



黃柏瑞

HUANG PAO JUI

教育訓練 / 展演建置 / 產學合作 / 政府標案 / 聯盟參訪

P : 0989-282-742
E : andrew7595@gmail.com



黃柏瑞 Andrew

關於我

3D與虛擬實境早已走入生活之中，成為一種生活方式。
跟我一起掌握技術脈動，改善產業品質，邁向未來新生活。

專長

- 3D動畫製作、角色製作、場景製作
- XR(AR、VR、MR)製作、多媒體互動設計
- 互動體感設計與製作
- UNITY手機遊戲設計與製作
- 遊戲企劃 / 專案設計 / 教育訓練

擅長技能

- 3DMAX
- UNITY
- VRAY ARNOLD
- UNREAL
- LUMION
- SKETCHUP

主要學歷

- 2019 - 2021 國立台北科技大學 互動設計系所 碩士
- 2005 - 2010 德明財經科技大學 多媒體設計系 學士



現任

- 2020 台北海洋科技大學 電競數位遊戲與動畫設計系 數位遊戲 / 動畫設計 / 體感互動 助理教授

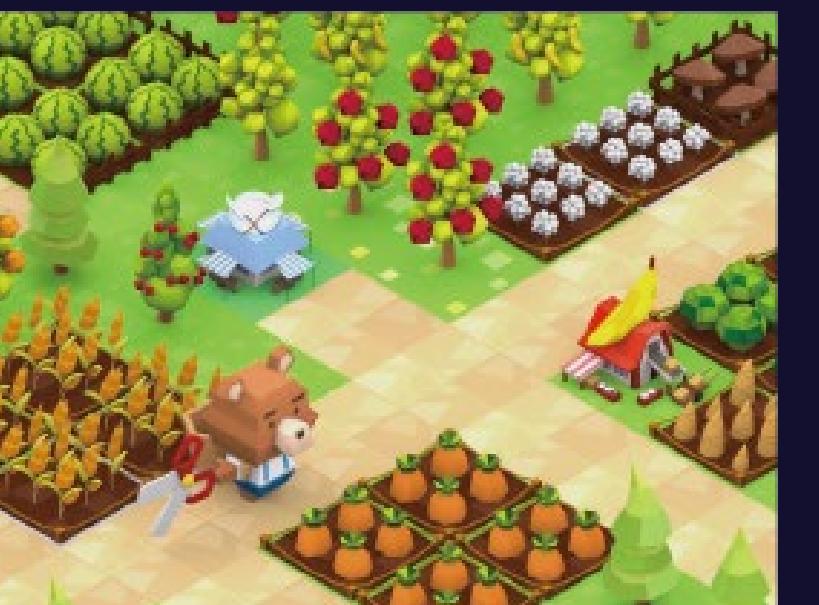
工作經歷

- 2021-2024 ReaLT4 互動設計總監兼3D建築視覺顧問
- 2021-2024 愛普樂科技股份有限公司 互動3D總監
- 2020-2021 傳希科技股份有限公司 互動技術部 互動及動畫總監
- 2019-2020 莊敬高級工業家事職業學校 多媒體動畫科 兼任教師
- 2020-2020 田茂智能互聯股份有限公司 技術顧問
- 2019-2020 數傳華文股份有限公司 多媒體設計部 專案開發主任
- 2014-2019 傳希科技股份有限公司 互動技術部 互動及動畫總監
- 2013-2014 香港商壹傳媒動畫台灣分公司 即時資材中心 模型師
- 2011-2013 森鴻影視多媒體 3D動畫部 角色建模動畫師
- 2011-2011 京群超媒體股份有限公司 美術部 遊戲3D美術

教學經歷

- 2020 台北海洋科技大學 電競數位遊戲與動畫設計系 數位遊戲 / 動畫設計 / 體感互動 兼任教師
- 2018 德明財經科技大學 多媒體設計系 虛擬實境 / 遊戲企劃 / 遊戲美術設計 兼任教師

專案經歷



專案經歷

- 2026 侏羅紀大冒險 - 東新國小園遊會體感遊戲 / 規劃與製作
- 2025 決不低頭：陳篡地傳 - 2025臺灣文學數位遊戲腳本徵選比賽 / 佳作
- 2025 花蓮圖書館IOT - 2025年 Dell Technologies Forum / 展演
- 2023 儒鴻湖邊VIP展間 / 元宇宙製作
- 2022 甲山林新竹造鎮計畫 互動AR / 3D AR製作
- 2022 消防VR模擬訓練 / VR 3D模型製作
- 2021 互動式香油錢箱捐獻設備(獨家專利所有權) / 產品開發
- 2021 重返仙境NFT區塊練手遊 / 規畫與執行製作
- 2021 台北國際美容美甲美髮展 裸視3D開幕動畫 / 規畫與執行製作
- 2021 嘉義市立博物館 穿越嘉憶趣多媒體互動展 / 規劃與製作
- 2021 MRC牙齒訓練 / 規劃與製作
- 2020 新一代互動戰鬥卡牌遊戲/產品開發
- 2020 臺中國家歌劇院 虛擬導覽系統WEBVR / 規畫與執行製作
- 2020 國立海洋科技博物館「地球的過去與未來-海科館常設展地質史展示案」多媒體互動 / 規畫與執行製作
- 2019 台灣海洋藝術館多媒體互動裝置 / 策展規劃與執行製作
- 2019 臺南市政府文化局「臺南左鎮化石園區」多媒體互動 / 規畫與執行 製作
- 2018 天龍國之三國爭霸 虛實整合APP手遊選舉專案/執行製作
- 2018 VR/AR教學應用教材開發與教學實施計畫 / 執行製作
- 2017 十三行博物館「環形劇場數位互動展示計畫」八里時光機 重現台北港(導電油墨)與擺渡淡水VR虛擬實境(VR) / 規劃與執行製作
- 2017 財團法人消防安全中心基金會自動滅火機器人宣傳動畫五部 / 規劃與執行製作
- 2017 環保科技肥料廠房 / 腳本規劃與動畫製作
- 2016 La Focus、Lovest開幕動畫3部曲 / 腳本規劃與動畫製作
- 2015 SBIR即時睫毛試妝商務服務平台計畫 / 執行製作
- 2015 Hightand Park高原騎士 品酒開幕動畫 / 腳本規劃與動畫製作
- 2014 CRAFTHOLIC 世足廣告動畫 / 腳本規劃與動畫製作

展演製作

多媒體互動展 / 互動投影 / 博物館展覽製作 / 政府標案

作品展演 侏儼紀大冒險 東新國小園遊會·體感遊戲

《侏儼紀大冒險》是一件以「教育 × 體感互動 × 遊戲化學習」為核心的數位互動作品，由本人獨立完成整體企劃、程式開發、互動設計與所有視覺素材整合。作品採用 Unity 引擎開發，結合體感操作機制，讓玩家以身體動作參與遊戲歷程，提升學習投入感與沉浸體驗。

本作品受邀於「台北市南港區東新國小雙語園遊會」中展出，作為教育展區的重要互動裝置，透過恐龍與冒險主題，引導學生在遊戲過程中自然接觸中英文語彙與邏輯反應訓練，實踐寓教於樂的教學理念。展出期間吸引大量學生與家長參與，體感遊戲新穎的互動形式獲得廣泛好評，成功展現數位遊戲於教育現場中的應用潛力與實務價值。





作品展演

決不低頭：陳篡地傳

佳作 · 2025臺灣文學數位遊戲腳本徵選

本遊戲《決不低頭：陳篡地傳》以白色恐怖時期為背景，呈現受害者的心境與威權統治對社會的影響。遊戲以陳篡地挺身反抗迫害的真實事件為主軸，透過倒敘、文學意象與冒險玩法，帶出其傳奇故事。關卡大量取材自歷史街景與事件場域，讓玩家在遊玩中理解時代脈動，廣受評審青睞。

遊戲以過場動畫補足關鍵歷史脈絡，並以回顧與倒敘串連劇情。玩家可透過蒐集文學殘頁強化主角能力，與隊友共同對抗暴政。畫面採固定俯瞰視角，場景與敵人則由隨機生成，讓每次探索街道與選擇前進方向都充滿變化。另設有無盡轉生模式，提供高難度挑戰，玩家可在社群上分享自己的最佳紀錄。





翩翩

透過WEBGL技術，將牆上的翩翩賦予嶄新的生命力並漫延到整個展廳，跟著翩翩一起遊走在大自然的懷抱，看到森林的茁壯與歌劇院的結合，原始的生命力與人文創造力互相呼應，隨著蝴蝶的回歸與森林的消逝讓這股力量昇華在我們心中。



點擊或掃描觀看翩翩

作品展演

臺中國家歌劇院 虛擬導覽系統・WEBVR

製作館內翩翩、光影鐘線上虛擬導覽系統，使用WEBGL技術，將既有的牆面彩繪，賦予新的生命力、動態呈現，可於手機、PC瀏覽器



光影鐘

隨著時光的流逝，一分鐘一圈的轉動，透過光線將鐘上的光影投射在牆面上，體驗光與影的能量與溫暖，照耀世界每個角落。藉由WEBGL技術，將空中的鐘下降到觀眾面前，近距離欣賞並感受光影中的另一種魅力。



點擊或掃描觀看光影鐘



展館施工同步進駐、規劃、監工



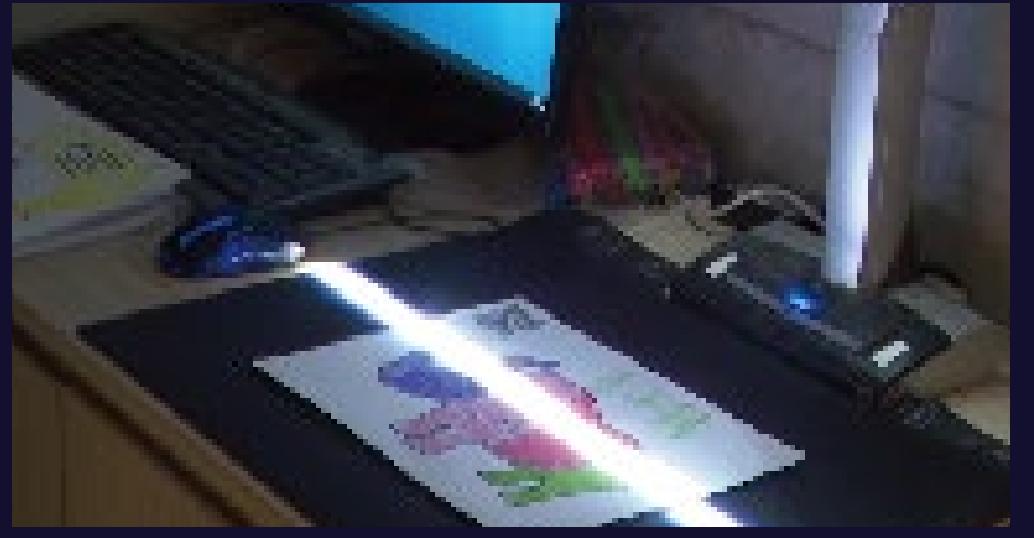
野外觀察



著色牆互動



菜寮溪流域生物著色互動牆



著色紙掃描



菜寮溪流域生物群互動牆的
測試安裝



作品展演

臺南左鎮化石園區

[觀看新聞LINK](#)

[詳細介紹LINK](#)

寒暑假小朋友與家長的最愛！菜寮博物館的大型軟硬體施作。

開幕後獲得好評，新聞、部落客報導，成為臺南一個新景點。

菜寮溪流域生物著色互動牆 [繪圖互動牆LINK](#)

這個區域是本園最大的親子同樂區。小朋友可以彩繪紙上的動物線稿圖，

- + 將圖紙掃描後，自己畫的動物就會在畫面上變成3D走動、覓食，還會走到畫面前跟使用者拍照。

野外觀察：

透過模擬刷具清理化石，出土化石會重組成該生物並詳細介紹，透過這樣一串的考古體驗，讓人們可以更了解考古和古生物。



左鎮化石館



Vicky德姆的溫馨屋
vickylife.com

作品展演

臺南左鎮化石園區



早坂犀牛全身骨架



實際顯示在螢幕的樣子

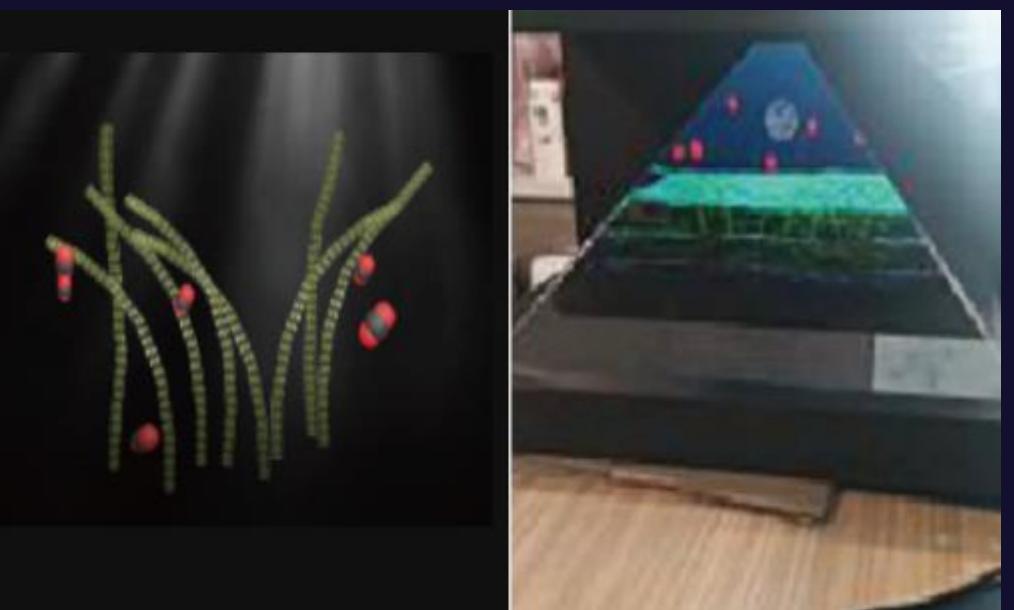


地景復原



地景復原：地面投影菜寮溪LINK

- 真實還原菜寮溪流域，並結合科技互動將趣味帶給每一位使用者。在地面投影一段溪流，當人踏上溪流時會產生水花與擾流，還會出現藏在河底的化石。



生命的起源、寒武紀大爆發



生命的起源、寒武紀大爆發：

採用全息投影技術，呈現藍綠菌光合作用與疊層石的生成、三葉蟲的移動與捲曲。全息投影器材中擺設動畫投影，與全息影像交疊。

作品展演

國立海洋科技博物館 海洋科學廳

大陸板塊移動學說：板塊學說體感LINK

在板塊移動展區，製作手揮動來操作裝置，螢幕上的地球板塊也會跟著重組變化，更會顯示當代的動植物代表。



作品展演

國立海洋科技博物館 海洋科學廳

海科館六代時代互動AR：[六代時代AR LINK](#)

從GOOGLE商店下載後，掃描教學看板上的AR圖示，即可出現對應年代的地表樣貌與動植物生態。結合MR系統，身歷其境觀看各個古生物時代，還可以觸摸互動、拍照上傳社群！



黃柏瑞作品集

作品展演

台南菜寮左鎮化石區

特展：蟲.新視界

時間：2022/07/02~12/31

營造大自然環境沉浸式劇場，以「巨大化昆蟲」為主角，帶民眾穿梭草叢間，透過不同的視角，看見日常生活中隨處可見的昆蟲，從探索中認識昆蟲有趣的世界。

[規劃書LINK](#) [影片LINK](#)



黃柏瑞作品集

作品展演

嘉義博物館

特展：開箱吧。嘉憶

時間：2021/1/23~6/13

嘉憶壓箱寶：[影片LINK](#)

徵集到的142組共296件文物，從日治時期橫跨到1980年代，進入「嘉憶壓箱寶」後，帶您了解當代的文物的故事，每個文物故事象徵嘉義人的生活經驗與情感記憶。



作品展演

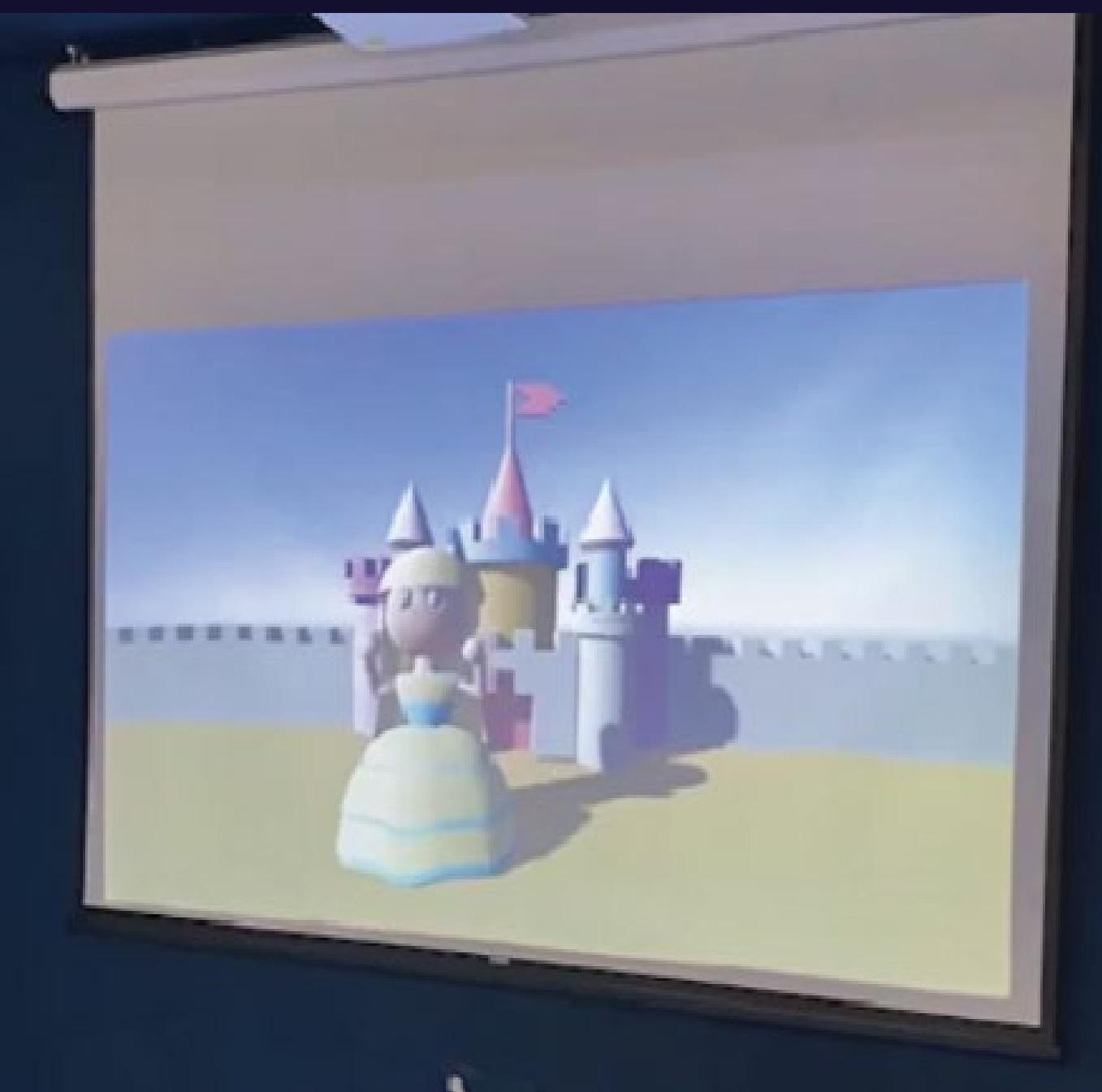
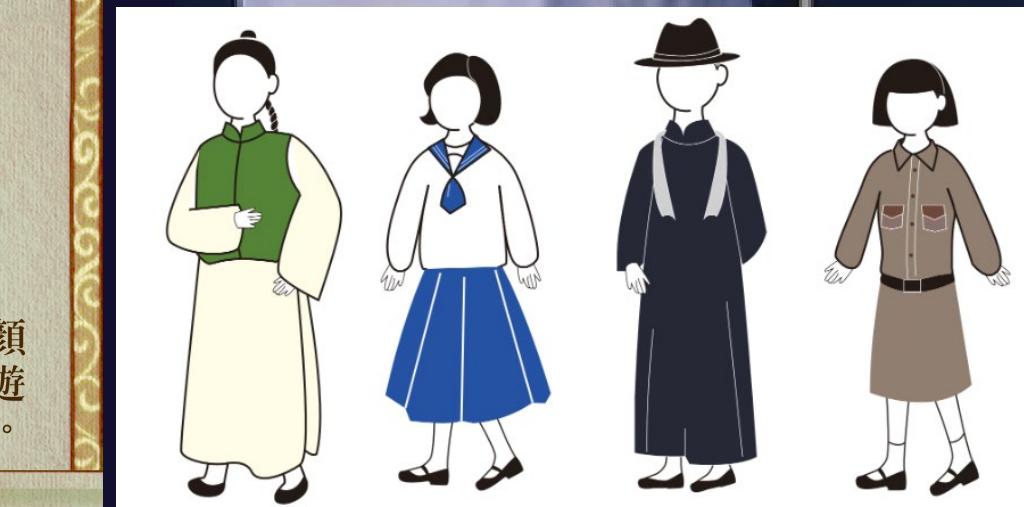
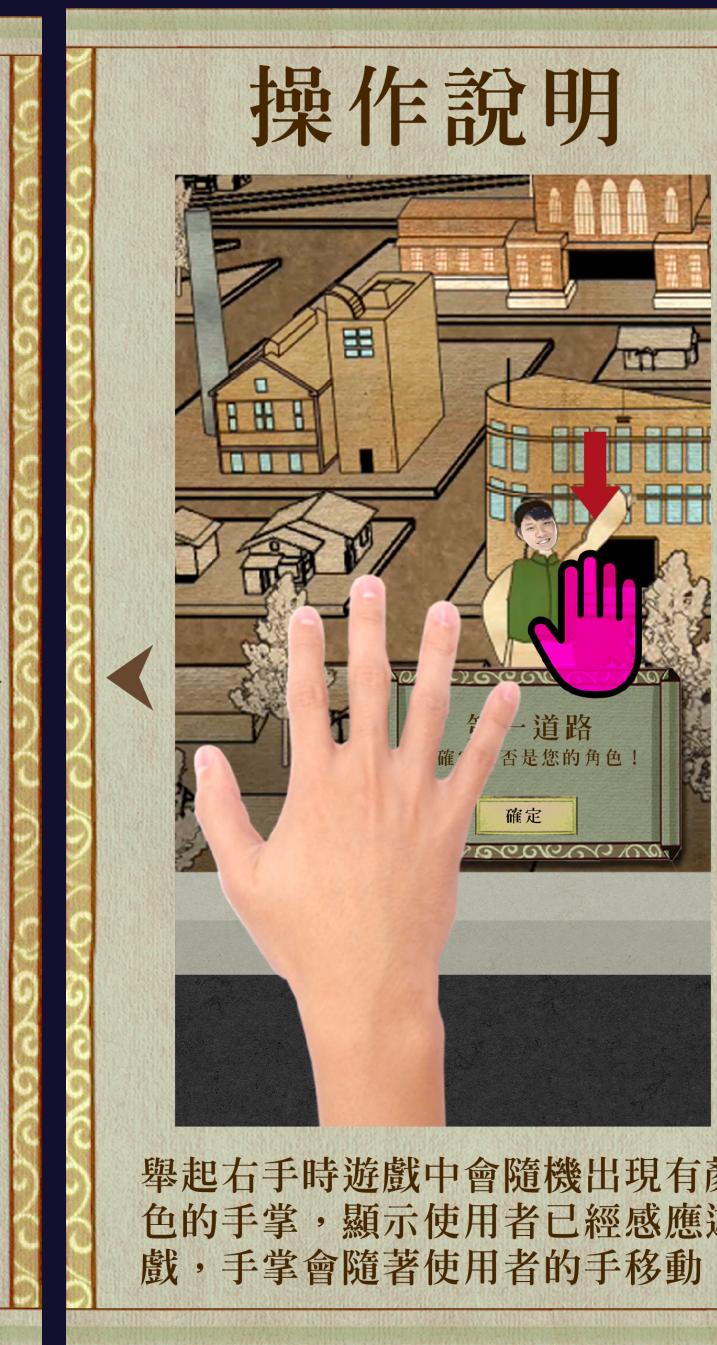
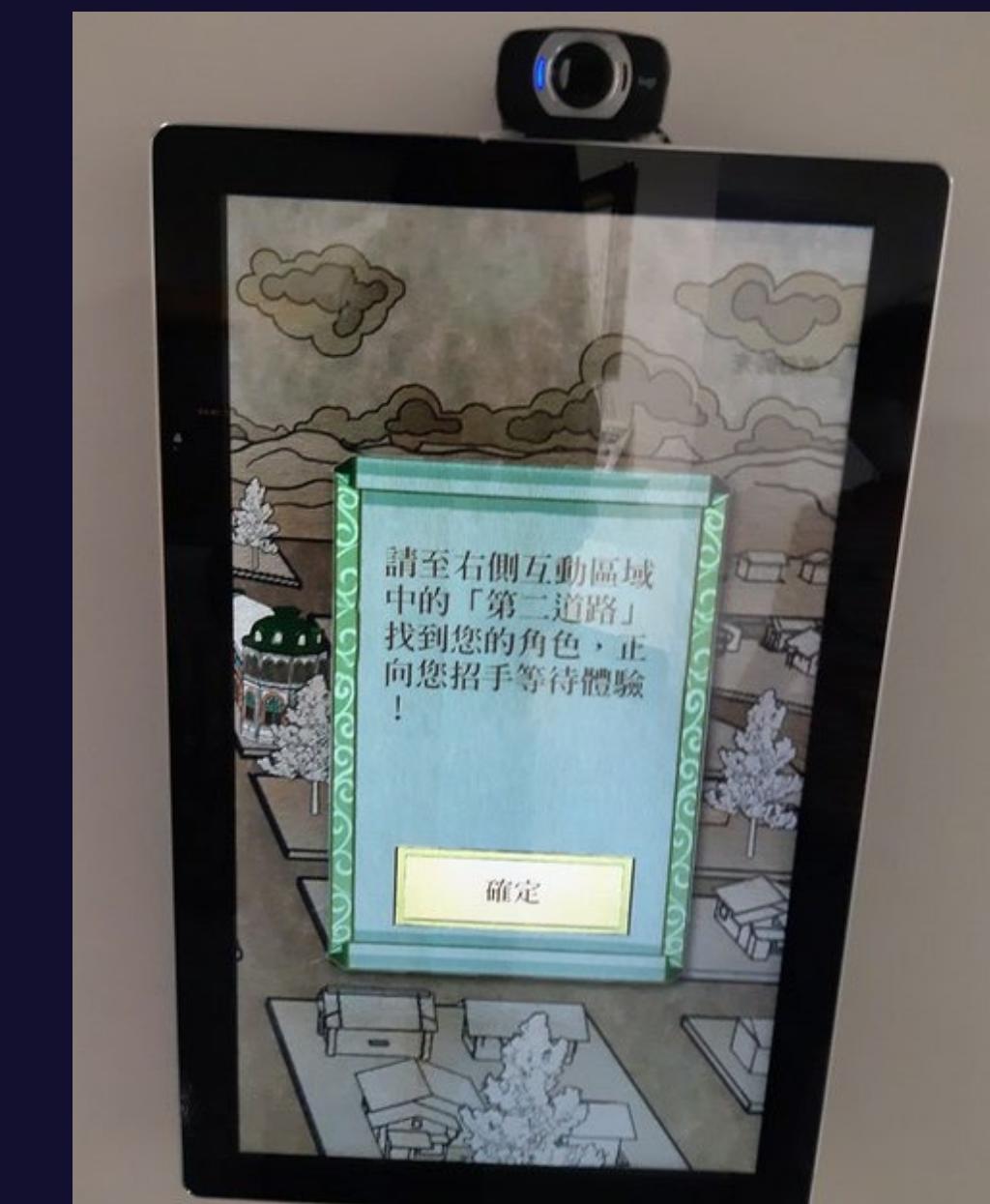
嘉義博物館

特展：開箱吧。嘉憶

時間：2021/1/23~6/13

嘉義知多少：[影片LINK](#)

此區透過多媒體互動裝置，讓觀眾走入嘉義市早期街道，藉由體感答題的方式了解嘉義風俗民情；拍照穿越時空變成當時的人物，回到了嘉義古城，宛如身臨其境，細細體驗那時代的美好時光。





縣長侯友宜親臨開幕儀式



VR兩岸巡禮，3D製作圖與實際VR畫面

作品展演

新北市立十三行博物館 常設展·八里時光機

[觀看新聞LINK](#)

[詳細介紹LINK](#)

觸控導電油墨：

- 透過導電系統與投影技術，創作直覺的互動系統。
- 參觀者可以觸摸投影的畫面，會看到動畫呈現在投影上，處處充滿驚奇，寓教又於樂。

VR兩岸巡禮：

- 模擬以清末民初至日據時期，航行於淡水河上之船隻為主題，透過虛擬實境的VR展示，讓民眾走回八里地區的過去，再現淡水河當時的水上繁華。
- 透過虛擬實境、擴增實境體驗、展場導覽，精要解說十三行博物館的熱門景點與文化歷史，讓觀眾可以在最短的時間內，快速掌握重點、亮點與景點。



- 古蹟重建 - 打造虛擬古蹟，再現過往繁華。
- 文化重建 - 透過生動的互動劇場，真實還原當時的場景和情況，透過互動的方式使體驗者身歷其境。

黃柏瑞作品集

3D製作

角色設計 / 場景建置 / 動作骨架設計 / 遊戲製作

角色 / 場景 / 物件製作 NFT區塊鏈遊戲

這個遊戲需要數量龐大的Q版風格模組，如角色、建築、互動物件等。為了讓此手機遊戲能夠順暢運行，模型的面數上必須斤斤計較，並在遊戲體驗與美術風格上達到完美的平衡。

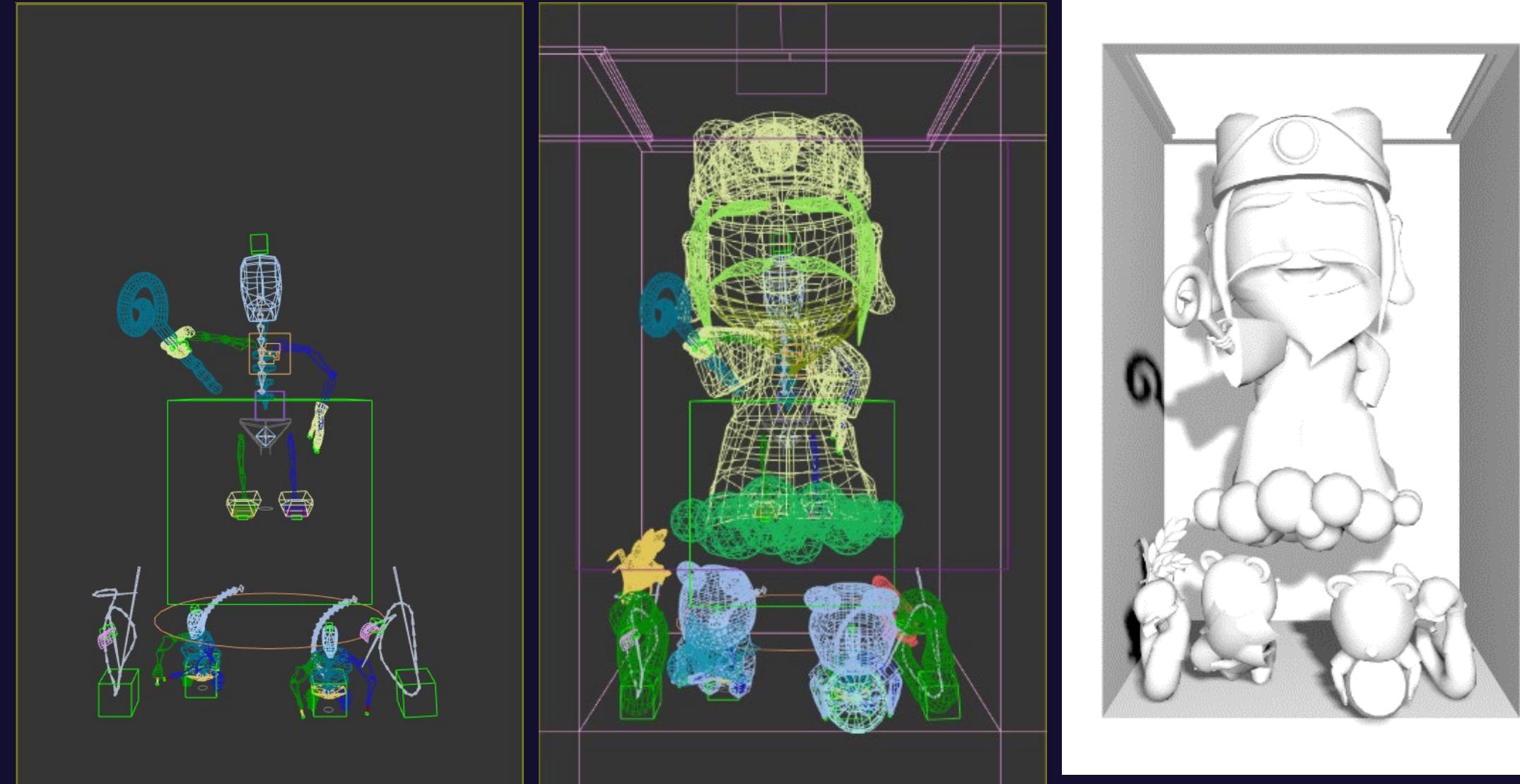


遊戲角色、場景、物件製作之遊戲實際畫面

神明系列角色建模

神明在每個信仰者的心目中擁有不同的形象。在參考受訪者們的敘述後，綜合多數人的印象，創造出Q版的神明，並在多數的時候，能夠成功辨識出是哪一尊神明。

而為了增加不同神明的趣味性及特色，亦加入許多配角與神明的活潑互動，搭配粒子系統、光線後製、配音配樂，讓整體視覺上更豐富、充滿故事張力。



場景製作

室內及建築場景製作

對於真實環境的模擬，重視光線、溫度的營造，追求生活中美的事物，創造近乎真實的虛擬環境。

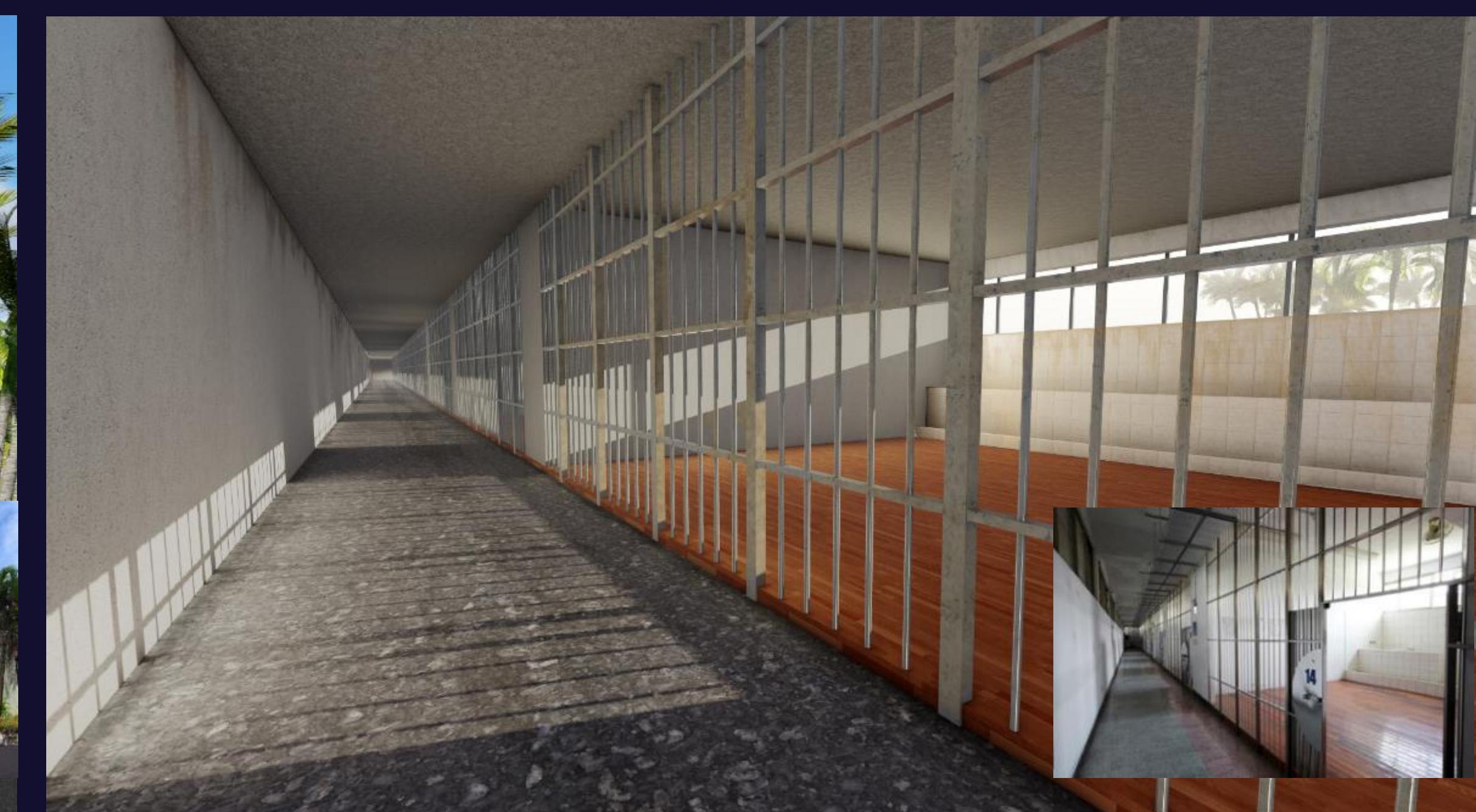


場景製作

景美人權園區(白色恐怖景美紀念園區)

景美人權園區委託製作數位典藏，將照片以3D方式重建。特別針對
陽光、建築物的質感，加強真實感。

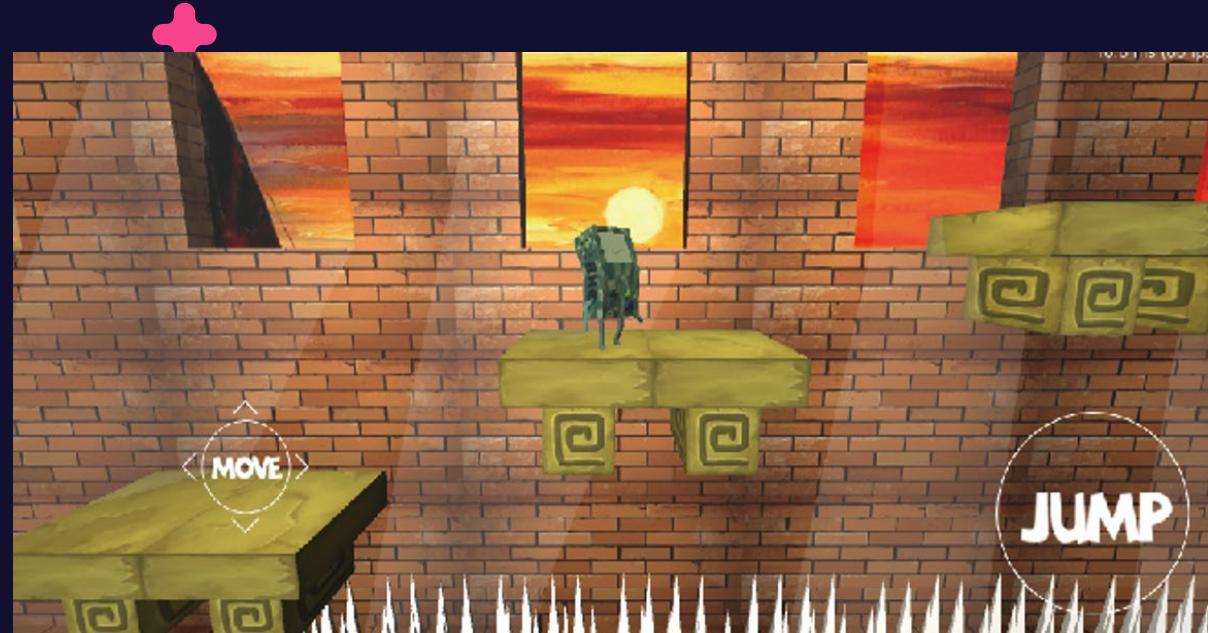
備註：大張圖為3D建置、比對小張照片



手機遊戲製作(2.5D、射擊遊戲WEB)

2.5D手遊

沿襲80年代街機的精華，以新技術包裝、製作，2.5D是在3D的環境以3D模擬而成，橫向卷軸的朝右移動操作方式容易上手、老少咸宜，左手操作移動、右手輸入動作，並以打敗魔王作為通關條件，並加入微解謎、冒險元素，組合創造出令人津津樂道的傳奇遊戲。



WEB射擊遊戲

據統計，射擊遊戲的銷售量一直是近代遊戲市場的不敗神話。隨著網路速度的提升與瀏覽器的進步(Shader3.0)，WEB的射擊遊戲已經不再是天方夜譚。在免下載與安裝的誘因之下，僅須透過QR CODE與網址，就能打破PC與手機的藩籬，相互連線與遊玩。

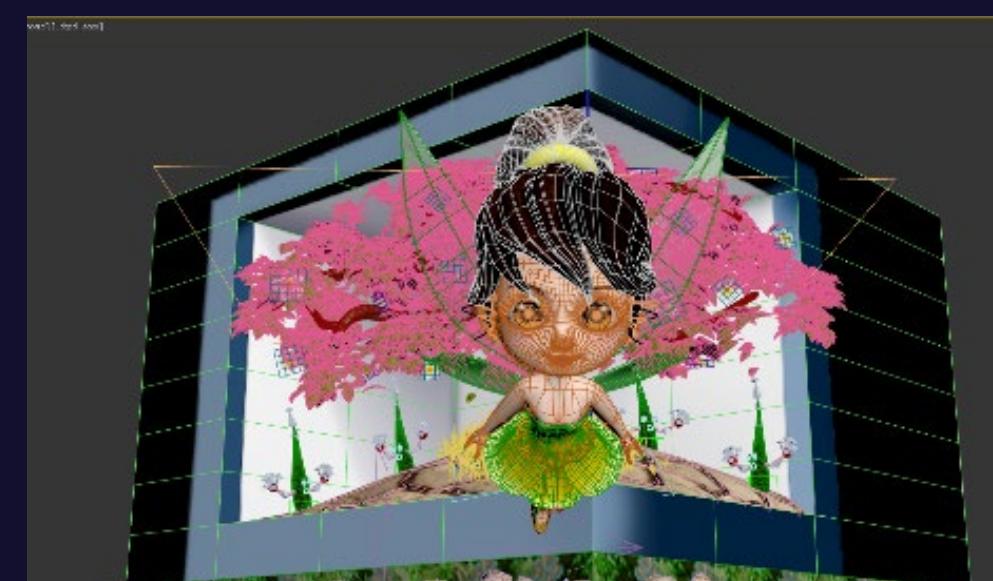
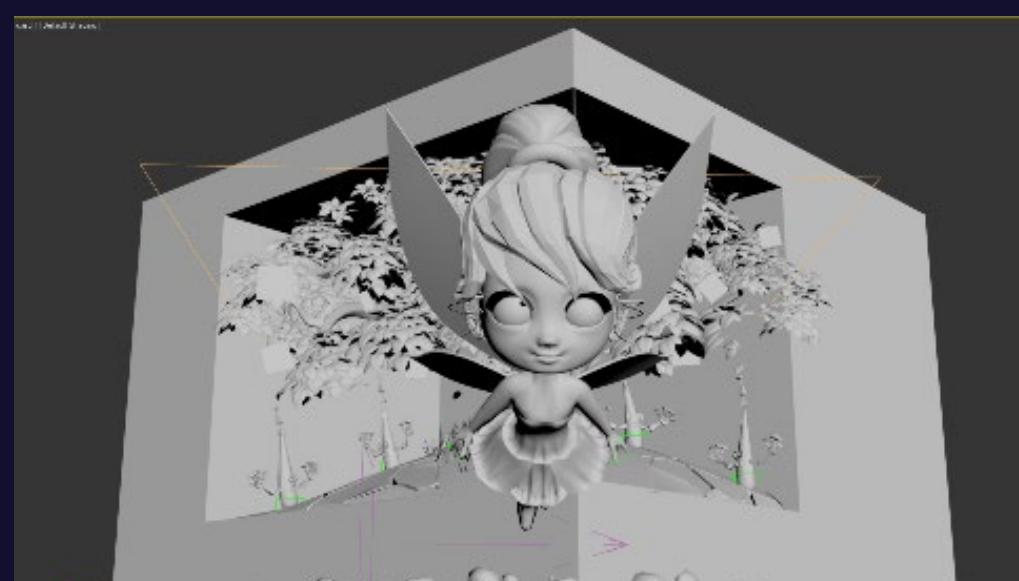
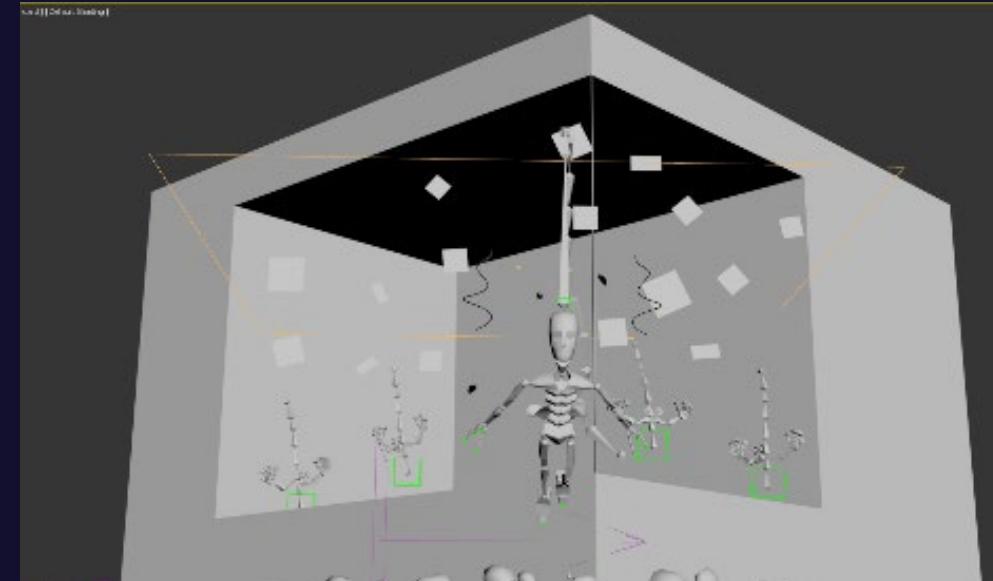


3D動畫

腳本設計 / 3D建模 / 動畫製作 / 粒子流體

3D裸視製作

- 以頭皮、健髮、養護的概念設計出代表角色，以森林逐漸茁壯的概念，將頭皮與毛髮生長的形象，轉化成具有生命力、動態感的裸視動畫，讓消費者能快速、準確了解業者的服務重點及頭皮養護的重要性。
- 主要分成**3D背景空間**及飛出螢幕兩個部份的設計，整片裸視動畫巧妙利用螢幕90度直角與**景深透視特性**，營造出3D背景空間感，讓現場消費者可以體驗裸視動畫的魅力，以直覺、易懂的方式來認識業者及其產品的功效。



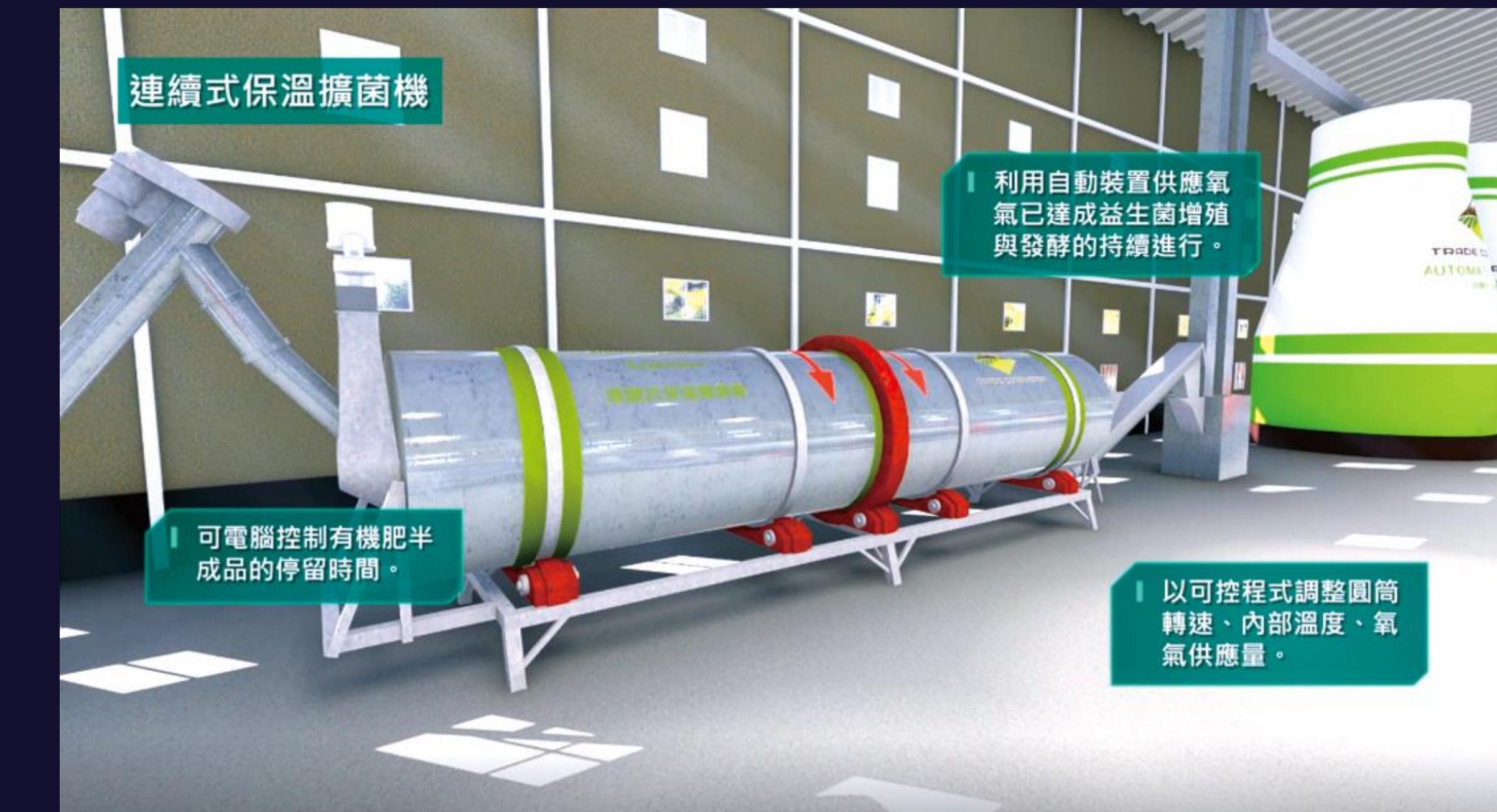
3D動畫製作

科技肥料工廠流程



點擊或掃描觀看影片

富耕肥料委託製作肥料場及製程簡介3D動畫。針對廠區簡介及環保不落地肥料的流程製作3D動畫。我特別去營造光線、太陽的感受，讓整個畫面很溫暖舒服。金屬的反射也特別去調整，讓亮面呈現出更明亮的反光。



3D動畫製作

HIGHLAND PARK高原騎士 Valhalla品酒活動開幕動畫



點擊或掃描觀看影片

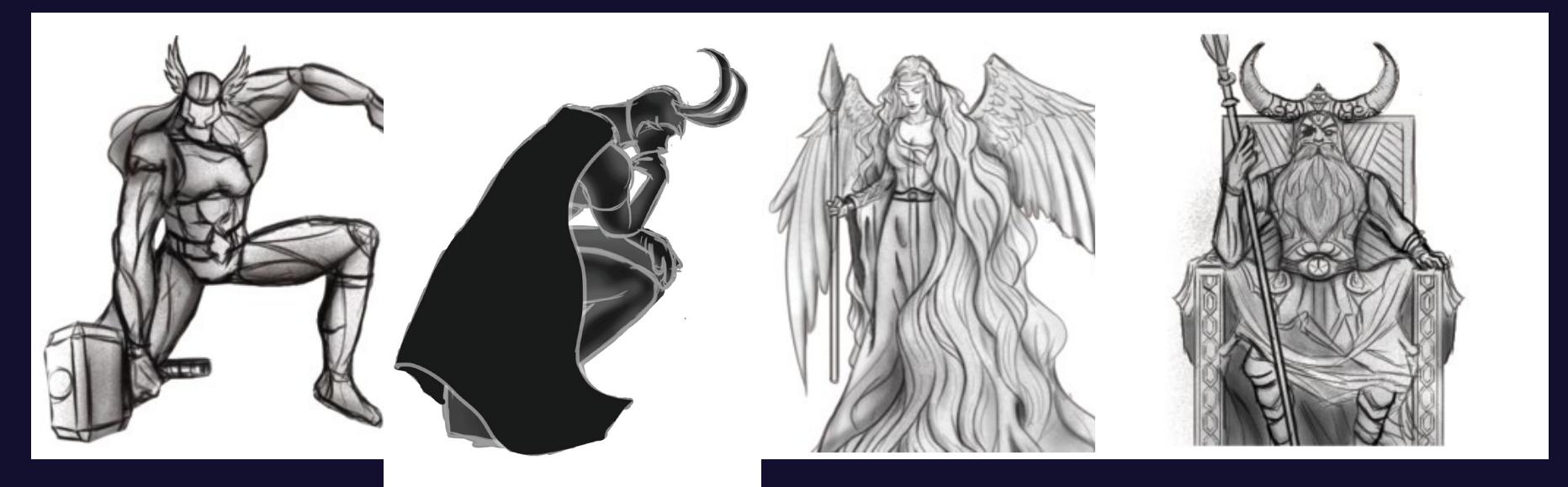
- 針對新款Valhalla(英靈神殿系列)品牌，含有北歐神話索爾洛基菲亞及奧丁，並採用質感仿古羊皮紙做為整篇動畫的背景，凸顯強烈故事性。
- 技術上，使用3DMAX製作並搭配大量的卡通材質、手繪水墨貼圖、鵝毛筆西洋書法線條，最後透過光線後製，完成此風格3D動畫。



禁止酒駕 未滿十八歲禁止飲酒 實際成品動畫影片

預估時間分鏡名	圖	敘述	特效	音效	備註
00'20 地球→遠景		黑幕開始，太陽從地球後方日動線緩露出，並隨地球邁轉到北緯59度的該位置	[光線陰影] 太陽放射線，地球從暗局部慢慢變亮。	光線	01
穿過雲層		[動態模糊] 飛跑的速度特效。飛越穿過大氣層。雲遮蔽的一瞬間換分鏡。	風		
飛越大海		[動態模糊] 飛躍的效果。	風		
飛越陸地草原，到達酒廠。			牛羊		
地窖長廊走道景側臉，品酒，點頭。頭，轉向鏡頭。					
畫面拉遠，人民推車載酒運出。					車輪

動畫腳本規劃製作，針對每個分鏡的部分，附上參考圖，讓客戶可以想像製作的畫面



維京神話四大主角Thor、Loki、Freyja、Odin的角色設定圖。

黃柏瑞作品集

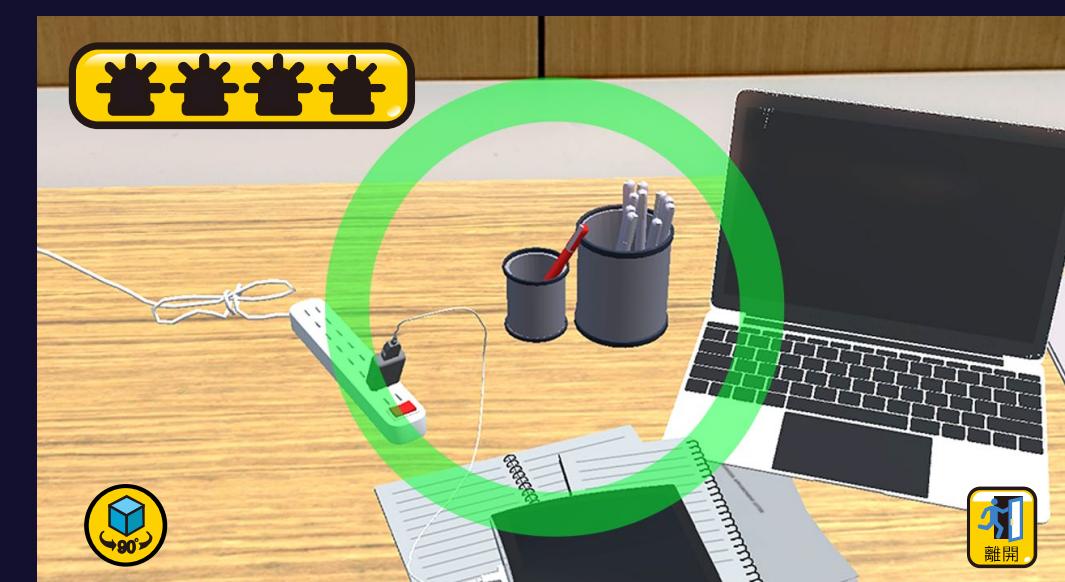
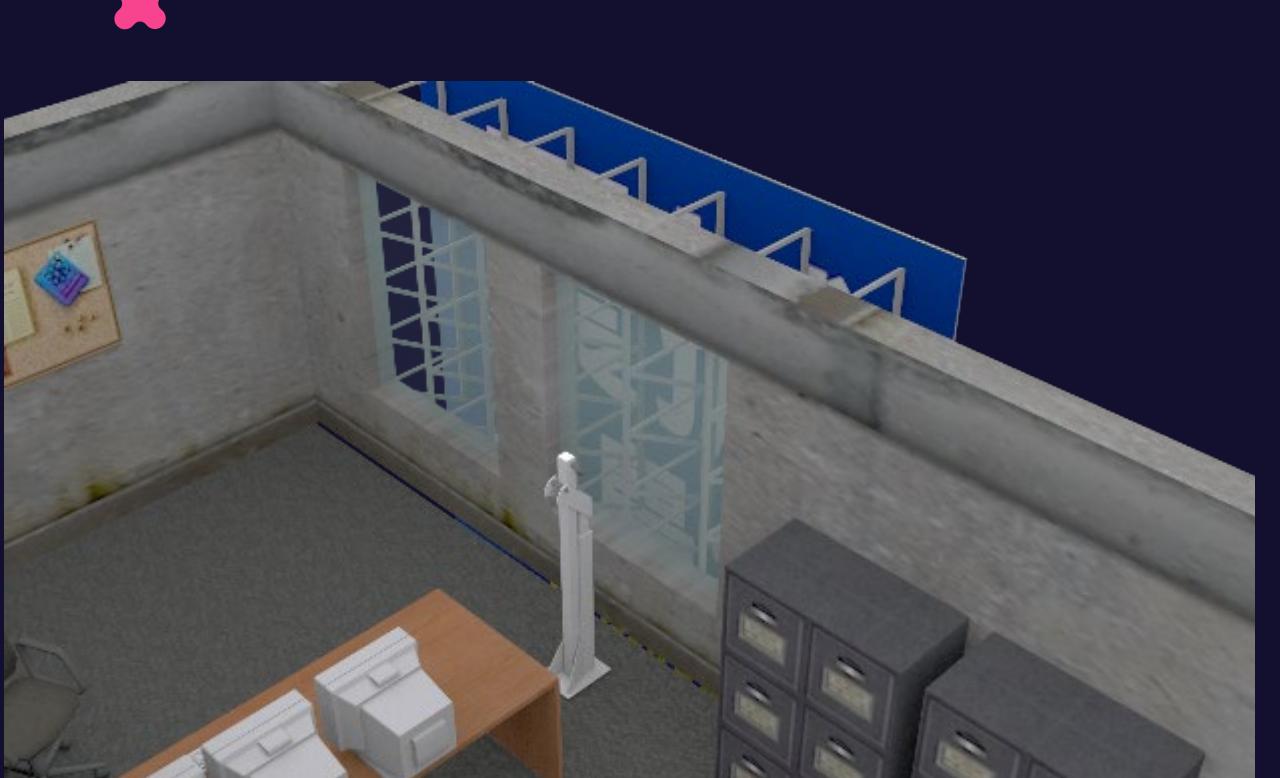
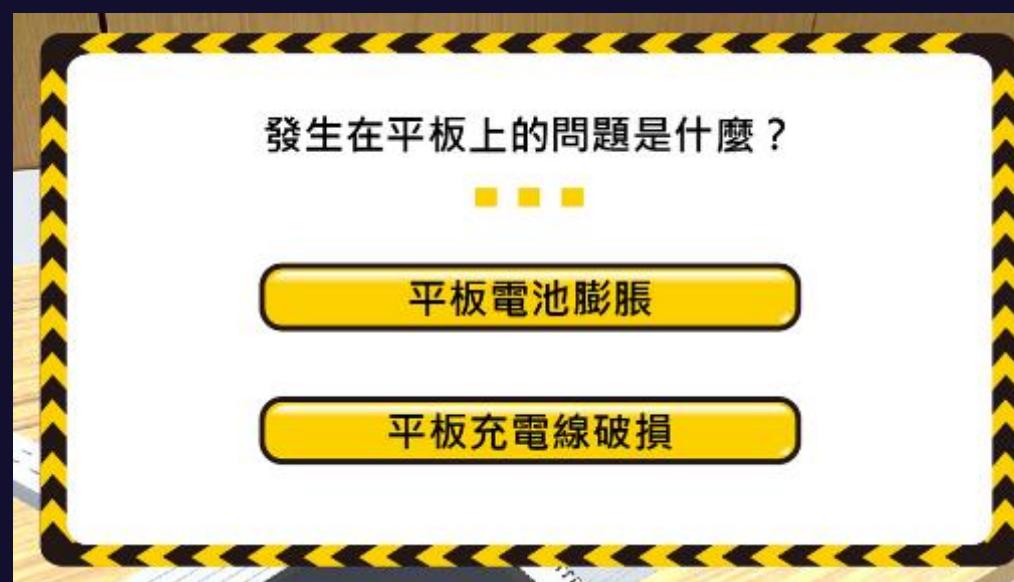
虛擬實境 · 擴增實境

XR (AR / VR / MR)

虛擬實境、擴增實境

臺北市立中山國民中學 (教育部MR教材)

- 如何讓學子了解火災及居家安全的重要性？如何建立正確的居家消防觀念？MR是最有效率的解決方案。
- 透過身歷其境的虛擬模型及火焰、煙霧的混合，創造火場環境。並透過題目學習與查找，重新審視生活中具有潛在危險的因子，增進居家安全。



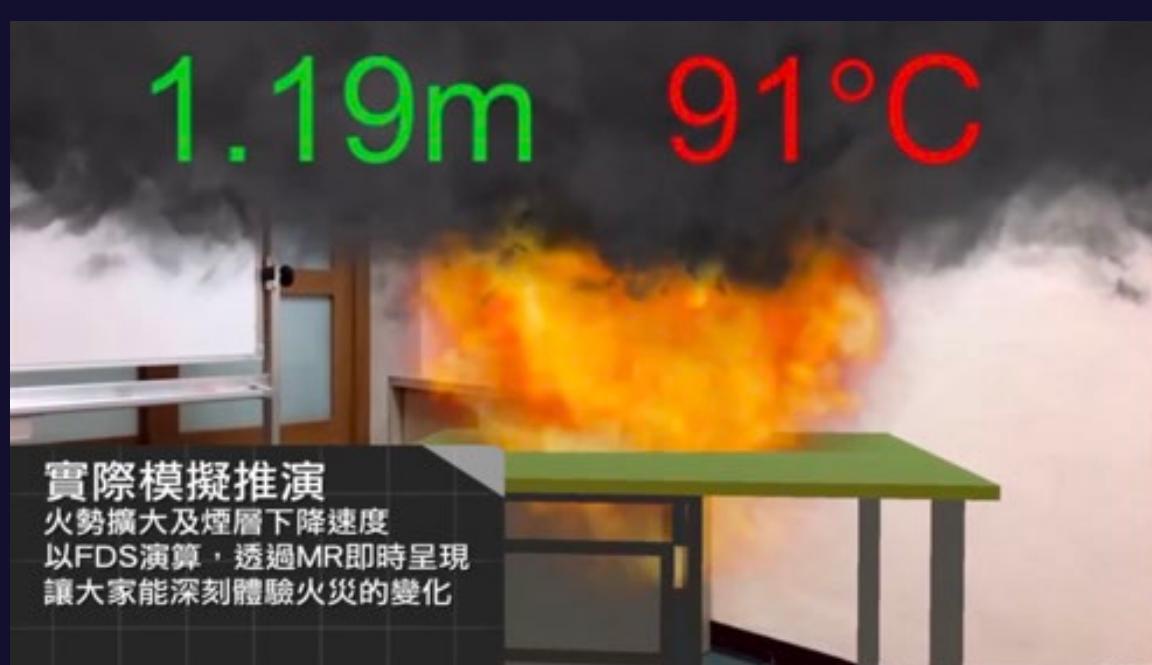
防災教育系列-地震逃生模擬訓練系統

- MR真實情境模擬，且有檢驗求生動作系統指證，及時糾正避難時的姿勢，且能隨時、隨地的訓練地震逃生。
- 「人體姿勢偵測系統」、「MR場景真實模擬系統」等技術，達成不侷限在任何地點、時間的訓練方法。



防災教育系列-火場逃生模擬訓練系統

- 火場逃生教育搭配MR混和實境模擬真實火煙場景，突破以往受限制的訓練方式，擬真的起火、煙霧蔓延，並加入「標準」的低姿爬行動作偵測，讓火場教育能更真實且不被場地、時間侷限，無時無刻都可以隨地訓練，可準確知道使用者的動作是否正確，若姿勢錯誤會發出警笛音，讓使用者導正姿勢。

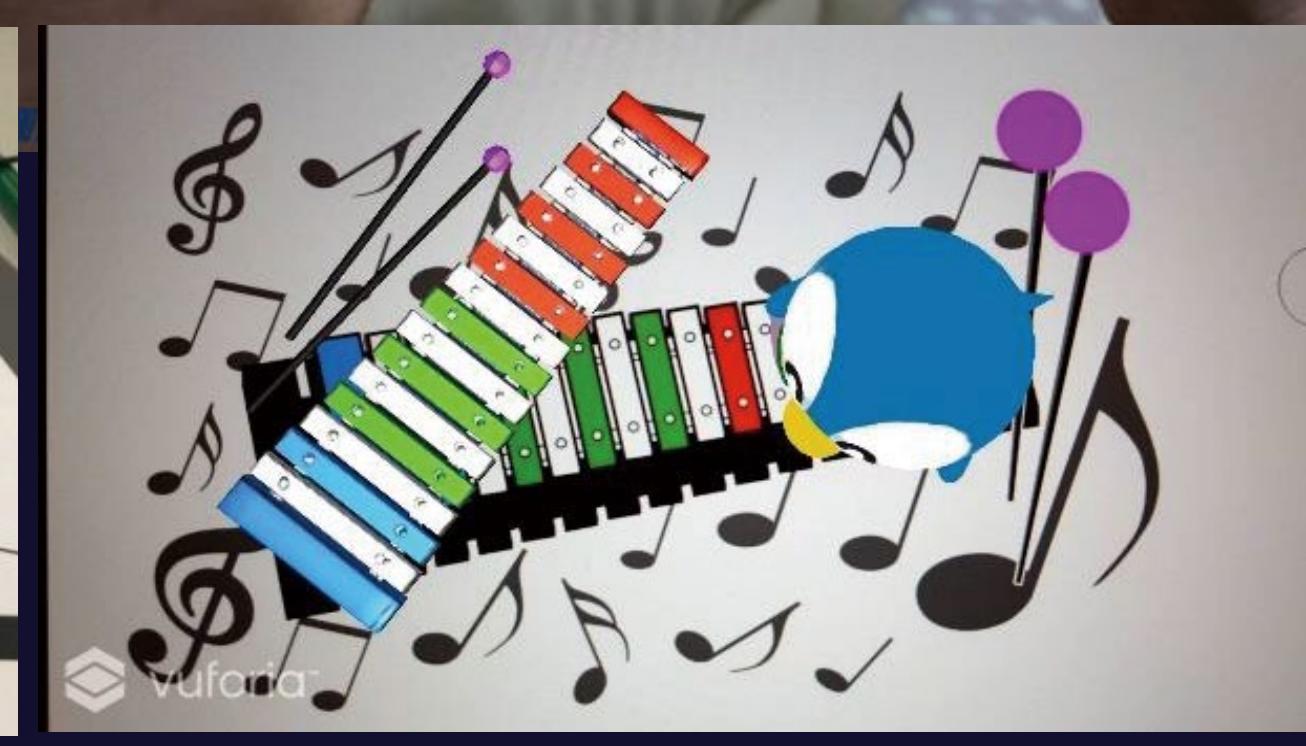
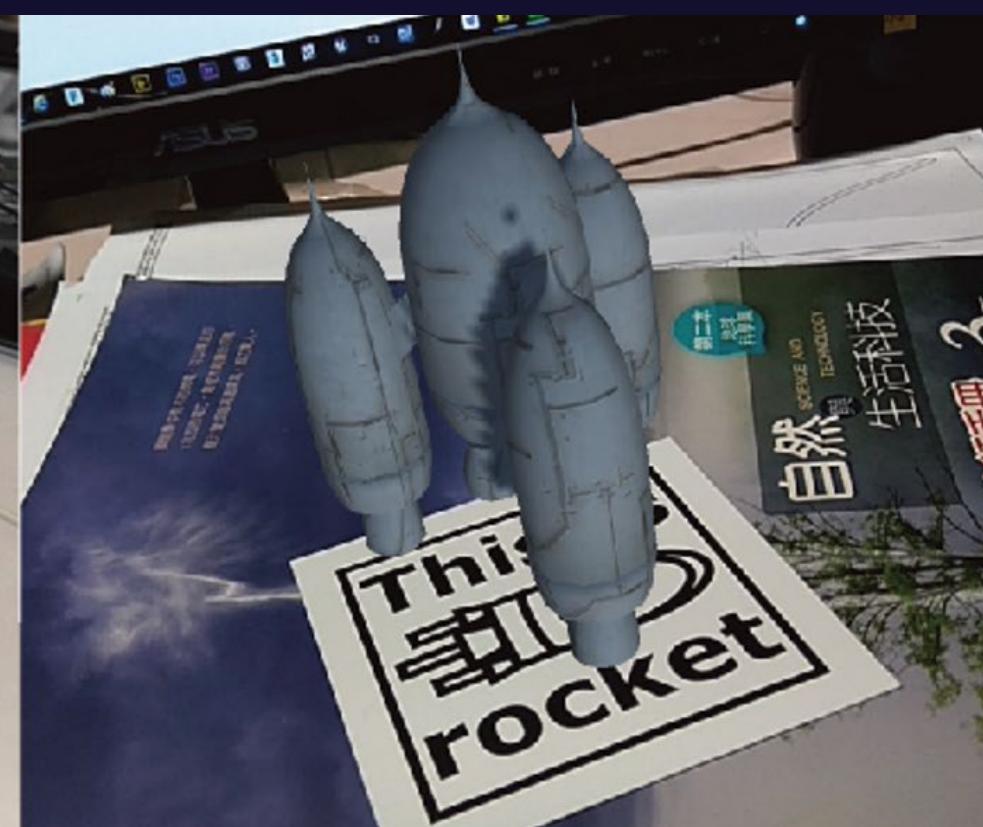


虛擬實境、擴增實境

華視兒童週刊

(華視多媒體學生週刊互動AR APP · AR著色本)

- 透過APP掃描當期的QR CODE，週刊內的主人翁會現身朗讀，把單純的印刷刊物搖身一變成可真實互動的遊戲，小小讀者透過掃描到閱讀刊物上的辨識圖，即可與華視公仔，並可360環繞觀看動作。
- 而著色本更能讓雜誌上的彩色塗鴉，透過APP變成立體3D，增進小朋友閱讀的樂趣與體驗。

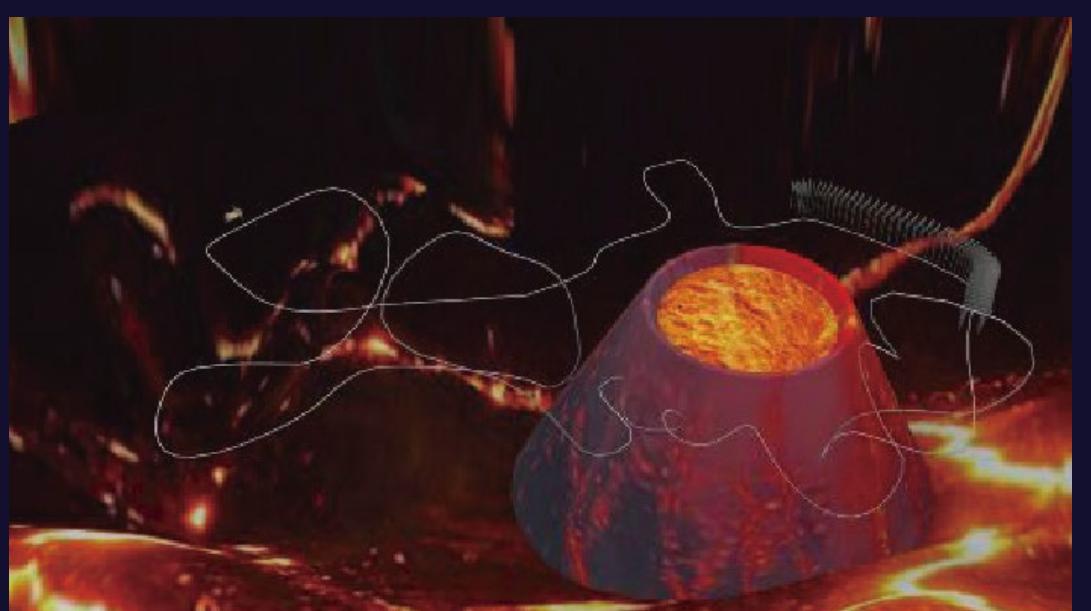


虛擬實境、擴增實境

CARDBOARD WEBVR

(軌道式、行走式)

- CARDBOARD_VR應該是最容易實現的虛擬實境方式。透過人手一機，並將專案存於WEB，使用者只需要掃描QR CODE或輸入網址，就能透過瀏覽器與陀螺儀，進入VR的世界。
- WEB上也有設計正常畫面與左右眼兩種模式可以切換，即便身邊沒有CARDBOARD，也可以使用正常模式來手持觀賞。
- 透過腳本的控制，可以像雲霄飛車般體驗，也可以透過使用者自由意志來行走、移動。前者適合敘事的VR世界，後者適合虛擬博物館導覽。



虛擬實境、擴增實境 儒鴻湖邊VIP展間 (中華電信5G建置)

- 本專案透過元宇宙無遠弗屆的特性，將服飾展示中心建置於雲端，供全球線上觀看，動態模特展示服裝穿著，還能夠更換不同場景主題，藉此刺激消費，服務更廣大的客群，也邁入元宇宙時尚走秀新紀元。
- 未來將與儒鴻規劃長期合作模式，透過Marvelous等軟體的輔助，製作一系列的服飾與模特走秀，並與中華電信及體感捕捉系統，製作異地展演系統，打造亞洲第一的元宇宙SHOWROOM，讓世界可以認識台灣、看見台灣。



IOT

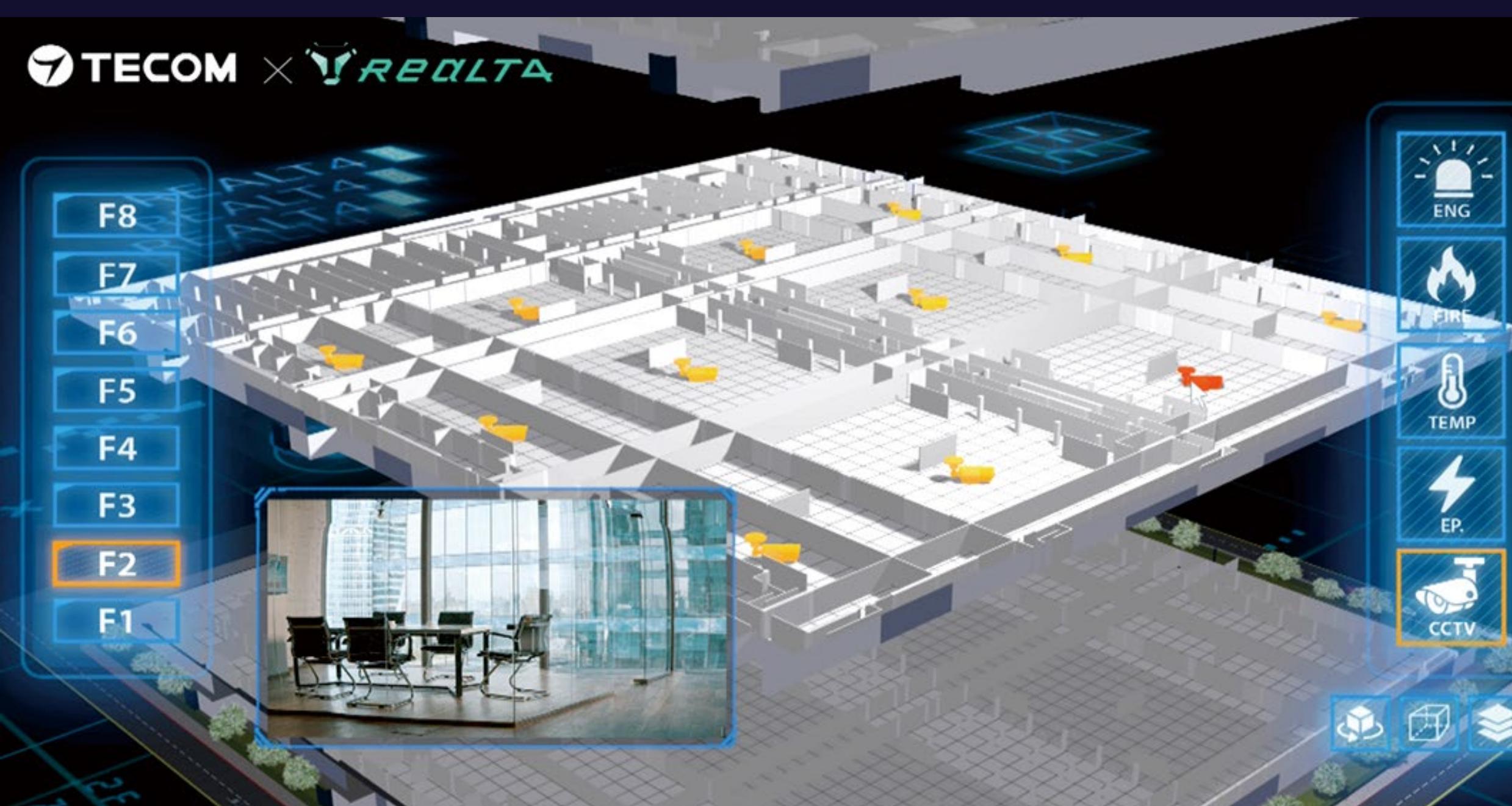
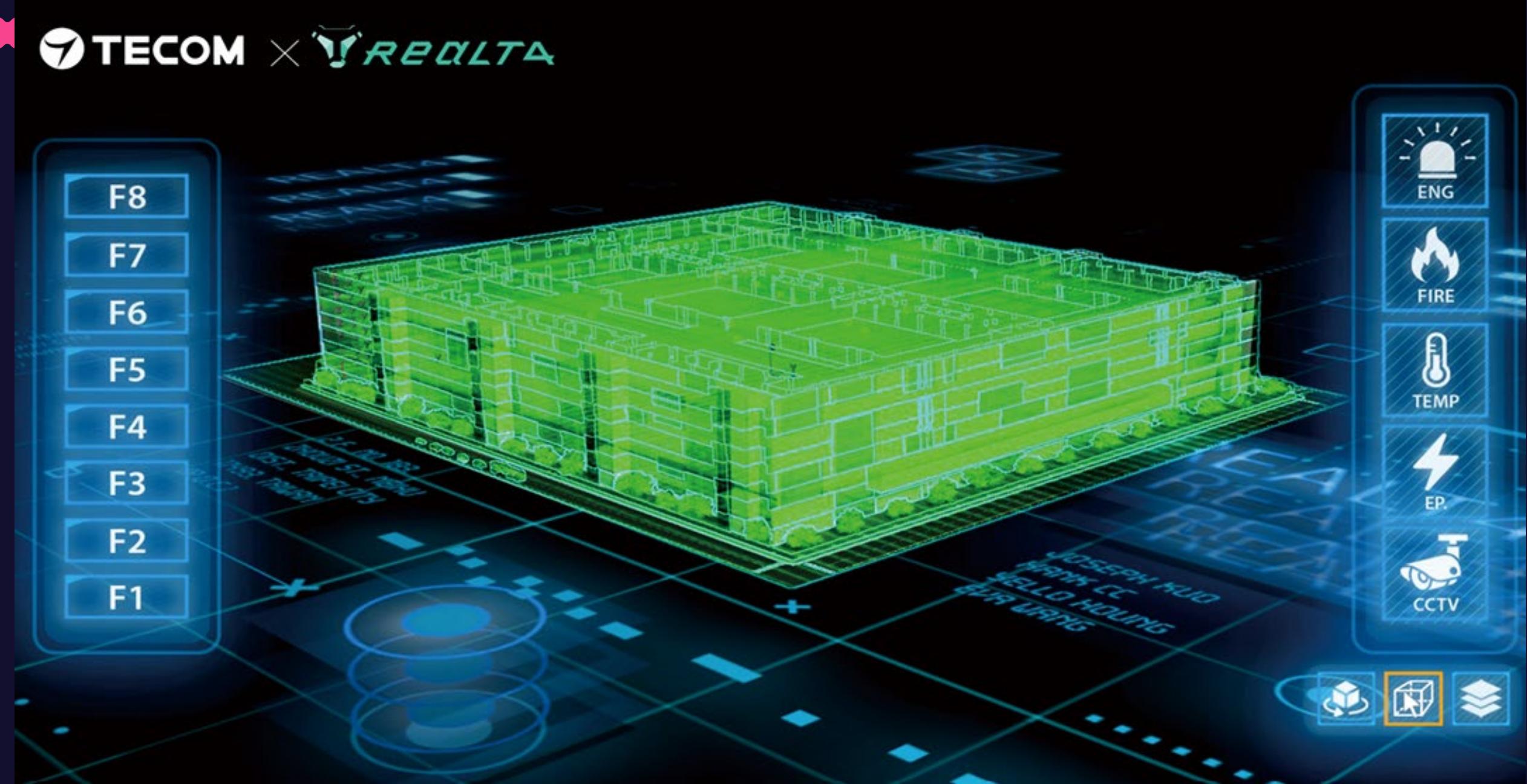
REVIT (CAD / 3DsMax / UnityWEB)

IOT

東元電子(IOT模擬與開發、串接)

東元電機結合安華機電、東訊、東捷資訊，研發雲端相關產品及系統服務，透過物聯網建構便捷、安全、高效能的生產線。

在此專案中，我設計UI、建置大樓模型，並透過UE5的API與東元工程師串接物聯網訊息，最後完成本專案可於PC、手機上運行，於南港世貿智慧城市展的實機展示。



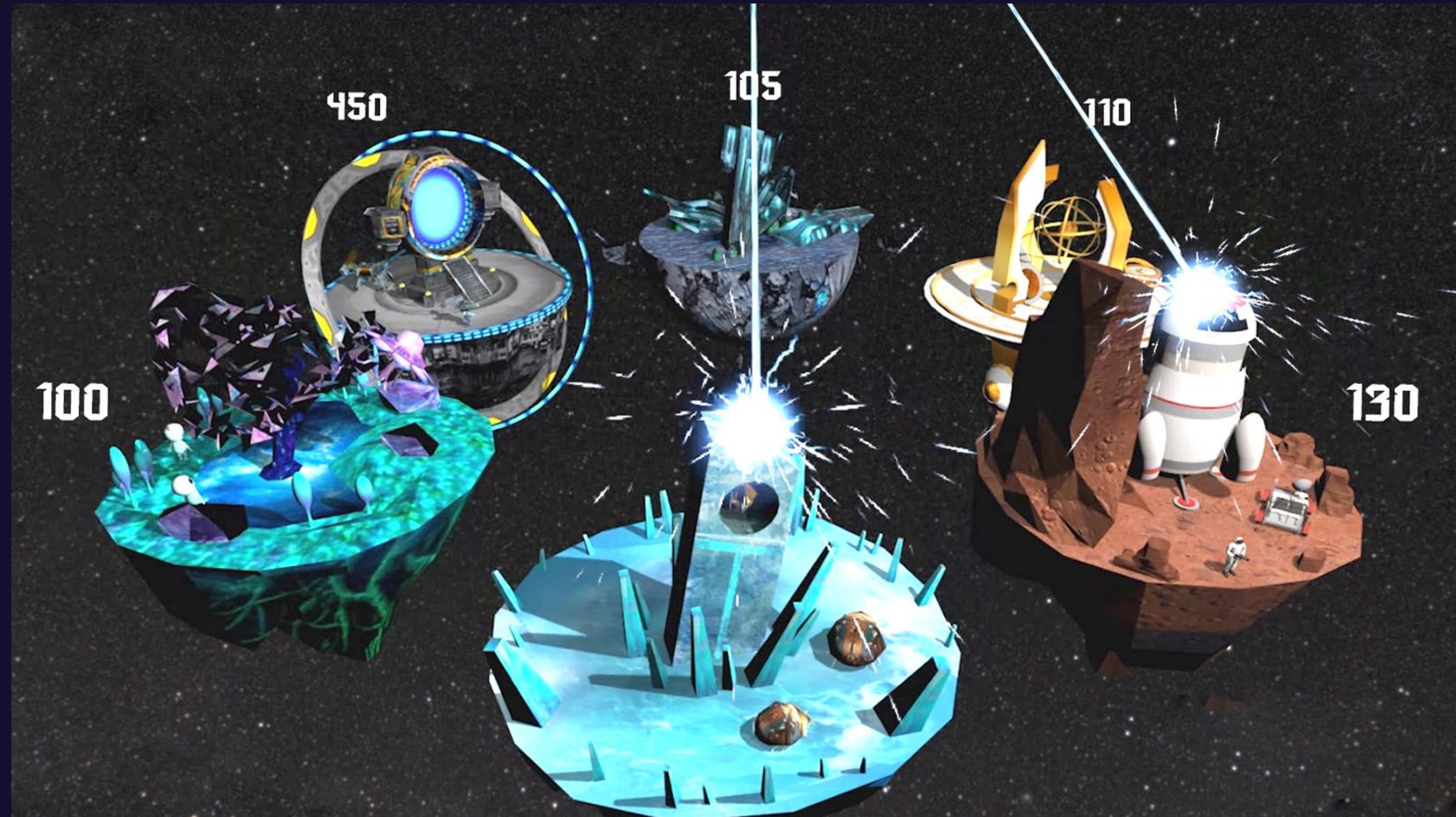
IOT

駭客比賽情境即時可視化 (在WEB上接收遠端指令)

微智安聯(Shield eXtreme)以成為全球資安演訓與駭客情資研究領導團隊為目標，擅長於預駭客行為研究與攻防演訓與高階駭客技術服務。



在此專案中，製作風格不同的六個隊伍模型，包含Q版星球基地及代表軍隊，並連線微智安聯的全球競賽系統，於國際賽事時，此戰術版以類3D遊戲的方式呈現攻防的樣貌。





感謝閱讀

黃柏瑞

P : 0989-282-742

E : andrew7595@gmail.com