

出國報告（出國類別：其他：競賽影展觀摩）

# 藝術與設計菁英海外培訓計畫 104 年度海外訪視報告

服務機關：國立雲林科技大學（數位媒體設計系）

姓名職稱：周玟慧副教授、陳世昌副教授

訪視國家：日本

出國期間：104 年 4 月 22 日至 27 日

報告日期：104 年 5 月 27 日

## 摘要

藝術與設計菁英海外培訓計畫 104 年度教師海外訪視成員為計劃協同主持人周玟慧副教授及陳世昌副教授。時間為 2015 年 4 月 22 日到 27 日。地點為日本東京。共訪視日本東京多邊角動畫公司(Polygon Pictures Inc.)、東京武藏野美術大學(Musashino Art University)，以及 103 年計畫選送數媒組學員許祖齊。了解學員認真學習於培訓單位提供的課程，並積極準備返國前的成果製作。本計畫合作的學校或機構皆有意願繼續或擴大合作。新增於本計畫執行期間洽談成功的日本武藏野美術大學，此次出訪拜訪合作科系兩位教授以及國際中心主任，以鞏固雙方合作關係。訪視結論建議本計畫應該持續的辦理，並替相關領域的學生爭取海外培訓的機會。同時在國外決選名單產生後，可以辦理行前說明會協助學員及早準備海外的文化衝擊以及學習計畫。

## 目次

一、目的 .....	1
二、過程 .....	2
三、心得 .....	5
四、建議事項 .....	6
五、附錄.....	7

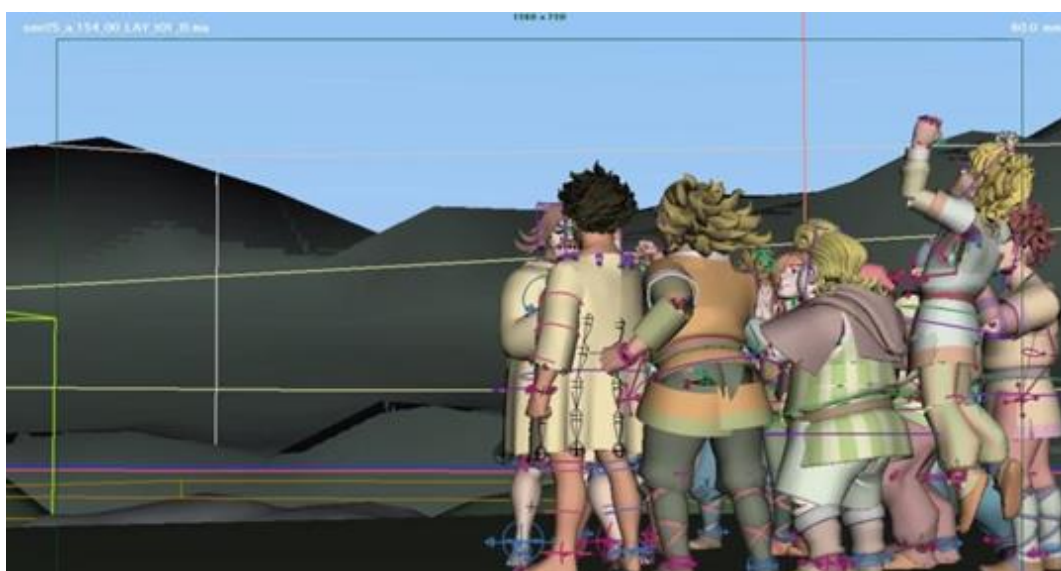
## 一、目的

本次訪視為執行教育部「藝術與設計菁英海外培訓計畫」，依照本計畫內容以學校現有資源為基礎，整合國際教學資源，延伸產學合作教學之溝通網絡，並全額補助讓國內藝術與設計領域的優秀學子，前往海外一流的藝術與設計學院或公司深造及培訓，藉此擴展學生國際視野，培育並增進學生的專業能力，以期提升國家的國際競爭力。103 年度培訓學生目前為 Polygon 動畫公司實習生，藉由訪視了解是否有依照本計畫要求的執行重點進行學習，透過訪視了解海外合作機構的配合情形。

## 二、過程

本次訪視由協同主持人－國立雲林科技大學數位媒體系周玟慧副教授以及陳世昌副教授，於 2015 年 4 月 22 日搭機前往日本東京，並於 4 月 23、24 日進行海外期中訪視，拜訪多邊角動畫公司(Polygon Pictures Inc.)CEO 與 COO，並隨後了解並關心學員許祖齊在海外的學習狀況，以及學習環境並給予海外培訓學員協助與建議。

Polygon 學員許祖齊在去年十月抵達東京當地後，實習情況順利，負責人先讓其熟悉公司軟體的使用方式，令學員試著匯入道具與負責道具的擺設，隨後進入 Animation 的工作部分，主要負責三個 scene，並與目前已為該公司員工的菁英計畫 102 學員楊舒涵編為同一組。



圖：Animation 製作，許祖齊提供。

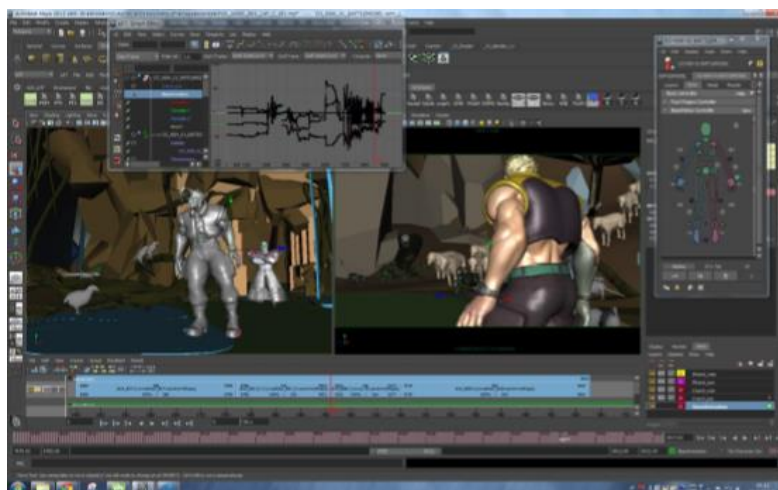
12 月時學員正式第一次參與公司與吉卜力動畫工作室的專案「山賊の娘ローニャ」，該部動畫於日本播出時獲得廣大迴響。NHK 更曾經製作一部紀錄片「アニメーションは七色の夢を見る」主要採訪宮崎吾朗與米林宏昌兩位吉卜力的動畫導演。宮崎吾朗在採訪裡曾經說過：「山賊の娘ローニャ如果成功了，會在歷史上留名的。」日本的 2D 動畫一直是屹立不搖的市場，起初大家並不看好這類 3DCG 方式製作的動畫，然而最後大家

能夠接受，並且喜愛這部作品，對公司來說是個肯定，對宮崎導演來說更有深遠的意義。

2月時學員參與公司第二個專案做ツムツム，是以迪士尼在 Line 上的遊戲做基礎製作的短篇動畫，一話有 2 分鐘。目前有參與的部分是第 4 話與第 5 話，主要負責角色的 Animation 修正，有時也會在 Layout 上做修正，也有嘗試簡單的 Camera Animation。Silhouette—剪影在動畫表演中是非常重要的部分，如果能夠在剪影上就清楚的表現角色的行為、意向，才能算是成功的動畫表演。



圖：「ツムツム」，許祖齊提供。



3、4月，學員陸續接觸不同專案，如 Motion Picture，須以不同的方式處理

Animation。除了接觸到這個新的 Animation 方式以外，也接觸到了使用 Mocap 一定會用到的軟體 Motion Builder。操作方法與 Maya 類似，但還

是有些許不一樣的地方。例如調整 Key 的時候不像 Maya 可以直接選取點作移動，而是得在類似 Graph Editor 的左欄會出現選取點的 Range 來作數值調整。

訪問團另於 4 月 25、26 日於參觀海外學校武藏野美術大學並拜訪當地學校老師，建立雙邊合作管道，並說明台灣教育部對此項計畫之重視。

武藏野美術大學以活潑開放兼具日式纖細美感的美術精神在國內或國外皆享富盛名，在積極爭取下成為本計畫視覺傳達設計組首次合作對象，該系相當重視本計畫，由合作科系 Science of Design 指派兩位教授負責本計畫，並皆具有英語授課能力，能夠彌補可能的語言落差。為鞏固合作關係並了解合作學校運作情況，以確保雙方協助明年出國的 105 年度學員行政以及學業上的問題，此次拜訪兩位教授以及國際中心主任，校方以簡短影片介紹武藏野大學以及各科系，以商討未來更多合作交流的可能性，同時於會後安排校園導覽了解校園環境。

訪視日程表如下表：

日期	訪視行程
4 月 22 日	台灣搭機飛往日本東京
4 月 23 日	訪視日本多邊角動畫公司
4 月 24 日	訪視日本多邊角動畫公司實習學員
4 月 25 日	拜訪日本武藏野大學
4 月 26 日	拜訪日本武藏野大學
4 月 27 日	日本東京搭飛機返回台灣

### 三、心得

99 年度起合作至今的日本多邊角動畫公司 Polygon Pictures Inc.，歷年來實習學員表現亮眼，近年代表為 102 年度到該公司實習的臺灣科技大學楊舒涵同學，參與了兩項動畫製作專案，分別為於 2014 年 4 月到 6 月推出並廣受日本觀眾歡迎的「銀河騎士傳」，以及改編自瑞典知名兒童文學，並由吉卜力動畫工作室的宮崎吾朗所監督改編執導的「強盜的女兒」，表現亮眼，並於 2014 年歸國記者會上大放異彩。

本計畫舉辦至今 105 年度已屆十餘年，歷經各年度計畫執行期間調整以因應藝術與設計領域之時流發展與演進。數位媒體組於本計畫以數位動畫培訓為主，除了正規的動畫設計課程之外，亦有產業界機構提供實習，由於數位工具、媒體創意為新興文化創意產業與數位內容產業之核心，亦是目前國家展計畫的重點產業。此領域是結合了科技、美學與文化的藝術結晶，更是被看好的明星產業。近年來除了具有豐富製作經驗的美、日先進國家之外，其他開發中國家，如南韓、印度、新加坡，也投入可觀的國家資源發展這項文化創意產業。海外實習除培養學員國際觀外，另藉由與專業人士互動的過程中，使學員能更進一步深入學習並了解業界的實際情況。

武藏野美術大學為本計畫首次合作單位，依據研習營學員意見回饋與教育部每年檢討會議中，委員所提合作學校應有適當學校或單位調整，並於每年計畫主動聯絡設計領域頂尖機構，並由計畫主持人於海外訪視期間親自拜訪欲合作機構，以提供國內設計領域學子能夠至當今設計主流機構培訓。



#### 四、 建議事項

本次參訪依照原訂計畫的流程，在學員選送海外期間，赴海外各個培訓機構了解學員在海外當地的培訓狀況以及成效。並且拜訪合作機構之間的交流，解決疑義以及擴充可能性。訪視的結果呈現學員皆在學習方面有突破性的成長，並且滿意所安排的合作學校與單位，並且鞏固新的合作單位。綜合上述結論，另外提供下列建議事項：

4.1、持續並穩定的推廣本計畫：與學員訪視之間所得的共同心得，都認為本計畫因為長期推廣，所以學生在國內各校都會提早準備外文能力或作品及以能夠申請本計畫，所以教育部長期推動本計畫的政策也同時推動國內設計相關科系學生的另一種學習成就動機，建議應該穩定的推動此計畫。

4.2、學長姐互聯網的建構：訪視過程中了解，學員於海外生活上的問題，除透過本校聯絡實習公司協助外，學員本身與學長姊之間的聯絡亦相當重要，並能發揮解決問題時所消耗的時間成本，歷屆學員分享海外相關培訓經驗亦能形成知識與經驗傳承、回流的學習體系。

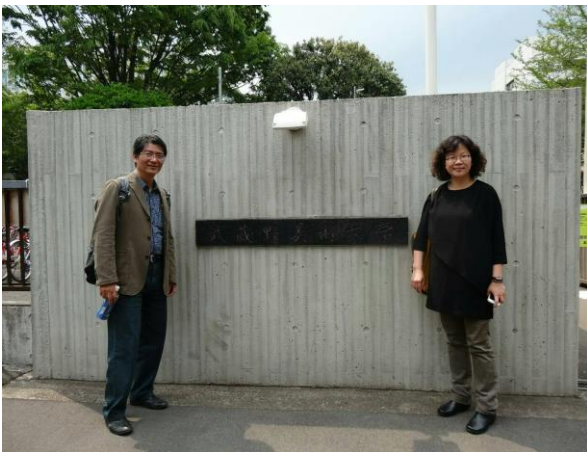
4.3、加強行前教育的心理建設：此次訪視了解選送學員到海外之後，面對語言、文化上的重大差異，需要有多多的行前教育，讓學員在面對文化、學習上的衝擊時能夠更充足的準備來面對。

## 五、附錄



(左上) 周玟慧老師於 Polygon 公司  
(右上) 兩位老師與 Polygon 的 COO  
與 CEO 用餐合影

(左下) 陳世昌老師與 103 學員許祖齊  
合影



(左上) 兩位老師於武藏野大學合影

(右上) 武藏野大學教授簡報介紹

(左下) 兩位老師與武藏野大學人員  
合影

