛光山蘭陽別院
- 【Show寶島—發現臺灣的另一面】主題資源利用展
2010-08-01(日)-2010-09-30(四)
台北市立圖書館總館
- 【佛光緣美術館高雄館】釋放的精靈 Blossom Spirit台灣—澳洲藝術家聯展
2010-09-11(六)-2010-10-10(日)
佛光緣美術館高雄館

TODAY 今日活動

- 【遠坑福容大飯店】『澳—夏☆Fun暑假』四人旅行優惠專案
2010-06-21(一)-2010-09-30(四)
場地請詳見活動資訊
- 【屏東縣文化局】廖興學次創展-機器人安裝秀—真趣
2010-09-01(三)-2010-10-05(二)
枋寮F3藝文特區
- 【台灣館】明日的記憶—98年度數位內容公開徵選計畫成果展

INTRO 活動介紹 | 活動詳細內容 | 活動時間與場次(1) | 相關網頁搜尋

虛擬異像

方彩欣 虛擬生物 數位創作展
Fantastic Creatures in the Virtual World

- 時間: 90年8月27日至9月2日
- 地點: 台北市立社會教育館大廳 台北市八德路三段25號

邀請各位參觀方彩欣之【虛擬異像】創作展覽, 創作者運用電腦3D技術設計創作二十多隻虛擬生物, 每位物種都有其獨特角色個性, 利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一虛幻世界。這些角色是活躍於動態幻想王國的具生命, 他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠...等不同區域, 是一個真實複雜的虛擬世界。

在創作時必須以三維的觀念來重視思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係, 也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性, 力求創新與戲劇效果之全新造形, 以擴大觀者的聯想空間。

作品在製作階段皆以精細的高解析度為主, 在創作時需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示, 希冀在展場傳遞出虛擬生物之真相, 給予觀者不同以往的視覺饗宴。除了平面的展示意象, 也設計出新物種之動態表情生命; 此為動態展出, 如喜樂、悲傷、走路、跑步...透過動畫, 可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。

【虛擬異像】的一切並不是只有那些直接感受的視覺表象, 在內涵深處, 還隱存著一些創作者所想要傳達出來對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作, 其實反應了真實人生中的不同性格與生活, 使用虛擬現實的手法, 表現出虛假世界生物真假難辨的虛實特性來反應顛覆現實的世界; 這樣的虛實特性, 亦反映後現代社會中如真似幻的不穩定感, 是對人類進化課題的反思, 也是對個人創作思想上的挑戰。

希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物, 讓作品呈現更多不可能呈現的可能, 運用豐富之數位科技, 將這些充滿想像力的生物, 透過電腦3D技術設計創作二十多隻虛擬生物, 每位物種都有其獨特角色個性, 利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一虛幻世界。這些角色是活躍於動態幻想王國的具生命, 他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠...等不同區域, 是一個真實複雜的虛擬世界。

【台北社教館】虛擬異像－方彩欣數位創作展

虛 擬 異 像

方彩欣 虛擬生物 數位創作展
Fantastic Creatures in the Virtual World

● 時間：99年8月27日至9月2日

● 地點：台北市立社會教育館大廳
台北市八德路三段25號



邀請各位參觀方彩欣之【虛擬異像】創作展覽，創作者運用電腦3D技術設計創作二十多隻虛擬生物，每位物種都有其獨特角色個性，利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一虛擬幻想世界。這些角色是活躍於動態幻想王國的異生命，他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠...等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。

在創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形，以擴大觀者的聯想空間。

作品在製作階段皆以精細的高解析度為主，在創作時需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示，希冀在展場傳遞出虛擬生物之異相，給予觀者不同以往的視覺饗宴。除了平面的展示意象，也設計出新物種之動態表情生命；此為動態展出，如：喜樂、悲傷、走路、跑步...透過動畫，可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。

【虛擬異像】的一切並不是只有那些直接感受的視覺表象，在內涵深處，還隱存著一些創作者所想要傳達出來對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作，其實反應了真實人生中的不同性格與生活，使用虛擬現實的手法，表現出虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來反應顛覆現實的世界；這樣的虛實特性，亦反映後現代社會中如真似幻的不穩定感，是對人類進化議題的反思，也是對個人創作思想上的挑戰。

希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。(本展覽獲 輔仁大學教育部校務獎補助款與美商藝電 贊助)

■ 活動日期：99年8月27日-99年9月2日

■ 活動時間：9:00~21:00 (週一休館)

■ 活動地點：台北社會教育館 大廳 (台北市八德路三段25號)



http://www.ea.com.tw/News/News_Info.aspx?ID=1357&CategoryID=2

美商藝電 台灣

藝電幫 網路創世紀 所有新聞 遊戲資訊 檔案下載 遊戲討論 客戶服務 技術問答 產品註冊

數位下載

PC

PlayStation 2

PlayStation 3

Xbox 360

PSP

Nintendo DS

Wii

Mac

活動訊息

主題 | 『**虛擬異象**』數位創作展 遊戲成為創作新平台

發佈日期：2010/8/26

越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計8月27日起至9月2日在台北社教館舉辦『虛擬異象』數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔…等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀者遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。更多資訊，請造訪模擬市民3官網 www.Thesims3.ea.com.tw 及 Spore 官網 www.Spore.ea.com.tw

上一則 所有消息 下一則

新鮮貨色

普雷伊 專區

國際足壇大賽11英文版 PS3

產品搜尋

搜尋

進階搜尋

『虛擬異象』數位創作展 遊戲成爲創作新平台

發佈日期：2010/8/26

越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成爲創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計8月27日起至9月2日在台北社教館舉辦『虛擬異象』數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等 各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之 生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這 樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者 融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設 計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思 維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多 不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」爲出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。更多資訊，請造訪模擬市民3 官網www.Thesims3.ea.com.tw 及Spore 官網www.Spore.ea.com.tw

利用《SPORE》再創作輔仁大學進出創意再造超虛擬異象世界

第 1 篇 發表時間： 2010-08-25 20:36:45

越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計 8 月 27 日起至 9 月 2 日在台北社教館舉辦「虛擬異象」數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。

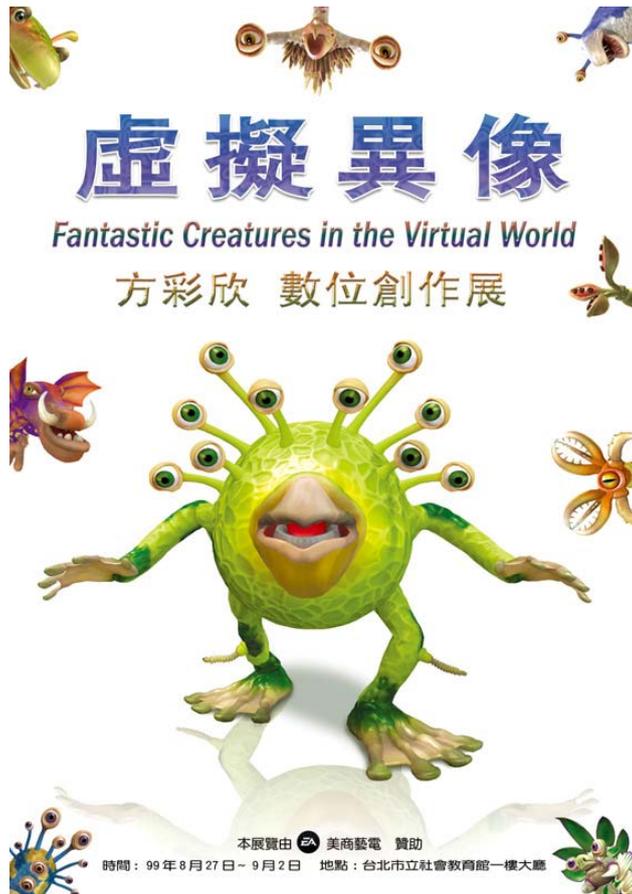


虛擬異象

方彩欣數位創作展

●時間：99年8月27日至9月2日
●地點：台北市立社會教育館大廳
台北市八德路三段25號

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔…等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。



系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己 虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種 娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。

※《Spore》官網：<http://www.Spore.ea.com.tw>

※《模擬市民3》官網：<http://www.The Sims 3.ea.com.tw>

HiNet 新聞
靠網拍設計一週多5萬 | 李進良讓小頑難做人? | 【生死情緣】贈票 | 8月失業率 年底守5有譜

超值加載 S-line 跑車套件

首頁 即時 影音 政治 財經 社會 娛樂 體育 生活 氣象 科技 國際 兩岸 圖片 汽車 專題 雜誌 新聞搜尋 搜尋

· 即時 · 健康 · 藝文 · 設計 · 汽車 · 發票 · 熱門 2010/9/23(星期四)農曆八月十六日

新聞首頁 > 生活 > 民視單則影音新聞 轉寄新聞 友番列印 字級: [+] [0] [-]

電腦3D創作 異想世界入畫

民視單則影音新聞 / 2010/09/05

天馬行空的想像力也能成為令人驚艷的藝術品，創作方彩欣利用電腦3D技術，將自己心中的異想世界做成一張張的畫，每個作品的主角都是奇奇怪怪的虛擬生物，新奇變化多端的造型，現在也讓她的作品被拿來當做遊戲產業的新概念。蜈蚣的身體、鳥的嘴巴、蝙蝠的翅膀，這奇形怪狀的生物到底從哪來的?還有這個明明頭部和四肢都是青蛙，卻能像人一樣站著走，原來這一張張奇怪的生物並非來自真實世界，而是從創作方彩欣的想像力變出來的。跳脫傳統思維，在自己的虛擬世界設定屬於自己的奇幻王國，透過電腦3D技術，讓心中生物也能變得栩栩如生，連民眾都很好奇，還要近距離看個清楚。利用奇幻多端的色彩，呈現豐富多樣的視覺效果，別看這些畫好奇怪，這創作可是已經被遊戲公司給相中，當成設計概念，也證明天馬行空的想像力同樣能成為令人驚艷的藝術品。

下一則

Ads by Yahoo!

【特報】iPhone4 你會買嗎?
買iPhone 4 送手機套，蘋果喊停?你會幫iPhone 3G升級，還是買新...[詳全文](#)

影音新聞 [看更多](#)

- 男友劈腿 前任女友聯手教訓 (2010/09/23)
- 假鈔換人質! 警圍捕逮綁匪 (2010/09/23)

電腦 3D 創作 異想世界入畫

民視單則影音新聞 / 2010/09/05



天馬行空的想像力也能成為令人驚艷的藝術品，創作方彩欣利用電腦 3D 技術，將自己心中的異想世界做成一張張的畫，每個作品的主角都是奇奇怪怪的虛擬生物，新奇變化多端的造型，現在也讓她的作品被拿來當做遊戲產業的新概念。蜈蚣的身體、鳥的嘴巴、蝙蝠的翅膀，這奇形怪狀的生物到底從哪來的?還有這個明明頭部和四肢都是青蛙，卻能像人一樣站著走，原來這一張張奇怪的生物並非來自真實世界，而是從創作方彩欣的想像力變出來的。跳脫傳統思維，在自己的虛擬世界設定屬於自己的奇幻王國，透過電腦 3D 技術，讓心中生物也能變得栩栩如生，連民眾都很好奇，還要近距離看個清楚。利用奇幻多端的色彩，呈現豐富多樣的視覺效果，別看這些畫好奇怪，這創作可是已經被遊戲公司給相中，當成設計概念，也證明天馬行空的想像力同樣能成為令人驚艷的藝術品。

08 月 19 日 虛擬異像數位創作展

2010-08-20 10:19:37

虛擬異像

方彩欣 虛擬生物 數位創作展
Fantastic Creatures in the Virtual World

- 時間：99 年 8 月 27 日至 9 月 2 日
- 地點：台北市立社會教育館大廳
台北市八德路三段 25 號



展覽主題：虛擬異像 (Fantastic Creatures in the Virtual World)

展覽活動：8 月 28 日 (星期六 下午 2 點 ~ 4 點 藝術家現場解說)

- 展覽內容
- 創作理念

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔…等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些 虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

- 媒材運用與造形概念

此系列作品選用電腦 3D 技術設計創作新物種，各物種有其獨特角色個性，造形則採用虛實結合的生物特性手法計劃地設計每位虛擬角色的視覺構成；利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一幻想「虛擬生物」王國。這些角色是活躍於動態幻想王國的異生命，他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠…等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。

方彩欣在創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形，擴大觀者的聯想空間。

作品在創作階段皆以精細的高解析度為主，在技術上需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示，希冀在展場傳遞出虛擬生物之異相，給予觀者不同以往的視覺饗宴。除了平面的展示意象，創作者也設計出新物種之動態表情生命，如：喜樂、悲傷、走路、跑步…透過動畫，可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。

- **隱含於表象之外**

方彩欣虛擬生物的作品有其可以直接感受到的表象，但也有隱含在其中所要傳達給大眾的意念。虛擬世界的一切並不是只有那些直接感受的敘述表象，在內涵深處，還隱存著一些方彩欣所要傳達出來對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作，其實反應了真實人生中的不同性格與生活，使用虛擬現實的手法，表現出虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來反應顛覆現實的世界；這樣的虛實特性，亦反映後現代社會中如真似幻的不穩定感，是對人類進化議題的反思，也是對個人創作思想上的挑戰。在創作內容中希望表現出其造形的獨特性與識別度，好為那些存活在異想世界裡擁有智性與獸性的奇幻生物找到一定的生存空間。他們的生命介於激烈的廝殺求生存與和諧相處的繽紛國度之間，方彩欣希望觀者能透過這些虛擬生物感受到之後牽引出的豐富虛擬象徵文本的意圖。

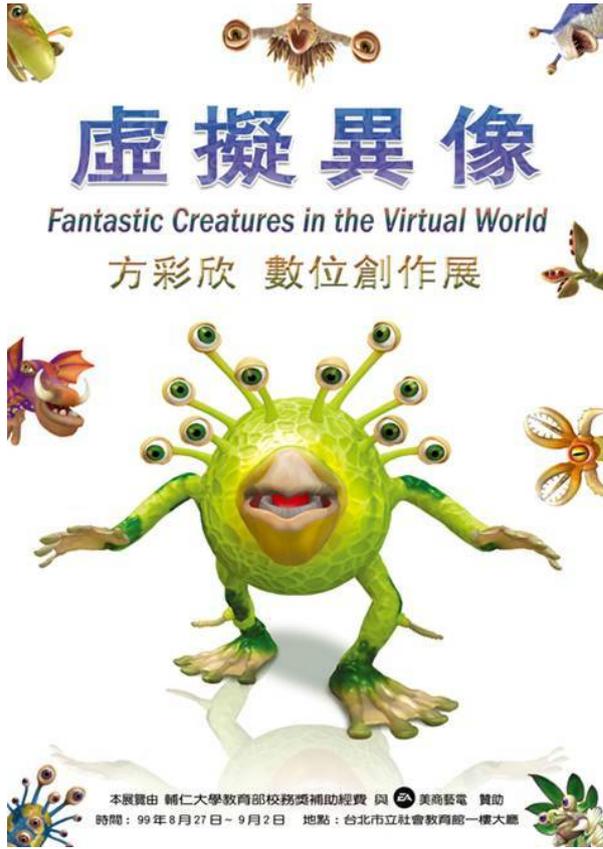
這些運用人工智慧技術創造出的幻想生物，雖然是被創造的，卻可以在網路遊戲的虛擬世界裡擁有真實的生命，每位角色是真實存在於數位的世界裡，有其物種的優缺點，也可依照其生命軌跡而有其文明與進化發展。虛擬世界中的生物可以遵循一些真實世界的遊戲規則求生存，也可以扭曲及反叛真實世界的定理，就如同真實的人生…這樣的虛擬生物也反應出現實生活中的邏輯世界。

- **創作期許**

方彩欣虛擬生物系列創作品融入了美商藝電(Electronic Arts)之遊戲產品概念，將創意與遊戲相結合，除了融入國際數位化之動畫、漫畫、遊戲特色，也以一种娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；它是一種虛擬美學實現的藝術真實，也是虛擬世界的美學觀。其創作結果可提供觀賞者特殊美感經驗～希望觀者能一方面輕鬆走入非現實的幻想趣味空間，遨遊在異次元的生物國度裡，另一方面能嚴肅思索現代人在網路虛擬世界中的生存與身份認同發展現象…其虛擬的真實是創作者虛實轉換想像力的產物，可滿足觀眾天馬行空的想像力；正是“虛擬異像”作品的特殊之處。

- **展出方式** 電腦影像平面輸出，懸掛牆面、多媒體動畫

展出海報



展出邀請卡



虛擬異像

方彩欣數位創作展

●時間：99年8月27日至9月2日
●地點：台北市立社會教育館大廳
台北市八德路三段25號



<http://nete.tw/viewthread.php?tid=892&extra=&ordertype=1>

NET-E 網頁版 - PC Game新聞 - 利用《SPORE》再創作 繪仁大專選出創意再道和虛擬異像世界

发帖

GRAAA

2010-8-27 15:41 | 只看该作者

一起为世界杯加油!
6月10日(时)世界杯后(欢迎加入)

[原创连载] 利用《SPORE》再創作 繪仁大專選出創意再道和虛擬異像世界

基于許多遊戲與學術界對於繪像在社會上、讓玩家與觀眾得以透過這些遊戲之所以進行了已讀諸多遊戲來源，了解有關遊戲之中所隱含之故事與意義。就其它們各自有別的發展與風格，同時，新一代「遊戲引擎創作平台」的興起也指出，繪仁大專選出創意再道和虛擬異像世界的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異像世界，預計 8 月 27 日起至 9 月 2 日在台北社教館舉辦「虛擬異像」數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家们前往觀賞。

奇幻世界的生物不僅存在於人類的想像中，由其想像力而產生遊戲、文學、漫畫、電影、電視、電玩、公仔等等各種媒介。創作需要如何創作出一個具大尺度的生物？這樣的生物是否能夠與現實世界產生聯繫，再與現實世界、乃至於遊戲創作過程「自自然然」又「自真實」之生物、與現實世界、內涵的虛擬性與生命力，乃至於遊戲創作過程之中，並非不為行空，沒有邏輯思維的想像，而是首先從現實生物世界之各種法則、生物學原理的基礎上出發，再進一步的想像，以虛擬生物與現實世界中的自然法則與自然生存法則，如果沒有違反法則，則無法完成一個合理的虛擬世界，否則遊戲會陷入一個邏輯悖論。

虛擬異像

Fantastic Creatures in the Virtual World

方彩欣 數位創作展

本展覽由 英商藝電 贊助

時間：99 年 8 月 27 日 - 9 月 2 日 地點：台北市立社會教育館一樓大廳

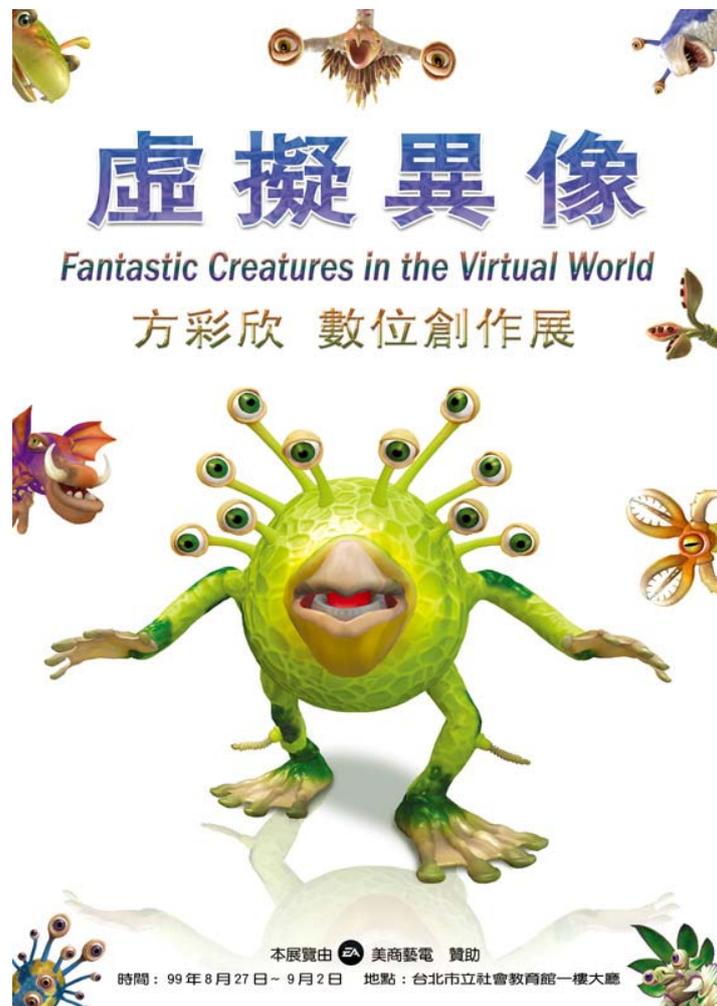
系列作品融合了科學與主觀的創作內涵，所創之虛擬生物與現實存在的環境，其形態與多種生物之形態相結合，在造型與色彩的設計上，加強其與現實世界存在某種聯繫之感，利用新奇且多變的色彩、造型與機械生命，讓角色本身具備某種親和力的具象性，卻也豐富了作品的想像與獨特性；不僅可讓觀者的想像力無限擴展，也可透過觀察與想像與虛擬世界的具大尺度的、奇異而透過一種非常獨特的角度呈現其虛擬生物，讓作品呈現更多不可思議的可能，運用豐富多變的想像效果，將創作的色彩與具象性以獨特之想像展現其打動觀者虛擬世界的創造性。

英商藝電的遊戲引擎以遊戲「玩客再創作」為出發點，因此推出的遊戲引擎《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，還能輕鬆自由地創造，讓網絡上擁有成千上萬的各地玩家们不停地在發揮自己的想像，設計出自己獨特的虛擬生物或自己想像人生的空間與世界，也將這些不能多玩家们投入「再創作」的機會中，讓每個人充滿行空的想像力，將想像與創造結合，加大力度對社會的觀察，以一種親和性的想像與創造性的想像與創造工具，呈現一種虛擬與現實相結合、虛實交錯的虛擬世界。

利用《SPORE》再創作 輔仁大學迸出創意再造超虛擬異象世界

越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計 8 月 27 日起至 9 月 2 日在台北社教館舉辦「虛擬異象」數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。



系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網絡上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。



[《Spore》官網](#)

[《模擬市民3》官網](#)

[原文網址-遊戲基地](#)

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:X4koUht2SjMJ:news.pchome.com.tw/science/gamebase/20100825/index-12827398058460361005.html+pchome+%E8%99%9B%E6%93%AC%E7%95%B0%E5%83%8F&cd=1&hl=zh-TW&ct=clnk&gl=tw>

利用《SPORE》再創作 輔仁大學進出創意再造超虛擬 異象世界

2010-08-25 22:59:45 新聞分類: 遊戲 新聞分類: 遊戲 新聞分類: 遊戲

越來越多的遊戲美術師開始在台上展出，讓玩家與觀眾得以見到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中隱藏交錯的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成系創作新平台」的興起也將推出，輔仁美術系方教授教授利用美術師電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計 8 月 27 日起至 9 月 2 日在台北社教館舉辦「虛擬異象」數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家们前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電影、動畫、電玩、公仔、等各種領域。創作者要如何創作出一新一代的奇幻生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再將這些挑戰。方教授在創作這種「非自然」又「非真實」之生物，明確需要豐富而具體的想像力，方教授在創作這些生物時，並非天马行空、沒有邏輯思維的想像，而是會先建構出虛擬生物世界之合理法則，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物情有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有這種法則，則無法建構一個合理的虛擬世界，求引導觀者融入一個虛擬想像情境。

虛擬異象

Fantastic Creatures in the Virtual World

方彩欣 數位創作展

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物體是獨立存在的個體，其形態與運用多種生物之形態相結合，在造型與色彩的設計上，刻意將這個異象世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且夢幻多端的色彩、造型和視象影響，讓角色本身具備了某種類和力的質性，即也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀者遊歷無時空界限的異次元空間，希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視象效果，鮮明變化的色彩異質性以獨特之影響觀者來打透新虛擬世界的新圖景。

美術師電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓网络上都有成千上萬的各地玩家们不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多的玩家们投入「再創作」的概念中，滿足每個人天马行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方教授教授的異一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬與美術實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。



大買家

24小時快速到貨 買就送 買就送

- 買一送一 買一送一
- 買一送一 買一送一
- 買一送一 買一送一

中秋

中秋 中秋

人氣科技新聞

- 《遊戲天堂Online》完整雙大公開 官場...
- 《外火：10》第 2 波實況好遊戲 神轟...
- Android 2.2功能上 iPhone 新機10月上...
- Android 2.2功能上 iPhone 新機10月上...
- 是否選擇Black Pad? 台哥大：仍舊觀...
- 是否選擇Black Pad? 台哥大：仍舊觀...
- 微軟：企業用戶多選在周Office 2003...
- 《夢幻雜誌》[狂想曲] 改版搶先曝光...
- 《時空Online》封測版再加強 豪華軍...
- 超級組合戰！狂想曲PC版XBOX 360公...

大買家益新網誌

- 信用卡回饋人氣最優月榜
- 中秋大抽獎 歡天喜地到家
- 換季收帳 人好評推薦
- 買氣感 買 租機大新
- 辦口家電腦 7500起 1000
- 平治去購者 家電大選購
- 持持美村 24小時到家
- 信用卡最月 18入 5288

【青島】開休一天省一萬，一年至少省兩千

- 買一送一 買一送一
- 買一送一 買一送一
- 買一送一 買一送一

PChome銀行團

- 精選行程 買一送一 買一送一
- 精選行程 買一送一 買一送一
- 精選行程 買一送一 買一送一

活動快訊

- 老師帶團前往四川等處 獻60壽
- 快來找金金免費換大馬
- 送給升級 買一送一 買一送一
- DPO制度下的醫務師長保編編

最新雜誌

- BODY雜誌
- 買一送一 買一送一
- 買一送一 買一送一

合作媒體

- 雜誌類
- 電視類
- 網路類
- 報章類

利用《SPORE》再創作 輔仁大學進出創意再造超虛擬異象世界

2010-08-25 20:36:45 遊戲基地 記者 GNCnews(基地新聞中心) 報導

越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計 8 月 27 日起至 9 月 2 日在台北社教館舉辦「虛擬異象」數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔…等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民 3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀

※《Spore》官網：<http://www.Spore.ea.com.tw>

※《模擬市民 3》官網：<http://www.TheSims3.ea.com.tw>

虛擬異像-方彩欣 虛擬生物 數位創作展

本文出自：[虛擬異像-方彩欣 虛擬生物 數位創作展 \(ceacillian\)](#)

- **展覽時間：**99 年 8 月 27 至 9 月 2 日。
- **展覽活動：**99 年 8 月 28 日(星期六 下午 2 點 ~ 4 點 藝術家現場解說)
- **展覽地點：**台北市立社會教育館大廳(北市八德路三段 25 號)
- **展覽內容：**



創作理念

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等各領域。

創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。

方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。

在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。

希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

媒材運用與造形概念

此系列作品選用電腦 3D 技術設計創作新物種，各物種有其獨特角色個性，造形則採用虛實結合的生物特性手法計劃地設計每位虛擬角色的視覺構成；利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一幻想「虛擬生物」王國。

這些角色是活躍於動態幻想王國的異生命，他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠...等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。

方彩欣在創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形，擴大觀者的聯想空間。作品在創作階段皆以精細的高解析度為主，在技術上需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示，希冀在展場傳遞出虛擬生物之異相，給予觀者不同以往的視覺饗宴。

除了平面的展示意象，創作者也設計出新物種之動態表情生命，如：喜樂、悲傷、走路、跑步…透過動畫，可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。

隱含於表象之外

方彩欣虛擬生物的作品有其可以直接感受到的表象，但也有隱含在其中所要傳達給大眾的意念。

虛擬世界的一切並不是只有那些直接感受的敘述表象，在內涵深處，還隱存著一些方彩欣所要傳達出來對真實世界的特殊情感和思維訊息。

不同物種的創作，其實反應了真實人生中的不同性格與生活，使用虛擬現實的手法，表現出虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來反應顛覆現實的世界；這樣的虛實特性，亦反映後現代社會中如真似幻的不穩定感，是對人類進化議題的反思，也是對個人創作思想上的挑戰。

在創作內容中希望表現出其造形的獨特性與識別度，好為那些存活在異想世界裡擁有智性與獸性的奇幻生物找到一定的生存空間。

他們的生命介於激烈的廝殺求生存與和諧相處的繽紛國度之間，方彩欣希望觀者能透過這些虛擬生物感受到之後牽引出的豐富虛擬象徵文本的意圖。

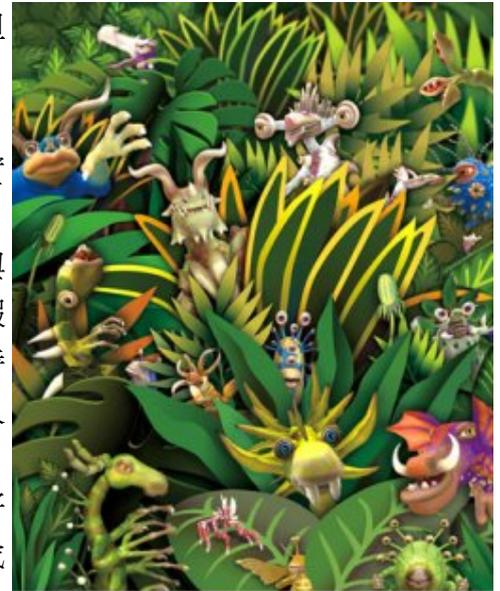
這些運用人工智慧技術創造出的幻想生物，雖然是被創造的，卻可以在網路遊戲的虛擬世界裡擁有真實的生命，每位角色是真實存在於數位的世界裡，有其物種的優缺點，也可依照其生命軌跡而有其文明與進化發展。

虛擬世界中的生物可以遵循一些真實世界的遊戲規則求生存，也可以扭曲及反叛真實世界的定理，就如同真實的人生…這樣的虛擬生物也反應出現實生活中的邏輯世界。

創作期許

方彩欣虛擬生物系列創作品融入了美商藝電(Electronic Arts)之遊戲產品概念，將創意與遊戲相結合，除了融入國際數位化之動畫、漫畫、遊戲特色，也以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；它是一種虛擬美學實現的藝術真實，也是虛擬世界的美學觀。

其創作結果可提供觀賞者特殊美感經驗～希望觀者能一方面輕鬆走入非現實的幻想趣味空間，遨遊在異次元的生物國度裡，另一方面能嚴肅思索現代人在網路虛擬世界中的生存與身份認同發展現象…其虛擬的真實是創作者虛實轉換想像力的產物，可滿足觀眾天馬行空的想像力；正是“虛擬異像”作品的特殊之處。



虛擬異像 方彩欣數位創作展
● 時間：8月17日 至 8月21日
● 地點：台北市立社會教育館大廳
台北市八德路三號 2F 室

有興趣的人，在這炎熱的夏天裡，讓自己走進幻想的趣味空間吧!!

SimsX.tw 市民區公所



<http://forum.simsx.tw/redirect.php?tid=5091&goto=lastpost>

註冊 登錄

市民區公所

區公所公告欄

徵頭徵尾 來改造
活動日期: 07/28~09/08

論壇 搜索 幫助 導航

市民區公所 (SimsX.tw) > 搶先獨享區 > 『虛擬異象』數位創作展 遊戲成為創作新平台

發帖

返回列表

jamie2003

發表於 2010-8-26 14:57 | 只看該作者

打印 字體大小: T | T 倒序看帖 跳轉到 > 1 #

『虛擬異象』數位創作展 遊戲成為創作新平台

越來越多遊戲美術特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計8月27日起至9月2日在台北社教館舉辦「虛擬異象」數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法視，並依循這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童稚與殘酷之間，利用新奇且魔幻多端之色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀者遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。

收藏 分享

『虛擬異象』數位創作展 遊戲成爲創作新平台

發表於 2010-8-26 14:57

越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成爲創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計8月27日起至9月2日在台北社教館舉辦『虛擬異象』數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔…等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」爲出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。

EA Taiwan | 模擬市民 3(美商藝電)



The screenshot shows the EA Taiwan website for The Sims 3. At the top, there's a navigation bar with links: 最新消息 | 產品介紹 | 桌布與影片 | 熱門分享 | 熱門下載 | 討論區. Below this is a '最新消息 News' section with a sub-header '活動訊息'. The main article is titled '「虛擬異象」數位創作展 遊戲成為創作新平台'. The article text discusses the creative potential of virtual worlds and the 'Virtual Phenomena' digital art exhibition. It mentions that EA is promoting 'player re-creation' through games like Spore and The Sims 3, and provides links to the Sims 3 and Spore websites.

最新消息 News

活動訊息

「虛擬異象」數位創作展 遊戲成為創作新平台

越來越多遊戲美術特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計8月27日起至9月2日在台北社教館舉辦『虛擬異象』數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家们前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端之色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的真實性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造新新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網絡上都有成千上萬的各地玩家们不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家们投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。更多资讯，請造訪模擬市民3官網 www.TheSims3.ea.com.tw 及 Spore 官網 www.Spore.ea.com.tw

『虛擬異象』數位創作展 遊戲成爲創作新平台

越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成爲創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計8月27日起至9月2日在台北社教館舉辦『虛擬異象』數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等 各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之 生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這 樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者 融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設 計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思 維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多 不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「 玩家再創作 」爲出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。更多資訊，請造訪模擬市民3 官網www.Thesims3.ea.com.tw 及Spore官網www.Spore.ea.com.tw



<http://blog.xuite.net/conic68/blog/37111231>

Xuite 日誌
日誌 相簿 影音 留言 好友 分類

Hi Travel 愛旅遊 仲夏逍遙遊

blog
blog

關於我 數位創作展 2010-08-20 07:31

好次轉寄 舉次拍賣 7



加我為好友

日誌 相簿 影音 留言 好友 動態

文章分類

- 全部收藏
- 消費 (41)
- 旅遊+美食 (53)
- 美容 (12)
- 星島娛樂 (26)
- 藝文拍賣 (14)
- 醫律保健 (12)
- 2010 (41)
- 宇宙智慧 (4)
- 科技 (3)
- 更上一層樓 (1)
- 花博博訊 (7)
- 香家小站 (4)
- 未分類 (1)

日曆

2010 09

日	一	二	三	四	五	六
3	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	19
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

搜尋文章

關鍵字 請輸入關鍵字

我的好友

好友正在瀏覽中

最愛日誌

請選日誌列表

快速導RSS情報



沖卡電信 隔季風情 用手機觀賞 我最新文章 內容詳情



虛擬異像 方彩欣數位創作展

時間：99年8月27日至9月2日
地點：台北市立社會教育館大廳
台北市八德路三段 25 號

多變且奇幻想像的虛擬生物創作展
結合數位電玩藝術風格，可滿足觀眾天马行空的想像力

方彩欣【虛擬異像】數位創作展

邀請各位參觀方彩欣之【虛擬異像】創作展，創作者運用電腦3D技術設計創作二十多隻虛擬生物，每位物種都有其獨特角色個性，造型採用虛實結合的生物特性來設計每位角色之視覺構成；利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一「虛擬生物」幻想王國。作品融入國際數位化之動畫、漫畫、遊戲特色，以一種娛樂性的創意強調新奇的異形；其創作結果可提供觀賞者特殊美感經驗～希望觀賞能一方面輕鬆走入非現實的幻想趣味空間，遨遊在真次元的生物國度裡，另一方面能激發觀眾現代人在虛擬網路世界中的生存與身份認同發展現象……其虛假的真實是創作者想像力的產物，可滿足觀眾天马行空的想像力。

創作理念

奇幻世界的生物本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔…等領域。創作者要如何創作新一代的異次元生物？種種的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意識創作「非自然」又「非真實」之生物，明瞭需要將虛幻的虛實轉化想像力。創作者在創作這些生物時，並非天马行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；如果沒有遵循法則，則無法建構一個合理的虛擬世界，否則讓觀眾融入一個邏輯想像情境。此系列作品運用電腦3D技術設計創作二十多隻新物種，物種有其獨特角色個性，利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一幻想王國「虛擬生物」(Virtual Creatures)。這些角色是活躍於動態幻想世界的異生命，他們的活動範圍遍及陸地、海洋、深潭、森林、山巒、沙漠…等不同區域，是一個真實接軌的虛擬世界。作品在製作階段皆以精緻的美術角度為主，在創作上需要耗費比一般製作更多成倍時間。展出時以大尺寸顯示，希望在現場傳遞出虛擬生物之異相，給予觀眾不同以往的視覺觀察。除了平面的展示意義，也設計出新物種之動態表情生命；此為動態展出，如喜樂、悲傷、叱咤、跑步…透過動畫，可讓觀眾更貼近這些生物在虛擬世界的真實展現。此系列作品融入了美國藝術家Joon之遊戲產品概念，創作者將這個異世界定位在真實與隱微之間，利用鮮豔且奇幻多變的色彩、地形和視覺影像，不僅可讓觀眾的想像力劇情發展，也可帶領觀眾體驗異次元世界的異次元空間。

關於藝術家方彩欣，在美國耶魯博士與碩士學位，研究專長為數位多媒體設計相關領域。曾在紐約工作；目前在職於電腦公司從事多媒體光碟產品研究工作，並同時任教於對所大學、教授數位設計課程。2004年，於美國耶魯博士學位時；榮獲「美國Who's Who全國大學表現傑出學生獎」，為美國高等教育之最高榮譽獎項。畢業後，在北美數位媒體公司工作；於2007年回台任教於輔仁大學 應用美術系 電腦動畫組與研究所；於2008年在美国耶魯出版個人英文專書。

多變且奇幻想像的虛擬生物創作展 結合數位電玩藝術風格，可滿足觀眾天馬行空的想像力

方彩欣【虛擬異像】數位創作展

邀請各位參觀方彩欣之【虛擬異像】創作展覽，創作者運用電腦 3D 技術設計創作二十多隻虛擬生物，每位物種都有其獨特角色個性，造形採用虛實結合的生物特性來計劃設計每位角色之視覺構成；利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一「虛擬生物」幻想王國。作品融入國際數位化之動畫、漫畫、遊戲特色，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感；其創作結果可提供觀賞者特殊美感經驗～ 希望觀者能一方面輕鬆走入非現實的幻想趣味空間，遨遊在異次元的生物國度裡，另一方面能嚴肅思索現代人在虛擬網路世界中的生存與身份認同發展現象…其虛擬的真實是創作者想像力的產物，可滿足觀眾天馬行空的想像力。

創作理念

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔… 等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。創作者在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照 這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。此系列作品選用電腦 3D 技術設計創作二十多隻新物種，物種有其獨特角色個性，利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一幻想王國「虛擬生物」(Virtual Creatures)。這些角色是活躍於動態幻想王國的異生命，他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠…等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。作品在製作階段 皆以精細的高解析度為主，在創作上需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示，希冀在展場傳遞出虛擬生物之異相，給予觀者不同以往的視覺饗宴。除了平面的展示意象，也設計出新物種之動態表情生命；此為動態展出，如:喜樂、悲傷、走路、跑步…透過動畫，可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。此系列創作品融入了美商藝電 Spore 之遊戲產品概念，創作者將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造形和視覺影像，不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。

關於藝術家 方彩欣，在美國修習博士與碩士雙學位，研究專長為數位多媒體與設計相關領域。曾在紐約工作；回台任職於電腦公司從事多媒體光碟產品研發工作，並同時任教於數所大學，教授數位設計課程。2004 年，於美國修習博士學位時；榮獲「美國Who's Who全國大學表現優良學生獎」，為美國高等教育之高榮譽獎項。畢業後，在北美數位媒體公司工作；於 2007 年回台任教於輔仁大學 應用美術系 電腦動畫組與研究所；於 2008 年在美国 歐洲出版個人全英文專書。

會員登入 · 圖片專區 · 熱門排行 · 雜誌 · 熱門討論 · 天氣 · yam天空首頁

會員註冊 | 登入

涼宮春日的消失
電影預告
加入會員馬上送

yam 天空 新聞 NEWS

新聞 · 網頁 · 圖片

首頁 | 即時 | 影音 | 專輯 | 政治 | 財經 | 娛樂 | 運動 | 社會 | 兩岸 | 國際 | 生活 | 科技 | 健康 | 文教 | 民生@報

即時 專輯 排行 討論 圖片 影音

方彩欣數位虛擬異像 顛覆現實世界

PK 此新聞

民生@報/民生@報 2010-08-18 09:01

調整字級: [小](#) [中](#) [大](#) [特大](#)



【民生@報訊】奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、動漫、電玩等各領域。透過「虛擬異像」數位創作展，藝術家方彩欣以豐沛獨創的想像力，賦予非真實的虛擬生物鮮活的形象，自8月27日起到9月2日在台北市立社會教育館展出。

方彩欣表示，她在創作時並非天馬行空、沒有邏輯的想像，而是先建構出虛擬生物世界的合理法則，依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作，這些虛擬生物也擁有弱肉強食的自然平衡生存情境。在造型與色彩的設計上，她刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視鏡影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性，希冀透過一種非常獨特的角度，來打造新新虛擬世界的新面貌。

此系列作品選用電腦3D技術設計創作新物種，各物種有其獨特角色個性，活躍於動態幻想王國，活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。方彩欣創作時必須以三維的觀念來重復思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形。

方彩欣在美國修習博士與碩士學位，專長為數位設計相關領域。曾在紐約工作；回台任職於電腦公司從事多媒體光碟產品研發工作，並同時任教於數所大學，教授數位設計課程。目前任教於輔仁大學應用美術系電腦動畫組與研究所；於2008年與德國VDM出版社在美國 歐洲出版個人全英文專書。

討論(0) | 推薦(0) | 寄給朋友 | 引用(0) <http://forum.n.yam.com/trackback.php/20100818278396>

■ 最多人看的國際新聞

- 南非研究: 鯊魚很挑嘴
- 英國特務說最好的隱形墨水是精液
- 遠類廣島行 中促日取消
- 英警告: 升級版超級病菌隨牛閩傳布
- 消失的語文在秘魯出土
- 時代雜誌: 中國反日情緒升高
- 觀光會議閉幕 中國代表唱雙
- 英國有個現代古人 離不開電視微波爐
- 全球漁業消耗量 中日美列前三
- 美援外政策 歐巴馬: 改變

■ 即時電視新聞

- 諷刺! 著作權海報首獎竟抄襲
- 馬路當賽車場 機車行闖紅燈
- 拖吊車一次吊兩台 危險疊疊
- 雨衣遭大貨車勾住 季女被擄獲
- 狼父濺汽油燒子 判無期徒刑
- 痘男女踴躍6人 兩女持球轉
- 欠950萬 堂妹找人圍毆堂弟
- 恐怖! 果凍被果凍 閩兩槍轟頭
- 花博結合航空業 預計帶來上億商機
- 馬仲昌扮「空姐」吸客! 看屋率暴增3成

買股票要花手續費，證券交易**2.8折**可以省多少? [試算看看就知道!](#)

算命 | 基金 | 股市 | 遊戲 | 購車 | 房屋 | IPTV

■ 即時國際新聞

中時電子報 中央社 自由時報 TVBS 中廣新聞網 俄新網 民生@報 富比世 yam天空新聞 新頭殼newtak

■ 加值服務

【型】女搶吻5位漢!

■ 優惠情報

集團優惠-搶先2011好運

方彩欣數位虛擬異像 顛覆現實世界

民生@報／民生@報 2010-08-18 09:01



【民生@報訊】奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、動漫、電玩等各領域。透過「虛擬異像」數位創作展，藝術家方彩欣以豐沛獨創的想像力，賦予非真實的虛擬生物鮮活的形象，自8月27日起到9月2日在台北市立社會教育館展出。

方彩欣表示，她在創作時並非天馬行空、沒有邏輯的想像，而是先建構出虛擬生物世界的合理法則，依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作，這些虛擬生物也擁有弱肉強食的自然平衡生存情境。在造型與色彩的設計上，她刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性，希冀透過一種非常獨特的角度，來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

此系列作品選用電腦3D技術設計創作新物種，各物種有其獨特角色個性，活躍於動態幻想王國，活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。方彩欣創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形。

隱含於表象之外，方彩欣的虛擬生物也傳達出創作者對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作，其實反映了真實人生中的不同性格與生活，以虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來顛覆現實的世界，反映後現代社會中如真似幻的不穩定感，和對人類進化議題的反思。

方彩欣在美國修習博士與碩士雙學位，專長為數位設計相關領域。曾在紐約工作；回台任職於電腦公司從事多媒體光碟產品研發工作，並同時任教於數所大學，教授數位設計課程。目前任教於輔仁大學應用美術系電腦動畫組與研究所；於2008年與德國VDM出版社在美國歐洲出版個人全英文專書。

美商藝電《SPORE》讓輔仁大學迸出創意超虛擬異象世界

發言日期： 2010-08-25 23:59:36

美商藝電《SPORE》讓輔仁大學迸出創意超虛擬異象世界

越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計8月27日起至9月2日在台北社教館舉辦『虛擬異象』數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。更多戲資訊，請造訪模擬市民3官網www.Thesims3.ea.com.tw 及 Spore官網www.Spore.ea.com.tw



<http://taiwan.koubei.com/huodong/index>

口碑网 台湾
淘宝旗下网站 北京 上海 杭州 广州
深圳 台湾 更多>>

登录 注册 | 我的口碑 | 我要发布 | 我是商户 | 网站导航

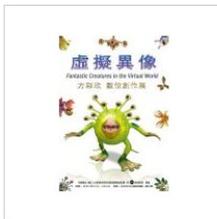
搜索活动

首页 | 搞活动 | 搜商户 | 泡论坛 | 手机口碑

首页 > 同城活动频道 > 台湾同城活动 > 【台北社教馆】虚拟异像—方彩欣数码创作展

【已结束, 点评中】【台北社教馆】虚拟异像—方彩欣数码创作展

人气: 5 发布时间: 2010年08月30日



举办时间: 08月27日(周五) 09:00 至 09月02日(周四) 21:00

活动地点: 城市舞台(台北市立社会教育馆)
台北市松山区美仁里八德路三段25号

活动类型: 文化沙龙

活动费用: 免费

活动人数: 不限 0人感兴趣

我参加了, 我要点评

分享到: MSN/QQ 开心 人人 淘江湖 豆瓣 新浪微博



猜你喜欢的活动

- 23号半呼噜大冒险
- 疯狂演出 2012末日大审判
- 2010 跳起来音乐节
- 来七逃一玩具与游戏设计展
- 华山大草原 快乐乐台
- 结婚? 结婚! 办桌幸福99版
- 群剧影色「舞Party」一起悠
- 99年台北霞海城隍文化节

详细介绍

虚拟异像 | 方彩欣 虚拟生物 数位创作展

Fantastic Creatures in the Virtual World

● 时间: 99年8月27日至9月2日
● 地点: 台北市立社会教育馆大廳
台北市八德路三段 25 号



邀请各位参观方彩欣之【虚拟异像】创作展览, 创作者运用计算机3D技术设计创作二十多只虚拟生物, 每位物种都有其独特角色个性, 利用超现实的手法营造出等同于真实世界之另一虚拟幻想世界。这些角色是活跃于动态幻想王国的异生命, 他们的活动范围遍及陆地、海洋、沼泽、森林、山岩、沙漠...等不同区域, 是一个真实复杂的虚拟世界。

在创作时必须以三维的观念来重新思考虚拟与现实交织的生物造型与所处环境和生存条件的关系, 也必须不断跳脱自己与他人已创造之生物框架之可能性, 力求创新与戏剧效果之全新造型, 以扩大观者的联想空间。

作品在制作阶段皆以精细的高解析度为主, 在创作时需要耗费比一般制作更多成倍时间。展出时以大尺寸展示, 希望在展场传递出虚拟生物之真相, 给予观者不同以往的视觉冲击, 除了平面的展示意象, 也设计出新物种之动态表演生命; 此为动态展出, 如: 喜乐、悲伤、走路、跑步...透过动画, 可让观者更贴近这些生物在虚拟世界的真实样貌。

【虚拟异像】的一切并不是只有那些直接感受的视觉表象, 在内涵深处, 还隐存著一些创作者所想要传达出来对现实世界的特殊情感和思考讯息。不同物种的创作, 其实反应了真实人生中的不同性格与生活, 使用虚拟现实的手法, 表现出虚拟世界生物真际逻辑的虚实特性来反应颠覆现实的世界; 这样的虚实特性, 亦反映后现代社会中如真似幻的不稳定感, 是对人类进化议题的反思, 也是对个人创作思想上的挑战。

希望能透过一种非常独特的角度来呈现虚拟生物, 让作品呈现更多不可能呈现的可能, 运用丰富多变的视觉效果, 鲜明变化的色彩变异以及独特之影像视觉来打造崭新虚拟世界的崭新面貌。(本展览获 辅仁大学教育部教学奖励补助款与美商艺电 赞助)

- 活动日期: 99年8月27日-99年9月2日
- 活动时间: 9:00~21:00 (周一休馆)
- 活动地点: 台北社会教育馆 大厅(台北市八德路三段25号)

主要活动成员

方彩欣

主办活动单位

方彩欣

原始活动网址

<http://artnews.artlib.net.tw/view/news/8599.html>

资料提供来源

Citytalk城市通 - 台湾活动情报第一站 <http://citytalk.tw>



全國藝文活動資訊系統

Council for Cultural Affairs

藝文活動查詢 | 藝文活動資訊 | 列印

▶ 藝文活動查詢 | ▶ 展演場地查詢 | ▶ 文建會附屬機構 | ▶ 全國文化局 | ▶ 售票網站 | ▶ 藝文活動通報 | ▶ 回文建會首頁

全文檢索
請輸入關鍵字 查詢

活動行事曆
2010 9 查詢

日	一	二	三	四	五	六
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

本系統所登載之資料，如與主辦單位現場資料有出入，以主辦單位現場資料為準

活動名稱	虛擬異像~方彩欣數位創作展
所在縣市	臺北市
活動型態	展覽
活動類別	設計 平面視覺 --
活動展演者	方彩欣
活動時間	2010/08/28~2010/09/02 09:00~17:00
活動場地	臺北市立社會教育館 一樓大廳展覽區
場地地址	臺北市松山區美仁里八德路3段25號
場地電話	02-25775931
票價	無售票
參與單位	主辦:臺北市立社會教育館
簡介	奇幻審美思潮席捲全球；數位化助益人類想像力的發展。在浩瀚複雜的虛擬世界中，方彩欣創作出具有智性與獸性的異像生物世界，作品融入國際之動漫、遊戲特色，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感；其虛擬的真實是創作者想像力的產物，可滿足觀眾天馬行空的想像力；是此次展覽的特殊之處。
活動網址	

▲ 上一頁

行政院文化建設委員會
Council for Cultural Affairs, Executive Yuan
台北市中正區100北平東路30之1號
電話: (02)2343-4000 傳真: (02)2321-6478
本網站最佳瀏覽解析度為800 x 600，建議使用IE 5.5以上版本之瀏覽器
| 文建會首頁 | 無障礙宣示 | 網站導覽 | 隱私權及安全政策宣示 |

無障礙 A+ accessibility

北市新聞網



http://tnews.cc/02/newscon1_28101.htm

The screenshot shows the Taipei News Network website interface. At the top is the site logo and navigation links. Below the logo is a search bar and a sidebar with various advertisements and job listings. The main content area features a news article titled "臺北市府社會教育館 ~8/27至9/5(共24檔) 活動)藝文活動告示~". The article includes the following information:

- 發稿日: 2010/8/25 上午 11:36:00
- 發稿人: 莊雅足
- 個人簡介 | 修改新聞稿 | 上一頁 |
- 簡體
- 本則新聞累計獎金: 10元(自動存入作者戶頭) | 到藝文娛樂區 |
- ★下載本篇文章(點閱:85) | 上一則藝文娛樂 | 下一則藝文娛樂 |
- 鼓勵作者,給賞! | 回首頁 | 上一則 | 下一則

Below the article is a login section with the text "您尚未登入會員!" and fields for "帳號" and "密碼", along with a "Go" button and a link to "新會員註冊".

The article content includes:

- 臺北市府社會教育館
- ~8/27至9/5(共24檔) 活動)藝文活動告示~
- 新聞資料
- 發稿單位: 臺北市立社會教育館
- 發稿日期: 99年8月25日
- 稿人: 莊雅足
- E

※ 展覽/虛擬異像~方彩欣數位創作展 方彩欣/25787769 8/28~9/2 09:00-17:00(週一休館)
社教館1樓大廳展覽區

展覽內容:
在浩瀚複雜的虛擬世界中,方彩欣創作出具有智性與獸性的異像生物世界,作品融入國際之動漫、遊戲特色,以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感;其虛擬的真實是創作者想像力的產物,可滿足觀眾天馬行空的想像力;是此次展覽的特殊之處。

展覽/虛擬異像~方彩欣數位創作展 方彩欣/25787769 8/28~9/2 09:00-17:00(週一休館)
社教館 1 樓大廳展覽區

展覽內容：

在浩瀚複雜的虛擬世界中，方彩欣創作出具有智性與獸性的異像生物世界，作品融入國際之動漫、遊戲特色，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感；其虛擬的真實是創作者想像力的產物，可滿足觀眾天馬行空的想像力；是此次展覽的特殊之處。



wa.. ha.. ha

<http://www04.wahas.com/viewthread.php?tid=2206575&sid=oiuCG3>

方彩欣『虛擬異像』數位創作展 - 藝術交流 - 維克斯討論區 - Mozilla Firefox

檔案 (E) 編輯 (E) 檢視 (V) 歷史 (S) 書籤 (B) 工具 (I) 說明 (H)

http://www04.wahas.com/viewthread.php?tid=2206575&sid=oiuCG3

WAHAS
wa.. ha.. ha

註冊 登錄 幫助 自助升級 尊貴會員 轉換首頁

維克斯討論區 > 藝術交流 > 方彩欣『虛擬異像』數位創作展

<< 上一主題 | 下一主題 >> 回 復 新 帖

[分享] 方彩欣『虛擬異像』數位創作展 打印

jinqya8785 發表於 2010-8-22 22:34 只看該作者 請檢舉違規、積分獎賞 小 中 大 1^樓

方彩欣『虛擬異像』數位創作展
大家好~~~☺

！

在這裡想跟大家分享一個展覽資訊

誠摯歡迎所有對數位藝術有興趣的朋友們前來觀賞

也歡迎爸爸媽媽帶著小朋友一起來~

[訪客無法瀏覽此圖片或連結，請先註冊或登入會員。](#)

多變且奇幻想像的虛擬生物創作展
結合數位電玩藝術風格，可滿足天馬行空的想像力

邀請各位參觀方彩欣之【虛擬異像】創作展覽，創作者運用電腦3D技術設計創作二十多隻虛擬生物，每位物種都有其獨特角色個性，利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一虛擬幻想世界。這些角色是活躍於動態幻想王國的異生命，他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠...等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。

在創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形，以擴大觀者的聯想空間。

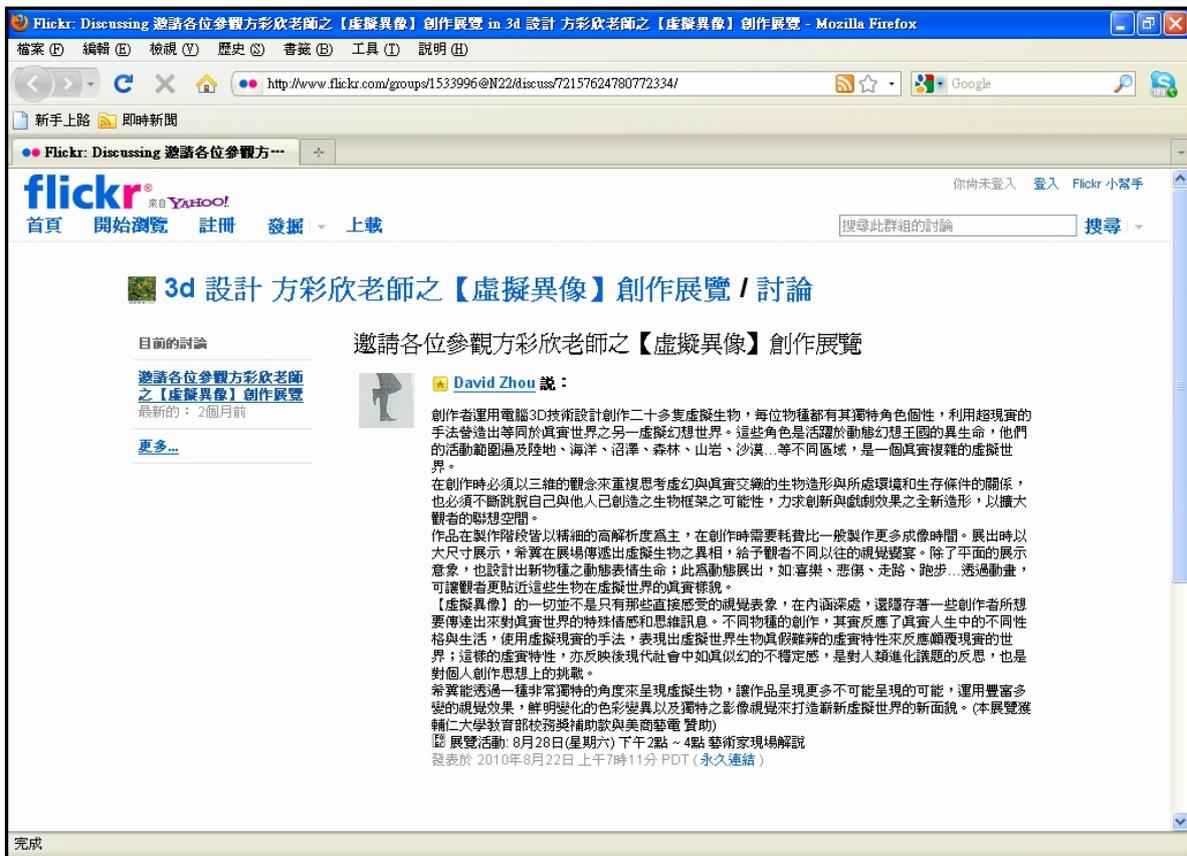
作品在製作階段皆以精細的高解析度為主，在創作時需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示，希冀在展場傳遞出虛擬生物之異相，給予觀者不同以往的視覺饗宴。除了平面的展示意象，也設計出新物種之動態表情生命；此為動態展出，如 喜樂、悲傷、怒、跑步...透過動畫，可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。

【虛擬異像】的一切並不是只有那些直接感受的視覺表象，在內涵深處，還隱存著一些創作者所想要傳達出來對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作，其實反應了真實人生中的不同性格與生活，使用虛擬現實的手法，表現出虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來反應顛覆現實的世界；這樣的虛實特性，亦反映後現代社會中如真似幻的不穩定感，是對人類進化議題的反思，也是對個人創作思想上的挑戰。

希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。(本展覽獲 輔仁大學教育部校務獎補助款與美商藝電贊助)

展覽活動: 8月28日(星期六) 下午2點 ~ 4點 藝術家現場解說

本展覽為免費入場喔!!



邀請各位參觀方彩欣老師之【虛擬異像】創作展覽

創作者運用電腦 3D 技術設計創作二十多隻虛擬生物，每位物種都有其獨特角色個性，利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一虛擬幻想世界。這些角色是活躍於動態幻想王國的異生命，他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠...等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。

在創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形，以擴大觀者的聯想空間。作品在製作階段皆以精細的高解析度為主，在創作時需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示，希冀在展場傳遞出虛擬生物之異相，給予觀者不同以往的視覺饗宴。除了平面的展示意象，也設計出新物種之動態表情生命；此為動態展出，如：喜樂、悲傷、走路、跑步...透過動畫，可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。【虛擬異像】的一切並不是只有那些直接感受的視覺表象，在內涵深處，還隱存著一些創作者所想要傳達出來對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作，其實反應了真實人生中的不同性格與生活，使用虛擬現實的手法，表現出虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來反應顛覆現實的世界；這樣的虛實特性，亦反映後現代社會中如真似幻的不穩定感，是對人類進化議題的反思，也是對個人創作思想上的挑戰。

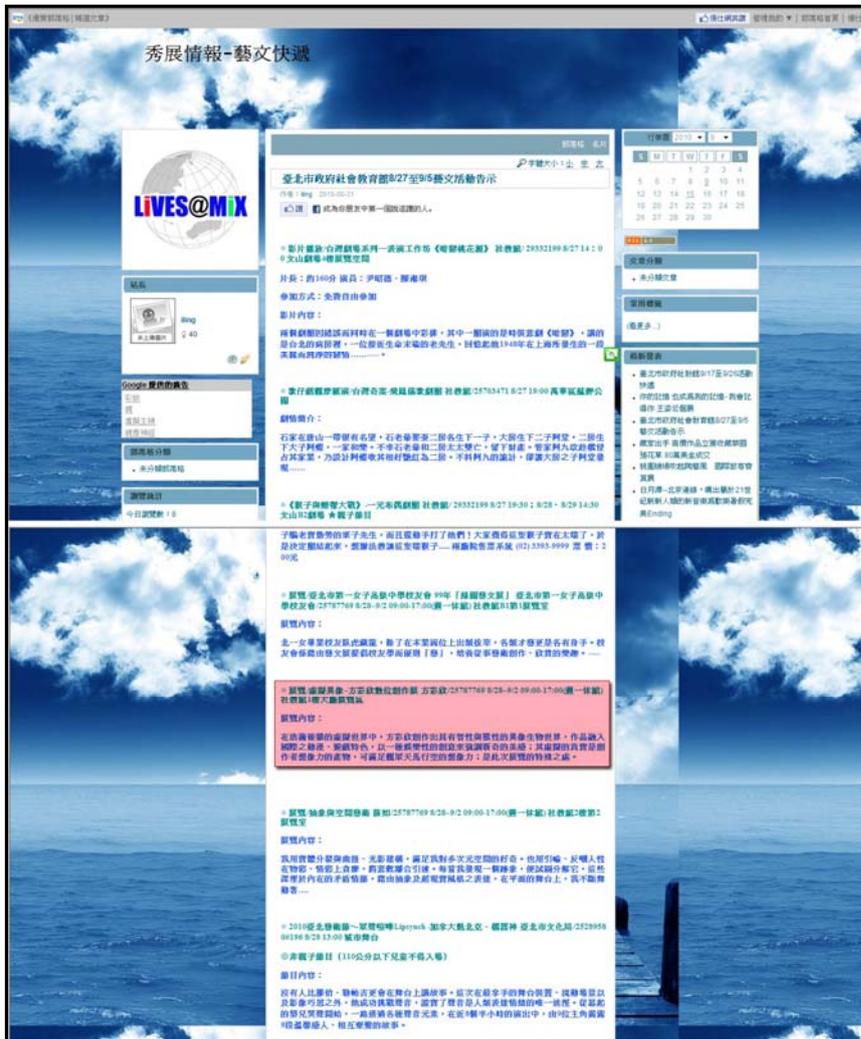
希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。(本展覽獲 輔仁大學教育部校務獎補助款與美商藝電 贊助)

展覽活動: 8月28日(星期六) 下午2點 ~ 4點 藝術家現場解說

秀展情報-藝文快遞



<http://blog.youthwant.com.tw/ACLNN/art/4/>



※ 展覽/虛擬異像~方彩欣數位創作展 方彩欣/25787769 8/28~9/2 09:00-17:00(週一休館) 社教館 1 樓大廳展覽區

展覽內容：

在浩瀚複雜的虛擬世界中，方彩欣創作出具有智性與獸性的異像生物世界，作品融入國際之動漫、遊戲特色，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感；其虛擬的真實是創作者想像力的產物，可滿足觀眾天馬行空的想像力；是此次展覽的特殊之處。

遊戲動漫新聞網

<http://www.omg173.com/game/?p=1543>

遊戲動漫新聞網

利用《SPORE》再創作 輔仁大學展出創意再造超虛擬異象世界

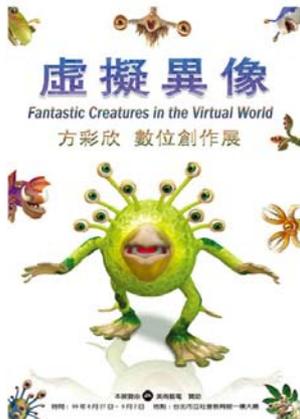
作者：次文化語言 日期：2010年08月24日

越來越多遊戲美學特徵陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見證到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交錯的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔仁美術系方彩欣教授利用美國郵電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計 8 月 27 日起至 9 月 2 日在台北社教館舉辦「虛擬異象」數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家们前往觀賞。



虛擬異象 方彩欣 數位創作展
● 時間：8月27日(週六)至9月2日(週四)
● 地點：台北市社教館第一展廳
● 票價：全場免費

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等各種媒介，創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣教授創作這種「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要突破現實的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天马行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法則，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中駭向經典的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，亦將導致觀者融入一個邏輯懸殊情境。



虛擬異象

Fantastic Creatures in the Virtual World

方彩欣 數位創作展

時間：8月27日(週六)至9月2日(週四)

系列作品融會了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與瑰麗之間，利用新奇且夢幻多端之色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的真實性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶觀眾遨遊無時空界限的異次元空間，希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩與異質性以及獨特之影像現象來打造新虛擬世界的新面貌。

美國郵電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度極高，讓網絡上都有成千上萬的各地玩家们不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多的玩家们投入「再創作」的概念中，滿足每個人天马行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真賞，也呈現虛擬世界的美學觀。



※ 《Spore》官網：<http://www.spore.ea.com.tw>
※ 《模擬市民3》官網：<http://www.TheSims3.ea.com.tw>

更豐富、更精彩的即時影音新聞請至「[gamebase](http://gamebase.gnc.com.tw)遊戲基地GNC新聞」

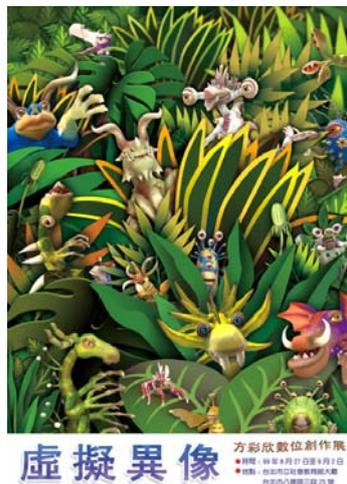
2010年08月24日

2010 年 08 月 25 日

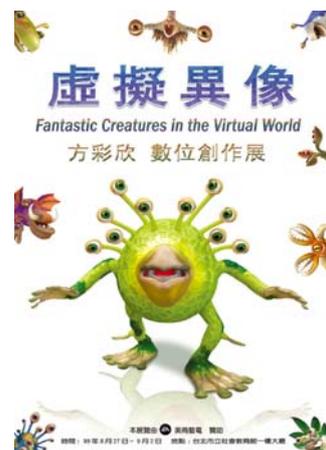
利用《SPORE》再創作 輔仁大學進出創意再造超虛擬異象世界

位於：PC 遊戲新聞 — 遊戲基地新聞 @ 20:36:45

越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美裔藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計 8 月 27 日起至 9 月 2 日在台北社教館舉辦「虛擬異象」數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。



奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔…等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。



系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《SPORE》或是《模擬市民3》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。



※《Spore》官網：<http://www.Spore.ea.com.tw>

※《模擬市民3》官網：<http://www.TheSims3.ea.com.tw>

雄獅美術



http://web2.lionart.com.tw/aics/art_exhibitions.asp?vEXHIBITION_AT=%A5x%A5_%A5%AB%A5%DF%AA%C0%B1%D0%C0%5D

雄獅美術網 | 雄獅圖書 | 雄獅畫班 | 聯絡我們

雄獅美術

首頁 | 雄獅美術部落格 | 美術圖書 | 藝文焦點 | 國際藝訊 | 美術單位 | 美術家人名錄 | 雄獅美術月刊索引

藝文活動/展覽訊息

瀏覽全部 | 快速跳頁 | 上一頁 第 1 頁 [共 17 筆 / 1 頁] 下一頁

國立中正紀念堂
台北市立社教館
國立國父紀念館
國立故宮博物院
國立歷史博物館
國立台灣博物館
台北市立美術館
台北當代藝術館
朱銘美術館
台北縣立十三行博物館
台北縣政府文化局
台北縣立鶯歌陶瓷博物館
台北縣立黃金博物館區
基隆市文化局
宜蘭縣文化局
羅東田園藝廊
台灣戲劇館
宜蘭縣立傳藝中心
桃園縣文化局
新竹市文化局

台北市立社教館

- 2010/08/21~2010/09/02 我虎唯攝
- 2010/08/28~2010/09/02 臺北市第一女子高級中學校友會 99年「綠園藝文展」
- 2010/08/28~2010/09/02 張可思揮毫創作個展
- 2010/08/28~2010/09/02 抽象與空間藝術
- 2010/08/28~2010/09/02 繪擬異像~方彩欣數位創作展**
- 2010/09/04~2010/09/16 彩陽畫會聯展
- 2010/09/04~2010/09/09 金世紀畫會秋之宴聯展
- 2010/09/04~2010/09/09 傅懷寧書法展
- 2010/09/11~2010/09/16 「彩墨天地任我游」個展
- 2010/09/11~2010/09/23 美的印象-林章油畫展
- 2010/09/17~2010/09/23 畫筆雅集聯展
- 2010/09/18~2010/09/23 黃素貞棉紙畫展
- 2010/09/18~2010/09/23 連觀絲畫會聯展
- 2010/09/25~2010/09/30 八閩美術會庚寅會員聯展
- 2010/09/18~2010/09/30 林豐民十揮毫的心靈世界
- 2010/09/25~2010/09/30 台灣春林書畫學會聯展
- 2010/09/25~2010/09/30 陳金海水墨畫個展

奚淞個展將於3/12~14於台北中山堂展覽，想見奚老師一面，歡迎前往參觀。

聯合新聞網(聯合報)



<http://data.udn.com/data/titlelist.jsp?random=0.08092059470598645>

The screenshot shows the UDN website interface. At the top, there's a navigation bar with '生活天氣' (Life Weather) and '即時新聞' (Real-time News) tabs. Below this is a search bar and utility links like 'udn', '歷史新聞', and 'web GO'. A main banner for '10/02 尋寶·現寶·換寶' (Treasure Hunt) is visible. The central content area features a news article titled '即時新聞》社教館舉辦數位創作展' (Real-time News: Socio-educational Center Holds Digital Art Exhibition). The article text describes an exhibition of 20 virtual creatures created with 3D technology, held at the National Sun Yat-sen Memorial Hall. To the right, there are advertisements for 'Master' (大師與山水 交響) and a '購物' (Shopping) section with a '32吋液晶電視' (32-inch LCD TV) for \$12900. The bottom right corner has a 'Scupio 藍比廣告' (Scupio Blue Advertisement) logo.

台灣藝術教育網



http://ed.arte.gov.tw/ch/news/content_5.aspx?AE_SNID=5416

國立台灣藝術教育館

ARTS 臺灣藝術教育網
Encouraging Taiwan Arts Education Website

回首頁 網站地圖 線上問卷 聯絡我們 設為最愛 訂閱電子報 ENGLISH

請輸入關鍵字 -- 進階查詢

教學資源 學習資源 研究資源 藝教諮詢 關於本站

加入書籤: Plurk G Y P

藝教消息

← BACK

- 消息標題
- 發佈時間
- 消息來源
- 消息內容

方彩欣虛擬具像數位創作展

2010/08/26

社教館

多變且奇幻想像的虛擬生物創作展
結合數位電玩藝術風格，可滿足天馬行空的想像力
邀請各位參觀方彩欣之【虛擬具像】創作展覽，創作者運用電腦3D技術設計創作二十多隻虛擬生物，每位物種都有其獨特角色個性，利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一虛擬幻想世界。這些角色是活躍於動態幻想王國的異生命，他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠...等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。
在創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形，以擴大觀者的聯想空間。
作品在製作階段皆以精細的高解析度為主，在創作時需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示，希冀在展場傳遞出虛擬生物之異相，給予觀者不同以往的視覺變異。除了平面的展示意象，也設計出新物種之動態表情生命；此為動態展出，如：喜樂、悲傷、走路、跑步...透過動畫，可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。
【虛擬具像】的一切並不是只有那些直接感受的視覺表象，在內涵深處，還隱存著一些創作者所想要傳達出來對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作，其實反應了真實人生中的不同性格與生活，使用虛擬現實的手法，表現出虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來反應顛覆現實的世界；這樣的虛實特性，亦反映後現代社會中如真似幻的不穩定感，是對人類進化議題的反思，也是對個人創作思想上的挑戰。
希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

<http://www.buysoft.com.tw/news.php?nid=129>

29053300

連結網址
聯絡電話

訪客人次：11154793

國立台灣藝術教育館 國立臺灣藝術教育館版權所有 地址：台北市南海路四十七號 電話：02-23110574 隱私權暨資訊安全保護 無障礙 A+ accessibility 政策 適用瀏覽器：IE6.0、IE7.0 DESIGN BY MEDIANET

方彩欣虛擬異像數位創作展

發布時間: 2010/08/26

消息來源: 社教館

消息內容: 多變且奇幻想像的虛擬生物創作展

結合數位電玩藝術風格，可滿足天馬行空的想像力

邀請各位參觀方彩欣之【虛擬異像】創作展覽，創作者運用電腦 3D 技術設計創作二十多隻虛擬生物，每位物種都有其獨特角色個性，利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一虛擬幻想世界。這些角色是活躍於動態幻想王國的異生命，他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠...等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。

在創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形，以擴大觀者的聯想空間。

作品在製作階段皆以精細的高解析度為主，在創作時需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示，希冀在展場傳遞出虛擬生物之異相，給予觀者不同以往的視覺饗宴。除了平面的展示意象，也設計出新物種之動態表情生命；此為動態展出，如:喜樂、悲傷、走路、跑步...透過動畫，可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。

【虛擬異像】的一切並不是只有那些直接感受的視覺表象，在內涵深處，還隱存著一些創作者所想要傳達出來對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作，其實反應了真實人生中的不同性格與生活，使用虛擬現實的手法，表現出虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來反應顛覆現實的世界；這樣的虛實特性，亦反映後現代社會中如真似幻的不穩定感，是對人類進化議題的反思，也是對個人創作思想上的挑戰。

希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

連結網址: <http://www.buysoft.com.tw/news.php?nid=129>

聯絡電話: 29053300

Heytalk 黑秀網(設計師網站)



<http://forum.heyshow.com/redirect.php?tid=27561&goto=lastpost&sid=IE1GGf>

方彩欣『虛擬異像』數位創作展覽資訊

發表於 2010-8-22 10:02 PM 只看該作者

方彩欣「虛擬異像」數位創作展覽資訊

大家好~

在這裡想跟大家分享一個展覽資訊

誠摯歡迎所有對數位藝術有興趣的朋友們前來觀賞

也歡迎爸爸媽媽帶著小朋友一起來~

虛擬異像 | 方彩欣 虛擬生物 數位創作展
Fantastic Creatures in the Virtual World

- 時間：99年8月27日至9月2日
- 地點：台北市立社會教育館大廳
台北市八德路三段29號

多變且奇幻想像的虛擬生物創作展
結合數位電玩藝術風格，可滿足天馬行空的想像力

邀請各位參觀方彩欣之【虛擬異像】創作展覽，創作者運用電腦3D技術設計創作二十多隻虛擬生物，每位物種都有其獨特角色個性，利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一虛擬幻想世界。這些角色是活躍於動態幻想王國的異生命，他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠...等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。

在創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形，以擴大觀者的聯想空間。

作品在製作階段皆以精細的高解析度為主，在創作時需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示，希冀在展場傳遞出虛擬生物之真相，給予觀者不同以往的視覺衝擊。除了平面的展示意象，也設計出新物種之動態表情生命；此為動態展出，如：喜劇、悲傷、怒、跑步...透過動畫，可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。

yam 天空 遊戲 Games



<http://game.yam.com/SPORE/%E9%81%8A%E6%88%B2%E7%89%B9%E8%BC%AF/news6586/>

The screenshot shows a webpage with a yellow header for 'yam 天空 遊戲 Games'. The main content area features a large image of a green alien creature from the game SPORE. Below the image is the title '虛擬異像' (Virtual Creatures) and the subtitle 'Fantastic Creatures in the Virtual World'. The article text discusses the exhibition 'Fantasy Creatures in the Virtual World' by artist Fang Xiaolin, highlighting the creative process of bringing virtual creatures to life. The right sidebar contains various news snippets and advertisements, including one for '涼宮春日的消失' (The Disappearance of Coolkyoum Springs) and another for '加入會員馬上送' (Join membership now and get gifts).

虛擬異像

Fantastic Creatures in the Virtual World
方欣欣 數位創作展

系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，則選擇這個異性世界定位在童真與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和感覺影響，讓角色本身具備了某種輕和力的真實性，卻也更豐富了作品的想像層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀者進無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可思議的展現可能，運用豐富多變的視覺效果、鮮明變化的色彩變異性以獨特之形象展現來打造全新虛構世界的新面貌。

奧斯華的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無誤是《SPORE》或是《模擬市民》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度高，讓訓練上都有成千上萬的各地玩家們不停地在發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛構人生的空間與細節，也希望能牢結多玩家們投入「再創作」的熱忱中，滿足每個人更高層次的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方欣欣於她的第一輯，以一種獨性的創意來強調新奇的典與獨特新立異；呈現一種虛構與現實的藝術真實，也是種虛構世界的最高學。

利用《SPORE》再創作 輔仁大學展出創意再造超虛擬異象世界

新聞來源：遊戲基地GNC新聞中心 表時間：2010-08-25 20:36:45

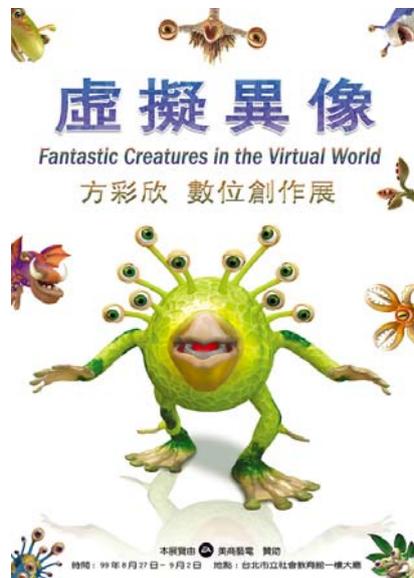
越來越多遊戲美學特展陸續在台展出，讓玩家與觀眾得以見識到這些遊戲之所以風行不已的諸多創意來源，了解每部遊戲之中複雜交織的故事背景架構，欣賞它們各自有趣的藝術表現風格，同時，新一波「遊戲成為創作新平台」的展覽也將推出，輔大美術系方彩欣教授就利用美商藝電的《SPORE》軟體再創作，設計出想像不到的虛擬異象世界，預計 8 月 27 日起至 9 月 2 日在台北社教館舉辦「虛擬異象」數位創作展，邀請所有喜愛再創作的玩家們前往觀賞。



虛擬異象

方彩欣數位創作展
● 時間：99年8月27日至9月2日
● 地點：台北市立社會教育館大廳
台北市八德路三段 25 號

奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、漫畫、電視、電影、動畫、電玩、公仔...等各領域。創作者要如何創作出新一代的異次元生物？這樣的幻想生物是否能被媒體應用與大眾接受，再再都是挑戰。方彩欣意欲創作這樣「非自然」又「非真實」之生物，明顯需要豐沛獨創的虛實轉化想像力。方彩欣在創作這些生物時，並非天馬行空、沒有邏輯思維的想像，而是首先建構出虛擬生物世界之合理法規，並依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作；這些虛擬生物擁有現實世界中弱肉強食的自然平衡生存法則，如果沒有遵循法則，則無法完備一個合理的虛擬世界，來引導觀者融入一個邏輯想像情境。



系列作品融合了超現實主義的精神內涵，所創作之虛擬生物雖是獨立存在的個體，其形態則運用多種生物之形態相結合。在造型與色彩的設計上，刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性；不僅可讓觀者的想像力盡情揮灑，也可帶領觀眾遨遊無時空界限的異次元空間。希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異性以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

美商藝電的遊戲軟體以鼓勵「玩家再創作」為出發點，因此推出的遊戲無論是《**SPORE**》或是《**模擬市民 3**》，不僅操作上手容易，遊戲軟體自由度超高，讓網路上都有成千上萬的各地玩家們不停地發揮自己的創意，設計出自己獨特的虛擬生物或是自己虛擬人生的空間與服裝，也希望越來越多玩家們投入「再創作」的概念中，滿足每個人天馬行空的想像力，將創意與遊戲相結合，如同方彩欣教授的展一樣，以一種娛樂性的創意來強調新奇的美感與標新立異；呈現一種虛擬美學實現的藝術真實，也呈現虛擬世界的美學觀。



※《Spore》官網：<http://www.Spore.ea.com.tw>

※《模擬市民 3》官網：<http://www.TheSims3.ea.com.tw>

易禧創意(EC 設計學校)



<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=422190401500&set=a.141600091500.120849.121693681500>

facebook

電郵地址 密碼 登入

記住我 忘記密碼?

免費註冊 Facebook, 讓你和親朋好友保持聯繫, 隨時分享生活中的每一刻。

易禧創意 EC Design School 的相片 - 「牆上相片」
39 張相片中第 28 張 回到封磚 · 易禧創意 EC Design School 的相片 · 易禧創意 EC Design School 的檔案

上一頁 下一頁

虛擬異像

方彩欣 虛擬生物 數位創作展
Fantastic Creatures in the Virtual World

- 時間: 99年8月27日至9月2日
- 地點: 台北市立社會教育館大廳
台北市八德路三段25號

多變且奇幻想像的虛擬生物創作展
結合數位電玩藝術風格, 可滿足天馬行空的想像力

邀請各位參觀方彩欣之【虛擬異像】創作展覽, 創作者運用電腦3D技術設計創作二十多隻虛擬生物, 每位物種都有其獨特角色個性, 利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一虛擬幻想世界。這些角色是活躍於動態幻想王國的異生命, 他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠...等不同區域, 是一個真實複雜的虛擬世界。

在創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係, 也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性, 力求創新與戲劇效果之全新造形, 以擴大觀者的聯想空間。

作品在製作階段皆以精細的高解析度為主, 在創作時需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示, 希冀在現場傳遞出虛擬生物之異相, 給予觀者不同以往的視覺饗宴。除了平面的展示意象, 也設計出新物種之動態表情生命; 此為動態展出, 如喜樂、悲傷、走路、踏步...透過動畫, 可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。

【虛擬異像】的一切並不是只有那些直接感受的視覺表象, 在內涵深處, 還隱存著一些創作者所想要傳達出來對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作, 其實反應了真實人生中的不同性格與生活, 使用虛擬現實的手法, 表現出虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來反應顛覆現實的世界; 這樣的虛實特性, 亦反映後現代社會中如真似幻的不穩定感, 是對人類進化議題的反思, 也是對個人創作思想上的挑戰。

希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物, 讓作品呈現更多不可能呈現的可能, 運用豐富多變的視覺效果, 鮮明變化的色彩變異以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。(本展覽獲 輔仁大學教育部校務獎補助款與美商藝電 贊助)

- 展覽活動: 8月28日(星期六) 下午2點~4點 藝術家現場解說

方彩欣老師『虛擬異像』數位創作展
多變且奇幻想像的虛擬生物創作展
結合數位電玩藝術風格, 可滿足天馬行空的想像力
展覽活動: 8月28日星期六下午2:00~4:00 藝術家現場解說
展覽時間: 99年8月27~9月2日
地點: 台北市立社會教育館大廳
台北市八德路三段25號

來自此相簿:
牆上相片 作者易禧創意 EC Design School

新增於 8月20日 · 留言 · 讚

唐德克和郭姿伶都說讚。

Facebook © 2010 · 中文(台灣) 手機版 · 尋找工具 · 名片貼 · 關於 · 廣告 · 開發人員 · 工作機會 · 隱私政策 · 使用條款 · 使用說明

虛擬異像

方彩欣 虛擬生物 數位創作展
Fantastic Creatures in the Virtual World

- 時間：99年8月27日至9月2日
- 地點：台北市立社會教育館大廳
台北市八德路三段25號



多變且奇幻想像的虛擬生物創作展 結合數位電玩藝術風格，可滿足天馬行空的想像力

邀請各位參觀方彩欣之【虛擬異像】創作展覽，創作者運用電腦3D技術設計創作二十多隻虛擬生物，每位物種都有其獨特角色個性，利用超現實的手法營造出等同於真實世界之另一虛擬幻想世界。這些角色是活躍於動態幻想王國的異生命，他們的活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠…等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。

在創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形，以擴大觀者的聯想空間。

作品在製作階段皆以精細的高解析度為主，在創作時需要耗費比一般製作更多成像時間。展出時以大尺寸展示，希冀在展場傳遞出虛擬生物之異相，給予觀者不同以往的視覺饗宴。除了平面的展示意象，也設計出新物種之動態表情生命；此為動態展出，如喜樂、悲傷、走路、跑步…透過動畫，可讓觀者更貼近這些生物在虛擬世界的真實樣貌。

【虛擬異像】的一切並不是只有那些直接感受的視覺表象，在內涵深處，還隱存著一些創作者所想要傳達出來對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作，其實反應了真實人生中的不同性格與生活，使用虛擬現實的手法，表現出虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來反應顛覆現實的世界；這樣的虛實特性，亦反映後現代社會中如真似幻的不穩定感，是對人類進化議題的反思，也是對個人創作思想上的挑戰。

希冀能透過一種非常獨特的角度來呈現虛擬生物，讓作品呈現更多不可能呈現的可能，運用豐富多變的視覺效果，鮮明變化的色彩變異以及獨特之影像視覺來打造嶄新虛擬世界的新面貌。(本展覽獲 輔仁大學教育部校務獎補助款與美商藝電 贊助)

- 展覽活動：8月28日(星期六) 下午2點~4點 藝術家現場解說

方彩欣老師『虛擬異像』數位創作展

多變且奇幻想像的虛擬生物創作展

結合數位電玩藝術風格,可滿足天馬行空的想像力

展覽活動:8月28日星期六下午2:00~4:00 藝術家現場解說

展覽時間:99年8月27~9月2日

地點:台北市立社會教育館大廳

台北市八德路三段25號

童書新樂園(聯合報)



<http://blog.udn.com/yujinchen0412/4351308>

童書新樂園

Love your life

文章、文字創作、個人短評、談書錄、作家簡介

作家: yujin

最新創作

【虛擬異像】奇幻世界的生物原本僅存在於人類的想像中，但其影響力卻遍及藝術、文學、動漫、電影等領域。透過「虛擬異像」數位創作展，藝術家方彩欣以靈活構思的想像力，賦予非真實的虛擬生物鮮活的形象。藉由27件數位創作，創造出奇幻而想像豐富的世界。

方彩欣表示，她在創作時並非天马行空，而是透過對想像生物世界的合理運用，並將這些想像與現實進行第一層過濾，這些虛擬生物仍保有現實世界的自然平衡與秩序。在造型與色彩的設計上，她則嘗試透過其想像世界與現實世界之間的對比，利用新奇且夢幻多變的色彩、造型和線條來表達，讓角色本身具備某種獨特且真實性，卻也豐富了作品的想像與想像力。她更透過一種非常獨特的角度，來打造全新虛擬世界的觀感。

此系列作品應用電腦3D技術設計創作物種，各物種有其獨特角色屬性，透過動態口語互動、活動範圍及陸地、海洋、森林、山岳、沙漠等不同區域，是一種真實與虛擬世界的結合。方彩欣對創作時必須以三層的概念來呈現其想像之類真實與虛擬生物在現實與想像世界中的關係，也分享了實踐與自己與他人已過之生物框架之可能性，力求重新創造想像之全新面貌。

藉由對想像之外，方彩欣的虛擬生物也展現出創作對真實世界的特殊情感和想像狀態。不同物種的創作，其實反映了真實人生中所不同想像狀態，以虛擬世界生物與想像的虛擬特性來詮釋現實的世界，反映現代社會中位置上的不確定感，和對人類進化議題的反思。

方彩欣在美國哥倫比亞大學碩士學位，專長數位設計相關領域。曾在設計工作：曾任任職於電腦公司從事多媒體軟體產品研發工作，並同時任職於設計所大學，教授數位設計課程。目前任職於輔仁大學應用與美學電腦動畫藝術研究所；於2005年與德國VDA社在德國 歐洲出版個人全英文專書。

虛擬異像
Fantastic Creatures in the Virtual World
方彩欣 數位創作展

名師邀你從故事中學習成長

林瑋《林氏最精彩》、曹家琪《我比、愛上寫作》、曹家琪《影子不上學》

STUDY 研習課程 | <http://blog.udn.com/yujinchen0412/4351308> | 研習課程



【民生@報訊】奇幻世界的生物原本僅存在於人類的幻想中，但其影響力卻遍及藝術、文學、動漫、電玩等各領域。透過「虛擬異像」數位創作展，藝術家方彩欣以豐沛獨創的想像力，賦予非真實的虛擬生物鮮活的形象，自 8 月 27 日起到 9 月 2 日在台北市立社會教育館展出。

方彩欣表示，她在創作時並非天馬行空、沒有邏輯的想像，而是先建構出虛擬生物世界的合理法則，依照這樣的邏輯思維進行前後一致的創作，這些虛擬生物也擁有弱肉強食的自然平衡生存情境。在造型與色彩的設計上，她刻意將這個異想世界定位在童趣與殘酷之間，利用新奇且變幻多端的色彩、造型



和視覺影像，讓角色本身具備了某種親和力的異質性，卻也更豐富了作品的思維層面與獨特性，希冀透過一種非常獨特的角度，來打造嶄新虛擬世界的新面貌。

此系列作品選用電腦 3D 技術設計創作新物種，各物種有其獨特角色個性，活躍於動態幻想王國，活動範圍遍及陸地、海洋、沼澤、森林、山岩、沙漠等不同區域，是一個真實複雜的虛擬世界。方彩欣創作時必須以三維的觀念來重複思考虛幻與真實交織的生物造形與所處環境和生存條件的關係，也必須不斷跳脫自己與他人已創造之生物框架之可能性，力求創新與戲劇效果之全新造形。隱含於表象之外，方彩欣的虛擬生物也傳達出創作者對真實世界的特殊情感和思維訊息。不同物種的創作，其實反映了真實人生中的不同性格與生活，以虛擬世界生物真假難辨的虛實特性來顛覆現實的世界，反映後現代社會中如真似幻的不穩定感，和對人類進化議題的反思。

方彩欣在美國修習博士與碩士雙學位，專長為數位設計相關領域。曾在紐約工作；回台任職於電腦公司從事多媒體光碟產品研發工作，並同時任教於數所大學，教授數位設計課程。目前任教於輔仁大學應用美術系電腦動畫組與研究所；於 2008 年與德國 VDM 出版社在美國 歐洲出版個人全英文專書。

