

中華學人協會秋季藝文講座精彩多元、會員滿載而歸

亞特蘭大美東南區中華學人協會於十月十七日舉辦秋季藝文講座。當天講座分為下午以及晚上兩個場次，豐盛的內容都受到相當的肯定與歡迎。首先登場的是在亞特蘭大薩凡娜藝術設計學院(Savannah College of Art and Design)舉辦的 3D 遊戲模型入門製技巧(3D Modeling for Games Workshop)。會中邀請曾一平教授來為當地華人年輕學子示範電動遊戲 3D 模型軟體製作教學。曾一平教授任教於 SCAD 學院互動設計和遊戲製作系，他過去曾任紐約美國自然歷史博物館藝術總監，紐約州政府網路教學網站程式設計師，以及知名電玩遊戲公司 ACCLAIM 動畫師。在該領域裡擁有豐富的經驗與學識。

當天氣溫陰冷，飄著綿綿細雨，但是仍擋不住這些十幾歲孩子的興趣，興緻勃勃的在家長陪同下，早早就到會場等待。亞特蘭大經文辦事處曾處長及曾主任皆至會場與學生及家長們一同參與孩子們的活動。曾教授帶來了一群自己學校的學生來到會場協助這些孩子們學習操作使用遊戲製作軟體。孩子們個個學得津津有味，渾然忘我之際，經文處曾處長則帶領這些孩子們的家長在主辦單位鄭秀遠小姐的陪同下，順便參觀了該校的教學環境與設施，大家都藉此機會親身感受到美國大學的教育水準與學習環境的優良。

在我們訪問了曾教授對這領域的介紹時，曾教授表示互動設計和遊戲製作是近年來全世界成長最快的科技工業之一。殊如華納迪斯奈公司製作的電影以及電動遊戲市場等。興盛的互動設計和遊戲工業造就了蓬勃的就業市場，是在經濟不景氣中的一門異類。在這領域的工作人員平均一年大約有七到八萬美元之間，上班工作時間非常自由，工作上也不會有各種約束與限制。沒有人會管你的服裝，管你的頭髮，管你的工作打卡，甚至於穿著短褲，拖鞋就可以上班。曾教授並談到了他教學的學校，SCAD 學院互動設計和遊戲製作系著重於藝術創作，遊戲與互動設計，並和電腦技術三方面緊密結合，學生接受專業的電腦模型動畫製作訓練，學習各種不同類型遊戲的設計技巧和理論，以及培養開發電腦程式的能力。

這場文藝講座在下午四點半結束，孩子們仍意猶未盡。在經歷了兩個半小時的講座之後已讓孩子們接觸到這項領域，並了解其中的製作過程與複雜難度。我們也才明白呈現在螢光幕上的動畫，其背後的工作原來是有那樣的高深技術與藝術創作的結合。

當天到了晚上六點鐘，另一場次秋季藝文講座再次隆重上場，會員及社區人士近一百人熱情參與，為會場帶來歡欣愉悅的氣氛。講座開始前，會長陳英偉表示，學人協會人才濟濟，希望借用協會人才推出多元化的活動，除了一年一度的年會外，也加入一些輕鬆有趣的座談會，如八月份舉辦的情人節座談會等，不僅服務會員並推廣至社區民衆，也提高學人協會在社區的知名度。他強調，這次講座除了感謝會員的支持合作外，也要感謝洪金城夫人鄭秀遠女士付出的時間和精力，以及味全公司捐贈的包子點心。

繼會長之後，臺北文化經濟辦事處曾瑞利處長，也致詞稱讚學人協會積極舉辦各項活動，是亞城少數最活躍的華人組織之一。曾處長自幼習書法，並拜師臺灣書法名家陳國彥。主持人洪金城夫婦，邀曾處長現場揮毫，並接通現居澎湖的陳先生，與曾處長話舊。處長書寫了「有容乃大」及宋代大學者蘇軾的詩「和子由澠池懷舊」-人生到處知何似，恰似飛鴻踏雪泥，泥上偶然留鴻爪，鴻飛那復計東西。

欣賞過曾處長的書藝後，講座正式開始，首先是在南卡任職多媒體設計的李家賢演說，講題是《火星文》，這個有趣的題目立即引起大家的好奇。火星文是目前臺灣青少年流行的網絡語言，這個新世代的次文化語言，融合國語、台語、臺灣國語、日語以及國語注音等不同的發音及語言符號，對一般人來說甚有摸不着頭腦的感覺。他談到幾種不同類型的火星文，並各舉用不同的例子，如 5301314，意謂“我想你一生一世”。醬子說好了，是“這樣”子說好了。混合台語與廣東話的一例，如“阿捏林聽烏謀，DMD 阿？”，是“這樣你們聽不聽得懂，知不知道啊？”，也有合體組字或拆字的類型，如“口合口合口合”，即“哈哈”。他還介紹了火星人怎麼寫情書，“有一份真誠的愛”是“U1 份金誠 d i”。演說最後，他還給了隨堂測驗，衆人為了表現不 286（“落伍”，286 是電腦舊機種），積極應試，成績不同凡響。最後 orz（謝謝大家），在衆人的掌聲中結束演講。

見識了火星文之後，亞城著名的粉彩畫家，也是學人協會前任會長洪金城，為大家示範肖像畫，由曾處長作模特兒。洪教授表示，肖像畫雖然在目前美國的市場不算是最熱門的項目，但在美國東南區仍廣受歡迎，畫肖像仍是美國南方的傳統，此外，粉彩畫比油畫保存更久，因為粉彩是更純正的色彩。洪教授技藝高超，僅數筆便將曾處長的神情活靈活現地表現出來，他強調畫肖像時，要將五官當作整體來看，拿捏好五官的相對關係，才能準確地表現對象的神情與特徵。洪教授談笑風聲，一面作畫一面幽默地為大家解說重點，其間還高歌一曲《一剪梅》，為會場帶來高潮，還破了其個人紀錄，首

次邊唱歌邊作畫。在不到一個半小時的時間內，曾處長唯妙唯肖的畫像便大功告成，令在場人士嘖嘖稱奇。

結束肖像畫的創作欣賞後，與洪金城同樣在亞城 Savannah College of Art Design 任教的曾一平，為大家演說「從遊戲玩家到遊戲開發家」(From Gamer to Game Developer)。電玩遊戲開發是目前最熱門的行業之一，演講一開始曾教授便有趣地提醒大家，他的演講可能會改變家長對孩子們的期望，醫生、律師都不將是吸引人的職業了。根據兩年前的調查，全美近一億七千四百萬民衆玩電玩遊戲，超過全美人口的 63%，玩電玩的人數比去電影院的人數還多，玩家絕大多數為男性，且過半數在十二歲以上。雖然近年美國經濟蕭條，但電玩的銷售仍持續成長，去年的總銷售額為 22 億 3 千萬美元，估計直到 2011 年，電玩銷售都將是全球娛樂產品企業中，成長率最高的項目之一。曾教授解釋，這個數字對生產電玩硬體的大公司如任天堂，及開發電玩軟體的小企業都是絕大的好消息，因為他們幾乎各佔電玩企業一半的市場，這隱含著遊戲開發家將是未來利潤極高的行業。

曾教授再次強調了作為一名遊戲開發家有許多好處，不僅穿著隨意、不需打卡，創作出的產品受到人們的喜愛，且薪資也極高，平均年薪大約在八萬美金左右。一般電玩軟體設計公司雇用的遊戲開發家包括三種類型，有負責繪出故事情節、及人物和場景的藝術家 (Artists)、程式設計師

(Programmers)、及遊戲設計師(Game Designers)等三類。其中遊戲設計者扮演最重要的角色，遊戲設計師包括負責遊戲情節、遊戲難度、及遊戲音效的設計者。他們必須創意高，從寫作到遊戲的設計等，十八般武藝得樣樣精通。除此之外，遊戲設計師還須確保遊戲的品質，在過去，遊戲公司往往聘請專人負責測試，近來則多利用大專院校的實習生。曾教授建議家長們鼓勵孩子進入這個富挑戰性且收入頗豐的行業。他還強調，並非所有的電玩遊戲都含暴力，有許多遊戲寓教於樂，對孩子智性成長有幫助。講演最後，他還提供幾個優良的電玩遊戲，令在場聽眾都有躍躍一試之感。

學人協會這次的藝文雅聚精彩多元，眾講演者當然居首位之功，然而洪金城，鄭秀遠的主持節目；邱耀輝，劉孟周，尤思治的場地布置與攝影；蘇碧珠，何少白，儲美芝等盡心招待飲品與食物；都是功不可沒的讓眾人享受一場心靈的盛宴。秋季藝文講座經過這四場示範演講，學人和在場聽眾均滿載而歸，期待下次精彩的聚會。

(新聞組林洞達，黃玉玲提供)