



夢想起飛
菁菁 艷 八方

MOE Scholarship Program for
Overseas Study in Arts and Design

教育部 98 年度藝術與設計菁英海外培訓計畫 / 學習實錄



夢想起飛



菁艷八方

教育部 98 年度藝術與設計菁英海外培訓計畫 — 學習實錄

MOE Scholarship Program for
Overseas Study in Arts and Design





MOE Scholarship Program for
Overseas Study in **Arts** and **Design**

教育部 中華民國99年11月 / 出版
國立雲林科技大學數位媒體設計系 / 編



計劃簡介 / 06

數位媒體組 / 10

黃虹樺、林惠雯、任鵬文、黃崇羽、楊智璋、莊昇霖、陳家瑩、苗天雨

平面設計組 / 78

鄺燦昱、王振瑛、郭一樵、曹余森、翁毓欣

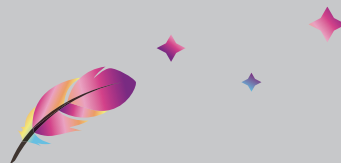
產品設計組 / 130

蕭舒駿、姚昱丞、溫頴豪、林辛承、林芬如、溫千慧、許智榕

海外培訓學校簡介 / 176

教育部—

「藝術與設計菁英海外培訓計畫」簡介



— 計畫緣起

為配合行政院推動國家發展重點計畫「文化創意產業」發展計畫，教育部研訂「大專校院藝術與設計系所人才培育計畫」，期冀以學校現有資源為基礎，整備大專校院藝術及設計相關系所人才養成環境，整合校際教學資源，統籌產學合作教學之交流管道，發展推廣產學合作教學資源，加強跨領域文化創意產業人才培育。

該計畫自92實施後，各項奠基基礎教學與國際交流工作皆具初步成果，但為求擴展國內學生的國際視野，並且培養文化創意產業所需要要的實務設計能力，於是自94年起結合國外一流校院或公司辦理「藝術與設計菁英海外培訓計畫」，選送國內菁英到海外學習一年，並自96年開始將培訓時間延長為二年，採二階段篩選方式，以遴選出真正具有潛力的設計菁英。第一階段透過書面資料審查在國內各大專校院甄選各組30名學生，進入國內研習營培訓，然後學員返校後各自提升外文能力。第二階段則由海外學校決選最後的培訓學生，進行為期一年的海外培訓。實施至今各組報名人數持續成長，並且返國後成績斐然，因此於97年更續規劃辦理迄今。



— 辦理單位

教育部98度「藝術與設計菁英海外培訓計畫」以行政協助委請國立雲林科技大學數位媒體設計系負責承辦「數位媒體組」與「平面設計組」國外合作學校之洽談、甄試簡章訂定、學生考選、出國輔導、成果發表及教學推廣等相關事務；「產品設計組」則由國立成功大學「創意設計教學資源中心」承辦。

— 辦理方式

一、98年度仍以「平面設計」、「數位媒體」與「產品設計」三組為主，並且由承辦學校尋求與國外知名學校或公司合作，採政府全額補助方式，公開甄選20位潛力之優秀學生赴國外進修、訓練與實習一年，期返國後能帶動同儕之學習效果。本年度擇定合作之英、德、法、美、紐、日地區進修培訓學校及機構包括：英國皇家藝術學院(Royal College of Art)、英國倫敦都會大學(London Metropolitan University)、德國柏林藝術學院 (School of Art and Design erlin-Weissensee)、與柏林藝術大學(Universität der Künste Berlin)、法國(Supinfocom Arles)、美國藝術中心設計學院(Art Center College of Design)、美國普瑞特藝術大學(Pratt Institute)、美國帕森設計學院(Parsons The New School for Design)、美國南加州大學(University of Southern California)、美國沙瓦那藝術與設計學院(Savannah College of Art & Design)、美國創意設計學院(College for Creative Studies)、美國伊諾利理工學院(Illinois Institute of Technology)、紐西蘭奧克蘭科技大學(Auckland University of Technology)、日本武藏野美術大學以上14所學校結合了最佳教學陣容及教學環境，相信能提昇我國學生之相關學識，增進其製作技術與創意開發能力，並建立長期培訓的國際交流機制。



二、除了上述國外知名學府之外，安排學生至知名業界觀摩例如Pixar、DreamWork等動畫公司，紐西蘭組更是提供至Oktober實習機會，增加學生實務能力。

三、對學生之獎助項目參照當年度教育部公布之公費留學補助標準。

— 預期成果

1、國際觀與多元文化觀的設計專才

透過選送國內設計菁英前往國外名校或機構進行培訓，以求擴展且提升我國藝術與設計相關系所人才之國際競爭力及國際視野，並以此激盪出多采多姿的創意作品。

2、強調國外產業實習機會，累積種子學員實作經驗

除了正規課程之外，亦有產業界實際實習參訪機會，讓課程上的學習得以有實際應用的機會。

3、結合國內產業界，建立良好產學合作機制

邀請多位優秀的專業人士，提供參與學員各方面產業界的最新動態與學習機會，並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。

4、養成設計種子菁英，架構國內外設計教育的回流網絡

海外培訓學員歸國後成為種子學員，在校可提供珍貴的培訓經驗與同儕共同成長，並於培訓營期間給予或分享海外相關培訓經驗給未來參與海外菁英培訓計畫之學員，形成知識與經驗傳承、回流的學習體系。





數位媒體組

美國 / University of Southern California / 黃虹樺

美國 / Savannah College of Art and Design / 林惠雯、任鵬文

法國 / Supinfocom Arles / 黃崇羽

紐西蘭 / Auckland University of Technology / 楊智璋、莊昇霖、陳家瑩、苗天雨



黃虹樺 台灣藝術大學

數位媒體組：美國 / University of Southern California

從小就一直有著出國留學的夢想。

去年八月，人生中第一次一個人雙腳落在異國，

九十八學年度的菁英海外培訓計畫讓我實現我的海外求學探險之旅。



· School of Cinematic Arts



· Oxberry Camera / Film Editing Table

— 研習計畫

南加州大學位於美西加州南部洛杉磯市中心，這一年裡我在南加大電影學院的動畫與數位藝術系所 (John C. Hench Division of Animation & Digital Arts, 簡稱DADA) 與研一的同學一同修課。在研究所一年兩個學期的課程裡，我們所專注的並非是走在科技前端的新媒體，也不是超乎其技的特效數位電腦動畫；而是回到傳統的膠卷拍片、實體剪接。除了探討各種不同的實驗動畫技法，每位學生每周也都擁有一小時的Lab實作體驗。即使過去在大學四年同樣在台灣主修動畫，然而在南加大所接觸到運用Oxberry 膠卷底片進行拍攝的實驗動畫仍是我所未曾擁有的鮮體體驗。

— 研習課程

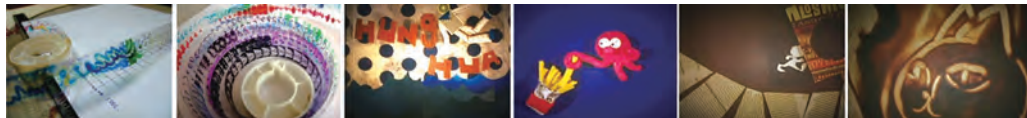
南加大動畫所的課程從第一年扎實的基礎訓練和摸索、跨越第二年的彈性和多元、最後第三年的整合與運用，呈現出完整的學習環境。





(一) 從摸索與實驗中玩出創意

在第一學期的課程裡，我們接觸過各式各樣的動畫手法：Zoetrope、Flip books、Scratching on Black Leader、Drawing directly on Clear Leader、Object animation、Stop motion & Puppet animation、Paint-on-glass animation、Sand animation、Rotoscoping等等。猶如遊戲般的嘗試與腦力激盪，在創作過程中體驗不同的質感；拍二十四frames才構成一秒的耐心考驗之下，漸漸體會到timing和spacing如何才能恰到好處以取得動靜之間的最佳平衡點。



(二) 重視思考及互相激盪創意

不同於某些較為商業取向的學校重視技術方面的訓練；USC的教學一大特色就是引領學生的創意思考層面大過於技術的傳授。例如在看完一部作品後，我們會一同討論作品的動機為何、要傳達的概念是甚麼、我在其中感受到了怎麼樣的意境；這就好比同一件事，在不同人的觀察之下會有不同的回響和收穫，我也常常在聆聽他人的觀點之中發現新奇有趣的點子，靈感往往就來敲門了。除了課堂上的討論、課餘時間也能和老師安排meeting，更進一步的一對一討論 project。

(三) 與導演藝術家的談話交流

動畫研討(Animation Seminar)的課程邀請到的演講者都讓我大開眼界；有繪圖軟體Adobe Photoshop的創始人John Knoll、海綿寶寶的設計者Stephen Hillenburg、停格動畫Coraline的導演Henry Selick、俄國知名動畫家Yuri Norstein、辛普森家族的動畫製作David Silverman等等；每堂課都充滿驚喜、都是靈感的泉源。除了聆聽他們的經驗談、還有機會能夠在Q&A時間滿足我們的好奇與求知慾，課後所有修習這門課的同學也都會在系上部落格寫下評論和感想，彼此交流分享。另外，在這堂課裡我深深感受到在西方學習環境下學生們有主見地說出感想、大膽舉手發問，勇於提出問題互相討論的精神。



(四) 豐富的資源與齊全的設備

USC不僅校園裡有著典雅氣派的圖書館，動畫系也有自己的小小動畫電影圖書室。看似不起眼，但事實上卻是名副其實的麻雀雖小五臟俱全：我們可以更進一步對於課堂所提及的作品或藝



術家做更深入的研究。電影學院也擁有自己的放映殿堂：也因此能夠在電影院般的教室裡欣賞動畫史所談及的大師經典代表作。每一位研究所的同學也都配有自己的個人工作室“Cubicle”；現在回想起來，那曾經是我埋頭在Production 1期間最最熟悉不過的好夥伴了。那時咬牙的難熬，現在卻是很充實美好的回憶呢！

除了系上必修的課程之外，電影學院的放映活動也很頻繁：有畢業校友的大作也有新片上映前的試播，往往也請到導演映後座談和觀眾分享他們的心路歷程，這樣學習兼娛樂的機會當然得善加利用！

(五) 完整扎實的電影拍片流程

在第二個學期Production 1的課程中，我們必須獨力完成一部一分鐘以傳統膠卷拍攝的個人動畫短片。從前製的故事發想開始、繪製故事分鏡腳本(storyboard)、角色設計(character design)、動態腳本(animatic)，接著經歷僅僅兩個月緊湊的動畫製作(production)過程，一次又一次的動作測試、線稿、上色，直到最後配樂及音效混音(Sound Mix)以及顏色校對(Color Correction)後才大功告成。在時間的壓力以及嚴謹的流程之下，我們必需學習自我掌控進度；每周課堂上的review聆聽老師及同儕的感想和建議，好讓作品發揮的淋漓盡致。Production 1的創作沒有數位電腦後製，因此前製的規劃就顯得戰戰兢兢；這般比照業界電影大製作的專業拍攝過程，到最後的音效製作程序不管是在Foley Lab(環境音效錄音室)或者ADR Lab(配音演員的錄音室)裡，都是難能可貴的學習經驗！





· Thumbnails from my production 1 “The Year Monster” (1’ 50”)

在我個人創作部分 “The Year Monster” (1’ 50”)：我選擇了粉彩手繪(traditional hand-drawn animation)、結合賽璐璐動畫(cel animation)以及剪紙動畫(cut-out animation)。題材的靈感來自於文化的傳說：在除夕夜裡，小男孩在夢境中遇見了年獸，經歷一場似真似假的冒險旅程；而取材以獨特的節日文化是因為我覺得文化傳承與發揚的重要性：當外國同學看到那些有趣又令人不解的特殊符號或意象時，都會好奇的詢問、甚至進一步去了解，因此促成了文化的交流和傳播；另外，我希望在仍保有文化習俗的傳統儀式之外，我們也可以了解文化傳說的由來；儘管他的淵源有上百個版本，那都是一個個值得流傳的精彩故事。除了過程中的實作經驗，作品完成後我也體會到動畫短而精的困難之處。

(六) 學院系所之間的搭檔合作

USC電影學院底下除了動畫系，還有互動媒體(Interactive Media)、電影電視製作(Film & TV Production)、製片(Producing Program)、編劇(Writing)、批判(Critical Studies)等系所。細膩完整的教學體制下，互相以各自所長建立良好的合作關係：例如我的production 1的音樂配製，從一



開始尋找能夠傳達我動畫概念的風格的composer、到選定合作人之後實際的溝通、接著過程中的製作與修改，這些過程的本身都是經驗、都是學習。術業有專攻促成了跨領域的合作；除了系與系之間合作交流、學生與學生的互相切磋，系上staff也會不定期轉寄業界的實習管道。

“Adobe First Frame” 是系上每年的動畫盛會，被此影展選出的作品都是在學期間於課程裡任何形式的創作。這一年一度除了USC動畫師生共襄盛舉，也有業界藝術相關領域的專業人士來此網羅人才。



— LA Workshop

學校正式課程結束後，我與另外兩位SCAD學員一同參與Mark老師所帶領的工作坊。我們主要投入日本廣島核爆65週年紀錄片：負責依照老舊照片和殘存資料重建廣島市被破壞前的原樣：以3D建模與材質貼圖模擬原來的地理景觀。由於在USC的課程很不數位，因此從大學畢業製完成後都將Maya擱置在一旁；然而，這次參與這個project讓我重新拾起Maya，除了複習3D技能、也因而學習到一些新的技巧，最後還很榮幸有機會接受NHK 電視台訪問我們參與此project的心得。

除了技術上的磨練，Mark老師也帶領我們到工作室以及動畫公司參訪：位於LA的Radium Studio、DreamWorks、Disney，以及分布於San Francisco的PDI DreamWorks、Pixar。有制度的專業部門分工、良好的工作環境氣氛、在加上員工秉持著對動畫的熱忱與積極的責任心，才有如此高大的成就、讓我們能享受源源不絕的好動畫；每次參觀的過程，心裡總是有種讚嘆的嚮往，一股正面激勵的作用讓我突然有股衝勁，砥礪自己要持續努力才能邁向理想中的目標！



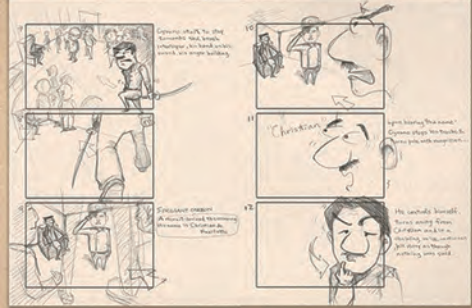
有動畫奧斯卡之稱的Siggraph七月底在洛杉磯會議中心舉行；基於地利以及曾參與過Siggraph2009的友人鼓勵之下，我決定挑戰自我：報名申請Siggraph2010 Student Volunteer。感謝USC動畫系主任Sheila的支持與推薦，讓我有機會參與這一年一度的盛典和來自世界各地相關領域的三百位學生義工一同投入我們的熱忱，這樣來自相關背景同學一同參與這動畫饗宴，讓我感受到了networking的重要性；值班以外的時間我也聆聽了幾場講座、觀賞高品質技術的商業廣告和動畫短片，這是我參與的第一個Siggraph、也是我一個充實的Siggraph義工經驗。



— 心得與建議

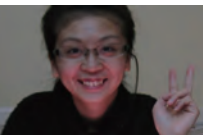
大家的刻板印象中西方人的開放與勇於表現自我相對於東方的內斂含蓄；這一年裡我也有感受到這樣的事實，也許那是民族性的養成和久遠以來文化深根蒂固的作用。但我們並不是實力不足，只是有時候自信心的缺乏不小心也把才華藏了起來。起初到美國時，我也曾因不知如何發表意見尋求協助，或許也是因為想法要及時轉成言語對於非英語系國家的我們又多了一道手續；助教給我的答案是：那就從問問題開始吧，只要開了口就越來越自然而然了。那種師生一同絞盡腦汁思考、表達、再思考、分享、最後彼此給予回饋和建議，確實能激發出藝術無限的可能性、讓作品精益求精。

我很榮幸能有此機會在**USC**與來自不同的背景的同學一同交流學習，大家也都不吝於分享自己擅長的部分，在互相幫忙的模式下一起學習成長。最後誠摯的感謝教育部與雲科大所舉辦之菁英海外培訓計畫，也很感謝**Mark**老師能在忙碌之時帶領我們進行充實的**workshop**！



• My art works





林 惠雯

台南藝術大學

數位媒體組：美國 / Savannah College of Art and Design



跨越半個地球到達美國南方小鎮Savannah，遇見來自不同地方來的人，每種口音都代表西化與個別特色的磨合時的差距，在這個文化與規則跟台灣截然不同的地方，似乎一切都在跟自我作辯證。

這次的學習，讓我的人生視野更加開闊。遇見了來自不同環境的人，在面對同樣一件事情，卻有很不同的表達，因此讓我瞭解了自我，相對的尊重各種文化的差異性。在文化洗禮下，我仍舊是我，但心態改變了，有些擔心的事情瞬間解決，也有些原本不會想過的事情變成很重要的思考點。

感謝教育部及主辦單位提供機會讓我到達另一個國度學習，在學校中更精益了技術，在工作營期間學習了3D建模，更在文化差異的衝擊下得到更多經驗，從生活脈絡就可以理解東西方動畫的不同，內斂含蓄的東方文化與直率外放的西方文化在表達情緒上，讓我真實的體驗到不同況味。



— 自我的限度與生活的限度

身為一個新生，情緒在第一學期有非常大的轉變，從對新環境的興奮之情快速跌落到面對繁重課程的緊繃情緒，像是脫離母親懷抱的初生兒一般惶恐。首先要適應的就是語言上脫離母語的失焦感，尤其剛剛開始上課時，適應的情況最為嚴重，耳朵一邊接收英文授課，下一秒就要立刻在大腦中轉換成中文，稍一閃神，可能就會模糊失焦；大段落的英文課程像是演講一般，需要聽者全神貫注。而且在學校要適應英文教學的環境，下課後還有非常繁重的作業跟功課等著自己，這邊的課程進展十分快速，不到3個月內就要將一學期課程教完，因此每星期都有新作業，讓人大氣不能喘一下，跟台灣的教學質量上面差別蠻大。

在Scad的學習生活中，一開始由於英文能力的不足造成溝通上的迷惘與學習的障礙，但是到後來越來越融入學習生活，慢慢發覺自我的成長。比較不方便的則是交通。動畫系所的建築物坐落在離市區非常遙遠的位置上，周圍較為落後貧困，晚上時常有搶劫案件發生，甚至學校都會發給學生email告知搶案讓學生注意人身安全。其實這裡地大人疏，這種治安問題所在多有，但是動畫系所距離學校其它建物跟設施都過於遙遠，更加凸顯了這個問題。

— 學校的開展度

在設備方面，Scad擁有充足的設備提供學生，不虞匱乏。動畫系所中PC與Mac均有充足的數量，軟體也不斷更新，系所更是全天24小時均開放使用。還可以借用藍幕攝影棚以及HD攝影機，為數不少的Wacom繪圖版則是畫數位2D的好幫手，資源十分豐富。

而師資及上課情形方面，由於美國是主流動畫的競技場，在SCAD的2D動畫師資多是大公司出來的優秀動畫師，是一所讓學生能夠學習到充足技術的學校。除此之外，我覺得同學都洋溢著





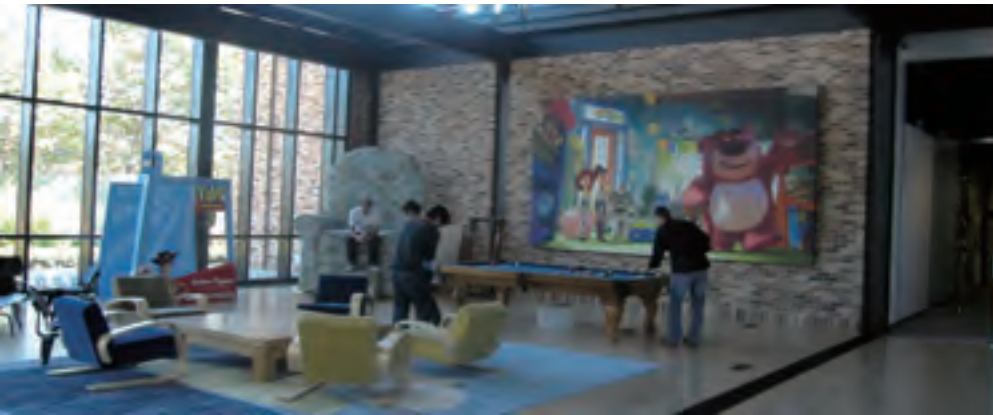
對動畫的熱情與耐力，感覺非常積極。每次到作業的截止日期前，大家拼了命在動畫系館熬夜，也因此彼此都會在作業提報前互相琢磨，互相提供建議或者鼓勵，讓我覺得2D動畫教室非常溫暖。

而SCAD在課程以外，會在Downtown定期舉行Film Festival，或校內也有其他交流與演講活動，提供學生更多的資訊。此外Scad很注重學生的就業情形，不僅有必修的Portfolio課程，也會在學期期末舉辦就業博覽會，讓未來更加確實。

— 動畫公司的開展度

動畫在美國的學生身上已經成為一種人生未來的生活方式。進入迪士尼等大公司對此地的學生而言，是如此有可能實現的夢想，這是以前我從來沒有想像過的事情。如果在台灣提到想要去迪士尼，下意識會覺得要去迪士尼樂園玩耍；但是在這裡提到Disney，討論的是迪士尼公司，包括進入迪士尼公司實習，或者討論他們選用人才的方式等等。因工作營Mark老師的協助而有參訪動畫公司的機會，看到這些大公司不僅有詳細而專業的動畫製作流程，並且分別在軟體上提供的良好福利制度以及硬體上注重員工休息的休閒室以及提供超棒的餐點，都更加吸引人才的投入。所以員工都非常引以為傲，以進入這些公司為榮，並且認真的在這一行業中付出。但這又何嘗不是關係到美國動畫產業的蓬勃發展帶來的希望感，讓人覺得動畫在這裡是一份可以實踐夢想以及得到成就感的行業。





— 課程介紹

● 2D Character Animation

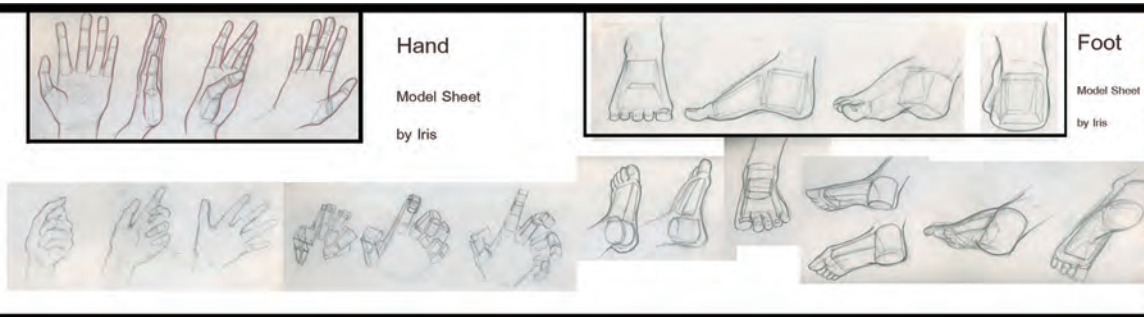
SCAD的2D動畫課程從基礎到深入，有足夠的課程可以訓練學生到職業的水準，可惜我只有3個學期可以學習。這邊的老師對於動作的呈現都有一套心得，我都覺得他們以前應該上過表演課吧！筋骨活潑，可以作出很具曲線的動作，應該說他們都可以加強動作的重點，因此講課就非常有效果。表演動作沒有那麼厲害的我，就會拍reference慢速撥放來看清楚動作，以及建立動作的觀念，久而久之我現在都會拍影片作為參考之用。

這堂角色動畫課程是由曾擔任迪士尼動畫家的John Weeber擔任老師。Webber老師的動作表演深具迪士尼卡通的俏皮個性，他的表演激發動態的想像。我覺得上課有一大半的樂趣來自於這些厲害的動畫師本身的表演才能。而這堂角色動畫的課程採取循序漸進的方式，清楚分割制作動畫的步驟，讓同學依照步驟一步步檢討與檢驗動畫。發展過程分為：概念構思；動作發展；pose test；final cut。概念構思就是讓同學提出小小的腳本，約10-20秒左右的動態發展。老師提供很





多有趣的聲音clip讓同學自由選擇，依照聲音片段想像整體情境，讓同學自由自在的發揮點子。到了第二階段，點子已經確定，老師讓我們嘗試用更加清楚的動作去表現聲音，這段動作發展的期間，我們很努力的加強力量線或者更加扭曲角色身體……希望讓角色在動作上得到最大的發揮。當我們畫出想像中最可以代表人物情緒的動態時，開始畫key frame，以自己覺得可以表達出動態的張數即可。最後一階段，則是畫上全部的inbetween，並調整timing。



這個進階課程加強對角色的掌控能力，還有lip-synch的訓練，由具有經驗的老師來領導是十分珍貴而且難得的經驗，讓我對動作的掌控有更深的認識。而且在這堂進階動畫課之後，我對於角色動畫的概念提升，利用基本形狀分割角色後再進行動畫的方式，讓我可以更快的畫出想像中的動態與進行測試。我也從來沒有在一個星期裡畫過這麼多inbetween，學校作業的緊密度雖然讓人疲累不堪卻也使我的手繪速度提昇非常多。

● Action Analysis

也是來自迪士尼的動畫老師Troy，有著嚴格而風趣的教學方式，強調觀察真實，從中學習真實得人類及動物運動方式。這堂Action Anynisis主要訓練學生觀察並繪出自然寫實的人以及動物動態。自然而常態的動作像是一個基模，掌握了基礎模式後，動畫師能夠進一步自由發展出自己想要的動態。因此在這堂課中我們幾乎都拍參考影片來學習手腳動作、走路、彎腰撿拾物品的動作、貓或狗的走態……等等這些動畫中經常會使用到的動作，從這些實際影片中訓練眼睛跟手。

課堂報告時老師會根據每位同學不同的呈現做指導，他利用自己豐富的肢體討論各個練習作品中出現的動態方式，包括彎腰的角度、手指的頓點該再加上一張圖、量感以及關節點的持續、甚至時間點……等等，利用實際的肢體表演讓學生能夠立即感受正確動作的順暢感與錯誤動作或



時間點的遲滯感與異樣感。好的表演與好的動畫總是息息相關，我想這是一個長年自己表演並從自己的作品中感受到得失的動畫師所累積的資產，讓我們實際感受情緒與動作之間的連結。

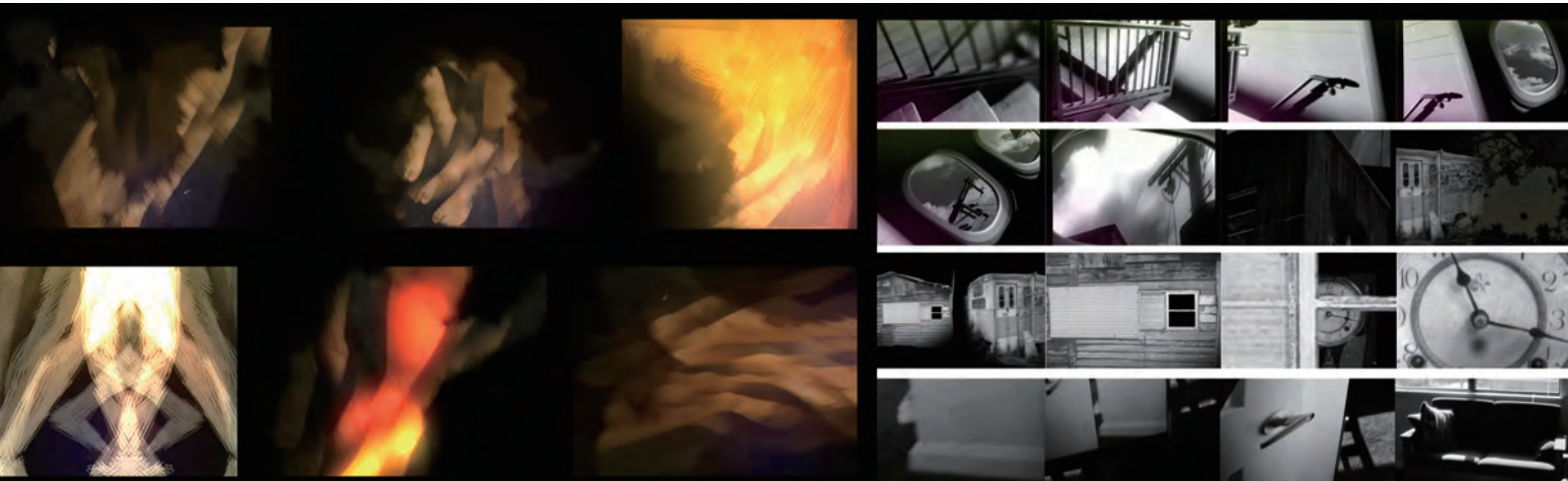
● Principles of Screen Design

鏡頭的剪接好壞可以決定一部片子，在這堂課中學到長鏡頭、短鏡頭、pan、room in、room out的混合搭配是非常重要的決定，如何用這些鏡頭語言表達出故事的意義。這是十分基礎但是重要的課程，尤其對獨立動畫師而言鏡頭的使用包含速度構圖蒙太奇的跳躍連接，對於故事的呈現才能有精確的表達。

● AfterEffects

這是獲益良多的課程，所以我一共修了AE兩堂課。老師積極介紹各種創意影片，而且專業的分析點子跟技術，給我很多啟發。在開發創意與實踐創意當中學到許多技術。我覺得創意一直是很重要的，但是技術與想法在獨立作業的階段均不可偏廢，需要磨練技術到可以具體呈現創意的程度，才能夠引起共鳴。

作品的個人特色的部分一直是我想保持的，但有時候另外一種建議會有不同的效果。老師提





供的建議往往都有其價值性，但有時這個建議代表的審美理念並非我想要的。假如他的審美理念，與普羅大眾普遍的意見相似的話，我想我會對自己的作品調整在兩者的美學中間。

我剛開始使用AE的鏡頭時，常有動態不連續以及速度上不協調的問題，老師不斷強調速度在作品中的影響，而且也會時常複習動態的掌握，所以直到後來作品Nostalgia的產生，我在運鏡動態上的掌握有了很大的進步。

● Cinema4D

這是可以與After Effect結合的3D軟體，我被它所能製造出來的物質與光深深吸引，所以決定拿這堂課。這個軟體有簡單易用的選單，還有令人津津樂道的動態程式MOGRAPH，對於想要在AFTEREFFECT裡混合2D與3D的人是很好的軟體。但是老師以初階學習的概念上課，雖然老師厲害，但需要問問題才會教更加深入的東西，所以最重要的主動的發問以及自己課後的練習。所以相反的我反而很高興在這邊有主動學習的機會，學習新軟體對我以前會是覺得需要花費很多時





間的事情，所以我常常會去懷疑學新軟體的收益與花費的時間上是否可以達到平衡。可是在這堂課中，我藉由學校提供的Lynda.com，自己從網路上看教學視頻，學習到更多技術，讓我覺得新軟體不再是那麼遙不可及。更重要的，這種自動自發搜索技術資源的能力以及動力，將會跟我一輩子，讓我一直探勘新的世界。

— L.A工作營

SCAD課程結束後，到達洛杉磯參與Mark Farquhar老師的工作營。工作營的主要內容在為協助日本廣島核爆紀錄片當中3D建築物的部分，我因為一直是以手繪為主，對3D非常不熟悉，到這個工作營中Mark教我很多關於建模的基礎甚至老師自己的技巧，讓我對MAYA軟體從陌生到熟悉。非常感謝老師的教學以及同學的協助，讓我的MAYA進步。Mark老師為了讓我們多了解3D建築的概要，帶領我們參觀洛杉磯境內建築大師的作品，讓我們去認識建築的質材，裝飾，風格等等…，領略建築的觀念。我們也做了很多努力，觀察建築草圖及蒐集各種圖片，努力要如實還原出日本受核爆破壞的建築物本體，希望能以此讓後來的人有所記憶。能夠參與一部NHK電視台的紀錄片，深感殊榮，非常謝謝MARK老師於教學上的指導，生活上的熱心幫助，更帶我們到DISNEY公司內部與動畫師們進行對談，而包括舊金山的動畫公司參訪也受助於MARK的幫忙，林林總總覺得真是太棒的經驗，非常有收穫的一次行程。

— 課程收益總結

這次的學習技術的整體收益略較創意發展方面高，但也由於我以前在想故事等前置方面是比較沒有問題的，但是動畫總是無法達到我要的情緒表現，所以我決定要將這次的學習重心放在動畫技術的推進。在我的2D手繪課程方面，我修習了以往不足的動畫技術，在課程中的作業練習中

將動畫原則反覆思量與吸收，像是再上了一次動畫基礎課程，打好我不穩固的基石。而且藉由大量的製作過程，累積手繪的手感以及達到以往不可能到達的速度。這段過程對我未來的動畫製作想必很有幫助。而其他課程如AE以及C4D讓我從2D以外延伸更多觸角，我想2D手繪者藉由AE能夠發展出CUT OUT形式的動畫，多一種選擇與想像的空間，讓動畫風格更加活潑。

— 個人觸發

Odyssey，目的地不是正確翻譯

這趟旅程的後座力直到我回來依舊對我產生影響。

出發前的所有想像其實都不適用。

朋友跟我說其實不要去期待會得到什麼東西，因為不管經歷過怎樣的過程，最後都會發現它的意義。

如果可以將這次的旅程刻成雕塑品，我最深刻的一面將是那些經驗：關於自己、自己與他人；內在的、內在與外在交際的瞬間。害怕溝通的時刻，勇敢交談而獲得回應的時刻。發覺自己的優缺點而接受自己長成什麼樣子的時刻，發現自己也可以改變成為另一種人的時刻。這些瞬間集結起來成為我人生中難以忘記的回憶，也雕出了我的面貌。

這是我的少年壯遊，而人生是永無止盡的Odyssey。旅程的重點不是目的地，因為當我們決定出發，前往的過程本身就印證了勇氣。





任 鵬文 實踐大學

數位媒體組：美國 / Savannah College of Art and Design



首先要感謝舉辦藝術與設計海外菁英培訓計畫的教育部與雲林科技大學，讓我得到這個寶貴的機會。

出國念書是許多人的夢想，對於夢想我們總是有著不同的期待與想像。然而台灣跟國外教育的差異在哪裡、究竟在完成了這趟學習旅程後能得到什麼東西也是我所期待的。



· Montgomery Hall 系館



· Montgomery Hall 系館教室

— 研習計畫

因為我想要在3D動畫方面發展，研究過SCAD所擁有的課程後，我擬出兩條路來做選擇。一是以senior project為課程的主軸，並在這一年中做出一部相當於畢業製作的作品。儘管我也希望能在一年之後可以拿出一部完整的短片作品出來，但若是考慮到要製作出一部有水準且完整的3D動畫短片，除了需要相當長的製作期之外，我認為自己缺少的能力還也很多。因此我選擇了以加強自身不足的部份以及學習內容的多樣性做為我課程安排的準則。選擇了一些3D動畫以及前製作業的課程，甚至跨系選修了Motion Graphic的課程。

— 學校課程規劃

SCAD在動畫的課程上算是相當齊全的，從前製、動畫製作到後製的課程都有安排。而3D動畫部份則是又依照建模、貼圖、骨架設定、打光等不同專題細分為不同課程。

這間學校的學制不同於台灣學生熟悉的上下學期制（semester），而是採取一年四學期制（quarter）。由於每學期都只有短短的兩個月，所以課程安排的相當密集。學期一開始教授就會公佈一份課程表，上面清楚的規劃了每一次上課的內容以及每一份作業的繳交日期。而因為是小班制，所以老師與學生間的關係更緊密、交流更頻繁。除了一般的課程之外，學校也安排了各種不同的演講以及活動供學生參加。

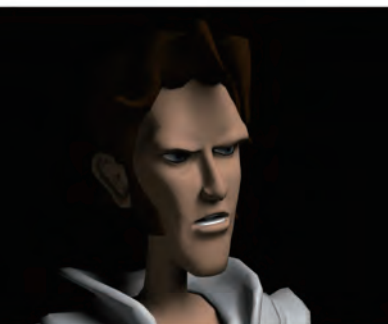
— 學習過程

SCAD是一所以就業為導向的學校，老師對作品的要求都是以業界的水平為基準。而學生大多數也各懷絕技的準備好要成為這全球最大的動畫產業中的一份子。所以在這邊求學的壓力自然不小。

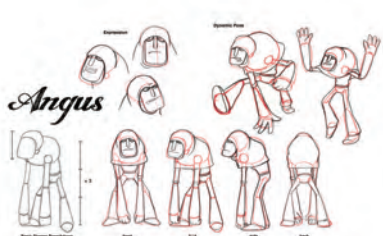




· Animation Layout



· Facial Setup



· Character Design

一開始在這裡學習讓我覺得最有趣的就是在評圖的時候，一定是同學先評老師再評。國外學生與其說是勇於發言，不如說他們有著讓他人知道自己想法的渴望。好的地方就說好，不好的地方就說不好。就算被道出了缺點卻也客氣的令人舒服。因此在這樣的環境中充滿著良性的競爭，並且提供了學生們互相切磋的機會。

我記得有一堂課老師要我們默寫動畫十二法則的定義。一開始我心裡還在想，背課文這種東西是不是跟我印象中的美式教育有所差距？但老師隨即說了這樣做的目地是在於當你到了業界工作的時候，往往是採取分工的方式，而若是當你們對同一件事情心中有著不同的定義時，會造成許多溝通上的麻煩進而導致時間的耽誤。而時間就是金錢，為了確保分工能順利的進行，這樣做是必要的，因此老師需要我們對這動畫中最基本的法則有著分毫不差的認知。從這裡就可以看出，他們對於團隊分工的嚴謹以及這種讓學生在學校就準備好面對業界的教育方式。

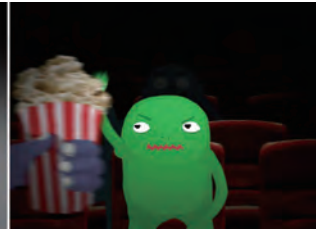
我在這裡所修習的課程以角色動畫居多。在這些課之中比較有意思的是character animation III。上課的方式是老師先準備好了短片的動態腳本與腳色，再將不同的鏡頭分發給學生來做，老師自己就擔任起動畫總監的職位。我們每個禮拜給老師看進度，討論出要修正的部份，就這樣到了最後，大家一起協力完成了一部角色動畫短片。我在這堂課上最大的收穫就是實際的跑了一次業界的流程，也學習了在分工中的溝通方法與該注意的細節。而在調動作上面，老師一再強調的time and weight也深深的烙在我的腦海。我慢慢能夠準確的抓出這個從這個動作進行到下一個動作的時間點，另外重量感也是讓角色能活起來的重要關鍵。我學習到了不同的表演方法，因此儘管在motion capture技術不斷進步的情況下，人工調出來的角色動畫依舊有著他獨特的魅力以及不可取代性。



· motion technique



· lighting and rendering



· screen design

我在第二學期選修了他們的lighting and rendering課程，這堂課有點像是在上物理課一樣。老師帶著我們認識了光的特性，從每張照片去分析各種光源。並且帶大家走出戶外觀察太陽光、觀察停車場裡不同汽車烤漆的反射，或是一群人在漆黑的教室中觀察大家帶來的各種發光體。這讓我跳脫出了原本3D軟體操作者的角色，深深體會到我們所創作的一切都是來自於我們所存在的這個環境，也讓我懂得如何去觀察周遭的人事物並從中得到資訊以及靈感。

在台灣時，常常看到國外學生的作品，水準之高常讓我們自嘆不如，難道是他們比較天才嗎？來到這邊我才看到，這絕對是努力，努力，再努力的結果。他們在製作上的每個環節都相當的謹慎不馬虎並且投注相當大的心力。因此作品的完成度都相當的高，內容也相當精彩。我也因此了解到動畫前製作業的重要性，一部好的動畫絕對需要在前製的部份就下許多功夫，有時候就算花了一半的製作期也不誇張。這樣不僅增加了作品的深度，也能夠讓之後在製作時節省很多時間。我深嘆自己從前在前製上太過草率，導致最後陷入一改再改的情況，浪費了不少時間。

跨系選修了Motion Graphic的課程是我絕對不會後悔的一件事。Motion Graphic在國外被應用的相當廣泛。身為一個Motion Grapher，你必須隨時掌握各種最新的技術，因為Motion Graphic就像是在玩視覺的各種可能性。而且同時他們也相當的重視作品的concept。作品決定這樣呈現，絕對不只是因為這樣比較漂亮，在這背後都是需要有一個概念去支撐著它。我在這堂課上學習了



要如何從概念的發想進行到製作，這種模式進一步來說其實也就像是你要如何去執行客戶的要求一樣。而老師在每堂課上都會給我們看很多作品，這也培養了我們對作品的鑑賞力。

在SCAD的學習經驗，讓我更加體會到自主學習的重要。老師在課堂上能給你的有限，剩下的部份還需靠自己來補齊。在office hour找老師一對一的討論、求助於同學、書籍、網路，這些都是基本該做的事情。國外學生也讓我見識到了他們的自主性以及自我要求，工作時全力工作，玩樂時盡情玩樂。如果台灣的學生不是比較懶惰而是在迷惘，那麼這裡的學生絕對知道自己要什麼。在這裡待個一年兩年的學生，通常都已經有了目標和對自我明確的規劃。因此我不只是在向老師學習，同時也是在向身邊的這些國外學生們學習。



· NHK廣島核爆紀錄片製作

— 洛杉磯工作營

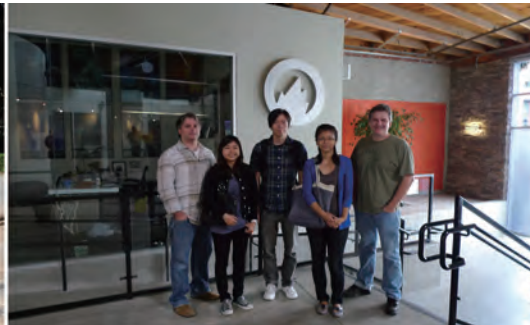
在結束了SCAD的課程之後，我們來到了洛杉磯接受Mark Farquhar老師的指導。並協助進行日本NHK電視台廣島核爆六十五週年紀錄片的電腦動畫製作。進行的工作主要是建模、貼圖和打光。兩個月下來也累積了很多製作經驗。然而能得到國外紀錄片製作的credit也是很加分的。該片已於2012年8月6號在日本NHK電視台播放。相當高興我能夠參與其中。另外在Mark的安排之



· 動畫公司參訪PIXAR



· 動畫公司參訪Dreamworks



· 動畫公司參訪Radium

下，我們也有幸的參訪了像是PIXAR、PDI Dreamworks、Disney等知名動畫公司。這是連當地學生都為之稱羨的。在與業界人士的交談中，我們學到了很多東西。瞭解了各公司不同的特色，也在心中默默期許這就是我未來的工作環境。而來到了美國西岸，由於跟Savannah有著極大的不同，因此在文化上又是完全不同的體驗。跟Savannah相比，這裡有著較好的資源，像是美術館、電影院、各大展覽以及藝文表演。我們也參加了一年一度的siggraph展覽，看了來自世界個地的最新作品。包含了動畫、產品設計以及各種新奇的軟硬體技術。如果說在SCAD像是吃了營養均衡的便當，那LA之旅就像是繽紛驚艷的甜點為這一趟旅程劃上美好的句點。

— 心得

再次感謝教育部提供了這樣的機會給台灣的學生。讓我們有機會體驗與台灣不同的學習環境，這一年來我看了很多、做了很多也想了很多。不只是在學習上有所獲益，也體驗到了不同的文化、結交了新的朋友。各方面都給了我相當大的衝擊。我認為台灣的學生資質絕對不比國外來的差，真的很希望學生有機會都能早點到國外多看看。總結來說，這趟海外求學的過程讓我了解自己缺少了些什麼並且知道該往哪個方向去努力。同時也讓我累積到了更多業界的經驗與知識，感覺自己距離整個3D動畫產業又更進了一步。而我接下來就是要將這一年所學的累積好好運用在我的下一部作品中並得到來自各地的大家的肯定！





黃崇羽 實踐大學

數位媒體組：法國 / Supinfocom Arles



2009年的暑假尾聲，終於通過海外留學菁英計畫的最後一道關卡，很幸運的獲得教育部的認可與贊助，有機會來到法國的世界知名動畫學校SUPINFOCOM，與全歐洲最優秀一群動畫系所的同學們，一同進行為期一年的交流研習。



· 校園環境

— 環境介紹

Arles，位於法國南方靠近蔚藍海岸——畫家梵谷曾經選擇居住作畫的美麗又安靜的南法小城市。SUPINFOCOM這間在2007年被美國雜誌3D World評選為最具影響力的動畫學校的南部校區就坐落於此。

SUPINFOCOM (以下簡稱SUP) 全世界有三個校區：一個全新的校區在印度，兩個分佈在法國本土的南與北；分別為北部的城市Valenciennes與南部的城市Arles。雖然SUP經常在國際影展榜上有名，這間專業3D動畫學校的整體校園規模並不大。不過麻雀雖小，五臟俱全，SUP裡面上上下下所有的軟體和硬體規劃都只有一個目標：做好專業級的3D動畫。所有一切的課程都只和動畫有關，而且是「3D動畫」。也就是說，SUPINFOCOM是一間幾乎純粹注重專業實務技術的高等技術學院。

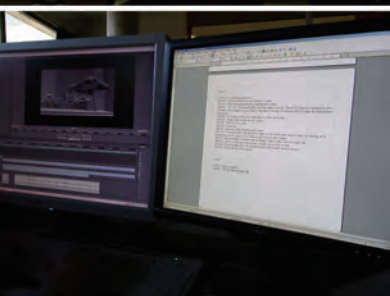
— 課程介紹

由於菁英計畫與該校課程安排協調的關係，我在這邊念的是SUP的第五年學制，也就是最後一年參與為期一年的畢業動畫短片製作。因此，在這邊每天都不上課，沒有一般正規的課程，只有按照各組自己安排的時間表，自發性的到工作室製作動畫，生規律奏就如同上班一樣，讓同學們提前體會到業界的作息節奏。每個同學們有自己一台專用的電腦和座位，設備極為先進完善，並且可以自由安排時間。有任何技術上或是想法上的問題也可以提出與學校裡的老師進行討論與交流，唯學校有開放時間的限制。



· 工作室環境





— 研習心得與獲益

這是我第一次參與製作期這麼長的動畫製作，而且所有的流程均採用國外的業界標準，連休息時間都是外國規格，這一點讓我印象非常深刻。

過去幾年，包括我自己，以及身旁有不少朋友都已經有一些動畫實務經驗。而經驗告訴我們，台灣歪曲的創意商品市場導致創意工作者往往被要求在不合理的期限內完工。大部分的創意商品案子，尤其是影片或是平面圖像製作這部分，不但製作週期極短，資金方面也是非常的有限。在這樣時間與資金短缺的情況下，所謂的休息時間，很自然的就會被迫壓縮與犧牲。這種類型的案子一旦開始執行，就算是規劃時間再厲害的設計師，都難以在行事曆裡排上任何一天的假期。

但是在這邊我學到的第一件事情，就是規律的工作循環。這非常的有幫助，尤其是極度枯燥乏味的製作期，因為任何再有活力再有熱情的人都會有感到疲倦的時候。

西諺："Work hard, play hard."

嚴謹的維持工作週期不二法則，就是認真工作以及認真的玩樂。這不但是基本的良好工作态度，更是保持工作效率的關鍵。

在這個學校——西方動畫產業運作模式的縮影裡，我仔細觀察他們支配時間的模式。

即便是進度稍微落後的那個週末，按照同學們的習慣，總還是會在週末的時候，回家充分的休息，或是進行一些紓解壓力的休閒活動。原本一開始也充滿疑惑，很難想像這樣子把寶貴的時間拿去休息，是否能夠在接下來的日子裡趕上工作進度。但是我後來也親身實踐這套法則之後，



· 畢業影展實況

赫然發現這不但不會造成原訂進度的落後，反而會使得隔一週的工作，做起來輕快許多。西方工業革命所開發出來的運作模式，經過仔細觀察與實踐，其實不難領悟出其中精隨所在。

SUP的畢業典禮很不一樣。

每一年，畢業班採用團隊製作方式，每一個團隊都要製作出一支完整的電影。在學期末的時候，南北校區畢業班學生的作品都會聚集起來舉辦一個影展，邀請畢業生的親朋好友當觀眾，在正式的電影院高規格播放，並且會請歐洲業界知名的動畫公司與企業的主管參與，接著當場打成績給評語。這是一個很聰明的學校策略，很恰到好處的連結了產業與學術；這更是一個創作上的良性壓力——當你知道你的作品將會被許多人高度關注的時候，你自己都會不得不重視它。

我所學到的第二件事情，就是永遠都要尊重自己的創作。

不但要學會如何為自己的理念辯護，更重要的是要有做出高品質作品的執著與信念。

而要生產一支品質優良的影片就必須要高度重視所謂的前製作業。在我過去的動畫製作經驗





· 影片截圖

裡，並沒有太重視前製作業，往往是在一邊執行一邊想分鏡的情況。而且經常會因為諸多環境因素，要在非常緊迫的時間之內完成一支完整的動畫。按照一般的認知，不特別花時間去製作前製，感覺上好像把一部分可觀的製作時間省了下來，但是實際上這是非常不穩定而且反而耗時的作法。因為動畫的製作過程與電影拍片過程有很大的差異——無論是人工徒手繪製或是電腦軟體的運算；其過程皆必須投入非常漫長可觀的製作時間。因此，一支動畫片在前製的時候，一定得經過嚴謹的規劃和時間計算，執行起來才有可能又快又好，並且在預計的期限內完成。動畫電影螢光幕上所呈現的三秒，可能就必須耗掉好幾位動畫師分工合作下的三天。

而SUP的同學讓我印象最深刻的事情就是他們在前期製作所下的功夫極為精細。前期的所有一切設定與安排，可以說是整部片子的生命與靈魂所在，而後期的圖像效果，只不過是賦予其血與肉罷了。最原始的腳本設定就至少花了四~六個月以上的時間精雕細琢。所有的分鏡或是動態腳本都超乎我想像的認真去完成。畢業班裡的任何一組的風格設定或是角色設定的圖片，都可以直接集結成一本精采的圖鑑——就如同業界許多知名動畫公司在動畫電影上映之後通常會出版的作品集一樣的精美。我所加入的團隊，光是動態腳本就已經修改了十三個版本以上，每一次都是極盡可能的重現最終動畫所希望傳達與呈現的細節，讓我感到萬分佩服。同時，在音效以及配樂方面也請校外的專業數位音樂家配合，達到萬無一失的電影製作水平。這讓我馬上就領悟為什麼



· 畢業專刊個人頁

SUP每一年畢業生的作品，都有國際級動畫產業的水準，並且獲獎無數。若是未來有機會製作動畫，一定會以此精神與規格為榜樣效法。

— 心得總結

西方的環境與教育，非常鼓勵學生專精於某種事情，開發個人的獨特性。每個學生們各有所長，大家各司其職，使得團隊分工合作合作無間，最後自然而然能做出精緻完整的作品。三生有幸能有這樣難得的機會來到法國與歐洲最優秀的學生一起研習動畫，雖然之前在台灣已經有一些3D動畫的相關實務經驗，但是在這間高手雲集的頂尖技術學校裡，還是每天不斷學到更精細的技術。這裡不但有齊全的專業設備，同學們實力上的互相比較，卻又彼此幫助或是提供不同觀點的想法，在這樣的良性競爭氛圍之下，不知不覺已經讓我的創作能量與表達技巧，相較於過去已有卓越的提升和成長。

出國留學對我而言，一直以來都是只是個夢想。

再次感謝教育部所舉辦的這個菁英計畫，終於讓我有機會出國見識，圓這場夢。





楊智瑋 台灣藝術大學

數位媒體組：紐西蘭 / Auckland University of Technology



紐西蘭在電腦動畫及電影後製特效的領域裡算是一個十分特別的國家，以農業和旅遊觀光為主要收入，卻又憑藉著本身的自然景觀，提供了電影拍攝的良好條件，「魔戒」的成功更使其影視產業一躍而成為能和好萊塢平起平坐的地位，並吸引越來越多的國際級導演和電影製作案，包括近來轟動全球的「阿凡達」。經由教育部的菁英海外培訓計畫，我和其他三位同學來到這個天空藍到刺眼的國家，開始我們為期一年的海外學習。



· AUT 校區建築外觀



· Summer school發表



· Students' Expo (Eva, 我們與Gudrun)



· 學習操作專業器材

第一階段：海外學校學習

我們在紐西蘭就讀的學校是Auckland University of technology主修是歸屬於communication study中的Digital media，培訓約有七個月時間會在這所學校進行。這七個月主要分為學校正課及summer school課程。在學校的正課期間基本上我們可以選擇任何的課程參加，但是以旁聽的身份，不算正式修課於是也沒有強制規定要繳交作業，這樣的狀況有好有壞，好處是有些課程所教授的內容跟台灣所學的有所重疊時不需要花額外的時間在已經會的東西上，只需要挑選在自己需要加強或有興趣的部分學習即可，也因為沒有作業壓力，可以專注於自己作品的製作。壞處則是較難融入班上的氣氛，參與同學的作業活動。當地學生與台灣學生最大的差異就是發表自己作品的態度，他們在發表作品時常顯得較正面也比較會為自己的作品發聲辯護，即使作品的成果沒有那麼好。在學期中，系上會召開一次學生作品展覽，並邀請當地的廠商前來觀賞，增加學生的就業和產業媒合機會，教授會將學生的作品統一製作成展覽用海報，並要求學生製作自己的showreel，在展演當天播放。

我們在正課期間主要與教授meeting以決定自己的作品方向與前製作，由於正課期間負責指導我們的教授Gudrun態度十分嚴謹理性，所以給的意見通常不會有太多主觀意識，同時也尊重學



生的想法。這樣的態度讓我能放心的把所有的創作點子跟她討論，她所給的意見通常都極具有參考價值，並且積極的提供我大量的參考資料及資源，也因此讓我的作品進度不致落後，並順利在 summer school 開始前完成前製作部分。

Summer school 期間，則由另一位教授 Gregory Bannet 繼續指導我們，並與當地的研究生們一起上一些動畫美學形式及歷史等的理論性課程，同時進行作品的製作階段。在此期間我們搬到了遠離城市的另一個校區，一方面體驗不同的生活步調，一方面更加專心的製作作品。



· 作品前期設定草稿

· Model sheet

— 作品製作理念

在這裡進行的專案集合了我在台灣早想做但礙於時間與設備等因素而未能執行的想法。技術方面包含 Motion capture 與 key framing animation 的結合，Displacement Map 與 Normal Map 應用於動畫表現的研究等，創作理念則是以早就想嘗試的議題做為核心，探討人與自然的關係，從誕生與毀滅到回歸自然，由於所想表達的觀念十分龐大，單以傳統的敘事性動作表演來呈現容易使整個架構流於平鋪直述的無趣。為了讓想表達的觀點與技術完美的結合，我決定以舞蹈這種用動作表現藝術觀念的型式來呈現，透過舞蹈，可以用動作來表現抽象的思維與情緒感受，除了能

將motion capture完整的應用於作品上，更能使作品的表現性更上一層樓。考慮到若只以motion capture來作為動作表演的唯一依據，則可能會削弱動畫的表現性，因為動作擷取系統主要是忠實的表達人體的動態，而無法創造出超越人體極限的動作，因而，如何在動作擷取的基礎之上加入手調動畫的表現性便是我想要研究的重點。

故事的架構大致是人類於自然之中出生，與自然共存，後來有了自己的文明後開始存自然中獲取並揮霍資源，隨著科技的進步更破壞了自然，後來自食惡果後回歸與自然和平共存的狀態。會想要製作這樣的作品，主要是來到紐西蘭後，體會到當地人對於自然的保護與尊重觀念，深深的打動同樣來自一個自然生態豐富的島國的我。台紐兩地對於自然的態度幾乎是大相逕庭，因為這樣的反差而使我想要做一部反映自己對人與自然的關係的想法的作品。

Motion capture其實在台灣擁有不只一套，就設備等級來說甚至是超越AUT的，但由於有關部門的政策因素，學生要在台灣使用Motion capture通常需要經過層層申請與預約，並且校方通常對於昂貴設備有種過度保護心態所以寧願塵封，久久才開放讓教師教學一次，通常學生也沒有太多練習的機會。AUT令我讚賞的一點其實是對於設備的管理方式。教授對於讓學生使用昂貴與高技术需求的設備持十分開放及鼓勵的態度。試想，再先進的設備若無人使用又如何培養出具核心操作技術的人才，這點是台灣的教育培訓機構需要學習的。也因為教授的支持，讓我有許多練習的機會，才讓我從陌生到熟悉，從硬體到軟體的操作掌握了Motion capture運作的原理，也感謝同行的台灣同學們，不停的被我拉去聽講甚至穿上動作擷取的緊身衣幫助我練習。

為了讓作品更加的精緻完整，我邀請國外的舞者參與我的專案以增加動作表演的專業度，使用Motion capture擷取舞蹈動作後，再以Motion Builder修整動作數據後匯入MAYA與模型跟背景結合。由於政府所給的經費只夠支付基本的生活費，相對的我無法給舞者任何的酬勞，因此搜尋



· 協助我的作品的舞者Erin



· 與舞者觀察並討論擷取後的動作





· 法線貼圖製作過程，在ZBrush中雕塑模型細節



· 在MAYA中導入法線貼圖，以3800面的模型產生三百萬面的細節

有意願舞者的過程上幾經波折，從去有舞蹈系所的學校發傳單到詢問當地同學朋友是否認識有舞蹈底子的人都嘗試過了。最後經由summer school的指導教授Greg的引介之下，我找到了一名對我的專案有強烈興趣的舞者Erin Bowersman，她紮實的舞蹈底子讓角色的動作充滿生命，也讓我的作品踏出關鍵性的一步。

作品的另一個技術核心是Displacement map（置換貼圖）及normal map（法線貼圖）的應用，都是將高精度模型的細節賦予低精度模型的技術，但置換貼圖會實際改變套用的模型的形體，法線貼圖則是只創造出模擬的細節而不會真正改變模型的輪廓。其實這兩項技術在電腦動畫領域中已經不算是最新的，甚至可說行之有年，從魔戒到貝武夫，金剛及最近橫掃全球票房的阿凡達都有這兩項技術的蹤影，可說是次世代遊戲及電影十分常用更可謂必備的技巧。因此基於自己對技術水平的要求，花了許多的時間搜尋原文資料及教程，終於能在最後順利的應用到作品之中。Summer school的尾聲，我們與當地的同學一起開會發表成果並讓教授講評，也得到極佳的反應。



· 加上貼圖，背景與動作的最終算圖結果

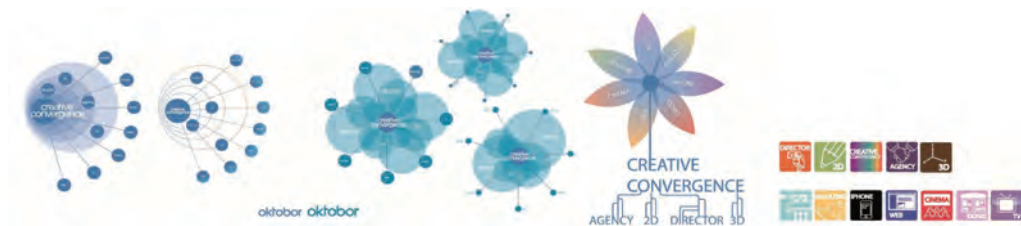
總結在AUT學習的歷程，其實國外課程的難度及學生程度並沒有比台灣高，單論創意或技術台灣的學生也未必較差，因此台灣教育的問題應該不在於技術或創意的啟發，而是在於缺乏與業界接軌的模式與制度。

一 獲益與小結

在這段於AUT學習的過程中，最大的獲益除了學習到教學模式及文化的差異外，更多的是經由與教授討論後對作品的不斷改善。我在這裡所製作的作品在技術上與概念表現上充滿了難度與實驗性，但是在擁有當地人脈與資源的教授協助下大大的增加了效率與自由，在參考資料，設備及人員都獲得高度支援，才得以在短短不到一年的時間內有這樣的進度，使我對當地教授對於學生研究的參與度有了深刻的體會。台灣學生在與教授的互動上顯然較流於一來一往的交作業及檢查進度上，而較缺乏主動積極的互動及交流，這點是十分值得參考的。



第二階段:海外公司實習



· Creative Convergence Logo設計的風格嘗試

— Oktobor Digital

按照時程計畫，我們會在結束AUT的Summer School課程時開始到當地的一間影視特效公司實習，今年我們要加入的公司叫Oktobor，是當地極具規模與專業的一間公司，曾製作許多世界級的廣告及特效，包括魔戒的某些特效與鏡頭。

經由我們在當地的導生胡致華女士的引薦，我們與實習期間要負責指導我們的Christina見面，她是一位極具經驗的影視製作人，由此開始了我們的實習階段。由於Oktobor是第一次有實習生加入，身為一間體制完整的公司，職務及工作的分配已經達到平衡，所以在一開始的適應與磨合上花了一點時間，但無損於後來的階段進行，後來公司成立一個專屬的動畫部門Oktobor Animation後，我們更是進一步的加入了許多世界級的專案製作，如Penguins of Madagascar，Fanboy and Chumchum，Robot and Monster等。以下是我們在公司期間所被指派製作的專案及過程介紹：

1. Magical Tales

我們所分發到的第一個工作是協助一位名叫Guy Thompson 的設計師完成一個叫Magical Tales的Style Guide(指一個專案的風格導引，內容包含故事，角色與場景等等風格設定等)與相

關的物件設計。Magical Tales 的觀眾群是指向年齡較小的兒童。我們的任務便是協助Guy完成這個臨時的急件，包含製作網站的元件，代表各角色的特色象徵物品與Style Guide內容的編排。

2. Creative convergence

Oktobor 有自己的一本介紹文件，以幫助客戶或讀者快速的了解公司的性質與業務內容，稱為Creative convergence。我們的任務便是幫這本公司的簡介設計新的背景Layout與說明製作進程用的Logo。由於舊版的設計較偏向極簡的風格，要重新設計將會對整體的風格產生很大的影響，於是我們首先嘗試各自設計出不同的風格，再交由公司的高層挑選，在過程中我們到處拜訪公司的資深設計師並得到許多寶貴的意見。Logo方面，Jonny Cofoe，公司的領導設計師之一的意見幫助尤其有效，他提醒我們將想表達的意義轉化重組成整體的視覺語彙，讓觀者自然的體會並閱讀到內容，而不是只是單純的將圖像與文字拼湊得漂亮。背景Layout部分後來我們決定採用Christina的意見，將舊版的設計動畫化，像是翻頁動漫畫一般，讀者在翻頁時可以感覺到變化又不損及Creative Convergence原本的風格。

3. 準備加入Oktobor Animation

由於業務的擴張，Oktobor決定另闢一個動畫部門，這對我們來說無疑是一個好消息，但在加入之前，我們必須先通過一個考試，以證明我們有足夠的能力加入世界級專案的生產線。測試的內容主要是Modeling與Texturing，包含曾在各動畫中出現過的道具與角色建模與材質貼圖，如Penguins of Madagascar中使用的爆米花車與功夫熊貓中的Tigeress玩具等。由於本屆的同學除了我之外都沒有太多3D動畫的製作經驗，但即將要加入的專案全部都是3D動畫，為了使大家都順利的通過測試，於是在製作的過程當中我也擔任問題解答與教學的角色，所幸大家都超有天份又熱愛學習，後來我們都以超乎預期的表現通過了測試。



· 加入Oktobor Animation前的測試





· The Penguins of Madagascar

— Oktobor Animation

由於有一些3D動畫的製作經驗，我在Oktobor Animation的職務是CG Generalist，顧名思義就是什麼都要做，在不同的專案裡我也擔任不同的角色，以下是我在Oktobor Animation時所參與的專案介紹與細節。

1. Penguins of Madagascar

曾風靡全球的馬達加斯加系列的電視版，主角是在電影版中大活躍的四隻企鵝，身為牠們的愛好者，我非常興奮能夠加入這個專案。在這個專案中我擔任 Animator，這部動畫中，動畫表現的風格十分強烈迅速，如企鵝們”啾”一聲竄飛或武打等等的表現都是動作調整的重點，因此不能抓到這樣的動作節奏就是要面臨的主要挑戰。

為了使角色在不同動畫師手上都有統一的風格表現，製作上有所謂的Character Tool輔助，這工具將腳色主要的動作與表情儲存起來，如企鵝們的武打架勢和各種主要表情，在動畫師需要時提取出來再加以修改成符合需求的形式即可，大量縮減了製作時間並且能維持角色的表演特性。

在整個動畫專案中的製作分成三個階段: Layout, Primary, Secondary。Layout主要在於根據決定animatic決定畫面的鏡頭與角色位置，定完成關鍵影格與動作的設置，Primary階段則是將各關鍵動作中間的In between 部分調整完成，到了Secondary則是最後一個階段，要完成所有的動畫法則須要注意的細節，如動作跟隨…等等。



· Robot & monster



· Fanboy & ChumChum

2. Fanboy & Chumchum

在這部動畫中我擔任Modeler與Texturer。這可以說是一部非常瘋狂的動畫，雖然目標觀眾群偏向兒童，但是強烈的風格表現使得技術門檻大幅升高。舉例來說，Modeling方面，劇中每一樣東西都需要做高強度的拉伸與變型，這就對建模的布線造成了極大的挑戰，每樣物件的建模基準都必須符合全四邊形，布線均勻，節省面數並在強烈變形時也能穩定表現的需求，這樣的標準對於製作同時具有幾何及有機型體的物件時造成了極大的挑戰，相對的對於建模功力的提升也是大大有用。Texturing方面，Fanboy & Chumchum的風格是徹底卡通化的，也就是說，連光影表現



都是用極度卡通的形式呈現，舉例來說，要製作一個玻璃罐的反光，在這劇中並不使用材質球所賦予的高光係數去調整，而是用兩張貼圖，一張畫有有卡通風格的高光，另一張沒有，再利用材質結點連結場景燈光去做切換，使物件接觸到燈光時切換到畫有高光的貼圖。在貼圖繪製及結點切換器的製作上頗為複雜。

3. Robot & Monster

這部動畫是一個全新的企劃，其中我擔任的同樣是Modeler與Texturer的工作，在這部動畫中，由於背景的設定是一個機械人與怪獸並存的世界，模型的要求十分特別，需要不使用smooth而用硬邊慢慢營造轉角。材質的製作上偏向寫實，大量使用MAYA的Mental Ray材質製作真實的光影，是一部風格獨特而充滿實驗性的影片。

在公司實習期間，可以說是將今年學習的成果應用在實際產業上的大好機會，這段期間除了讓我認識了國外的產業結構以及專業的分工模式與管理制度外，更重要的是得到了與從世界各國來的專業人員討論交流的機會，獲益良多。依紐西蘭公司的生態與台灣同性質公司比較，其實工作內容並無太大差異，然則為何在工作及產出效率會有所不同，大致依觀察心得羅列如下：

1. 管理：Oktobor 對於專案的管理制度十分完善，每一個製作階段皆有專屬的審核標準及說明檔案，除了規格化的資料夾分類外，更有各種公司自行開發的軟體工具加速專案進行，將分類，存檔等耗時的工作交由軟體負責，省去不必要花費的製作時間。

2. 溝通：每週交出進度後定期和案子的合作方開會討論檢討本週的製作。同時在新的進度開始前有製作導讀，即集合各部門的藝術家一起討論新進度的說明文件，並討論製作所需工時的

長短。同時也會與合作公司進行直接的交流，如直接送員工跨海到合作公司，或請合作公司直接到Oktobor來進行指導或意見交換。

由於Oktobor的案子也屬於接受外包型式，同時有原創動畫製作的進行，和台灣型態相近，故其製作專案的流程格外值得參考。

— 結語

對我而言，到海外留學一直像是一個遙不可及的夢想。今年的境遇像是一場大冒險一樣，讓我的視野變的廣闊，能用更不同的角度來觀察台灣的教育及產業結構，也明白其實台灣的人才實力並不輸國外，但比較起來較缺乏能讓人順利成長與媒合的整體制度與環境，即便正在進步當中，若能從國外的產業制度及經營模式進一步取經，相信對於相關領域在台灣的前景會更有幫助。





莊昇霖

高雄師範大學

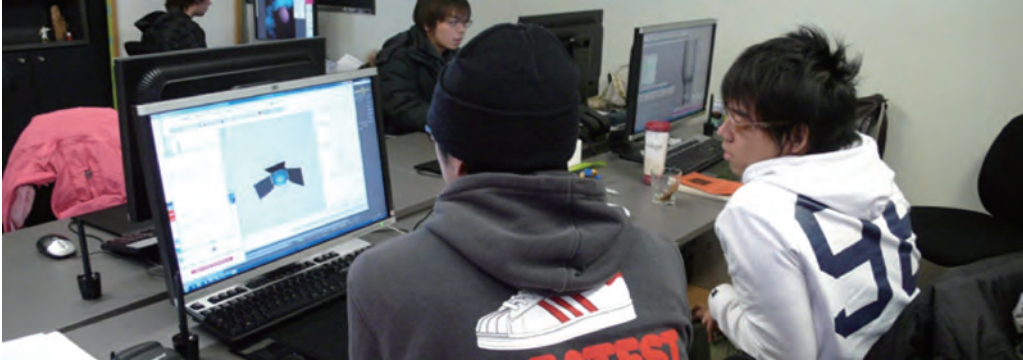
數位媒體組：紐西蘭 / Auckland University of Technology



一年的異國生活，為求學而行萬里路的辛苦與收穫。

紐西蘭的學制源於英國，大學學位課程有別於台灣的四年，紐國只需要三年便可取得大學學歷，再加上男生不用服兵役，畢業直接加入職場剛好是最有創造力的年齡；紐國的人口雖然少，但是大學與高等教育學校並不算多，可以看出國家的教育風氣並不是只注重學歷的。以專業與實務為主的科技大學有20多間相對於普通大學的八所，比例上要多出許多，更證明了當地的升學考量是比較趨向培養更多在各行業能有專精的技術人才；但這並非意味了當地大學教育較為落後，例如，商業管理著名的奧克蘭大學在世界各項排名都在前五十名以內，可見紐國的教育是雙頭進行的，並不只是注重某一種特定的方向。

奧克蘭科技大學(AUT)是一所以實務為主理論為輔的大學，課程安排大多為實際操作。我們的課程被安排在傳播學系，在旁聽學校了許多課程之後，發現學校的教學方式是注重創意的，老師的教學方式是開放的，並不會因為同學無法實際執行出預想的結果而抹煞了學生原有的創意；相反的，老師會透過一再的與學生討論，幫助學生挖掘出，埋在腦裡卻說不出來的想法。這些都是在台灣很難見到的學習方式。上課的過程是透過不斷的交流意見，不斷的討論和鞏固創作



的邏輯來達成目標。這些過程對從小被教育來要很會考試、很會背書，但不太會問為什麼的台灣學生來說，是新鮮但是也較難適應的上課方式。再加上語言的隔閡，因此在一開始上課的時候，班上最安靜的永遠是台灣來的這些學生。我花了一段時間去適應這樣的上課方式，但可惜的是，很快的課程已經要接近尾聲了。

綜觀世界上領先的影視工業、技術文獻與作品，幾乎都是英文的，因此不論是在台灣或國外，若是想知道數位多媒體領域中新的專業知識，英文絕對是必備的工具語言，但是非英語國家的我們，在獲得訊息的過程卻硬生生的就被這堵語言的高牆擋住了去路。因此在學習的過程中，必須花更多精神去閱讀和吸收。在AUT老師的資料來源也都是原文的（因為他們都是會說英語的外國人），所以至少可以省去花時間篩選出有用的資料並傳授給學生，也可讓學生們獲得更多資料取得的管道；這些幫助也是國內的老師心有餘力不足的地方。

在學校開始的影片創作，透過與指導老師討論決定了視覺方向和故事架構；希望完成後是充滿了強烈的視覺語言，光影對比和色彩絢麗的影像美學。更讓觀眾直接感受到導演對現實的熱





切關懷。另外，簡短的故事結構，精簡準確，避免拖泥帶水的「實驗」調調。充滿戲劇張力的劇情，搭配有特色的人物角色，充份表現傳統和摩登文化轉型過程中蘊蓄的巨大能量，極具風格的影像風格與劇情結構，能夠吸引光眾觀眾目光。

在學校短暫的課程結束後，我們接著加入Oktobor開始實習；這間公司是一間紐西蘭著名的廣告後製與多媒體製作公司，公司的規模始於中型製作公司；擁有攝影棚、製片、3D、2D製作、媒體互動、影片調光等部門，分工細且專業。實習剛開始時因為公司對於有實習員工這件事情也是頭一遭，一時之間也分不出工作來給我們；也因此有了機會利用前半段時間適應公司的步調，也藉機訓練我們不足的技术。

在公司實習的日子，是學習速度最快的一段時間；果然，人在有壓力下的生活中，是會強迫自己進步的。在時習之前，從來沒接觸過3D軟體，更別說是使用3D軟體工作的我，在短短一個月的訓練之後，便加入公司的新的動畫專案，雖然只是實習員工，但是在製作的生產線上卻也是有著牽一髮動全身的緊張壓力，每天都是現學現賣，實習的過程是出國這段時間吸收與操作最密集的一段時間。工作的過程體驗了很多難得的經驗，例如；動畫生產線的製作流程、與跨國業主的實際接觸、其他類似公司和電視台參訪，都是寶貴的經驗。我最想參與的後製部門，礙於該公司的後製不是分班制的，而是責任制的，要分出工作給實習生是有難度的，所以在公司的幾個月裡都只能在旁邊用看的，沒有辦法真的加入後製參與工作對自己來說算是一大遺憾。



若以相同規模的台灣後製公司與國外的來比較，製作實力其實沒有所謂誰好誰壞，設備上也未必國外就是最新最好；因為廣告後製目的是在服務客戶，重點是客戶的要求加上預算和時間有沒有辦法配合。對員工來說較大的差異應該是工作的環境；在台灣，後製產業市場、教育和許多我不明白的原因，導致了選擇做後製這行的人就是要把肝功能給榨乾，把健康和生活賠上，而且不保證錢就會因此賺得更多；但是，在國外，至少在我實習的這期間，我沒有看到有誰因為工作而熬夜，或是周日加班。每個人看起來雖然是忙碌，但是愉悅的在工作。這樣的工作環境反而更讓員工有空間去做事，不會感覺自己是被壓榨著，而對工作的付出有所保留。

在公司看到的廣告後製和我在台灣所接觸過的並無多大差距，我想軟體和硬體，大多數的影視製作業應該都是相差無幾的，同樣在製作流程規畫，也是一樣需要依照客戶的要求略有調整，大致上並沒有驚奇，唯一的差異或許真的是來自於業主的預算吧，我想這個應該是不變的準則，只是許多業主不想接受罷了，這點無從比較起；真所謂一分錢一分貨。

實際參與動畫生產線(pipeline)，生產的每一個階段一層一層的互相緊扣著，從創意轉化為理性的製作生產計畫，我參與的部分是場景內的模型建置，把業主設計好的模型三視圖在3D軟體裡用最精簡的面數、最工整的布線去建立模型，以利模型被後續的材質與動畫表演部門使用。精簡的面數控制和漂亮的布線最需要的是立體觀念和經驗，不但可以節省電腦運算時間，也可以省



去許多檔案空間；一旦材質或是骨架完成之後，若再回頭調整模型將會是個大工程，更別說是動畫和合成階段了。因此一些複雜模型建立總是經過了許多版本才能確定，送交給下一階段繼續完成工作。雖然公司希望我們能夠留下來直到案子結束，但是能夠參與的時間短暫，能夠參與的階段也只有前期，而無緣碰到我最有興趣的合成部分，實在可惜。

實習結束之後，內心百感交集；在實習過程中接觸除了紐西蘭人之外，也有來自美國、南非、印度、阿根廷和中國等各國的專業人才，一個比一個還要年輕，但卻個個經驗豐富，這對一個碩士班三年級已經接近30的學生來說真的是莫大的打擊。除此之外，最大的感受就是，台灣在多媒體產業教育與實際工作環境的落差，教學與產業有明顯脫節。對於動畫技術各種數位資訊的更新普遍落後，導致學生在畢業之後無法直接投入產業工作，而需要再一段訓練期(試用期)，實在浪費了大好時光。再者，台灣的教育注重升學，業界不尊重專業技術；我經常捫心自問，在這個行業真的需要如此高的學歷嗎？還是有甚麼其他原因使得我沒有碩士會不安心？除此之外，國內學生普遍眼界不廣，出國之後更印證自己的憂心，這除了教育者要注意之外，學生的自發性更要檢討。就以技術來講，國內學生若想知道新的技術，就我而言通常是上網搜尋，若有了問題卻找不到人可以問，只能再上網，上網當然是看外文的資料，或是對岸的，這些資料不是二手資訊再不然就得慢慢過濾和消化英文才能看得懂。很多媒體設計相關科系的學生在網路世界裡沉淪了，也被英文給嚇跑了。再以本業的專業眼光來講，世界上厲害的人真的太多了，而身在台灣的我到底接觸過哪些，我自己也不好意思說。直到出國之後，接觸了來自各國的學生、實習生、後製人員和專業的動畫師，發現了自己和身處環境的不足。有一點值得一提的是與中國學生的相處，近年來有越來越多的中國學生出國留學，在國外除了接觸當的本國學生，最多的就是中國人和韓國人。月他們相處過後，發現目前台灣的自由與開放和經濟等方面，雖然都還是保有點優勢，但是對岸的學生或是研究生的表現就是多了野心和表現慾望，很容易不知不覺中會被超越，

實在不容小覷，我們所保有的優勢上的差距將會越來越小。在交流計畫結束回國之後，緊接著要盡快完成學業全心投入職場，但是心裡不知不覺充滿了憂心與沉重的壓力；希望有能力的人能改變這些現象，讓接下來投入這一行的人們，有更好的發揮環境。





陳家瑩 台南藝術大學

數位媒體組：紐西蘭 / Auckland University of Technology



感謝教育部提供海外精英培訓計畫，讓我有此機會進行長期的求學之旅。位於奧克蘭學校AUT學習的半年裡，除了自己的創作外，外語能力的自我訓練讓我覺得收穫不少；而下半年的業界實習，更是充實有趣，體驗了國際動畫專案的製作流程。



· Motion Capture 攝影棚的3D動作捕捉實作與3D老師Gregory Bennett



· 綠幕攝影棚的使用

— 進修過程

在紐西蘭的一年兩個月中，主要分為兩個部分：前半年求學於紐西蘭奧克蘭科技大學的數位媒體課程，後半年則於業界Oktobot影像公司的與動畫部門實習與工作。

A-培訓學校單位

紐西蘭奧克蘭科技大學，數位媒體課程(Auckland University of Technology – Digital Media)

● 簡介與課程

Auckland University of Technology (簡稱AUT)除了理工方面的建樹外，在數位媒體與藝術創作的發展在紐西蘭頗有規模(Art and Design & Digital Media)，位於紐西蘭最大的城市奧克蘭。具特色的是，由於紐西蘭人口稀少，許多大學以廣收國際學生為主要學群來源，AUT也不例外，也因此呈現了十分繽紛不同文化文化交流，校區內隨處可見來自世界各地的莘莘學子。

在課程方面，Digital Media為我們設計了一門創作課程：Creative Practice (paper title)，我們必須企劃一部自己的短片，然後在這學期完成某個規模的實做和作品論述(Digital Media Project and Written Exegesis)。負責的指導老師是Gudrun Frommherz。除此之外還有其他設備和課程可旁聽使用。

● Creative Practice的短片作品

在Creative Practice這門課程，我設計了一部短片作品，不限媒材及表現方式，形式十分自由。指導老師Gudrun Frommherz，不但對於企劃及故事的問題會一針見血的提出，也是位感性的觀眾，能夠認同也參與作品意涵的討論。對於英文論述，身為國際學生，英文寫作能力自然沒



· AUT Art and Design 學院一景



· AUT畢業典禮：一名毛利畢業生穿著傳統皮草與指導教授擁抱。





· 作品：The Red Shoes 故事發想草圖



· 作品：The Red Shoes 人物設定



· 作品：The Red Shoes 分鏡節選



· 作品：The Red Shoes 劇照

有其他學生好，Gudrun Frommherz每週都會與我面談，指導我論述的內容，也提供一些可能的書單給我參考，此外還?了我很多英文文法和正式的寫法，受益匪淺。

在台灣的時候，我的創作多半是以一種比較精神層面的方式去詮釋；到了國外，看著外國學生往往以幽默、輕鬆的態度去做自己的短片，雖然這樣的故事看起來很有趣，但卻缺乏些什麼，我想是文化的差距吧！當時我突然想著，這不是我要說的故事，我要說的應該是更具文化性、更

有目的性的議題，而非以前單純的心情抒發，更不是輕鬆簡短的喜劇片。尤其是到了國外，覺得自己變的好渺小、格格不入，我希望說一些台灣的故事，告訴所有人台灣的文化樣貌。Gudrun也非常贊同我的題材，討論的當中我們互相激盪了許多對此議題的想法，能夠得到他人的共鳴，對於故事腳本來說是非常重要的成功。

「紅鞋」(The Red Shoes)這故事的靈感來源，是因為台灣恰巧家姊結婚，一片喜氣，在相對比長輩的婚姻，兩代婚姻的衝突之下，深為女性對於未來的發展和對婚姻的自覺有了一些想法，此片與其說是在敘述自己母親的故事，還不如說是對愛情與台灣傳統婚姻的詮釋和解讀。

B-業界實習單位

Oktobor Animation 數位影像製作公司動畫部門

● 關於Oktobor

Oktobor是一間專門以高品質數位影像創作為主的公司，廣受英國、美國及紐澳廠商好評的廣告部門，3D、Motion Design實力堅強，負責為來自世界各地的客戶量身訂做廣告以及影片。於2010年中的時候，新增了Oktobor Animation部門，以3D為主為客戶製作電視動畫Production。

● 業界暖身；Oktobor 與Create Convergence (C.C.)設計

初到Oktobor時，看到許多商場人士和實力強大的各類設計師來來去去，心情可謂戰戰兢兢，特別是該公司從沒有過任何實習生，他們對於我們幾位的存在也是需要磨合。其實不管是在學校、或是在業界都是一樣，台灣學生在學習上習慣「得到」些什麼，而這樣在國外是不管用的，

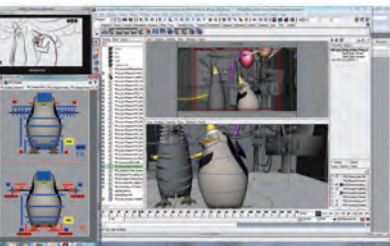


· Create Convergence (C.C.)設計1~3版





· Fanboy and Chum Chum



· Penguins of Madagascar的動畫Layout
左上為Storyboard，左下為角色控制器，
並在右邊的視窗做Animation。



· 3D Texture的實作作品

反之應該是「追求」些什麼。我們當時在公司以自己摸索為主，不厭其煩的嘗試著去交各國的設計師朋友，不斷向他們發問、請教製作廣告、影像後製、與客戶洽談和交涉的經驗。也因為如此我們認識了許多設計和影像業界的好友，他們不吝嗇於跟新人分享，我們因此學到很多，得以窺看業界一二，語文也大有進步。待在廣告部門的那段時間我們也製作不少Visual Design，而受到業界廣告高品質影像和後製特效處理的薰陶，也對我們下一部影片作品有不少影響。

● Oktobor Animation動畫部門

在Oktobor公司最重要的任務是後期加入的Animation製作團隊，因此我們除了在廣告與影像部門實習，也加入了動畫部門的大型專案製作。

● Join the Animation Projects!

Animation部門一開始主要製作美國Nickelodeon動畫公司的專案。Nickelodeon公司生產了全世界市佔率最高的動畫影集，如海綿寶寶、神通王、忍者龜、功夫熊貓之動畫電視影集。我們加入製作的影集為馬達加斯加之企鵝(Penguins of Madagascar)、Fanboy and Chumchum和目前從未發表的Robot and Monster。對於加入一個真正國際化的大型動畫案子，有不可取代性的優點：這是在國內幾乎沒有辦法參與的機會，藉此我們還能觀察一個動畫project該如何細緻的分工、執行與修正檢討，這是非常重要的經驗，同時除了了解業界對於動畫專案的要求，也能夠反映到台灣作品的取向如何規劃與執行走向國際行銷，使之具有競爭力。

我除了做一些Animating的Layout，主要工作內容是3D材質，對於過去從未接觸3D的我來說是個莫大挑戰。比起native speakers、對3D熟悉的人，從介面完全都不懂，到客戶同意並讚賞我的貼圖，其中經歷的心路真是筆墨難以形容。幸而公司每位同事都願意分享，並且細心教導我，

除了在3D上的成長，能用幫自己未來的作品加分之外，我也交了許多來自各國的知心好友，每天一起上班、生活，討論工作內容等等，這些都成了不可取代的珍貴經驗。

當實習即將結束之時，公司因為肯定我們的能力，也強烈邀約我們能否接受「正式員工」的續聘。這是個不可多得的好機會，如此不但能將工作內容製作的更加完整也能學的更多。對於將來在台灣無論就業、或是為自己的作品增添技術層面的成長都有幫助。因此我們又多留任了近三個月才結束公司生涯。對於在動畫部門實習與正式工作的這個階段，可以說是雙贏的局面，公司訓練我們成為動畫專案裡專業的技術人才，我們也因此學到了不少來自國外的專業的技巧，成為自己所長，更增加了得來不意的履歷和經驗。

— 短片” The Stamp” 創作過程

在紐西蘭學習一年期間，我創作了一部短片和一部動畫企劃：除了在AUT學校學習期間創作的短片” The Red Shoes” 企劃之外，還有一部實拍合成動畫的短片「思念的郵戳」” The Stamp”。



· 影片合成運鏡測試



● The Stamp

留學海外十分孤單，心境上也需要適應，非常想念台灣的我與另一位學員苗天雨共同創作了一部live action + animation合成的短片，這部短片是關於一位遠在海外學習的女生，探索新的環境，與想念母親的心情。片中除了實拍也加入虛擬的兔子角色，整部片活潑且抒情。

這部短片之前製、演員、器材、攝影、剪接、動畫全都自己來。由於前半年的創作累積與沉澱，加上到了異鄉，環境和事物都非常新奇，心境上也有了改變，促使我們想要完成像這樣的一部短片。使用手邊現有的設備，和我們所學的所有相關技能，加上待在公司新學到的合成技術，每天早上去公司實習前，天一亮我們就出發去拍攝影片，每天拍一點點，有時候很順利，有時候不滿意必須重新拍攝；就這樣我們獨立完成了這部短片。除了是自己近來學到新技術的一個成果之外，算是為自己一年來的生活、生命上的新體驗做個紀錄。

這裡我們大多在自學和生活上、工作上體驗中進步。也因為所處環境不同、合作夥伴不同，我相信我有與在台灣時很不同的經驗和進步。

— 心得總結：

在AUT的學習期間，我提出一個新的故事構想，原本自認已經很完整的架構，與老師討論之後發現很多自己從未注意到的盲點，經不斷討論故事的可能性之後，新的發展絕對比悶著頭自己想更好了。

就如皮克斯的總監曾說：「所有的長片故事，一開始都是爛故事，經過不斷的腦力激盪和小組討論之後，才漸漸變的更好，這也是?什麼皮克斯每部動畫都是好作品的原因。」這句話說來狂



· 幫忙我們錄音的好友Guy；最後一景實拍現場佈置

· 短片劇照

妄，但卻是不爭的事實。前製是所有動畫都很重要的時期，一部作品精采與否，完全就看前製下的功夫了。我在這邊的成長，除了讓自己的前製功力更強之外，更能夠廣泛的去思考觀眾的接受與反應，我想這也是做動畫十分必須的。

另外我也體會到，動畫只是一種表現媒材，故事的多元性與方向性，其實可以接受更多更廣的創作方式。過去我總是過度依賴自己的手繪能力，但是正如下半年所創作的影片，當時受到公司視覺創作的啟發，我從傳統手繪跳出來與影片結合，短時間之內完成一部過去可能要慢慢畫上一年的小短片，而且效果非常好，這也是跨領域的收穫。特別是在這短短一年內，我不但充實了自己的說故事功力，更是增強了3D和影片合成的能力，也對動畫製作流程有足夠的了解。

感謝教育部提供的機會，這一年來收穫不在話下，啟程歸國的那天，只覺得這年好漫長，口袋裡滿滿的收穫和回憶。此外，我認為一個學生在外地求學，在語言、物資缺乏、課業的壓力下，是很辛苦也很孤寂的事情；幸運的是，在紐西蘭有其他數位媒體組的同伴一起互相激勵，作品的意見交換，也能在假日期間，一起旅行探索這塊土地，讓自己覺得更加完整，也更珍惜這得來不易的每一天。





苗天雨 台南藝術大學

數位媒體組：紐西蘭 / Auckland University of Technology



本人參與98年海外菁英培訓計畫並很榮幸的在計畫中脫穎而出，成為紐西蘭海外培訓組的一員，在98年七月十二日，正式從台灣出發，踏進異鄉的學習之旅。在紐西蘭的一年學習計畫，主要分為兩大部分，前半年為在紐西蘭當地大學AUT(AUCKLAND UNIVERSITY OF TECHNOLOGY)的正規課程；後半年則接受公司的相關動畫產業實習，並參與正式的創意產業製作流程。



· AUT University



· 攝影棚拍攝體驗

AUT UNIVERSITY為奧克蘭地區的當地國立大學，是以技術與設計部門聞名於紐西蘭，而我們這次所參與的，便是School of Communication Studies系所中的Digital Media部門。AUT課程主要分為兩大類別，一是正式的學期課程，另一則是所謂的暑期課程(Summer School)。有趣的是，位處於南半球的紐西蘭，四季氣候正好與台灣相反，想當然爾，雖說是暑期課程，也是在台灣所認知的冬季上課。

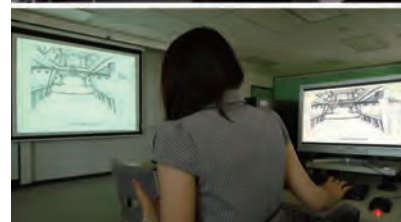
在AUT學習期間，我們的指導教授為一位來自德國的Gudrun Frommherz老師，Gudrun本身已在業界工作多年，對於相關領域的專業知識和素養相當有深度，並對學生作品的內涵與外在都有著嚴謹的要求。在她的帶領指導下，我延續在台灣先前創作中的作品一無常一片，並在老師與學生的互動之間，思考並修正作品本身在邏輯上的矛盾及想要表達創作理念的方式，在與老師言語之間，讓本人得到相當大的實質助益。

無常一片中描述著一位男子因小時候受過神明的幫助，進而對神明的信仰深信不疑，也為此認定自己是受神明所眷顧。在這思想的推波助瀾下，他打扮成神社的化身，並試圖剷除社會上的負面能量，然而這個行為舉止，讓他自身陷入危機之中，就在此時，他再度看見了神，此時，神明是否將會再帶領他，渡過這個難關。一場充滿主觀思想的瘋狂舉動，到底神明對他而言，是否真的存在過？

個人在本次作品中利用不同的調性來表達主角在現實遭遇及心境的想像，並藉由視覺上的寫實化與風格化、動作上的擬真化與誇張化，和色調上的冷暖對比，來強調與區隔現實與虛幻兩者的不同，以現實部分而言，希望給予觀者一種影像上的真實感，於是本人使用寫真的背景及物件、擬人的角色比例與動態表現，甚至是有如紀錄片般的運鏡處理等視覺風格元素，來處理這個



· AUT教學大樓外觀

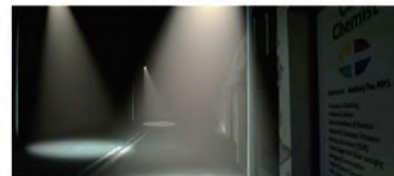
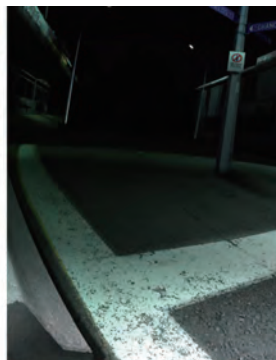


· 與指導教授討論作品

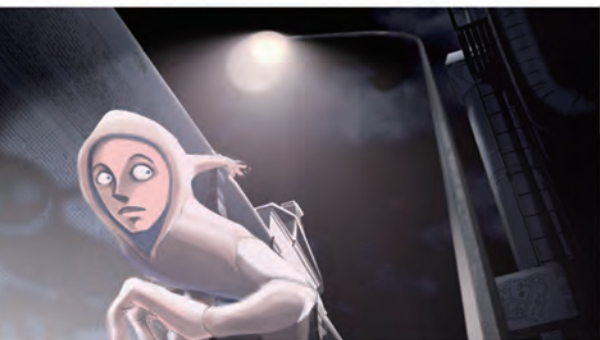




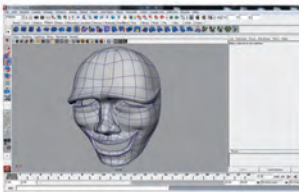
· 作品-無常 場景測試



· 作品-無常 場景測試



· 作品-無常 劇照



· 作品-無常 面具建模



· 作品-無常 3D風格測試

部分，而在幻想方面，我則希望強調一種東方傳統的濃郁氛圍，於是選擇了廟宇、燈籠或使朱紅、黃色等傳統元素來構成這部分的視覺風格，並以角色的誇張動作及透視來表現一種非現實的存在感。

在場景部分，為了因應片中稍為嚴肅的故事題材，並且令觀者更加容易融入片中的氛圍，個人使用稍加寫實的環境元素做為整部動畫的背景風格，並藉此增加此片的說服力。為研究及測試本片所採用的場景風格，我多次進行場景探勘，並收集大量的圖像及影像作為本次作品的素材圖庫，並從中挑選適合的圖像去作組合，以構成我所需要的場景，並添加我所需要為場景互動或是渲染氣氛的物件進入，在PHOTOSHOP經過色彩重疊，對比調整及光影的增添後，製作成有如2D手繪質感的場景。

而在物件部分，以3D的方式製作外觀複雜的物件，如主角所配戴的無常面具，經由拆UV、貼材質等動作達到需求的體感與質量，並且能夠利用攝影機來自由調整操控物件在空間中所要的角度，以減省大量的繪製時間。

與其說Gudrun是一位很好的老師，倒不如說她是一位相當優秀的啟發與引導者，她對作品的內容講解與評論相當精闢和透徹，並可以在言語間點出作品本身的問題，並間接引導你去思索作品本身所表現的意涵是否跟你所想的相符合，並藉由眾多的文獻與圖像作品來增加你對作品思考的豐富性。在與她的對談中，我逐漸理解自己在想法這一塊領域所欠缺的地方，並嘗試從作品上去修正與實踐，對於曾以技術著重的我，能在這種想法啟發的老師指導下學習，實在是不可多得的經驗。

除了學期的正式課程之外，我們也被允許使用所有屬於本系的所有器材和設備，對於從不錯過任何學習機會的我們，當然趁著課外之餘，請相關專業老師指導我們進行設備的使用和學習，如攝影棚以及motion capture的使用等。在老師的帶領下，我們進入了motion capture的專用攝影棚，並學習如何架設動態擷取器材，以及相關設備的使用。而我們也親身上陣，穿上特製的緊身衣，體驗動作的擷取方式，並藉由這種互動的方式，來了解如何操作這項設備。

結束了AUT的校園生活，我們緊接著進入了公司的實習計畫。與以往的公司實習地點有所不同，相當幸運的，我們經由在紐西蘭當地協助我們的代理人EVA HU的不辭辛勞的努力下，進入紐西蘭數一數二的視覺影像设计公司—Oktobor參與他們的企畫製作。

Oktobor位於紐西蘭的奧克蘭市（Auckland city）是當地相當頂尖的視覺特效（VFX）公司，不管在電視廣告、電影長片甚至在互動式產品上，皆可見到他們的足跡，也曾多次得過國際間的



· 動態擷取測試



· Oktobor公司外觀



· Cristina Casares與學生陳家瑩合照

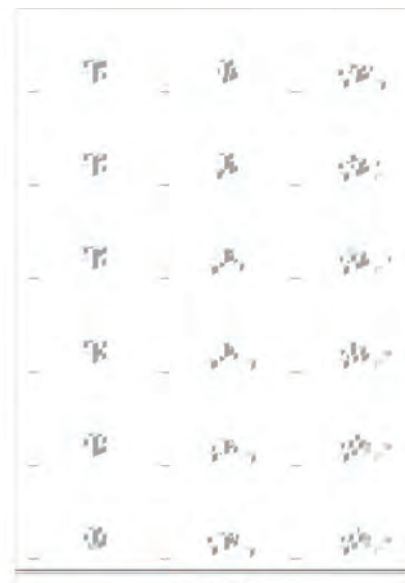




• THE GOLDEN NUMBER



• Creative Convergence



• 動態創意影像測試

廣告大賞，並參與合作電影—魔戒三部曲的特效合成實務。公司內部人才優秀，設備資源完善，並善於與人溝通、討論並交換分享不同的意見，這對第一次實習的我們，實在是一個相當難得可貴的經驗。

在公司實習期間，為了讓我們能夠體驗到多元豐富的工作流程，公司將我們的實習方式分為兩個階段：視覺設計部門實習製作及動畫部門實際參與。視覺設計部門主要擅長於視覺影像的發想設計、及特效處理，而主要的工作領域則在電視廣告部分。在這段時期，我們嘗試製作公司所指派給我們不同類型的工作，而公司也指派了一位內部人員Cristina Casares來指導我們的實習生涯。

Cristina為原La Luna Studios的負責人，因受到Oktobor高層的邀請而進入了公司工作，在這因緣際會下，我們才能夠有機會進入Oktobor實習。在她的帶領下，我們為澳洲的兒童系列短劇（Magic Tale）進行了網頁的編排處理、公司內部的創意總匯宣傳企畫用的讀本製作動態圖像設計及樹狀圖的創意思考，並為當地電視台的科學系列劇—THE GOLDEN NUMBER設計了片頭LOGO等。而在公司實習的我們，也被允許進入各個部門參觀完整的產業製作流程，向同事詢問並交流彼此之間的創作經驗，收穫甚多。

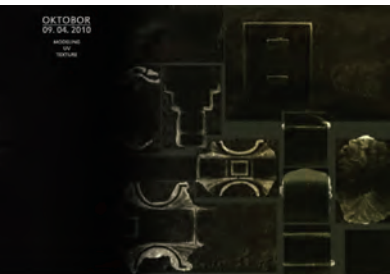
短片—思念的郵戳則是在紐西蘭實習期間的一時興起，所製作平面與實景合成的短片，內容描述著身處國外的兒女，思念家人的心情。拜數位單眼相機支援影像拍攝之賜，創作者可以利用可替換式的相機鏡頭，取得更豐富的取景構圖，並在光圈與焦距的搭配之間，自由控制景深的深淺，並且在更多的參數選項中，如快門、ISO上能夠擁有操控權，這是以往平價攝影機所無法達到的新領域，而HD以上的影像品質對於小製片而言也已足矣。如此物超所值的拍攝方式，無疑是個人影像創作者的一大福音，也在相關領域掀起一股風潮，這也將影視拍攝領域推向另一個新的里程碑。

個人拍攝這部作品時所使用的相機則是Nikon D90，搭配17-55mm及70-200mm兩顆鏡頭進行拍攝，並手繪製作平面動畫部分，接著利用追跡軟體進行影像的定位，再進入後製軟體做後製調色、合成。片中女主角因身處異國，正當對眼前陌生的環境感到徬徨無助時，一隻兔子從她手中的畫簿裡跳了出來，猶如艾莉絲夢遊仙境般的劇情般，引導著女孩認識這個全新的國度。片中的兔子象徵著想像力及創造力，也代表著憑藉著創作的能量，我們才有機會踏上這塊異鄉土地，認識並探索這片夢中仙境。在完成這部作品後，我們也即將進入實習的下一個階段：3D動畫部門實作。



· 短片-思念的郵戳 劇照





在正式進入3D動畫部門實習之前，對於來自於不同學習領域的我們，Cristina先讓我們接受相關的3D製作訓練，如3D建模、佈線、拆UV及材質貼圖等等，以確認個別在3D領域中的擅長範圍，並藉由影像教學來了解部門的製作流程。

在經由反覆的訓練及測試，並憑藉著影像教程來習慣製作的順序及方法，我們終於在2010年的五月中旬，進入動畫部門正式開啟實習生活。3D動畫部門第一份上門的案子是美國NICKELODEON公司手上的動畫系列電視集。NICKELODEON是全世界頂尖的動畫電視系列影集的製作公司，他們的頻道遍及各國，並且跨足於音樂劇、動畫、電影及遊戲的大型製作案，例如赫赫有名的海綿寶寶及降世神通（Avatar），便是由此公司發行製作。而這次我們所接下的三份動畫系列集，便是由NICKELODEON所推出的知名動畫劇The Penguins of Madagascar、Fanboy & Chum Chum以及全新的動畫影集ROBOT & MONSTOR。

3D動畫部門不同於以往所待的視覺部門，目前是以製作代工為主的部門，在這部門裏頭的我們，正有如複雜機件中的小齒輪一般，雖小，但卻缺一不可。如同在其他公司，在這段期間內，我們不斷的進行著建模、拆UV以及畫材質的工作，同事彼此間緊密結合，並用審慎而嚴苛的態度對待自己的作品。在這裡，我們學到的不只是技術經驗的累積，更體會到自我對工作態度的精神及要求，以及如何與同事間有所互動。這對仍然在學的我們，絕對是畢生難忘的寶貴回憶。





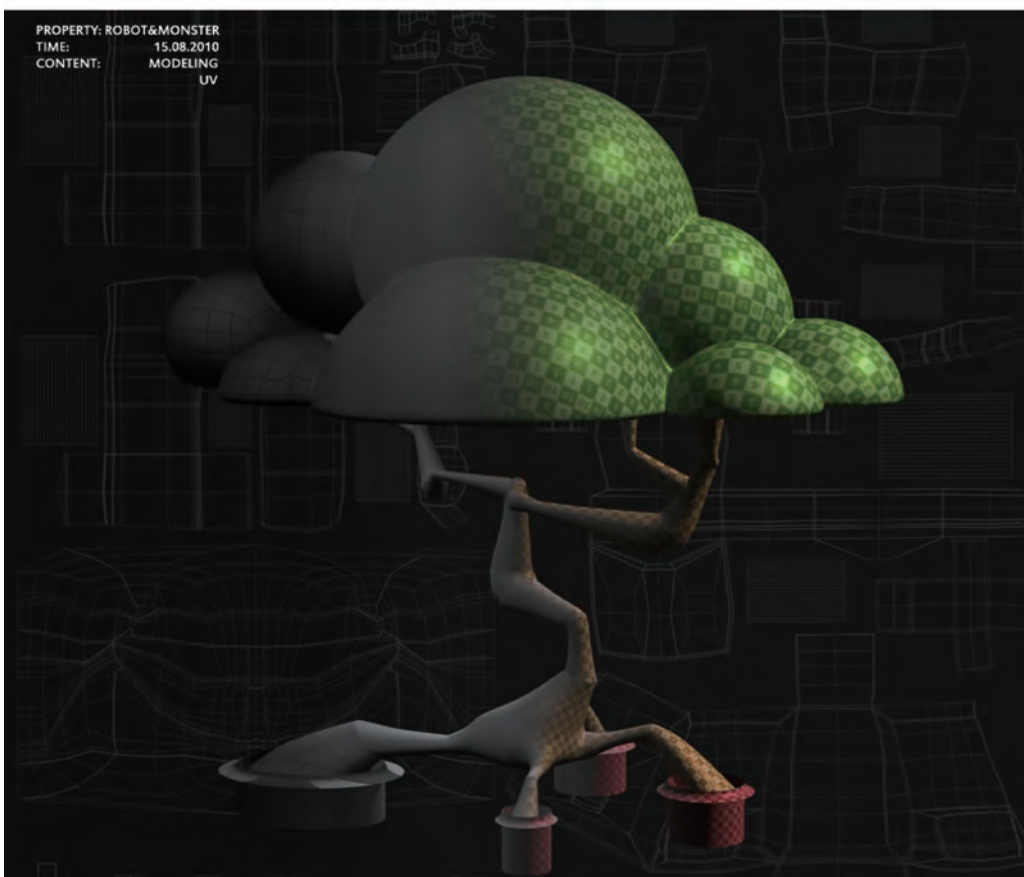
· The Penguins of Madagascar



· Fanboy & Chum Chum



· Robot & Monster



· 3D 實作流程







平面設計組

美國 / Art Center College of Design / 鄺燦昱

美國 / Parsons The New School for Design / 王振瑛

德國 / Universität der Künste Berlin / 郭一樵

美國 / Pratt Institute / 曹余森

英國 / London Metropolitan University / 翁毓欣



鄞燦昱

政治大學

平面設計組：美國 / Art Center College of Design (ACCD)



— About ACCD

Art Center College of Design 這所藝術學院位於美國加州的Pasadena。該校在城內的山區與市區南邊各有一座校區，在山上稱為Hillside Campus（主校區），在市區南邊的稱作South Campus（副校區）。學校主要的授課地點與教學資源多集中於Hillside Campus，絕大多數的課程都在此校區進行、而 model shop、library、student gallery、computer lab、photo stage、darkroom 等與各大科系課程相關的設施也都一應俱全。相對之下、南區的South Campus則擁有archetype press與 Printmaking等手工印刷設備與機械供選修該課的學生練習使用，此外該校區也對於藝術與設計有進修意願的社會人士、高中生及一般孩童提供專屬的設計教育訓練/啟迪課程。

— Reflections

以下五點是我在不同課中感知而來的心得。這所學校期待的平面設計除了既有必須的藝術性之外，他們更為強調商業的可執行性。教授很多對於學生觀念的修正多半是考量到學術與職場的歧異，但天馬行空的想法仍舊是被期待的，只是最終妥協的韌性是教授們所冀望的。



· Information Design Final Presentation – Classmates' Finals

1.start from analogue

在每周的討論過程當中，通常教授會期待看見所有的可能性都被印出與視覺化好放在牆上或桌上討論—即使是再粗糙的點子。除了方便全班進行批評與建議之外，更大的好處在於透過現場的嘗試有時能意外地激生新的可能性。

2.process matters

期末作品展出的時候，教授與受邀的專業職場人士看的其實不單只是最後的成品，而還有從零而來的靈感發展脈絡。一個好的設計師除了設計的品味之外，也必須能靈活與有意義地發想與創生出一個背後的故事，不能總是靠著一種突然。

3.(act) professional

每次的一次課堂討論都必須被正式地看待，老師會原諒而客戶不會。因此每次的展示都必須以專業層次去處理，這是一種態度與責任心的練習，即使不夠專業也要學著演出來。

4.keep good time

從第一天開始，為期十四周的行程表便開始運作。每周每一堂課的課前作業都是一批高量且



高質的要求，在這樣的時間高壓而持續創造的設計成果雖然不經常是完美的，但是是有助益於職場上的即戰力。因為一旦進入職場就要有應對不合理的客戶的心理準備。

5.transdisciplinary

平面設計這塊分野是多觸角的，共事的人經常會是對於專業平面設計知識不解或帶有偏見的工程師或行政人員，要如何用最易懂的語言與他人溝通，學習在相知範圍下妥協與堅持都是職場的基本要件。

— Programs and Courses

該校所提供的選修科系遍及各大設計領域的分野，undergraduate層級下的科系類別一共分為十類：Product Design（產品設計）、Transportation Design（運輸工業設計）、Environmental Design（環境設計）、Graphic Design（平面設計）、Entertainment Design（娛樂藝術設計）、Illustration（插畫設計）、Advertising（廣告）、Photography（攝影）、Film（電影）、Fine Art（藝術），另外學校也有獨立的研究所設計科系，但不論是大學部學生還是研究生，基本上所有學生都是集中在Hillside Campus這座校區內共享教學資源。

關於Art Center College of Design的課程規劃，各科系皆依據該科所需專業技能的廣度與寬度而建構出適切的學習脈絡。就平面設計科系而言、在前三個學期學校會提供新生眾多的概念性課程如Communication Design與Digital Design，數位取向的課程之餘，同時也配有人體靜物素描等傳統手繪課程。上述部分的基礎設計課程會其他科系的學生共同修課、唯如Typography等專業設計課程才會專供該科系的學生選修（有修課意願的非本系學生必須透過加簽的方式進入）。

各種課程的深度是一層層堆疊上去的，以Typography此專業課程而言，從Typography 1 到Typography 4，學生會從基礎的字型架構、排版美學到後期課程的Book Design與Identity Design 逐次深化，此般的課程規劃要旨在於要求每一位平面設計系的學生都能在形塑個人風格之前，必須具備相當嚴謹的設計美學基礎與概念傳達的發想能力。當該系的學生從初期進入到中期的學習階段，會面臨到專業領域的選擇點，在Motion Design（動態圖像設計）、Packaging Design（包裝設計）與Branding（品牌設計）裡，學生必須選擇從中選出自身偏好的領域，並會以此作為往後專業性課程的主軸，領域可專修亦可跨修，端看學生個人意願與能力。

— Feedbacks

基礎設計課程

(Materials of Art and Design / Typography 1 / Typography 3)

由於培訓期間為期一年的時間限制，我無法依循該校的課程規劃，僅得以這兩門字學的平面設計課程與一堂以探索各種材料可能性的跨科系實作課，雖此，這三門課已足以讓一個非設計本科背景的學生能在最短的時間吸收大量而細膩的設計美學基礎。

● Materials of Art and Design

課程特色與重點摘要：

以自己所屬的科系為出發點，自由大膽探索任何材質物件的可能性以作為設計實品的媒體。同時，該課要求所有科系的學生（不論是插畫設計還是產品設計）必須學會操作學校工廠(model shop)裡的大多數機械，如rapid prototyping、vacuum forming、sanding machine、bandsaw、tablesaw、lathe 及 laser cut machine 等各式大小型工技設備。以期未來在創作作品時，不因每



每為避開執行面的困難性而犧牲一項作品的任何可能性。

教學方式：

由Seth與Randall兩名老師同堂授課。兩次成果發表 (mid-term / final presentation)。每週由老師帶領指導各種機械與化學藥劑的使用，同時進行學生作品概念發想的指導與修正，將個別在期中與期末進行成果發表。要點著重在於挖掘一個尋常的材料的不尋常可能性並適切地為自己的設計概念發聲，此外也講究作品實體的執行細膩度。

● **Typography 1**

課程特色與重點摘要：

使學生從西歐字母風格的時代演進與歷史脈絡中進入字學的專科。學期中大半的課程多著重以徒手繪出各式字母的細節 (Old Style / Transitional / Modern / Slab Serif / Sans Serif 不等)，此要義除了在於要求手繪的精確度外，也是一種細微觀察力的鍛鍊。此外，學生也被要求在學期末前能訓練出立即以數個字母即能辨別出為何種字型的即時判斷力。

教學方式：

由Neil. J老師授課。採Wall Critique制，未達標準者作品會被老師直接扔入垃圾桶並要求重繪。

● **Typography 3**

課程特色與重點摘要：

透過先前的Type 1 與 Type 2 的修習，Typography 3的教學核心在於結合過往課程中字體運用與平面排版的技能訓練與美感培養，訓練學生能夠透過設計書刊學習到排版細節的重點與圖文

的可讀性。

教學方式：

由Leah H.老師授課。採Wall Critique制。整個學期須完成兩項作品：一為A Brochure for One of the Greatest American Authors，二為攝護腺癌防治基金會(PCF: Prostate Cancer Foundation)的基金會年度報告(Annual Report)。前者在於訓練學生對於手冊的圖文安置的掌握度。後者在於訓練學生如何消化大量無趣的數據與醫療資訊性的文章，以適當的排版方式讓書的成形在低廉印刷成本下的前提照樣顯得有趣易讀並具專業性。

專業領域課程

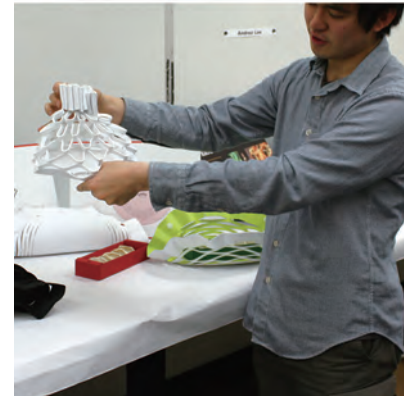
(Packaging Design 1 / Packaging Design 2 / Packaging Design 3)

在這三學期的培訓過程當中，除了既有的Typography等基礎設計課程外，我選擇了Packaging Design（包裝設計）作為專業領域的學習重點。出於突破二維架構的興趣，包裝設計著實又多了幾道專業層次，從材質、加工成本考量、架構設計的耐用性與便利性、貨品展示空間規劃、法規依循、商業邏輯到商標設計與視覺傳達，每一處都是門不容小覷的學問。

● Packaging Design 1

課程特色與重點摘要：

包裝實體的呈現必須能被看見完整一致的思考脈絡與以使用者為主的設計邏輯。課程中學生必須跳出平面設計的基本限制、在立體概念、材質選擇、使用者定位等與產品設計息息相關的環節能有更實質上的創作體驗。課堂中老師會以簡易的方式帶學生領略包裝設計工業的基本面貌、遠從工廠加工原理與包裝運輸的成本壓縮、近至包裝視覺與材質對於消費者購買慾的影響性等初



· Packaging 1 Final Presentation





• Packaging 2 Final Presentation:
Kingsford Repackaging Project

階的認識、而更深度的學習與設計也會在Packaging Design 2/3/4等後續課程延伸上去。

教學方式：

由老師Daniel H.授課。採Wall Critique制，期中與期末各有一次成果展示，前者為「綠色概念的木製玩具」，後者為「二次包裝(Secondary Package)的設計」，前者除了要求學生必須採用環保材質包裝產品外、還必須自行以木材製作產品本體與發想出完整的遊戲規則。

● Packaging Design 2

課程特色與重點摘要：

為Packaging Design 1的進階課程，學生在此堂課將被訓練養成單一產品線的系列商品的牌定位能力與包裝能力。

教學方式：

由老師Ania B.授課。採Wall Critique制，此課為Whole Term Project，主題是重新定位與包裝美國知名木炭品牌「Kingsford」，除了視覺與結構面上的改良外，也必須透過包裝設計為Kingsford提出今日民眾對於Gas Grilling的意願度高於Charcoal Grilling的解決方案並為同一產品線上發展相關而有助益的系列產品。

● Packaging Design 3

課程特色與重點摘要：

為Packaging Design 2的進階課程，這堂課的軸心將從產品本身的包裝設計提升至更廣泛的現實商業條件考量，如：加工成本的壓縮、產品包裝的密合度、消費者對於產品包裝的信賴度、運輸貨品的條件、商品上架展示方式與展台設計、材質的新穎度、突破既定架構的可能性、環保

議題的涉入性等，是一堂迫使學生直視並妥協學院外社會現實條件的包裝設計訓練。此外，此課同時也要求學生養成利用數位形式向企業主進行設計概念Presentation的提案能力。

教學方式：

由老師Gerardo H.授課。除了採用常見的Wall Critique制外，老師會不定期要求以Digital Presentation與 Analogue Presentation的形式進行作業的討論與批評。此課亦為Whole Term Project，主題是為國際領導運動品牌Nike新創一條嶄新的產品線「Nike Triathlon Series（鐵人三項系列）」。透過面訪、問卷調查與實際賽事參與的研究方式，為目前市場上既有Triathlon的產品上作出Nike獨有的品牌定位與包裝，同時也必須為製造商的產品製造與下游零售商的產品展示作出有系統性的視覺設計。另外，此堂課老師要求學生必須脫離過去Packaging課程裡慣用的紙類材質，而鼓勵使用3D建模輸出的方式，改以非紙類的材質建構出新的包裝架構。

選修課程

(Archetype Press / Information Design / TDS)

● Archetype Press

課程特色與重點摘要：

為古老活字印刷技藝的課程，Art Center 為少數在美國國內仍保有Archetype字庫與印刷設備的設計學校。課程的主要內容在於使學生透過熟習使用活字印刷設備，了解平面設計排版的歷史脈絡，並且能夠藉活字印刷的工藝追根溯源了解許多專業設計術語存在的意義。



· Packaging 3 Final Presentation:
Nike Triathlon Project





struments in Archetype Press Courses

教學方式：

由老師Seth授課。採用課內實際操作的方式教學。整學期共有三次大小不等的作業，如單句詩詞的排版練習、單項調酒的版面介紹頁設計與無預設概念的隨機創作。

● Information Design

課程特色與重點摘要：

為平面設計科系的選修課程，要旨在於培養學生具有分析並簡化複雜資料與數據，以圖像形式簡易卻不失深度地傳達期望被了解的資訊內容。

教學方式：

由老師Simon J.授課。採用Wall Critique的方式進行。學期分作兩次作業：一為題目自定的資訊設計海報，二為以(Port of Los Angeles)洛杉磯港為發想主題的相關資訊設計（不限制媒體形式）。

● TDS: Wonka Experience

課程特色與重點摘要：

TDS (Transprincipal Studio) 為跨科系的產學合作課程。每學期學校會提供數個與不同企業主合作的TDS課程提供學生選修。除了課程作業必須向企業主負責外，另外與不同科系學生共事的合作經驗也是TDS課程的一大特色。

教學方式：

由三名老師聯合指導授課，同時也會邀請企業主的相關人士一同進行討論與批評。整個學期

有期中展演與期末展演兩次成果發表。我所參與的TDS課程是以「Wonka Chocolate」為題的巧克力/糖果產品推廣的產學合作。不過礙於學期初所有學生必須簽訂的保密合約，在課程結束後三個月間無法揭露課程相關的內容與成果。

Conclusion

「作品概念的演變過程」是國外藝術與設計教育中相當重視的一環。Wall Critique是該校許多課程慣用的授課流程，透過每週來自師生各種視角的建議與批評，作品概念也隨之更為穩定、深邃與可信。反較是軟體使用等技術性問題都必須仰賴學生自己在課餘時間求解。每週必然的Presentation與Critique都是為了讓一個創意概念更具成熟度與說服力，而這樣的發想與修正過程的記實也是被老師所期望的，因此在期末除了基本的成果發表之外，學生還必須完成數本整個Project從零到完成的圖文記錄(Process Book)，在此處或許也能證明西方藝術教育對於過程論的重視甚於國內教育時而顯見的結果論。

Reference

Art Center Official Website <http://www.artcenter.edu/>

Inside Art Center <http://inside.artcenter.edu/>

Appendix (Instruments in Archetype Press Courses)





王 振瑛

實踐大學

平面設計組：美國 / Parsons The New School For Design



透視紐約帕森師

— 目的

至現今設計文化產業發達完善的西方國家學習，拓展視野，截長補短，並在學成之後歸國回饋社會。

— 研習計劃

一、平面設計產業發達且教育系統完善之美國接受專業之平面設計教育。彌補以往所學之不足，並加強專業技能與創意思維。

二、計靈感往往來自於生活與文化體驗。因此我希望藉由體驗不同文化和生活經驗拓展視野與激發創作靈感。

三、與美國在地學生及其他國際學生切磋交流、了解各地文化與產業趨勢。也達到國民外交。

— 學習重點

國內外教育經驗之差異性

- 小班制：以PARSONS為例，一班人數維持16人。



● 評圖方式：每位學生上台展示作品並闡述設計理念，再由課堂上的每位學生針對作品的優缺點進行評論，提供意見與想法的交流。最後再由老師針對學生忽略的部份進行補充評論。

國外教育培養出來的學生普遍勇於發表自己的想法與建議，評圖時能夠就事論事，以大方中肯的態度發表自己對其他同學作品的喜惡之處，進而得到良性的溝通與互相激發靈感。使得每位同學都像老師學生一般互相指導，因此能得到更多寶貴的意見。我稱此較多向吸收。反觀國內學習經驗幾乎為單項吸收，由老師單方面授課，學生缺乏了討論與意見交換的經驗。日後在群體合作之中也較不善長於表達自我意見，或是作出客觀的評論。

一 課程內容

學習目標：

1.英文字體源自於西方，且為平面設計之重要元素、西方之獨有文化。因此這次研習將專業字體設計學習列入重點學習之一。

2.因應時代潮流與科技發展、平面設計有了新的發展空間。不在只是拘束於平面印刷上，而是拓展到向介面設計、與新媒體網路等新科技結合。因此了解此新領域發展也成為這次學習重點之一。



因應學習目標，我所安排的課程內容如下：

1.Experimental Typography:將字母當作元素，且兼顧視覺與敘述面來創作。這堂課注重整個創作的過程，從概念的發想至應用。結合傳統字母使用方式以及現今發達電子科技。學生將會拓展在字母使用上的新視野，了解如何有效運用字體在印刷、廣告、及電視等各式設計任務。

2.Corporate ID & Packaging Design:了解專業的商標設計及包裝設計。一個商品的成敗與否掌握在商標、包裝、及對設計與市場的敏感度。這堂課著重在從最初的商標設計至最後的包裝設計之整個設計流程。

3.Major Studio: Interface: 探討設計與科技的關連性。注重對空間的探索、實驗各種設計過程及方法之可能性。為踏入現今多媒體設計發展蓬勃的基石課程。

4.Motion Graphic 1:密集課程。探討以時間作為基準的平面和聲音設計基礎。平面元素方面可為強調字體、影像、或是敘述性影像。學生必須簡潔且有力的表達設計理念、具體或抽象的設計概念、並按部就班完成從故事腳本至最後完整故事輸出的整個創作過程。

課程常與現實社會與創意思考並重。使學生除了能夠了解業界如何設計出好的產品之外，也有機會天馬行空自由發揮。

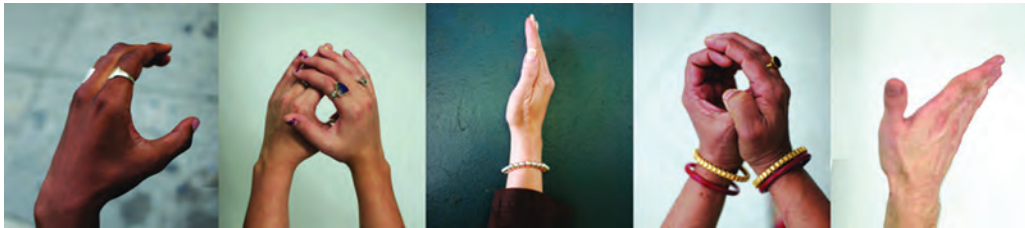
— 課程之基本要求

● 學期流程

每個禮拜都有指定的設計作業需要按時完成。期中期末皆有大型評圖，邀請系上重要老師或是業界人士前來指導。期末依課程要求完成期末總結報告。

● 上課態度

除了作品展現之外，上課參與為重要評比之一。不管是指定閱讀資料的觀後感討論，或是設計作品的發表，老師都希望學生踴躍發言表達意見。小小的吵架或是爭執甚至是可以允許的。希



望在良性的溝通下能夠更激發同學彼此的創意靈感，與吸收各種不同的想法。

— 作品展示

Color/type design

來到紐約以後的第一個感覺就是面對各式各樣的民族與不同的顏色。顏色可以代表種族，但也淡淡的描述著不同種族之間的尊敬與輕蔑。此作品為第一件平面設計作品。我發現不同民族除了生活習慣不同之外，由手可以很明顯的發掘各種民族的特色。例如黑人注重粗曠的金銀飾，白人女人強調指甲美容，印度的特色飾品。此作品獲得老師的稱讚與肯定，不同民族手的特色與COLOR所代表之多重意義緊緊相連，強烈傳達出設計主旨。

I Want You/newspaper typographical illustration design

學習在新聞報紙中如何使用文字插畫。此新聞是有關依照阿富汗的民族特色，阿富汗早已有適合自己的傳統政治文化。外來的民主政治文化並不一定符合阿富汗人民的需求。因此我將象徵民主政治及美國的著名山姆大叔插圖貼上阿富汗首領之頭像，藉由兩者個不合協感來表達民主政治對於阿富汗人民之不適合。老師評語此作品簡單明瞭，藉由簡單的拼貼手法直接點出不合適之主題。選擇山姆大叔也符合美國人民的文化認知。設計就是要從文化中尋找靈感，從文化中溝通。





· I Want You/newspaper typographical illustration design

Perfume/book cover design

著名小說「香水」之封面設計。使用中世紀女子被剪下的身體作為元素設計字體。並以紅色為主色調象徵殺人的血腥。此小說殺人犯特地注重頭髮此細節，因此在設計上做為雙面印刷之封面，並在內部以頭髮構成視覺，與血相呼應。此作品也受到老師與同學的好評。字體不應該是每次套用一個字體，而是必須針對不同的主題來使用，甚至設計字體來符合商品，才能畫龍點睛，讓設計物更加美好。

Life Is Too Short To Be Taken Seriously/installation type design

件名言的裝置作品。學生必須選擇一句名言，並將此名言已字體及裝置的方式，放置在紐約市裡，並成功的與紐約客互動。我所選擇的名言是「Life Is Too Short To Be Taken Seriously」。此名言之意及是放輕鬆。因此我的設計靈感及來自於紐約這個繁忙與競爭的城市。紐約客總是腳步快速的前往目的地，不斷的向前衝，像在賽跑一般，庸庸碌碌的度過每一天。但是有時，Life is too short to be taken seriously。何不放慢腳步，take it easy呢？我的裝置靈感來源於紐約人愛慢跑的特性，以及常常在大街上奔走的生活習性。我放置了一個跑道在紐約市裡，讓人們盡情的奔跑、疾走、與競賽。但在最後的終點線上放上Life is too short to be taken seriously的名言來提醒大家省視自己的生活態度。

此裝置成功獲得紐約客的好評與互動，得到PARSONS師生的關注與稱讚，課堂指導老師也對我不畏困難，在街道上完成總成約1公里之跑道的舉動感到驚訝與讚嘆。更這讓我體驗到，設計師有時候要有排除萬難的勇氣與毅力，才能完成令人讚嘆的作品。

ADC paper expo/poster design



· Perfume/book cover design



· ADC paper expo/poster design



· The Reflection Frames/installation design

ADC為Art Director Club，舉辦一年一度的Paper Expo，邀請各界設計相關人士來鑑賞最新的各式紙類。到此展覽會即是鑑賞各類紙張樣本，並選取喜愛的紙張來完成各設計師的設計案。此海報採取嘗試各種紙張為概念，以各式紙張樣本與各類質感的墨水互相實驗為主題。進而呈現歡迎各位嘉賓來此挖掘嘗試各種紙張及新可能性的展覽會。

BuyLo/CIS and packaging design

BuyLo是一間價格較低的超市。超市為家庭前往購物的地方。又由於物美價廉，我希望前來這個超市的人們都可以抱著愉快的心態來購物。因此在LOGO設計上我採用簡單又好記得笑臉為



元素。也希望孩子們看到LOGO就能想起與父母在超市購物的愉快經驗。包裝以線條搭配食物拍攝為主題。以簡單大方的包裝在眾多花俏的包裝之中突出為取向。

The Reflection Frames/installation design

靈感來自於約翰藍濃之名言"My role in society, or any artist's or poet's role, is to try and express what we all feel. Not to tell people how to feel. Not as a preacher, not as a leader, but as a reflection of us all." 根據這句名言，對我來說，在有著透明玻璃大廳裡的Parsons設計學生就好比當今社會的反映。相對的，落地玻璃外映著路上的紐約課們也是這社會的真實寫照。因此我利用畫框將兩者連結，成為了一個雙向的展覽。任一人都是參展者與觀賞者的角色繼續體驗著現今社會。



Switch/installation design, one day project

一日的工作營。每個同學從家裡帶來不須要的各類廢物。利用這些廢物結合電線與電腦來組成一個裝置音樂開關，改變使用者對既定物品的使用經驗。拓展對既定物品的使用新視野。

Uniqlo Advertising/motion graphic

Uniqlo廣告設計。Uniqlo的設計一向簡單大方並且富有色彩。我以此為概念並結合Uniqlo的方形Logo為出發，結合音樂做出這隻廣告設計。

俳句/motion graphic

偏藝術性的動畫製作。以日本的俳句“梅白し 昨日や鶴 盗まれし”（意思為白梅正在盛開，昨日還在那的白鶴今日卻不見了。是因為白梅盛開而看不到他，還是他飛走了呢？）為發想，表達自己對人生的體驗與感想之作品。

Discovery Channel/motion graphic

探索頻道一向是帶領觀眾前往各種不可思議的地方探險。這是個對家庭在合適不過的電視節目了。與家人一起觀賞探索頻道，一起探險，渡過美好的家庭時光。

學校老師建議的參考書目或著作資料

Why do Prototypes Prototype?—Stephanie Houde and Charles hill

Everyday things—Donald A. Norman

Experience Prototype—Marion Buchenau

Things that make us samrt—Donald A. Norman

Hisroty from things, Essays on Material Culture

— 學校課程規劃

Parsons The New School For Design之課程特別的地方在於一年級生全體不分科系，共同修習設計基礎課程，以加強學生對設計之基礎概念，想法，並且提供各類型學生互相交流之機會以確定日後學習方向。二年級開始即選擇加入專門科系，並修習專業科目。四年級有畢業論文與舉辦畢業展覽。





— 學習過程

抱著既興奮又忐忑不安的心情開始了在Parsons的學習生活。課堂上美國及其他各國學生溝通雖然剛開始有時有些問題，不過隨著大家對新環境的適應與日常的相處也得到改善。每天學校宛如一個小的國際組織一般，彼此又是討論作品又是談天，充滿活力。

每個禮拜的指定作業讓生活既緊湊又充滿挑戰。這裡的教學注重創意想法與思考。想到了有趣的想法後，執行階段往往是富有挑戰性的。由於開放活潑的教學風格，設計不是拘限在電腦或紙上。往往需要到各種不同的地方，從美術用品店到大型傢俱店，想盡各種辦法來取得所需的素材來完成作品。取得素材後，往往也只剩下兩至三天的工作時間。例如在**Life is too short to be taken seriously**的作業中，為了製作跑道與終點線，我花了三天跑至各大店面尋找材料，最大型傢俱店找到適合的材料。利用一天的時間使用膠帶在大街上製作裝置。最後裝置順利完成，引起路人的好奇與迴響，並得到老師和同學的好評。

剛開始評圖時總是很緊張且在意老師的想法。但評圖後才體驗到，同學給與的意見或是疑問往往是檢定自己設計是否能夠成功溝通以及激發心想法的寶貴機會。最後老師在針對同學的意見去蕪存菁，做下總結。這樣的上課方式總是讓我覺得充實又享受。

— 心得

國外的上課制度為小班制，提供了每位同學交換意見的機會。往往也讓每個學生因此受益良多。我覺得對於設計學習而言是非常好的學習方式。或許是因為龐大的學費負擔，抑或是在美國教育體制下已培養出了解自己學習志向。國外學生的學習態度相較於國內學生也顯得積極許多。只要出席課堂絕對會帶著應繳的作業，並且在評圖時都能侃侃而談展現自我。另外我最喜歡的一點就是評圖時國外學生往往樂於分享自己的想法，並且給與創作者意見。這種願意分享的態度我

覺得絕對是對每個人都有利的。國內學生反而比較喜歡留一手，不喜歡分享深怕別人的成就超過自己。反而阻礙了大家的成長與減少了切磋的機會。

在產業環境成熟與教學活潑的情況下，國外學校也有較多與產業合作的機會。例如Parsons在過去這年即與Louis Vuitton有各樣的比賽合作。從服裝設計比賽至新媒體藝術比賽。提供學生在學期間除了校內學習之外的無限可能性。

國外學風自由。評圖之中可體驗老師們對於設計沒有絕對的好與壞，注重再想法是否能夠有效的溝通與成功的表達。通常不會因為對與錯而全盤將學生的想法否定，反而是用誘導溝通的方式一起找尋新的可能性。作品也不拘限於電腦的實用，而注重在實驗性。希望創造出更多種的可能性。

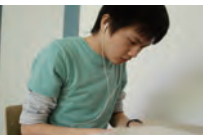
這一年的學習除了學到對於平面設計的想法與思考之外，更體驗到在創作上使用各種媒材與大眾溝通的可能性。以及了解平面設計地位的轉變及以後新媒體發展的趨勢。另外藉由與各國學生的相處，也拓展了我的視野，了解了更多不同的文化與人民的特質。讓我感覺更接近了這整個世界。受益良多。

— 建議

在國外這一年最讓我感到意外的是外國學生早在大學階段就到業界實習。實習除了能夠接觸產業了解產業現狀之外，最重要的是從工作中學習，並且更有效的了解自己所喜愛及不足的領域，以便在學校中針對各需求加強學習。實習有助於學生了解自我與未來的發展方向。對於日後工作或是繼續研究所的深造都有很大的幫助。若是國內也能推動此概念相信對學生及產業有無數的好處。

Reference Parsons The New School For Design:<http://www.newschool.edu/parsons/default.aspx>





郭一樵

實踐大學

平面設計組：德國 / 柏林藝術大學 Universität der Künste Berlin



— 目的

2009年七月夏天，飛機降落於德國柏林，機場很老舊，城市巨大又帶一絲落魄。但這是我寐以求得以停留學習的城市，從學校裡、從實習中，或從這座城市本身，雖然短短一年，卻像一個巨大的頓號，帶給我設計思維上、創作的養分，有個全新的開始。

謝謝教育部給我這個機會，讓我得以在沒有後顧之憂的條件下在海外一年的學習。謝謝德國柏林藝術大學的Kristahn教授，及何見平教授的指導與協助，得以讓我在一年學習裡體會到各樣不同衝擊，得到許多新的感受和經驗，並從新了解到設計與創作的最本質，大多還是來自於脆弱的人性，及對於生命的反芻。

— 研習計劃

一年的海外研習計畫中，除了在德國柏林藝術大學Kristahn教授班級的擔任客座學生為期兩學期之外，也在何見平教授主持的Hesign工作室進行為期六個月時間的實習。

1. 柏林藝術大學為期兩學期，課程規劃較自由，偏向少量的課但著重在討論與獨立製作中，一個星期一次的討論會，分享大家平時創作的作品，分別來自各種不同領域：繪畫、雕塑、影像、平面設計等等。或專著在一個議題上，進行討論和作品欣賞。

2.學校暑假和寒假期間，則在Hesign工作室實習，直接參與到業界實務的經驗，書籍製作、編排設計、概念發想、印刷概念等。並可以近距離與何見平教授學習到許多設計流程和發想的過程。

— 學習重點

在一年裡學習觀察中，我認為台灣學生作品在執行能力上一點也不輸給國外的學生。但也同時發現相較於台灣設計學院較緊密而注重技術的設計課程，德國反而更主張獨立及在人文思考的能力上。由於德國是師徒制，通常由一位老師帶著一個班級，班上作品的風格也會因此而互相激盪影響。在大學裡，教授帶領的小班制中，教授非常重視討論的時間，和分享獨立創作的過程，相較台灣的设计教育較注重執行的能力，在德國學習裡會花更多時間在發想概念和整合的過程裡面，不論是一張議題海報，或是一張插圖等等，從蒐集資料，參考過去的作品和不停貫徹概念和修改，而不是只花全部的時間在設計作品的表面上。

在設計功能性方面，一年裡的課程中我更體悟到，設計既是影響芸芸眾生的一種手段。設計不是藝術那麼純粹，它透過視覺去讓每個人理解訊息;它透過創意讓每個都容易接受;它也牽涉到歷史、人文、政治去訴說人的情懷，而這些都屬於設計的功能性。反觀，在台灣雖然可以讓學生更快進入業界工作，但過於速食而扁平的設計讓台灣設計產業普遍缺少人性哲學思考的層面上。

在台灣時，我就很幸運擁有許多實務的經驗，幫唱片設計封面，或幫劇場表演設計海報或書籍設計等工作。我記得在第一次討論會時，我播放過去的作品給全班的同學並介紹自己，結束後教授和同學都表示很喜歡我的作品，可是也同時表示在概念上，我的作品是不太注重於表面的圖像，而忽略的作品背後想訴說的事情。





· History(環境議題海報)

於是在一年的課堂和實習裡，我看了許多世界知名的設計師作品和學生作品，及在何教授工作的觀察裡，他們的教導上，經驗中學習。比如在何教授的海報作品中，他很擅長用詼諧，新鮮的方式去闡述他對政治的想法，用視覺去說服觀看者，而得到一思迴響。

或者有次何教授在帶我去印刷廠參觀的車程上提醒過我一點，讓我非常印象深刻，如果仔細分辨歐洲街上的海報與亞洲的海報的不同，可以發現亞洲的設計太著重在印刷精密度和設計的細節上，而歐洲的設計則較常常顯現出大氣簡單，直截了當的色彩或是概念，而不是在印刷的成品上做太多程度的吹毛求疵。這兩種都各有它的優缺點，但我發現，對於設計，過去我花太多時間注重在作品的表面上，而忽略了我要用設計去訴說什麼。

一年裡我學到，一個平面設計師，除了需要有自身的風格，和運用視覺的能力，也需要去培養自己觀看世界的方式，用設計手段去影響每個人。在商業的平面設計中，除了現實的考量之外，也是不是注入其中可以影響人群的生活的要素，比如教育、環保或者是文化等等。

我期望自己能更充分的成為一個可以把功能性與人性相輔相成的專業平面設計師，用設計說話，去影響人，讓生活更美好。

— 課程

.Internationale Plakate 國際海報設計課程（Pro. Kristahn授課）

這堂課，主要是教授用投影片介紹世界各地、古今中外、專注不同議題的平面設計師。一個學期下來可以看到許多因為不同文化、不同語言而對不同議題產出的各種海報。

我看到設計師們像是個為世界發聲的人，他們用各種手段、影像和色塊，試圖用美麗或者帶著嚴肅的影像吸引人們。這堂課不僅讓我認識許多不同的設計師，看見文化多樣性對風格的影響，以及在觀點上產生出的差異。卻都有一個相同的目的，就是為自己發聲，試圖對世界和人文的理想，說出不同的聲音。

· 小組會議（ Pro. Kristahn授課）

在柏林藝術大學裡我屬於Kristahn教授班上的學生，每個星期四會聚會兩個小時，一起看一些影片、書籍，或討論整個學期最後Project的作品創作，作品主要是著重在全球暖化和水資源缺乏的議題上。因為Kristahn教授曾經在中國開授過課程，所以在這裡也能看到中國學生與德國學生的集體創作，看到因為文化差異而顯現的不同。班上除了專著在平面設計上的同學外，也有許多來自不同主修的同學，有雕塑、繪畫或者影像，有些人的年紀比我們年長許多，在這個環境裡，我們交換不同媒材的創作，在工作室裡一起工作，在互相中也交換創作不同的角度。

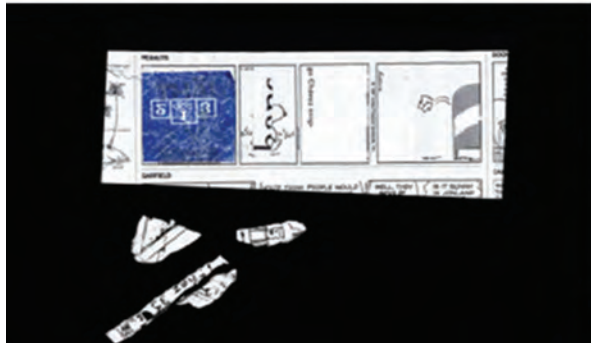
在History海報中，初衷在傳達人類與自然所要達成的和諧，在環境的平衡中才更能顯現歷史悠遠恆久的價值。剛開始創作這張海報的時候，我用了比較具象，比較直接的圖像來傳達這個的概念，但經過教授的指導，他告訴我身為一個平面設計師，尤其當你要去表達一個議題的時候，重要的事情其中之一是能不能夠用自己的風格，用設計師擅長的圖像，去吸引觀眾，甚而去說服他們。所以最後我用撕紙的方式，去呈現出自然中的紋理，用抽象的長條形顯現出人類和自然的意像，試圖去傳達這樣的概念。這樣的方式反而能在大家都常發揮的議題上，形成一個顯目而新的聲音。

第二件作品則是資訊海報，為某個即將來的虛擬展覽做自己的詮釋。順應展出的作品是拼貼的照片和圖像，較為抽象安靜，所以我選擇讓海報用字型的選擇和圖像本身來說話。一開始時，



· 展覽資訊海報





· 拼貼插畫作品

我就想用拼貼解構的方式來處理照片，讓它更有個性和層次，更吸引人。而最後的成品發表，也能較成功貼近展覽的意象。

· **Class-Illustration 插畫 (Henning Wagenbreth教授授課)**

此課程是主軸課，由知名的德國籍插畫家Henning Wagenbreth授課。課程每個星期兩天，第一天主要是從教授帶來的一些書籍和作品裡講解課程。第二堂則是，專注在學期裡的期末Project討論，學生可以帶自己的進度與老師討論，或在工作室裡創作，作業不僅只是累積學生的創作，並也與德國出版社合作，最後有一位學生能夠獲得被出版的機會。這個學期，Henning教授想要我們由繪本的概念創造一些插畫作品，甚至在學期中的時候還帶著全班到法國巴黎去尋找靈感。老實說，課堂上因為德語授課的關係，老師授課時，我還必須要尋找同學的協助了解課堂的主要主軸方向，但在創作討論的時候，可以用英語與老師討論。

這堂課，教授讓我們知道事先資料的蒐集，方向的訂定，和尋找靈感的各種方式，不僅在天馬行空之外，也清楚讓我們知道業界的標準和需求，讓學生找出其中的平衡。我在這堂課，用了自己較擅長的拼貼風格，做了一些插畫作品。

· **Siebdruck Studio 絹版印刷工作室 (Katja Borchert授課)**

這堂課是採用工作室形式授課，上過操作課後便可以使用工作室，教授Katja都會在工作室裡隨時提供學生技術和概念的指導。課堂也有專門開授給國際學生的英語課程。雖然今天的數位印刷已經非常的先進，但學習絹版印刷，更可以了解到由各種顏色堆疊出所產生出的不同關係，而也形成一項專門的藝術，因此在這裡學生的也更專注在圖像(Graphic)的設計上，和顏色組合的效果。





· 舊報紙創作系列

工作室的消耗器材都是學校免費提供，雖然這堂課沒有期末作業，但我在這裡花了很多時間。過去在台灣的大學裡，我沒有辦法學習到平面設計的基礎，全部都是從電腦繪圖開始，所以能了解到這個技術讓我非常的興奮，好像從新找到一個機會，去實驗創造許多圖像。

下學期某段時間我幾乎天天把時間耗在絹版印刷工作室裡，正好當時台灣的平面設計師聶永真與誠品藝廊正邀請我和一些設計師們為「舊報紙」的概念闡述一些新的作品。所以我便利用這個計畫，做為我期末的創作。

對於舊報紙，我總是先想到上面的圖像和文字，所以我想由這些過期的資訊中，用拼貼的方式將他們重新構成一個訊息，擁有一個新的圖像資訊，所以我將這個Project名為「Lost & Found」。用德國當地的報紙，一個陌生的語言，用裁切拼貼折疊，重組過期報紙圖像與文字，構成全新的視覺元素與訊息。

和教授討論過後，她覺得這是一個可行而有趣的方式，並也適合用絹版的方式去執行。這項作品工程有點浩大，首先我必須先找到各種報紙圖像，去解構它們，實驗各種元素，而得到成品後，還必須想出印刷執行的方式。最後我把讓圖像再重新印在舊報紙上，讓各種訊息再堆疊一次，形成多層次的實體作品，便達成我想要的「新訊息」概念。

課堂中教授和學生都告訴我過他們喜歡這個嘗試，雖然在絹版技術上我還非常不純熟，但也因此在利用媒材的概念上，反而能到一個新鮮的方式。我自己也非常喜歡這件系列作品，它的執行層面比較困難，所以我在創作的過程中，遭遇到許多變數，但也因此讓作品的概念在變數中得到一個清晰的概念，而透過絹版技術，也讓我得到一個全新的體驗，得以用新的媒材，去實驗出作品並去更能夠去創造出自己的風格，在各設計師們中顯現出來。



· 舊報紙創作系列

最後這項Project也順利成為展覽的一部份，並在台北敦南誠品展出，並公開義賣。當天來了許多媒體報導，並深受好評。此系列收邀於2010年六月於敦南誠品與多位知名設計師共同展出

— 實習

除了學校之外，一年期間也安排了在何見平教授主持的Hesign Studio為期六個月的實習。何見平教授除了是世界知名的平面設計師之外，也是柏林藝大的教授，他在10年多前來到柏林，從柏林藝術大學畢業後便留在柏林擔任教授和創立了自己的工作室，客戶來自世界各地，主要專注在海報設計、書籍設計和識別系統設計。六個月時間依照學校的放假時間拆為兩次。





· 2009年7月～10月

這個期間我剛到柏林，一邊適應先期的生活，一邊協助何教授處理香港德籍平面設計師Henry Steiner的工作，Henry Steiner希望工作室可以為他整理作品和文章，並集結編輯出版成書，除了和其他實習的學生負責整理文字和蒐集作品，何教授更希望我們可以從中去認識Henry Steiner這位知名的設計師，了解他的設計思維和作品的特色。

· 2010年2月～5月

到了下半年第二個階段。我參與工作室所要出版的新書"BOOKWORM"的一些書籍發想和編輯工作。之後，我需要協助他們在中國進行的包浩斯博物館個案，編輯設計一本報告書，在編輯前我必須蒐集包浩斯資料，何教授希望我可能在之中，了解到包浩斯的歷史和他們對現代設計巨大的影響力。

在何教授的工作室實習其間，工作通常都是來自世界各地，不僅可以用世界的觀念去看實務性的平面設計工作，也能較清楚了解其運作。在Henry Steiner個案的工作裡，我了解到Henry Steiner所想闡發的「設計是絕對實用性」的概念，並看他到為世界各地企業所設計出有用並充滿價值的企業商標，讓我更清楚了解平面設計的價值，多來自於人性也服務於人性和功能性。

而在包浩斯的個案中，我也更了解包浩斯在世界設計史上的舉足輕重，及他們所改變的各種觀念，今天許多我們的生活，無論是建築、器具、概念，都是來自包浩斯的影響。

坐在何教授身邊工作，一窺他平時工作的形態，看到他對作品的吹毛求疵，從他的海報作品中觀看到他對一些議題的熱情。在他身邊的學習中，我學習到的不只是到設計的本質和對設計的要求，也發現在從事一項個案前，概念的重要性和它所能對世人產生的影響力。而這些實務性的工作，和觀摩學習都讓我對平面設計有更深一層的感受。

— 心得

除了學校中得到續多對設計思維的改變之外，在國外的學習中，也體驗許多生活上的設計與台灣的許多差異，而到到許多體會。

1. 分裂又組合的城市，柏林的衝擊

第一次見到Pro. Kristahn，他就告訴我除了在學校之外，也能在這個城市中找到什麼。我一直都非常的相信身為一個平面設計學生，除了學校的學習之外，生活和觀察也是靈感非常重要的來源。我非常的喜歡柏林，雖然有人說她破舊，有人說她不像國際大城市該有相當摩登的姿態，但對我來說這就是我喜歡柏林的地方，今年正是圍牆倒塌的20週年，我也參與慶祝活動的其中。正因她是個年輕的首都，處於一個從分裂後重新修補起不久的狀態，她顯得相當的迷人，因為物價便宜，人們得以輕易找到他們得以負擔的居所，造就柏林充滿來自各個國家的藝術家、設計師，因此我可以輕易的在街角找到各個不同的展覽，在街道中遇見一些隨意但充滿生氣的塗鴉。雖然她破舊，有時候也很髒亂。但正就是因為柏林那麼特異，如此大方，讓不同種族、身分、聲



音的人把這座城市創造得非常多采多姿，也賦予各種可能性，而對於我在這裡學習設計與創作，這裡真是一個充滿衝擊的城市。

2.設計不是嘩眾取寵，而是是改變生活環境的策略之一

每個國家都有她特殊的顏色，在顏色的應用上，德國常常使用一些飽和，看起來相當正確的顏色，這些顏色非常的漂亮也與環境融合相當恰當。我總是在想，是不是因為天氣的關係，德國四季分明，自然裡所顯現的顏色都非常的漂亮，人活在這種環境裡，自然而然的就對於顏色非常的敏銳。但我也發覺到，在建築和城市的規劃中，他們不僅喜歡將舊有的建築做適當的修改，保留原有的風貌，在新建築裡也可以看出它們與環境中自然的融合，並不特別突出，也不顯得冷淡。

從德國回來後，反觀台灣的建築和城市規劃，太注重於外在的樣貌，而忽略建築和自然應當互相平衡，在台灣城市的顏色上總是覺得灰壓壓的。對於我而言，平面設計不只是在基本的範疇內，它也是對於改變人們生活功能性的一種策略。設計與環境與人是一體的，找到人類最適合生存的設計，無論是建築、工業設計、城市規劃或者是平面設計，都是相同改變生活品質重要的手段。

3.平面設計的裡的人性

無論是從學校，或何見平教授那裡學習來的，除了這些點線面的組織之外，我從海報中關懷弱勢的影像中、從設計的表達中，都讓我發現更重要的是：設計是服務於人群，它是去改變生活的一個方式，也是被人群所影響的一個工具，它被世界的動向、政治、環境所影響，它隨時都在改變，而我們除了在技術之餘，也需要能在瞬息萬變的世界裡，找出改變自己設計的方法，而帶給這個世界一點貢獻和影響，讓世界和生活更美好。

— 建議

在柏林求學，語言的要求非常的重要，雖然大多數德國學生教授都會講相當程度的英文，但在授課上他們還是用德語，也因此學生很容易跟不上進度。一年裡較可惜的就是，因為柏林藝術大學主要還是都用德語授課，對於初學德語的我們無法應付太艱深的學術德語，選修課程的門檻也因此變得非常困難，並不能在太多的課程中做選擇，實則非常遺憾。

學校在每個接近學期末的時候，都會舉辦開放日，由於柏林藝術大學有非常多的科系，服裝、多媒體、雕塑、繪畫、平面設計、插畫、舞蹈、自由藝術等等，不同的領域的學生都會在開放日這天公開他們的作品，與各個學系的同學交流分享，在此時可以清楚的感受到，那股創作的風氣是如此旺盛，作品有些前衛新鮮、大膽瘋狂，而每個學生在這個的過程裡所得到的養分，這都是我非常羨慕的。





曹余森

交通大學應用藝術研究所

平面設計組：美國 / Pratt Institute



在此首先感謝教育部與雲林科技大學，提供了這個千載難逢的機會，讓我有機會獨自到美國留學。在整整一年的時間裡，可以心無旁騖地專心讀書、學設計、觀察與體驗紐約這個獨特的城市、吸收異國文化、擴大我的視野。此趟留學讓我改變了很多對設計的看法，不再只是拘泥在追求設計的表面形式，而是多思考設計所要傳達的訊息內容，讓形式隨著內容自然成型。

Pratt Institute有兩個校區，主要校區是在Brooklyn，校園裡面環境很優美，有許多歷史悠久的建築物，以及散佈在各處的藝術作品。而我進修的Communication Design，是位於Manhattan校區，在聯合廣場附近，四周都是鬧區，人潮眾多，交通方便，資源與設備都是很充足。學校也常請來有名的設計師或藝術家來校園演講，分享實務經驗。

我在這邊學習的重點是Typography與Visual Communication兩種課程。由於課堂上課的方式是以評論的方式為主，去分析作品，學生可以從老師身上漸漸地學到專業的評判方式與培養出獨到的眼光。例如在版面構成的訓練課程當中，以文字做為視覺元素，但是卻把文字視為圖像，而非閱讀的符號，去觀察畫面的構圖，在這訓練當中，我體會到畫面當中每個點線面都是一體的，稍微一點變化結果都是很明顯，因為不論文字，照片還是圖像，本質上都是視覺元素，構圖的架構是任何視覺藝術的基礎，因此在Pratt基礎訓練是很受到重視的。





歐美的編排設計的技術是我此趟學習的目標之一，我修了字體課程，學習字學的專有名詞、辨認不同字體的分類與特色，以及熟悉版面編輯的軟體。我認為雖然在Pratt學的是英文的編排技術，相同的概念跟原則仍然可以應用在中文的設計上面，未來我也期望以歐美的技術作參考，對中文的排版系統加以改善。

在字體課的當中，我曾依照老師的指導，去研究一個，自己喜歡的字體，然後依照這個字體的特色，去為它編輯裝訂成一本書。因為我大學是理工背景，本身很喜歡現代主意實用、嚴謹、幾何與標準化的設計思維。所以我選擇了幾何字體中，最具代表性的FUTURA字體去做研究。我從幾何的概念出發，去發展平面的字體，將原本二維的字體，塑造成三維的造型，類似建築與雕塑。嘗試去實驗每個字母與數字，依照它本身原有的造型，假設他們立體化之後可以怎樣變化造型，在製作過程中，學到了書籍設計的流程，印刷的技巧，以及手工裝訂的技術，並且也更熟





悉客觀地去分析畫面上的構成，以作有效的調整，將訊息組織清楚，傳遞給觀者。更加體會到 **typography** 為何是平面設計師，在設計形式部份所要學習的重點。因為它除了要宏觀地設計整個視覺的大體結構，也要達到微觀下對每個圖文細節的注重，更要進一步把握文字與圖像不同的特性，讓畫面「讀」與「看」達成一體。文字設計是平面設計師不可忽略的重點，不論是 **logo** 的設計，或者是包裝設計等等都語文自脫離不了關係。我在這邊的課程練習中做了很多相關的訓練，例如用繪畫的方式，畫出符合文字涵義的字體造型，將圖像結合到文字當中。或者是以不同材料去實驗與製作文字，以攝影的方式紀錄下來。這種方式讓我更仔細的去思考訊息本質上的含意，而不是所有的文字都以打字的方式去呈現，忽略了趣味與感情，這樣的結果也培養了我的實驗精神，勇於創新，不會只依賴電腦作設計。曾有同學詢問字體課的老師，如何能讓自己的作品有個人風格，老師卻反問說，我們還年輕，為何要有所謂的個人風格？個人風格對設計師來說是一種侷限。藝術家吳冠中也曾說「風格不是自己造出來，造出來的都是假的。風格是你自己走自己的路，爬也好，走路也好，向著自己的目標去走，留來的腳印，就是風格。」更何況設計不是在做藝術，傳達才是平面設計的首要目的。

不論客戶是作廣告、產品包裝，或是活動的識別，都需要能夠完整傳達內容特色的視覺設計。我利用在 **Pratt** 的進修的 **Visual Communication** 課程，學習到如何規劃一套完整的視覺識別系統。例如利用 **modular** 的方式，設計基本單位的視覺元素，然後以基本單位為出發點，作出幾乎無限多種的變化。**Modular product** 的概念，就是像樂高積木那樣，先設計出基本單位模組的

產品，之後就可以作各種組合與變化。我希望設計一個各種年齡都喜歡的產品，因此我設計了模組化巧克力品牌，CoCo Grid。這個巧克力的特色是在正方形的巧克力上面，利用白巧克力與黑巧克力的黑白對比，融合之後產生四分之一圓與正方形的形狀，作為基本模組圖案，利用基本圖案，顧客可以在包裝盒的格子上翻轉巧克力，重新排列成不同的圖案或是文字，情人節或是聖誕節收到的來自好友親人的巧克力，裡面還能包含他們自己排列出來的巧思，是作品的特色所在。Visual Communication也會讓同學接觸一些大眾議題，例如環保、大眾健康、社會福利等等。這類主題目標觀眾群更廣，且傳達比較抽象理念，而非宣傳實質的產品或活動，既要大眾化使觀眾好懂，又要有創意避免落於俗套，難度會比商業廣告更高。我因為看了紀錄片The Cove，對於日本捕殺鯨豚的消息感到很驚訝與難過，就以此為主體設計了保育組織的識別標緻與海報，希望能呼籲大眾對於生態多樣性的重視。因為上課老師都讓同學自由決定主題，所以不會與同學重



· Typography-2 字體實驗



· Typography-2 3D字體實驗

WHALE CRISIS





· 圖書館讀書
Typography-1 Composition Exercise

複作相同主題，可以藉由聆聽同學的報告學會各種不同主題的設計表現方式。在這邊的數位設計課程，老師不會只教如何使用電腦軟體，因為在老師灌輸給我們的觀念是，工具應該是創作前就該具有的基本能力，工具的熟練度固然重要，但是想法才是一切創作的根源，如果為了數位而數位，設計師將會被他的工具所束縛住。我接觸到許多以前不熟悉的2D動畫技術與互動設計。我學會用相機拍

攝逐格動畫，理解空間與時間的概念，並且學習如何使用Audicity等軟體製作音效，利用聲音加強作品的氣氛。此外，老師經常強調設計師應該具有敏銳的觀察力，所以每一堂課，大家都會分享一週以來生活上的所見所聞，即使與設計沒有直接的關聯也無所謂，就像設計師Michael Beirut所說“Not everything is about design, but design is about everything.”。在紐約這麼熱鬧與多元文化的環境，更是讓我每天不斷接收各種刺激，產生新的想法。



· Typography-2 字體設計

Advertising design也是我收穫很多的一堂課，老師是著名的設計大師Bob Gill，他提醒了我許多常犯的毛病。例如，作廣告創意，不該花太多時間在執行階段，這樣相對上思考的時間就會減少，要多利用sketch的方式快速紀錄想法，每張sketch最好簡單幾筆就能完成，如此才能快速收集靈感，而不會隨著長時間的製作過程失去了原先的感覺與精神。此外，草圖的圖像思考方式，才能讓設計師在不同的idea當中做取捨。如果一張圖花費數小時，甚至數天的時間去做，之後才去檢視它的效果，如果發現不適合，將會令人難以割捨，也會很沒有效率。簡單來說，就是先作水平發展，確定之後再做垂直方向深入的執行。時時警惕我們，不要為了設計而去設計，提醒我們設計要適可而止。常常是讓我們從錯誤中學習，先給一個容易犯錯的題目，再提醒我們錯在哪。另外一個想法上的心得就是，如果想要有原創的想法，我必須盡量不受到文化與媒體的影響，要自己對設計的主題，做第一手的觀察與重新認識。忘記我所知道的，以完全陌生的眼光回到事物本身去找靈感，而非依賴來自媒體的第二手資訊，因為那些那些都是文化灌輸給大眾的資

訊，了無新意。例如設計某日本料理餐廳的logo，設計師必須實地走訪那間餐廳，坐著體驗那家餐廳的環境、服務與食物，找出有趣的想法，而不能只依賴客戶的簡報，或是大眾對日本料理的印象。設計主題如果是南極，設計師就要盡量自己去一趟南極，否則沒去過的人對南極的印象就只是企鵝，寒冷的天氣，冰山等等。“Don’ t think about what your design should looks like , because all of the images in your head come from the culture.” ，這是老師的口頭禪。



· Bob Gill工作室參訪與上課

此外我認為，學習歷史對設計師來說也是非常重要的，不論哪種學科，一定要熟悉歷史，才能清楚未來的走向。我在Pratt的歷史課當中，理解到學設計不是在學發明，所有歷史上出現過的影像，都可以是設計的語彙，我們可以使用我們的设计文法使大家都認得的視覺語彙產生新的意義，這也是創意。這堂課每週都要寫一篇設計評論的essay，提出自己對於當週提到的設計史或是博物館參觀的作品有何想法，或是讓我們寫出自己的設計宣言。身為設計師，不能只懂得製作圖像，也要多觀察生活與多讀書，才会有想法，然後利用寫文章幫助我們思考，整理腦中雜亂的想法。在這些寫作的過程，我可以反覆思考關於設計這件事情，在學習如何設計的同時，可以停下來思考自己為何而學設計，思考曾受過哪些影響，思考能否從歷史當中看到未來的發展。設計不能與時代脫節，當設計師可以意識到，自己在社會當中的位置，知道他的所作所為，背後的哲學之後，他才更能有自信地，在設計之路上走下去。這一趟美國留學，我蒐集了兩百多本設計與藝術的書籍帶回台灣，期望自己能藉著不斷的閱讀來充實自己，誠如Paul Rand所言，“you can learn from seeing , but reading gives you understanding 。”



· Typography-1 印刷工廠實習課



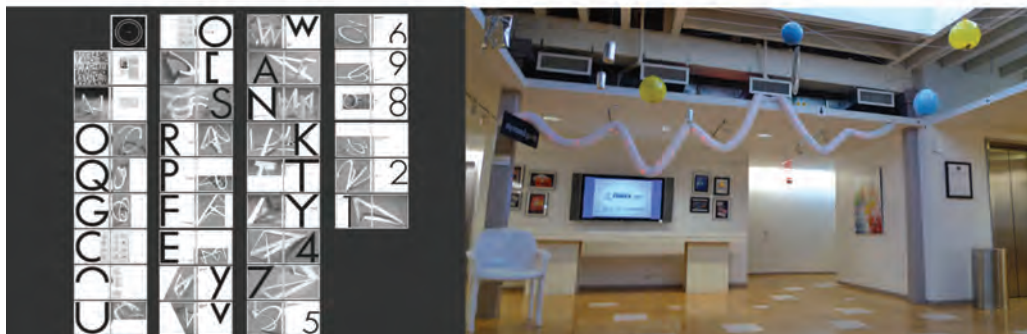


· Visual Communication-1 Modular Product



· Visual Communication-1
Modular Product 字體設計

· Advertising Design



· Typography-2 書籍編排設計

· Digital Design – 互動裝置表演場地



· Visual Communication-1 Modular Product





翁 毓欣

台灣藝術大學

平面設計組：英國 / London Metropolitan University



—目的

真的非常感謝教育部給我這個機會讓我實現長久的夢想,藉由一年在不同文化下所面臨的不同的衝擊,刺激了自己很多新的想法,了解不同國家設計的動向,並也培養自己獨立的精神,我也嘗試著將我們的文化用他們的接受的方式呈現,而我在英國學到的,是對自己創意的堅持,不須要隨著大家而搖擺,找到自己真的想做的,一口氣做到最好,是我在這裡不停的看到的,大家都快樂而專心的在做設計。

—研習計劃

主要參與學校的課程及工作坊,課餘時間拜訪博物館及藝廊,當有假期時我就會和同學一起去不同國家,去看不同的世界怎麼演繹,常常從旅行回來得到好多靈感,也因為去了很多地方而更想念台灣,學校教學把關非常嚴格班上七十個人,每個科目大概都有一半以上的人被當掉,所以大家都很認真的在作業上,工作坊總是擠滿滿的人,幾乎每個星期都需要上台報告,一開始總是很擔心,但最後也變成習慣上台發表自己的作品,因為英文沒有別的國家的學生好,反而總是言簡意該的表達了重點,老師總是說他很喜歡我報告的方式,很有自己的特色。



一 學習重點

● 國內外教育經驗的異性

國內教育比較偏重於成果,且有時老師會否定你的作品,在國外注重發想的過程,老師跟我們說你作品沒有全部完成沒有關係,但是你的發想一定要完整,確定真正想要作的東西,作品完成只是時間前後問題,但是想法很重要,沒有好的想法就不要往下一步,所以在做畢業製作時,大家進度都很不相同,上課也多採一對一指導的方式,並且學校有很多的工作坊和工廠,技術都不是問題,老師會全力的配合你,幫你找你需要的專業老師,然後給你他的email,由學生自己 and 不同專業的老師約時間,所以雖然很少見到自己的導師,常常覺得是被整個學校的老師給照顧成長的,自己只要專心的在創做的思考上,真的覺得很棒。

● 課程內容的特色

學校課程總共分為三學期第一學期老師會教導你一些比較重要的想法,第二學期開始就不再授課,每堂課都是單獨和老師討論及團體的報告,第三學期幾乎不上課,讓大家專心做畢業製作。





· 宣傳明信片設計

— 作品展示

一. 2d design 主要發想

我利用複寫紙做了一本書，裡面寫了對愛情不同的想法，我認為愛人最後變成了一張複寫紙，你們會同時想著一樣的事，想給對方驚喜，你喜歡吃的東西，她也喜歡，很愛的人，最後變成了同一個人。

部份內容：

1. 我喜歡飛機線，如果飛的夠遠，無論他在哪裡，他都會知道你在想他。
2. 我覺得愛情就像萬花筒，雖然你擁有的材料很有限，可能只是他說的一句話，可能只是他轉頭的微笑，他的廉價禮物，但是他們在你的腦袋裡旋轉，變成的太多 漂亮的畫面，美麗的故事，那麼的吸引人，那麼的轟轟烈烈，然後有那麼一點真，和那 麼多的假象，卻讓大家那麼著迷。並結合不同的材料做碰觸的互動，碰觸是愛情的一種語言，有時很痛像番茄硬掉的梗，有時很軟，是剛烤好的白土司。

二. Severndroog castle

我是負責一樓咖啡店的平面設計發想這城堡有一個很感人的故事，城堡是女主人為了紀念他丈夫而蓋的，我想她每天都在那裡等他，所以我為城堡設計了一個角色，concept 是 I will be here waiting for you ,so you could be slowly.然後畫了二十四小時的小插畫，呈現每個小時女主人等待男主人的心情，其實沒有你之後，世界還是彩色的，只是眼淚就這樣掉下來，所以我使用部份的水彩模糊圖片，代表著她的眼淚，包裝設計裡外觀，主要是以黑白，而裡面卻是色彩繽紛的，我覺得雖然這是個感傷的故事，但是女主人很堅強，她的內心一定還有些什麼在支持著她，以這樣的想法來作設計。

三. 畢業製作(倫敦設計週展覽)

利用紙杯的設計使大家更接近彼此，更開心，做了七個系列的紙杯，並找到贊助的咖啡店，互相合作，作為期間限定一千個，真正在咖啡店裡實際的使用，讓我可以得到大家的回應，更了解自己的作



· 咖啡店使用期間攝影

品,第一個在10月2號開始由milk bar使用。

Concept: Something I really want to say.

Something I can't express.



我覺得當你想說對不起時,可以在他面前喝那杯咖啡,也可以買給他,說部出口的不說也沒關係,大家還是可以相互明白對方,並開開心心的再在一起,我選擇紙杯是因為他是一個生活中很小的東西,設計可以不用花費很多錢就可以拿到,可以是非常貼近你的生活,並讓你會心一笑的東西,當你想起我的杯子就有一段快樂的回憶,杯子就不只是杯子,杯子是一個個的故事,消費者可以自行選擇要哪一個杯子,一個表達的是愛情,一個是說對不起。另一加咖啡店為Fernandez&Wells。

Concept: Mole

東方裡的面相學,臉上不同的痣,有不同的含意,印在杯子上可以讓大家在喝咖啡時玩個遊戲,找找看對方的臉,並也了解東方的文化,消費者可以自行選要哪一個紙杯,一個是左邊的臉,一個是右邊。



· 宣傳明信片設計





這次的作品對我有不同的意義,因為以往的作業都是以達成老師的要求為主,這次期望能挑戰實際的使用於商店裡,考慮的面向就增加許多,例如必須從店家的獲益和顧客的心理層面分析,還有如何找到願意合作的咖啡店,整個專案從發想到完成作品,到找廠商合作,及找尋工廠配合印刷,最後觀察實際執行上,大家的反應並檢視自己的設計,整個過程都由自己獨力完成,過程真的學到了很多東西,也增加了自己的膽識,也很開心認識了很多人,咖啡店的老闆們,及工廠的負責人,大家的幫忙下才能完成我的project。

・ 學校課程的各課程文字重點整理，並附畫面說明

第一學期:

1. Research Methods in Art

教導學術論文的寫作方式,每個星期大量的閱讀學術文章並討論。

2. 2D Design

主題是love in the city,必須找一個地點,加上老師發給你的文章,來作發想的源頭。

3. Visual Communication

主要是作品集的呈現,及如何建立網絡,有什麼是未來可以作的工作。

第二學期

1. Major Project Development

主要是為畢業製作作準備,先想十個想做的idea,然後刪減成五個,最後剩一個,所以第三學期開始的時候,其實大家都知道自己該做些什麼,不會手忙腳亂。

2. Exploring Practice

畢業作品的發展集內容,想要怎麼作畢業製作,資料怎麼蒐集,怎麼發想,為什麼,是作品的提



案書。

3. Design for Production

和業界實際合作總共有三間公司可以選,班上七十個人,分成三組,而我選了Severndroog

Castle 是一個古老的城堡要重新整修, 期望我們為他們設計一些新鮮的點子,這個專案很有趣,和不同的專業的同學一起設計,互相合作,每節課大家會互相分配資料並報告,使大家快速了解歷史的發展到進況。

第三學期

Major Project and Professional Context

最後的畢業製作及論文。

· 各課程之「基本要求」為何？

老師很注重你的想法,如果想法不通過就不能進入下一個階段,所以班上大家的進度常常都不相同,有些人都還沒想好最初的idea,有人已經快要完成作品,上課方式幾乎都是一對一和老師討論,老師總是能精確的點出問題,並激發你的創意,有時想不出來空手去meeting,老師總是很和善的說沒關係,一個好的想法是最重要的事,並開始和你聊天,有時就在聊天中,突然找到了方向,學校的老師真





· ceramic workshop



· screen printing workshop

的都很厲害。

· 重點摘要

一. Image and Text: 主要藉由重新定義的方式,改變對圖片的看法,用文字的描述超越那張圖片原本的內容,我覺得真的很有用,例如左圖一張剃子的圖片標題為in advance of broken arm,例如以下二圖是內衣wonder bra的廣告,在看不見的畫面中,模特兒的手在哪裡,手代表的是一種象徵,教導我們在畫面還有更多需要想像的事物, make the relationship between them create the multi-layered.

二.校外教學看展覽,第一次去white gallery展覽內容是有關於愛情關於情書,大家抄下喜歡的內容,上課時討論,而我最喜歡的是這一段:

I receive a letter telling me

It was over

I didn' t know how to response

Chosen for their professional or skills to interpret this letter

To analyze it

Comment on it

Dance it

Sing it

Exhaust it

Understand it for me answer for me

a way to take care of myself.

並播放著錄影帶有一支鸚鵡說I have never lie to you. Take care of yourself.



· 學校部落格 <http://madesignsuite.com/>



· 我和導師



· 展覽現場



· 展覽現場

我覺得她非常有趣,用一種極為理性的方式,處理一個極不理性的問題,像是在控制內的失控。

· 學校老師建議的參考書目或著作資料

Design studies a reader edited by Hazel Clark David Brody

學術論文的指定閱讀每個星期三篇

A lover's discourse (by Roland Barthes)

平面設計指定用書描述愛人的心裡狀態相互的矛盾

在學校,同學間都會熱情的相互幫忙,課堂上大部分都是採用開放式的問題教學,學生和





· 和同學去挪威



· 去凡爾賽宮旅遊

老師之間相互交流，給予意見。學校的老師都是有過相當的工作經驗，對於結果更重視於過程的發展，做了相當多的sketchbook，我的班上總共有六十多人，包含了各個設計的領域，有平面設計、工業設計、建築設計、珠寶設計等等…雖然大家的領域不同，但是常常可以得到更多的建議，同學可以用不同的角度看你的作品，我覺得相當的好。此外學校安排許多workshop學生可以自由參加，每個人有自己的導師，什麼事情都可以跟他說，可以跟他討論，所以雖然課沒有很多，大部份的時間都是和導師在一起，心情不好也可以去找他，導師也像我們的保姆一樣，我覺得這樣非常的人性化，從來不會找不到人，或不知道要找誰幫忙，設計上每個人都有自己的風格，老師不停的強調，讓人看到的第一眼就知到是你的作品是很重要的，要發展出自己的一套語言，比起美國比較不商業化，好像沒有道理的，做了很多讓自己開心的東西，因為努力表現自己所以別人看到你，喜歡你，用自己的方式和這世界溝通，老師總是說設計有五個重要的要素exciting, interesting, surprise, adventure最重要的是enjoy yourself, 所以老師們常常問我do you enjoy it 如果你很開心，他們也就很開心，有時候覺得設計好像是一種情感，因為老師那麼的在意你，勝過於你的作品，作品因此而能自由的發展。

一心得

一開始到倫敦是相當緊張的，聽說這裡天天下雨，聽說英國人很驕傲，但是後來看到這裡的太陽不停的撒下來，後來遇到不停幫助你的英國人，讓我覺得大家都非常的紳士，又有禮貌的在一起生活，真的讓人很安心，還有在英國讀書最好的，就是可以去很多歐洲的國家，看到許多不同國家的樣貌和文化，對我而言非常珍貴，真的給了我許多不同的靈感，我也非常感謝我的導師，當我空手害怕的去找他討論時，他卻說很正常別擔心，然後問我吃飯沒，從來都不責備任何一個同學，有時老師會從你很少的想法裡，講很多新的東西，去激發你的思考，意外的其實非常的有用，東西真的都越改越好，雖然每次的過程都很緊張，但是最後老師總是非常喜愛，所以總是開心的不得了，我覺得這次出

國學到了很多,除了在理論上更深層的認識,還有設計的初衷,為什麼做設計,還有太多無形的東西,並讓我重新檢視自己,以後想要在報告的方式上多下功夫例如帶著大家到外面去,或是把大家的眼睛矇起來,讓自己所有的一切都含有個人的風格,從開始的發想,從呈現的方式,到最後的結果,哪怕是一張小小的名片設計,或是光碟,只要從自己手上出去的,都希望大家一眼就可以看出是我的作品,發展出自己獨特的創作模式。







產品設計組

英國 / Royal College of Art / 蕭舒駿

美國 / Art Center College of Design / 姚昱丞

美國 / College for Creative Studies / 溫顯豪

美國 / Illinois Institute of Technology / 林辛承

德國 / School of Art and Design Berlin-Weissensee / 林芬如

日本 / 武藏野美術大學 / 溫千慧、許智榕



蕭 舒駿 台灣科技大學

產品設計組：英國 / Royal College of Art



本人參與98年海外菁英培訓計畫並很榮幸的在計畫中脫穎而出，成為紐西蘭海外培訓組的一員，在98年七月十二日，正式從台灣出發，踏進異鄉的學習之旅。在紐西蘭的一年學習計畫，主要分為兩大部分，前半年為在紐西蘭當地大學AUT(AUCKLAND UNIVERSITY OF TECHNOLOGY)的正規課程；後半年則接受公司的相關動畫產業實習，並參與正式的創意產業製作流程。



· Royal College of Art



· 學期初在八樓的Seminar Room所舉辦的課程說明會

— Royal College of Art

緊鄰海德公園的皇家藝術學院環境十分優美，除此之外，Kensington Gore四周也分布各國的大使館，位處於倫敦市最精華的區域，一旁有Royal Albert Hall，皇家音樂學院（Royal College of Music）及帝國大學（Imperial College London），鄰近的街區更涵蓋倫敦三座知名的博物館：Victoria & Albert Museum，National History Museum以及National Science Museum，擁有世界上最豐富的人文，自然，科學館藏及研究機關，也讓皇家藝術學院（以下通稱RCA）的學生能夠盡情開發設計與藝術上的可能性。

RCA以其優秀的藝術與設計教育而聞名，如此優異的教學經驗來自於整個學校龐大的向心力以及每個人想把事情做到最好的決心。我感受到除了每個學生以自己身為這間學校的一份子為榮之外，所有的行政人員也致力於用心經營這所藝術與設計學校，感染力十分強烈，加上鉅額的學費壓力，沒有人敢輕易的浪費在學校裡的每分每秒。這樣說來，RCA更像是一所體制從上到下都相當完整的設計機構，提供完備的專業保障以及任何創作上的支持與諮詢。在這種環境學習，感到非常幸福。

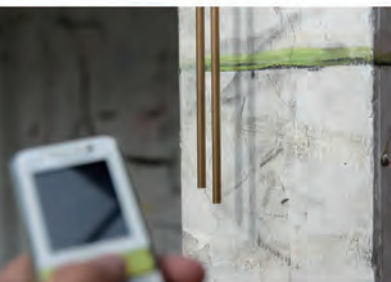
此外，RCA是世界上少數僅有Master Program的設計院校之一，學生來自於世界各地的頂尖怪才，聚集在一起互相激盪學習。系所包含產品設計，創新設計工程，插畫設計，動畫，汽車設計，時尚，金工，玻璃與陶瓷，互動設計與藝術，設計與藝術史，當代藝術策展，雕塑，繪畫，建築，攝影等不同專業領域。我所就讀的是其中的產品設計（Design Products），系上兩個年級共約70位學生，分別來自於20個不同國家。

兩年的碩士課程也有別於一般英國碩士一年的學制，利用兩年來開發自己新的思考模式也相當緊湊，若用第一年來學習適應RCA獨特的思考模式，從第二年開始穩著軌道，發揮在作品上。





· 二樓的Workshop是每位設計師能夠盡情發揮創意的實驗室



· EMF 電磁波風鈴於柏林展出

這個學校並不特地訓練產業需要的人才，而是培養學生創造新的設計產業，走出更多令人驚艷又意外的可能。每位學生都被要求成為一個獨特的個體，接著告訴這個世界：設計還能做什麼。

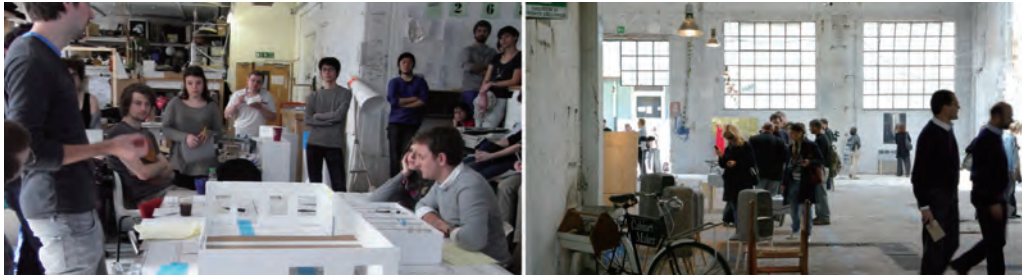
— Platforms

RCA的Design Products將系上70位學生分為6個Platform，分別是目前的Platform 2, 6, 8, 10, 12, 13，學生依照自己想學習的方向選擇適合自己的Platform。每個Platform由兩到三位教師，也就是由Tutors所帶領，在每年的三個學期中經營各自的方向，除了學期初共同的Design Project之外，各個Platform都有各自的教學方式與內容。我認為RCA的Platform的制度相當獨特與美麗，你可以將他視為自己表演的舞台，準備在這些平台上大顯身手，字面上的意思更像是車站的月台編號，每個Platform不同的列車即將帶領你駛往不同的目的地。Platform制度由前系主任Ron Arad所建立，為了將RCA的Design Products帶領到一個有別於所有任何設計院校，一個全然不同的視野，Ron改變以往設計學校任聘教師的方式，將實務界的設計師與藝術家帶到學校中，最直接與紮實的教授最新的設計思想，也就此決定了RCA在設計屹立不搖的地位。

在RCA做設計的過程最困難的部份就是選擇。系上的Tutor Gabi教給我的設計態度，就是盡管的嘗試而不去顧慮的太多，做新的嘗試其實不太難，最難的是要擺脫有目的的嘗試，一旦自己有假設，就會期待去達成某種結論。從前習慣找出可能的方向，接著做設計實驗，透過許多實驗的過程找到最適切的答案，最後Wrap Up。Platform 8鼓勵學生做廣泛的嘗試，直接跳過假設的過程，使用這種混沌的設計方法需要很強的意志力，要有很強的能耐撐過看不到終點的實驗。

若將設計的過程比喻為攝影，每個人都希望有一天能夠拍出一張驚世駭俗的超級得意作品，所以就背著相機，四處找尋最讓人讚嘆的風景，接著按下快門記錄那瞬間。與其花許多時間規劃

一套最完美的行程然後出發，不如在當下就帶著你的相機隨手記錄任何的物品，於是你就可以回頭檢視你記錄的所有物件，接著找到最適切的答案，這種暴力科學有時候做起來讓人筋疲力竭卻也十分過癮。



· 前往米蘭展出前，於Design Products Studio討論展覽空間配置與細節規劃

· Royal College of Art於米蘭Ventura Lambrat
展出主題：Hotel RCA

— Works

Attention Span是這次在柏林的展覽主軸，Platform 8希望用Live Performance來傳達作品給人瞬間的觀感，將時間的因子帶入作品中，再帶到空間中的觀眾參與經驗。我做了一組EMF Chimes，EMF即為電磁波的英文縮寫，當這組EMF Chimes感應到鄰近電磁波所產生的磁場存在時，就會像是微風吹拂般的發出聲響。對於大眾而言，電磁波的磁場是個既抽象又看不見的概念，我們透過媒體的常識得知手機磁場的存在，卻又感到神祕與懷疑，EMF Chime用於象徵電磁波在Physical上的存在，並且足以透過優雅的方式讓人察覺。

四月份皇家藝術學院前往米蘭參與展覽，米蘭家具展是每年世界性的設計盛事之一，所有的焦點將投注在來自於世界各地的新銳設計師，以及專業設計師的新作品發表。四月英國的復活節假期時間並不長，而大家也專注於米蘭的備展事務，突然在學期間的復活節假期中顯得忙碌與不平靜，對於有些人而言，米蘭家具展則更像是RCA Final Show的前哨站，不容懈怠。





· String Lamp 操作情境

· 透過拉起百葉窗的操作經驗，來將燈光緩緩的調亮

— Design Method Practice

我將這個Project的設計方法形容為**Combination Research**，想要透過混和，結合等方式來找出屬於一個場域中新設計的可能。方法很容易，說穿了卻也很暴力，看起來不理智但是卻往往可以得到非常出乎意料的成果，只要準備一卷**Masking Tape**，接著選定一個場域，就可以開始自己跟物件**brainstorming**的程序。假設每個設計師都有個特殊能力，我們擅長猜測與編造故事，看到物件背後的故事，找到一個讓自己舒服的說法，一套說詞，即便這些故事不盡然是正確的答案，設計師就是有自我解嘲的能力。首先你必須相信自己對於所有物件的辯論能力，才可以有信心找到最細微的形影然後不斷朝著他們開槍，如此一來就有機會找到設計的線索。

於是我挑選自己的**Flat**成為我要實驗的場域，我的**Flat**是半個**Studio**，也就是同時有臥房與廚房的小套房，衛浴則不屬於私人空間。首先我要發掘我可以找到的任何物件，從桌上，衣櫃裡，書架上，廚房，流理台等，找出在這個時空內屬於這個房間的物件，接著用紙膠帶將這些物件兩兩纏在一起，拍照記錄以後拆開，再纏上新的物件，不討論其中的功能性，因為絕大部分往往是非常不合理也相當愚蠢的組合，例如剛從超市買回來的蔥，蔬菜等等。收集到所有的相片後，就可以開始試著捏造與自圓其說，開始試圖解釋兩個物間結合的理由，新的機會，接著開始刪除物

件，或再綑綁更多的物件在一起作為idea sketch，最後找到最吸引人的組合，發展成更完整的產品。將不同物件間的結合會間接或直接的改變他們本來的定義，就像嫁接一樣，彼此提供最具優勢的特質來發展出新的物種。

我從30組物件組合中挑選其中的燈泡與鐵尺，假設燈泡象徵光線而鐵尺是測量長度的工具，最後我做了一把尺可以測量燈光的亮度，也同時作為調節燈泡亮度的長度單位，像個Light Scale，實際上是個以長度為單位的dimmer。這不會是最終的設計，在實驗的過程中會不斷找到新的idea來讓這一件組合更完整，靠的就是學設計的本能，讓故事更迷人。

若要將發展出來的概念更加精鍊成為一件能夠令大眾所接受的產品，必須更進一步的運用設計的語言來詮釋相同的訊息。我則將衡量光線的刻度，轉化成為調整光量的使用經驗，例如將百頁窗緩緩拉起的動作，一種直接操控物理質量或數量的行為，成為這件作品的設計語言。開發自己的設計方法非常具有挑戰性，像是將自己的大腦視為一個實驗試管，不斷的往內添加你所好奇的材料，時常能夠獲得意料外的成果。

在RCA從事創作讓人感到無比的幸福，皇家藝術學院是個傳奇的地方，許多的傳奇也都從這裡開始，一走進Jay Mews的Reception，就會瞬間被一股設計與藝術的熱情所包圍，接著走上二樓的Design Products Studio，深深吸一口氣準備好繼續奮鬥一整天。感謝教育部設計與藝術菁英海外培訓計畫獎學金，讓更多人能夠進入窺探並且參與這所世界的設計殿堂。



· 位於二樓面對Hyde Park與Royal Albert Hall的Studio空間



· Royal College of Art的畢業展





姚 昱丞

交通大學

產品設計組：美國 / Art Center College of Design



唸工業設計的人總免不了聽聞關於Art Center College of Design的評論，不時熬夜的嚴苛也好，在業界呼風喚雨的師資也好，用瞎子摸象的方式在網路上瀏覽過他們的畢業展覽來認識這所學校，對我而言就像是芬蘭式桑拿之於台味十足的三溫暖一般，好像有那麼一些差別，但沒有親身體驗過就是說不出個所以然。

離開臺灣的第四天，我坐在ACCD的大講堂接受新生洗禮的導覽，半夢半醒的聽完各個行政部門的簡短致詞後，學長姐席地而坐，接受台下百來個自十幾個不同國家的新生提問或分享他們“怎麼在Art Center生存下來”聽起來異常驚悚，但當他們認真地談起時間管理的重要性時，我才驚覺之後14周的日子應該不會太悠哉，特別是在我跟學務處的主管確認過，我想從Product Design轉到Transportation Design之後。



ACCD有著Advertising、Entertainment Design、Environmental Design、Film、Fine Art、Graphic Design、Illustration、Photography and Imaging, Product Design and Transportation Design廣泛的領域，但大家口中的Trans guy總是最瘋狂且努力的一群，正因為這裡的汽車設計教育比起其他有名的汽車設計學院(如IED、RCA、CCS、Pforzheim…)絕對稱得上是數一數二，不只是歷屆從這裡畢業或沒畢業的優秀設計師跟近代汽車設計史脫離不了關係之外，加州本身就是個以車子為腳(很少遇見scooter，大眾運輸甚少人使用)及各式風格文化背景種族相乎交雜的汽車銷售指標市場，衍伸出的新興生活型態是各個車廠都想第一手掌握的，所以幾乎一半以上的知名車廠都在加州設有studio，所以有很多機會到這些studio實習或工作。ACCD著重的也就是與工作環境零段差(甚至更嚴苛)的教學，要充滿創意但時間必須控制得精準，質與量的並行要求下成就了心理身體素質都異常強悍的學生。而在3rd、5th、7th Term都有所謂的Review，簡言之就是他們會依照你的作品給出建議並評估你是否夠水準拿個階段的課來確保學生品質，老師們常掛在口中”如果能從這裡畢業，不管你到哪都能適應的很好!”

— 觀念的改變

課程一開始總不免俗的大家都要來個自我介紹，聽到我也是空降在3rd term後，也是丹





麥工業設計學校畢業的Anders跟我變成分享設計觀點也一起抱怨的趕作業夥伴，就因為太習慣於以前在學校時idea至上，忽略了好的創意也需要時間來推敲發展並嘗試，往往project做到最後總是把schedule丟到一邊然後趕到幾天沒回到家睡覺。這就是在ACCD想潛移默化每個學生並貫徹的”執行創意是需要精準規劃的”，不只是因為Studio課每次上課前就要把二十張以上的概念發想整整齊齊的放在牆上，而是老師把你當成提案中的設計師，自己就會深切的感受到彷彿來自真實工作環境的壓力，當然他們期待越高我們就得吞下所有評論然後用原本規劃給睡眠的那段時間消化成有用的資訊，在下週評圖之前把設計修正出來。

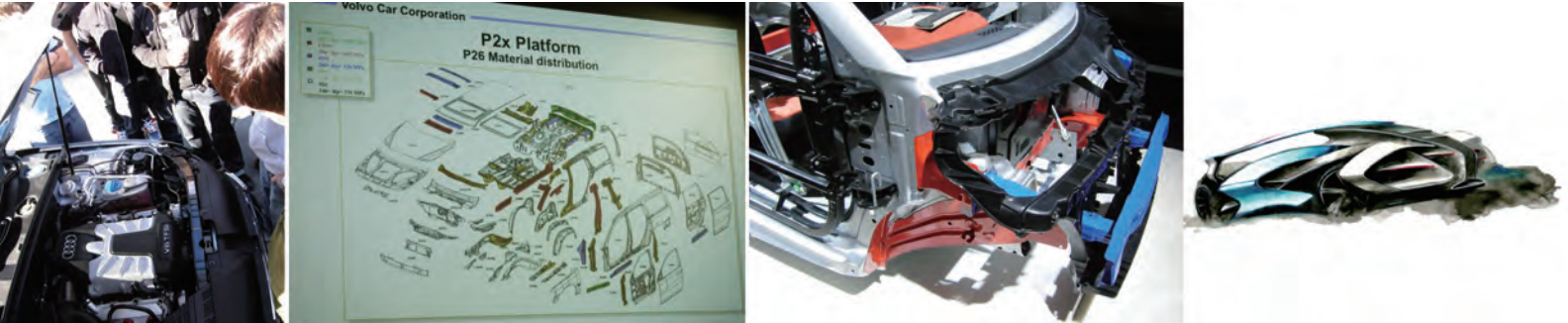
— 誠實並感動人的專業設計

教授3rd Term Exterior Design的Ricky Hsu(Honda北美的設計總監，來自台灣)他總是告誡我們，概念很好沒錯，但是你必須讓故事感動人(總監)！如果賣不出去概念再好也是徒勞無功，圖面再漂亮充其量只會是張漂亮rendering不會是好的被生產出來的設計!所以在評圖時會從故事或Big picture(概念)是什麼開始討論(往往都可以卡關一兩週)，然後產品要賣給誰？客戶的背景是什麼？喜好？更深入的探討特定族群背後的文化意涵，然後依照這個脈絡去找共鳴點之後才會談到設計面，圖面上想呈現什麼樣的特點？而這個特點必須同時反映在客戶的身上或生活中！第二堂課的時候他提醒我們不只要能畫出漂亮線條或玩弄曲面，比起造型(styling)真正能帶給駕駛者愉悅感受的是設計是思考過後有意義的改變，完全打破我原本對ACCD只善於造型的迷思。

而後來4th Term Exterior Design的Dannis(前”CALTY” Toyota California總監)與Bumsuk(前Honda概念車設計師及GM顧問)他們更是號稱Art Center Classic雙人組，在聽完你連夜準備的presentation後毫不保留的抨擊所有缺點，有時候critique完真的會想買機票，但卻也有



效的讓學生知道自己盲點，另外ACCD有個Student Gallery展出的都是各門課優秀學生的作品，所有人都積極爭取展期長達三個月的這份榮譽，也因此課堂上總是充滿了良性競爭。



— 紮實的視覺傳達訓練

Visual Communication是異常重要的一門Studio，無論是Transportation Design, Illustration或Product Design，Viscom(也就是表現技法)是傳達創意最方便快速直接的工具，八個term裡就有六個階段的Viscom課程。就我拿過的viscom3和viscom4來說，每週二十張不同主題的sketch，評的是圖面上線條的流暢、強弱(Line Quality)、透視的選用、色彩的強化到自我風格的建立，課堂上也會鼓勵同學們彼此分享意見。教授這堂課的Richard也是很多知名汽車設計師的老師，包括大鬧BMW的Chris Bangle。剛進入這堂課時，老實說他好像沒有喜歡過我的東西，每次他看著我的Sketch總會嘆口氣說這些只是有輪子的產品，不是汽車！課後也找他談過幾次，他說並非是設計不夠好而是我沒有讓想像力帶著筆走，讓線條都帶著張力在紙面上創造充滿生命的藝術品，說完頭也不回的消失在下午加州溫暖的陽光裡，這席話點醒了以往用產品設計角度思考的我！然後開始了解汽車絕對不是會動或更複雜的產品，也並非是微縮建築，交通工具設計之所





— 美感及實用的兼具

Vehicle Architecture的老師在領域裡算是教父等級的人物，也是唯一有系統地整理出各種汽車結構與駕駛者及乘客的關係的人。上課之前我還想說怎麼取了個這麼Big Deal的課程名稱，之後幾週我才領教到汽車不是把人裝進一個會動的鐵盒子這麼簡單，而是讓所有乘客與安全結構跟複雜無比的動力機件都能夠優雅的安排在一個緊密空間後，還能讓人感受到舒適愉悅的藝術，在我們提出外觀任何一英吋的改變之前總要提出對應的內部結構更動才能說服他。除了在書面上鉅細靡遺的介紹座椅、扶手、方向盤、前擋風玻璃的位置大小這些跟乘客有直接接觸的部件，擴展到引擎、變速器、油箱、懸吊到最外部車殼、玻璃、保險桿等。

到實地跟著Interior Design的Mike Tsai(Honda汽車內裝設計總監)每週帶來幾部不同車型讓我們實地觀察比較坐在各種車型內的感受。你會發覺A柱之於駕駛者的視野有著想當強烈的差異，底盤的離地高也會從而影響中控台的高度，不同的動力配置也會大幅度的影響外觀設計，而外觀設計會直接影響乘客所感受到的包覆性到，每顆按鈕位置的就手程度、觸感、旋鈕的阻力、什麼樣的發光特性在夜間的指示效果最好……等”介面的設計探討”。Interior Design課堂上的討論有時候也是瘋狂無比的就聊起某一款車型裡的方向盤指針設計！不過這些課程再怎麼出格也比不上Vehicle Tech的某一週作業，三人一個小組把自己的車子貼上無數條測試風阻及氣流的方向指示條，在高速公路上面記錄了不同時速下的改變，然後統整起來跟原廠地數據對比後再提出這款車



型每個特定部位的设计對風阻有何影響，期末作業更是得设计出抗扭曲並提供超越市售車安全性的汽車骨架。

交通工具设计並不只照著PM市調統計後的數據把消費者想要的功能合起來的優良機械結構，而是汽車设计师用熱情去琢磨讓它能反映時代的美感，不斷的與使用者的生活貼近。要應付ACCD的課程不一定要每週熬四天夜，是你想怎麼呈現你的東西？到何種地步？這裡的學生抱著要拿出最好的才不會被比下去的心態來交出額外的作業！同時誠實的做出負責任的设计，所以14週下來沒有一刻是覺得輕鬆的，更不用提在期末前一整個禮拜直接窩在學校跟最終發表奮戰。我只能說這裡的人不怎麼靠睡覺跟食物(學校餐廳真的不怎麼樣)存活，而是在評圖時老師或同學?你的一句good job!

難聽一點，很多人會說ACCD像是職前訓練班，來這裡之前我也抱持著一樣的想法，但在這些紮實的訓練後，我看到的不是工作機器，而是有能力去實現自己夢想同時間滿足各種期待的負責任的设计師。待在ACCD的一年裡我嘗試去了解台灣设计系學生與這裡學生的差異，無論是外



在硬體條件如學校設備或是師資與東方觀念的不同(有趣的是在ACCD裡的台灣留學生們都表現地非常出色！多是gallery的常客)，無疑地這裡有更多經費(因為學費全美數一數二)，有良好的加工設備及技師及各式資源比如說昂貴的攝影器材、道具、甚至是知名的合作業界公司(如雀巢、Nike、Honda、Samsung、LG...等)以及幾乎都來自業界頂尖的老師們，但最不一樣的或許就是整個學校的風氣及學生看待作業的態度了。不諱言，大學時我就是那種作業交差了事，總是對外面琳瑯滿目的大大小小比賽及展覽充滿好奇甚至把精力都集中在上面，但後來我才了解最好的學習往往不是單打獨鬥的，與同學合作不只是另一份意見而已，也會帶你看見你所了解的領域之外的東西，可以是電影、美食、旅行、文學，這些都會內化，都會變成一種生活態度然後變成可以信仰的東西，這裡自由的空間交匯了來自四面的文化大概就是*我*收穫最多的學習了。





溫 顯豪

台灣科技大學

產品設計組：英國 / College for Creative Studies



最初來到CCS最讓我感受到與台灣設計系所的差異就是在於訓練的質量。尤其是我首次接觸的兩門技法課程：電腦繪圖與表現技法課程，在課程中CCS的學生平均是受到相較於台灣三到五倍的訓練量。以電腦繪圖課程來說，老師並不會只是死板板的告知每個軟體裏的功能，而是搭配著產品設計開發的流程，讓學生自行去摸索。每次在檢討時每個同學都會被要求拿出厚厚一疊的Sketch及Rendering。讓每個學生得到了相當充分的練習，打下深厚的基礎。進行這樣工作量，也讓我好幾次都喘不過氣、大喊吃不消。不過在經過一段時間的訓練之後，除了習慣了這樣的節奏，我也漸漸感受到成果。在大量的練習中感受概念的精粹過程。十張、二十張、三十張，發現到我的設計概念、思路正在慢慢地去無存著，最完整、最牢不可破的概念是建立在大量的思考中。

當然，只單靠教師的要求是不可能造就CCS學生高水準的表現。美國社會中，學生之間充滿著良性的競爭意味。每個人可說是使勁地展現出各自的絕活，他們認為自己是最為獨特的個體、與眾不同。換言之，在一個班上你不會看到風格相同的學生，這讓我相當印象深刻，以過去的經驗，由相同老師的帶領之下的班級往往只會複製出一整班大同小異的作品，大家會想要在保險的情況下平順的過關就好，以表現技法這門學科來說，當老師只用麥克筆示範時，臺灣學生通常不會想要去嚐試水彩或是粉彩。但CCS的學生很敢於去嚐試框架外的事物，十個學生就會有十種風格，這大概是我覺得西方學生與東方學生最大的差別。



— Kitchenaid sponsored project

每學期CCS都會尋找許多廠商來與學生們合作，這一年來我所聽說的就有Honda、GM、Ford、Motorola、Black & Decker、Harley Davison…等世界知名品牌。過去一直都想要有能夠與國際大廠合作的經驗，而幸好在系主任的牽線下，我加入的一次建教合作案: Kitchenaid，The iconic design for next 90 years。

一開始Kitchenaid提供了三個主題範圍供我們思考：果汁機、煎盤爐、義式咖啡機。Kitchenaid引以為傲的企業形象就是Simple and powerful，他們認為一個好的產品可以很簡單，與其給予使用者許多食之無味的小功能，不如給他們單純強大的價值，就像他們的經典攪拌機，經過了九十年的試煉，都不需要更改設計而得以傳世。



— The Trend Prediction - New material application

設計的方向我選擇了最有共鳴的咖啡機，但在設計前端市場研究時，我仍相當苦惱，咖啡機造形與功能的將近百年的發展下，設計能著墨創新的點實在是不多，更況且從來沒有使用過義式咖啡機，系主任看到了我的疑慮，七手八腳地拆下了系上的義式咖啡機丟給我，叫我先學會好好的泡一杯咖啡在去思考怎麼設計。於是，我開始過著一天四五杯咖啡的生活，過程中我慢慢體驗、檢思泡咖啡的要點，面對一次次泡咖啡的窘境，並試圖在上課遲到的邊緣準備一杯咖啡、在





同學尷尬的表情前自嘲自己的咖啡口味…等，從French press到手沖試驗了各種不同的沖泡咖啡的方法，這些經驗幫助我把準備咖啡的步驟、要訣弄得更加清楚。

最後也幸好Kitchenaid相當認同我的概念。效果也是出奇的好，達到他們所要求的-差異化。同時也相當感謝CCS同學老師們的鼓勵讓我有足夠的信心克服與廠商之間的溝通，讓這個特別的建教合作案能夠順利的結束。但接踵而來的是代表CCS前往Aspen參展。我與另外兩名代表能夠公開展覽我們的作品。



— Food & Wine Classic Festival in Aspen, CO

KitchenAid相當大方的幫我們的概念製做成實體模型，並且供應一切在展覽中的需求，讓我受寵若驚。而我們所要參加的美食展(Food & Wine Classic Festival)是每年在Aspen由Kitchenaid

主辦的一個大型美食派對，邀請了美國許多一線知名主廚教導遊客們如何簡單的烹煮出美食。許多廠商也會端出自己最好的食物供人品嘗。最讓我印象深刻的地方是美國人對於美食的狂熱以及著迷的程度，即便只是試吃他們仍會慢慢的品嚐、體會那味蕾所帶來的刺激。而我們在這一大批朝聖的美食客中展出我們概念，他們也相當賞臉地給我們這幾位緊張的設計學生相當熱情正面的反應，在一大群食客中面對面分享與交換心得，可說是我最特別的一次經驗。

— What I found in the CCS

CCS雖處於底特律但仍夠名列世界十大設計學院之一，除了許多優秀的教授與學生在這招牌後面支撐著，而我所觀察到的，CCS所規劃的教學系統與制度更是值得台灣借鏡。在經過美國金融風暴襲捲後，我最常聽到老師與學生提起要如何才能找到工作，這也是讓我印象深刻的地方，它們的觀點是這樣地實際與貼切，畢竟就學最初的原點就是希望能夠開創自己的事業。以下就是許多我所探聽到幫助CCS學生尋找工作的制度。

— Year book 學校年鑑

每個學期，CCS都會要求學生將所作的作品利用網路科技上傳至學校裏的伺服器，統一整理與歸檔，開放交流，並且將挑選出來的優良作品集成冊，

以此作為CCS的代表，給予合作廠商，協助優秀學生尋找適當的工作。有點類似台灣學校的畢業專刊，但是提升到由學校的高度將這本專刊推廣出去，而非由學生自行販賣。當然，CCS也會與美國其他學校交流，提升彼此水準。



— Portfolio Review 面試活動

CCS校園內更有專門的機構與諮詢中心如Student Success Center提供學生諮詢。所以可以發現CCS是相當清楚自己的定位，從一入學到畢業，學生所學相關以及學校課程的規劃，目的可說是簡單又困難，希望讓學生能在業界能夠順利找到工作。

而Student success center在每次期中時邀請廠商前來CCS為學生進行面試，就算學生沒有因此而獲得工作但是也能夠了解如何改進它的作品集。雖然從同學那得知因不景氣，前來指導的廠商數量已不如以往，對我而言仍是盛況空前，數百名穿著正式服裝的準設計師們等著與廠商們會面，讓我感到他們的積極與認真。

— Sponsored Project 建教合作案

這是最羨慕美國學生的地方，因為他們總是會有比較多的機會與國際知名廠商交流，譬如Nike、Kitchenaid、Black and Decker、Motorola、Harley Davison。因為與這類的廠商所能達到的宣傳效益較高，所以CCS通常主動尋找有意願進行建教合作的廠商，直接與業界人士交流，達到產學合作的目標。與Kitchenaid合作的經驗也讓我感受到與他們願意培養學生的熱誠。

— The Student Ratio

我在CCS印象最深刻的地方是課堂主要是師生間的討論。每個學生可以被仔細地檢視學習狀況，聊到一個小時以上也是常有的事。這樣良好的教學品質我認為主要是因為極低的師生比率，一個上課的班級從未超過20人。也因此，老師可以仔細的指導與聆聽，相反地，台灣學校在所應

對的資源未增加卻仍然擴編學生人數的情況時有耳聞，一個老師甚至必須負責50到60名學生，不禁讓人擔憂教師的負荷與教學品質。

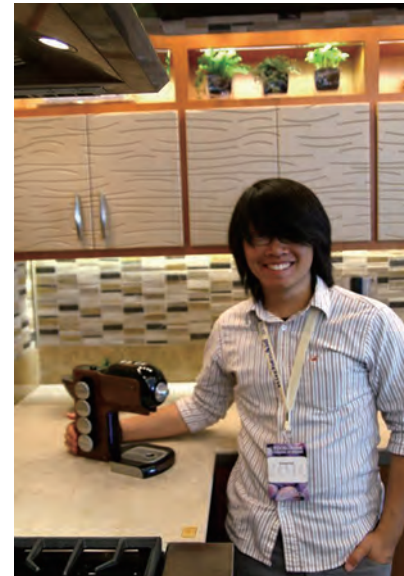
除了老師以外，Student Success Center中更有著一群擁有各式各樣專業的助教供學生解決在課業上的任何問題，定位有點像是學校的隨課助教，只要是CCS的課程都是涵蓋的範圍，一定找的到人幫忙。

— Something more than the check

參加比賽贏得獎金是許多設計系學生都會作的事情，大部分的獎項除了給予學生物質回饋之外，個人認為可以把它轉換為另外一種型式，更為內化、更可激發下個無限的可能。與Kitchenaid的建教合作案，我很榮幸的贏得這次的校內競賽，但是他們並沒有頒發給我任何獎金或其他東西，取而代之的是參加Aspen展覽。這段無法用價格衡量的經驗，讓我發現其實競賽還是可以獲得比獎金更為珍貴的東西，可能是一絲體悟、一段交流、一個感動、一次機會…等。所以，或許哪天臺灣競賽金獎不會只是幾十萬的獎金，而是出國實習一年、協助作品生產製造或是出國參展包食宿之類的，我想會帶來比獎金更為多樣的效益，而我也深刻期盼這時候的到來。

— The Thinking

底特律給我一段自省的時光，舊金山則是用他的陽光將我從邊界解凍，倫敦新舊交融的完美、芝加哥風城的高聳忙錄、丹佛草原的一望無際等，每個都市都有著截然不同的景色，給我不同的衝擊。感謝這趟旅途中所幫助我的人，他們給予我人生中最截然不同的一年。





很多人說底特律是個被遺棄的城市，封閉而破敗。而我覺得這是個絕佳的環境讓我靜靜地反芻過去所學，而在全新的環境之下看到從世界各地聚集而來的學子，以各具特色的想法與態度發揮所長。在這短短的一年之中，不敢說會有多大的蛻變與進步。最起碼在想法與眼界有著不一樣的衡量。

而在這段時間，也聽到很多人在爭辯設計師的定義是什麼，商業走向的CCS、藝術導向的RCA、邏輯至上的IIT，每個學校都會有著他們所代表的風格。各自擁有一片天，底下的學生也是許多自己的看法，有人認為設計師至高的理想應該是為了開發自我，將心中所感受到物體與人之間的互動、用自己的方式表達。也有人則是認定設計師應該就是在商業體系之下為企業體貢獻一己之力。更有人認為設計師更應該將本身的專業所長將這真實的世界「設計」得更加美好。

像這樣的爭辯一直在我心中迴盪。我也常常質問自己到底是屬於哪一類型的設計師？又或者該往哪一種方向？其實，爭辯這樣的議題是沒有意義的，設計之所以為吸引人就是因為它的多樣化，設計之所以會不斷進步也是因為他們的互相刺激。最後，我並不能夠給出什麼樣有條理的說法或是意義，也沒有什麼驚人的產出，但是我很確定在思緒慢慢沉澱之後，異於以往的領悟將會綻放出光芒。





林 辛承

成功大學

產品設計組：美國 / Illinois Institute of Technology



— 城市印象

芝加哥位於美國中西部，由市區及其郊區組成的整個”大芝加哥地區”，人口超過900萬，是美國僅次於紐約市和洛杉磯的第三大都會區。芝加哥同時也是美國主要的金融，文化，製造業，期貨和商品交易中心之一。芝加哥市區給人的印象之中，最為深刻的大概就是櫛比鱗次的高樓大廈，和點綴其中，精緻典雅的建築風格。1871年，拜大火之賜，全市有三分之二的區域在長達三天的大火之中付之一炬，然而百廢待舉的城市廢墟同時也為建築師們帶來發展的契機，同時間發展的高樓建築技術也趕上城市重建的需求，使得芝加哥迅速發展成為世界數一數二高密度的摩天大樓(High rise)建築區，也孕育出如芝加哥建築學派(Chicago School)等在美國舉足輕重的建築風格。



· 芝加哥的天際線。芝加哥常見的別名包括：「芝城(Chi-city)」，「風城(Windy City)」等

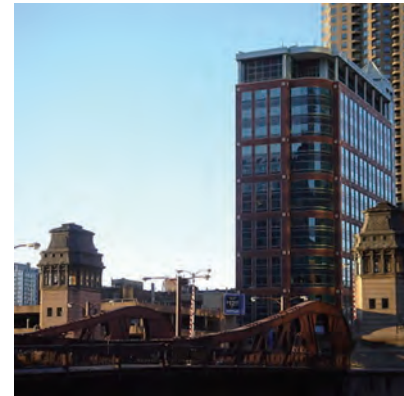
— 學校簡介

伊利諾理工學院設計學院(IIT Institute of Design，以下簡稱IIT-ID)位於主校區(Main Campus)以外，坐落於芝加哥市區。1937年由德國包浩斯教師Laszlo Mooly-Nagy設立，以” New Bauhaus - American School of Design”為號召，於1949年加入伊利諾理工學院系統。IIT-ID主要提供設計(MDes)以及設計方法(MDM)兩種碩士學位、博士學位(IIT-ID也是美國最早提供設計博士學位的學校)、以及MDes / MBA雙主修碩士。在IIT-ID一學期的課程被拆成AB兩個段落(Session)，通常一般性課程使用單一分段，為期約7個星期；較長、需要較多時間的課程如workshop就會同時連貫AB兩個段落，為期約14~15個星期。另外AB段落中間也有為期一個禮拜的Intersession密集課程可供選修。

IIT-ID提供的課程類型相當廣泛，包含有視覺傳達、互動、系統、規畫以及產品等設計領域。教學目標著重於設計方法與準則(method & framework)的運用、使用者分析與概念傳達、系統性規畫等等，強調創新方法與研究。IIT-ID的學生組成相當多元，各種領域與背景的學生都有(非設計背景須要額外加修一年的基礎課程)，也因此能夠從不同的角度，激發出各式各樣的靈感與創意，並同時確保執行設計所需的人才不虞匱乏。

— 學習心得

IIT-ID的課堂流程通常需要學生針對某個主題進行研究，蒐集資料和使用者調查，並根據分析判斷適當的框架(backend)來解釋觀察到的現象和資料，並據此做出設計創新或改進。而完成設計案的關鍵就在於如何正確的理解問題並釐清概念。首先經由收集程序(如查詢前人的文獻或是第一手的訪問資料)，小組成員將得到的研究材料作為基礎，透過互相討論並推敲出合理的推論和解



· Institute of Design 學院



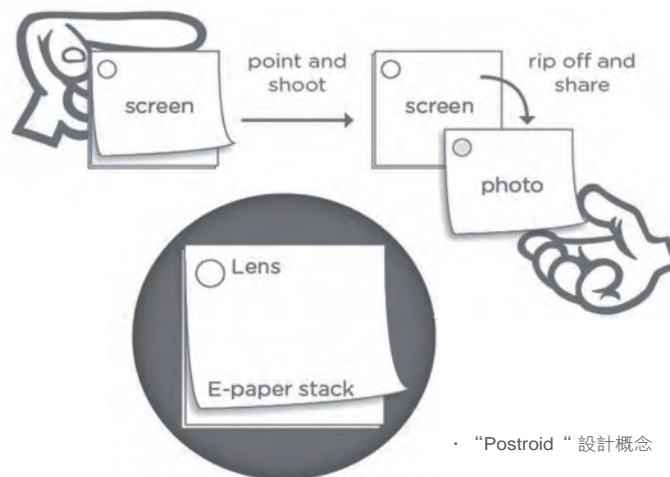
· 小組討論



答。由於創意的可行性和深度端賴小組之間的充分交流，因此在IIT-ID最大的挑戰，就是試著和小組成員爭論連自己都沒有完全掌握的內容！除此之外，每次報告時小組之間的分工合作也是相當寶貴的經驗，透過適當的溝通與協調，才能夠讓組員適才適所，發揮最大的工作效率，而組員之間偶有的爭執與衝突，更是學習情緒處理和理性談判的機會。

— 作品介紹

● Conceptual Photography – Postroid



“Postroid”是由「Interaction Design for Embedded Systems」這堂課當中的一個子題所衍生出來的產品，主要的概念在藉由新科技的輔助，重新思考拍照的行為並簡化分享的流程，讓使用者能夠享受純粹的拍照樂趣。設計焦點放在利用「電子紙」作為顯示媒介，其輕、薄的特性，將「便利貼」的設計語彙融入數位相機的螢幕顯示/照片輸出等操作行為上，所形成的概念性產品。

“Postroid” 概念來自拍立得與便利貼，藉由一張張疊起的電子紙作為產品的視覺主體。當使用者拍照時，最上層的電子紙作為”螢幕”使用，而當使用者希望取得單一影像的載體時，將其順手撕下，電子紙上的畫面便固定為”相片”，方便使用者分享、收藏與展示。運用電子紙作為概念設計的優勢在於「相紙=螢幕」可重複循環使用，加上相片所乘載的影像同時也可以轉化為數位資料，既方便使用者複製與保存，也不會讓影像隨年歲而劣化。

● Dining Chair Design

此款系統椅子設計的最初目標對象是提供給Ikea之類的大型連鎖家具店販賣，因此設計時的考量在於方便包裝與運送，因此椅子的部件是設計成可以拆卸再組裝的，除了方便賣場/使用者運送之外，不同部件尚可透過單獨購買更換成不同形式，增加使用上的彈性。值得一提的是在這堂為時一整個學期的” Product Design Workshop” 當中，教授認為每一次透過雙手實際製作檢討草模的收穫，不管是在細節的琢磨或是造形的整體性，都遠比蓋3D和畫草圖來的直接有效，加上修課的學生中有各種各樣的學術背景，因此教授對設計的造形並未有太多的要求，而將重點放在乘坐的合理性上。教授要求我們從學期初開始，幾乎每兩個星期就要有一次內部發表，並且每次都需準備局部或整體草模以檢討機構運作、合理尺寸、人因問題等等，和台灣按部就班的設計流程有著很大的不同。



· 設計草圖





· 產品彩現圖



· 不同階段的草模發表

— 留學生活與收穫

在芝加哥的生活經驗相比台灣而言較為愜意，雖在大城市但是生活步調並不快，隨時能夠保持輕鬆的心情這點，對消解設計系學生晝夜不分的生活壓力而言，相當有益。就民族性而言，美國人一般來說都有相當程度的幽默感且熱心助人，讓我在剛踏入陌生環境的頭幾個月之中能夠適應良好，這都歸功於這塊土地的魅力和友善的生活環境。少數讓人難以忍受的，大概就是當地偏高的稅率以及表現平平的食物吧。

在美國生活這一年，最常有的感觸便是來自於文化差異，所產生不同生活風格的衝擊。在這樣高度發展的社會裡，常常能從一些小地方觀察到屬於這裡的特色，以及與台灣的異同：與其進步程度相符的人文意識與生活型態、隨時隨處可見的藝文活動和日常生活緊密的結合、為人所詬病的大量消費文化…等等。對我來說，所有這一切作為留學生活的回憶，都值得記錄下來，並內化為深刻的生命體驗。



· 「Loop區」，芝加哥捷運在市中心的交通樞紐，也是我每天通勤上學的景色





林 芬如

成功大學

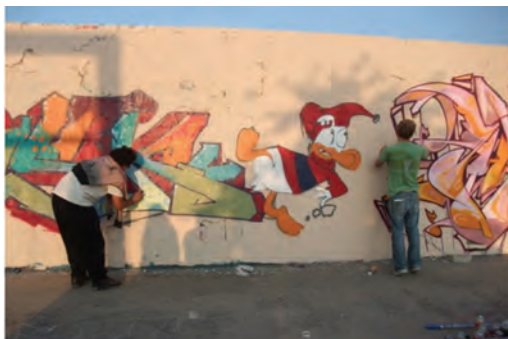
產品設計組：德國 / School of Art and Design Berlin-Weissensee



—柏林

一提到柏林印象，大都不脫柏林圍牆與二次大戰猶太與納粹的情仇糾葛，這裡，雖然是首都，但卻沒有像其他國家的首都那樣的光鮮亮麗，它承載的是沉重的歷史背景與東西柏林分合的過去。

為了記取戰爭的教訓，在許多遺跡裡，仍然保留著過去戰火的痕跡，雖然過去的歷史很沉重，但是當你來到柏林，你感受到的卻是一股不斷向前的活力，這個城市充滿了濃厚的文化氣息，有許許多多博物館、美術館，音樂廳與歌劇院幾乎每天都有表演與活動，在學校、餐廳或酒



· 隨處可見的創意塗鴉

館等都可以拿到各個廳院或是畫廊的每個月的活動清單，永遠都不怕沒有活動可以參加。世界各地的年輕人與學生湧入柏林追尋夢想，因為在這裡，你感受不到任何束縛與限制，開放與包容的胸懷讓創意在這裡處處可見，最顯而易見的創意就是無所不在的塗鴉，地鐵、橋下、四五層樓高的建築牆面上等都能看到各式各樣的塗鴉，每個塗鴉似乎都是在傾瀉滿滿的創意與靈感。

· Kunsthochschule Berlin-Weissensee

Weissensee的地理位置位於過去的東柏林，學校附近的氛圍就像是寧靜的小社區，校園並不大，但是裡面卻有product design與painting等七個設計學系，學生可以自由選擇自己想修的課，甚至是到其他系去修課，學校的資源豐富，有陶瓷、木工、雷射切割、RP等工廠，學生可以充分利用這些工廠來製作模型，每個工廠都有負責的人能夠教導學生操作與使用機器，甚至是學習製作陶瓷器具的技術，這些完整的設備與資源能夠讓學生的創意與設計有更大的發揮空間。

通過學校入口進入到大廳裡，不定期會有作品成果的展示，所以時常能夠欣賞到各個科系的作品，算是一個很好的交流平台。產品設計系位於四樓，長長的走廊上掛著學生設計的作品海報，每個學生可以透過海報，了解不同的設計概念。每學期，大三以上的學生都必須選定一個主要的project進行設計，每個教授通常會主持兩個project，學生可以選擇他想要跟的教授與設計案，而在進入學校後的頭兩年則必須修習基礎設計課程。系上每個禮拜都會安排演講，無論是設計公司的介紹或是設計師的工作心得分享，各種和設計相關的議題都能夠討論與分享，這讓學生即便還未出社會也能夠提前了解設計的現實環境與做好心理準備。夏季學期的期末有一年一度的學期成果展覽，稱做” Open Day”，這是整學年最重要的日子，通常會舉辦在七月中的某個周末，學生們會展示一年來的學習成果與作品，布置在整個系館與校園，有時候也會安排演講或是作品發表，學生們能夠藉由這樣的機會了解其他設計科系的學習方向，除了本校的學生可以互相



· 工廠與學校庭院



· 學校中庭的開放空間總是會有學生作品的展覽，讓學生互相觀摩





· 學校的陶器製作工廠

交流之外，也歡迎校外人士來參觀，每年這時候，校園裡總是聚集人潮，觀摩學生作品之外，亦可以在中庭的草坪上享受夏日啤酒與烤肉。

另一方面，學校對於國際學生相當照顧，一開學就安排了柏林一日遊與其他城市遊覽的行程，讓國際學生能夠認識這個城市與融入德國的文化，在旅途當中，也和來自不同國家的學生彼此互相交流與認識。

—學習過程

我上學期選定的project，因為大部分都是國際學生修習，所以教授主要以英語授課與討論，和來自不同國家的學生一起進行設計案與討論時，會發現許多文化與觀點的差異，但是這些差異反而能夠激起更多有趣的想法與討論，老師給予學生很大的設計空間。此學期當中有三次主要的發表，每個學生報告與分享設計進度；每個禮拜有兩天是屬於project的討論時間，可以和老師個別討論或是和組員一同進行設計。大部分的學生在期末的成果發表時，都傾向於把設計概念做成實體模型，他們喜歡動手去嘗試與體驗不同的材質，然後將概念具體實現，我認為這是相當好的



· 學期發表與討論



· 學期發表與討論

一個過程，台灣的學生往往就是利用電腦軟體去建模，然後蓋出一個看似真實的產品，但有時候還是會忽略許多設計細節與其他材質運用的可能性，再加上這裡的學校擁有設備齊全的工廠，學生們可以充分利用這些資源讓設計作品更加完備。除了在設計概念上的靈活思維，他們也很喜歡從材質切入設計，會去玩材質，我常常被他們不受限且大膽的設計思考所啟發與激勵。

我上學期主修的project叫做” Low Tech-High Tech”，如何運用高科技與傳統技術的結合，來設計出一個適合瓜地馬拉人民生產與使用的產品是這個project的核心宗旨，並希望瓜地馬拉人在生產與販賣這個設計的過程中增加收入、改善生活。在整個學習過程當中，我們花了许多時間蒐集資料，並經由班上一位來自瓜地馬拉的學生的解說與介紹下，了解瓜地馬拉的生活狀況以及他們當地所具有的原物料與技術。最後，我選擇竹做為材料，針對當地兒童的學習狀況以及與父母間的互動關係來發想，設計出一個具有教育意義的互動式書本，希望透過操作與使用這本書的





· 馬雅人為我們介紹他們設計與生產的產品 & 吊床編織

過程裡，增進親子關係，且刺激孩童的想像力與創造力。

· 2010 Mayadesign Workshop

接續上學期做的project，二月份我飛到墨西哥參與Mayadesign workshop，實地參訪馬雅人的村落與了解馬雅文化，經由實地造訪，能夠充分了解當地人的生活狀況，以及他們所具備的生產力，並以當地現有的材料來進行實體產品的製作。此設計營的目的除了讓學生更了解馬雅文化之外，藉由學生的創意幫助馬雅人開發新產品；在構想設計的階段裡，和馬雅人面對面的討論與溝通，我認為這是最直接也最符合設計需求。另一方面，我也從馬雅人那裡學習到與自然和平共存，不破壞環境、不浪費資源的永續觀念，在他們的村落裡，幾乎沒有工業化的痕跡，依舊保有傳統的生活型態，延續先人留傳下來的生活智慧，保持和自然環境的長久平衡。

— 實習

下學期很幸運的申請到在Grohe公司的實習機會，這是一間設計與生產中高階衛浴與廚房用品的公司，除了居家使用的產品之外，在歐洲的許多公共場所、機場的廁所等都可以見到Grohe的設計，公司有專屬的設計部門，進出設計團隊的辦公室都有嚴格把關，由此可見設計在這裡的

重要程度。設計團隊裡的每一位設計師都負責不同的專案，在實習的幾個月裡，除了幫忙設計師的事務外，設計總監亦給我個人的project去發揮，並請部門裡一位資深設計師帶領我，此project主要是針對廚房歷史發展做一個完整的調查，整合與比較東西方在廚房使用上的習慣與經驗，探討”水”在廚房的使用與角色，再根據調查結果進行設計，在這個設計案裡，經由和設計師的討論，讓我獲得許多專業領域的知識，也互相交流了文化，交換了很多東西方不同的觀點。三個月的實習生活裡，除了在設計上的啟發與刺激之外，也結交到許多好朋友，閒暇之餘，我們最愛的活動就是相約到萊茵河畔邊野餐或是烤肉，享受夏日時光。

— 心得

留學生活除了在校學習外，生活上也是另一種全新的體驗，學著去處理大大小小各種狀況，適應不同辦事人員的行事作風與步調，整體而言，充實的學習過程與豐富的課後活動增添我許多人生經驗值，透過東西文化的交流，讓我許多想法與觀念都有了改變，能夠更大膽與開放的去思考，在國外生活的這一年，不但讓眼界開闊，也更獨立自主，不只是在專業領域上的精進，在心靈上也成長了許多，對於未來的任何挑戰，我想我能夠更有把握的去面對與迎接。



· 公司總部參訪



· 和同事萊茵河畔夏日BBQ





溫千慧

交通大學

產品設計組：日本 / 武藏野美術大學



—學習環境

剛踏進武藏野時除了惴惴不安的心情之外，一方面也很驚訝於這麼小的校園內，各式各樣工房卻如此齊全。從idea發想到製作，木工工廠、金屬工廠、陶瓷工廠、玻璃工廠等等，各式材料校內也有日本知名的美術用品連鎖店『世界堂』可以輕易的買到。種種條件提供了武藏野的學生們一個非常良好的學習風氣，學校中也經常舉辦各種活動，如今年的八十週年校慶。與台灣一般校慶極為不同的是，在武藏野所舉行的每個活動都彷彿專屬學生們的設計嘉年華會一般，學生全部捲起袖子把整個學校改造令人驚艷的無法想像，各式各樣的大型活動從數月前就開始籌備，令人不禁有『不愧是日本第一設計學校的活動』這種喟嘆。

—課程相關

在第一個學期中，我們著手進行了兩個課題：第一個是武藏野工藝工業設計科系三年生慣例





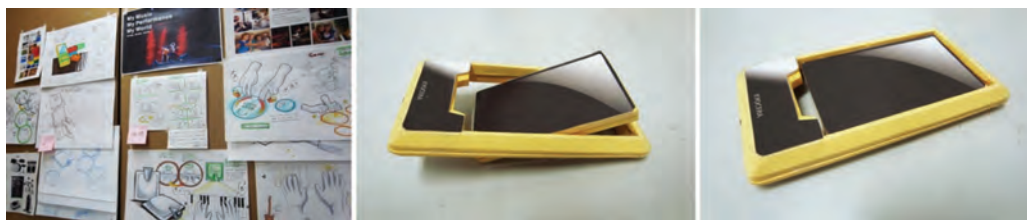
的大事---產學合作案；第二則是**Universal Design**，即是現在很受到矚目的通用設計課題。兩方課題著重的東西相當的不一樣：而在產學合作案中，因為我本身在大學、研究所的學習中，幾乎都沒有和業界接觸過的經驗。這次的產學合作也特別邀請了京セラ(Kyocera)株式會社的設計師們來指導我們並給予在業界生產考量的層面上的種種意見，令我獲益良多。而在**Universal Design**課程中，則是需要將概念模型實際做出來，這與我這在台灣時總是習慣於在電腦中將3D、CAD圖製作完成，交付給廠商後了事的情況截然不同，在大學畢業了幾年後又再度的踏進了工廠，體驗了日本學生在製作模型時的熱情、講究細節的精神。

第二個學期中則是在ID的課程中，新增了之前沒有的課題：陶瓷。(有木工、金屬、玻璃、陶瓷等手工藝課程可以選擇，而我們在上學期末時選擇了陶瓷)因此，第二學期的課題依序是：體重計提案、陶瓷與情報傳達設計。

●產學合作

這次與我們進行產學合作的京セラ(Kyocera)株式會社，在台灣最有名的產品大概就是陶瓷刀，但在日本，Kyocera產品領域跨足的相當廣，與日本三大電信公司之一的AU合作的多款手機，在市場上的曝光度極高，而其他如太陽能相關製品、文書用掃描器印表機等、品質皆也相當獲得日本民眾的肯定。





· Sketch 與草模



· 最後發表作品，結合樂器與手機，無論何時何地都可以和朋友家人一起享受創作音樂的樂趣。

一開始，我們就以各自想做的方向—音樂、運動、網路被分成三個小組，展開市場產品調查與分析。

我選的組別是音樂，與另外五位日本同學同組，首先便進行了一波徹底的市場調查，幾乎把日本市面上的手機DM通通拿了一份，也特別外出到國分寺、吉祥寺甚至到秋葉原等地進行調查與資料收集。收集資料之後便是漫長的討論過程，在這討論過程中，日本同學也非常有耐心的聽我用不流利的日文發表自己的意見，在之後的發表中，他們也會為聽力尚無法了解完整細節的我們做筆記，也對我的幫助很大。

而在這個課題結束後，這個提案也很幸運的被京セラ(Kyocera)株式會社所選上，並願意幫我們申請專利並投入研發面做實際測試。日本企業對於學生專利的申請也是一點都不馬虎，遞交到我手上的專利書厚達數十頁，內容評估的完善更是我未曾料及。在企畫書中，提出的方案由京

セラ公司徹底探討了多向可行性構面，從機能機構上的問題檢討無一不詳盡，對以前沒接觸過任何企業專利的我來說，這自然是一份令人振奮且獲益良多的學習過程。

● Universal Design

結束了產學合作之後，這次的Universal Design課題主要目標族群是高齡者，高齡化的現象在諸多先進國家漸漸受到大眾的關注，以高齡人口比例高的日本尤甚。維持一貫的日本務實精神，也特別準備了整套的老人體驗裝置(即一整套的裝備，模擬視覺退化、肌肉退化、聽力退化等等的衣著與眼鏡、沙袋等)，讓我們切身『變成』老人，去體會變身成老人所會發生的諸多不便，能提出更貼近高齡者需求的設計。

而這次我以高齡者的飲食生活為主題，希望設計出能提供給高齡者們『溫柔的提示(Tender Hints)』的餐具。高齡者因為味覺的退化，經常不自覺的在倒醬油時加了太多，而這個設計便是希望高齡者藉由簡單的顏色顯示，能輕易的知道自己添加的量多寡，而產品本身也會因為添加的醬油量呈現出不同的顏色，在餐桌上有不同風貌的變化。

● 體重計

延續了上個課題的『溫柔的提示(Tender Hints)』概念，此次提出的提案是運用磁力與光影呈現的圖案來溫柔的暗示體重，在發展過程中遇到最大的問題是機構面與脈絡面連結的部分。年輕的女性對於量體重這件事情總是抱持著”既想知道、卻又怕受傷害”的心情，但是一踩上體重計，要面對的卻是那總是精準的連小數點第幾位都顯示的一清二楚的殘酷數字，此次提案的體重計平時看起來像個只有刻度沒有指針的時鐘，隨著使用者踩上體重計，底部的照明啟動，投射出在體重機內部磁粉的影子，體重越重，磁圈顯示出的圖案也會越清晰，藉著圖案溫柔的使用者的體重。



· 最後發表作品表版





· 材質體驗實驗場—陶瓷試做

●情報傳達設計

情報傳達設計的主題今年度訂定為：**MUSICxMOVE**，主要是希望提供使用者在移動的過程中，專門提供給某個移動行為的音樂MP3服務。而因應這個主題，我的提案是一款為旅行者而設計，搭載了GPS與照相機機能的MP3，使用者在旅行時拍下當地的知名建築物或車站等，透過GPS判明所在地點，即可下載當地特有的音樂。音樂和當地的照片一起被儲存在MP3中，旅行者透過旅行，可以收集世界各地的特色音樂，而收集到的音樂，在下次撥放時也會隨著當地的照片一起播放，更是自己獨一無二的旅行回憶錄。

—心得

在武藏野的學習中，感受到與台灣最不一樣的衝擊即是日本學生對實地調查的重視性與製作模型的熱情。他們總是願意花上數天數週，踏遍各個商店去進行商品的調查與索取樣品，模型製作亦是，為了一兩個不一樣的R角做數個模型更是家常便飯。武藏野的工廠齊全，但是學生在製

作模型時，卻也較沒有台灣學生習慣部分或整體外包的風氣，因此在模型發表結果上，或許顯得有些粗糙，但是他們卻很堅持每個細節都用自己的手打造的做法。這種精神與一向習慣坐在電腦前靠網路的台灣學生有點不同，台灣學生在軟體的使用上技術嫻熟精進，思考有彈性並天馬行空，只是和日本學生的實幹精神相比下會令人有比較愛偷懶的錯覺。但也無孰優孰劣。日本的學生在大環境的支持下，在日本國內或國際舞台擁有很好的發展空間，世界知名大公司總是會在學期中就進入學校支援學生，自動提供實習機會。相較之下，台灣學生較無如此優勢，但取而代之的，台灣學生們十八般武藝樣樣精通，從自己分內的设计、軟體、剪接甚至到影片製作拍攝、為新一代設計展而蓋展場等等，無一不精通。日本的國內狀況與台灣國內狀況既有部分相似，卻有在某些本質上有極大的差異，仔細檢討兩者間的差異並補足其不足處，兩者並進且適當運用，應能對整體台灣設計環境產生更好的效果。





許智榕

台灣科技大學

產品設計組：日本 / 武藏野美術大學

從來都沒想過會出國留學的一天，而且是來東京。曾經是多麼遙不可及的夢想，現在我踏在日本的土地上，有點像是在做夢一般。

前篇：

來日本之前懷著不安的心，因為日語能力不佳再加上租房子的事情讓人很心煩。在大學時代斷斷續續的在學校中修了四個學期的日文，但是不常用也就僅只於入門階段。雖然日文的漢字多數看得懂，但是對於跟真正的日本人交談還是心懷恐懼與不安；在房子方面，日本人對於租房子有很多的規定與其他雜費，如禮金、敷金與火險之類的。另外有很多房東指名不租給外國人，使得租房子更為困難。後來只好找在台灣有分公司的房仲業者簽約，雖然在價格上貴了不少，但至少省下諸多麻煩以及被騙的風險。

學園篇：

武藏野美術大學位於東京都小平市，具有八十年歷史在日本是數一數二的美大與多摩美大系出同源。剛踏進武藏野的第一步就被一棟棟的清水水泥大樓所吸引了，校園中的每個角落都充滿藝術的氛圍。不同專業的有著其獨立的工房，經過每一個工房都可看到獨特的材料與作品。舉例來說，以我待的工藝工業設計系中就有陶磁、金工、木工、玻璃及織品的工房，經過時都會讓我停下腳步隔著窗看看裡面的東西，總有新發現。另外，武藏野的校園中隨時都會舉辦大大小小的展覽，包括學生的作品展以及著名藝術家的特展或各展，走在校園中就如同在逛博物館一般。



課題零：

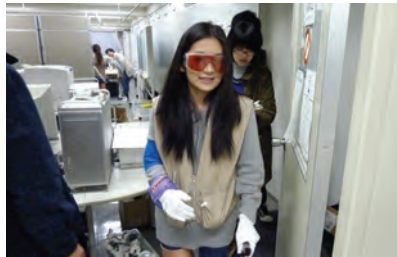
武藏野美大的授課方式與台灣有極大的差異，三年級的學生星期一到星期六早上九點到中午十二點是必修專業也就是產品設計課，下午則是選修課程。早上的專業課程老師並不會每天都出現，平常的時間就是同學們待在教室中想設計與畫草圖。日本這邊的訓練是以大量的手繪草圖來做設計提案，因此日本學生的手繪能力大多有一定的水準。老師只會在特定的檢討日出席給學生意見與指導，每次出席的老師會有不同，因此能聽到不同的意見與看法。本學期主要有兩個課題，其一是與kyocera 的產學案；其次是高齡者通用設計，以下詳述：

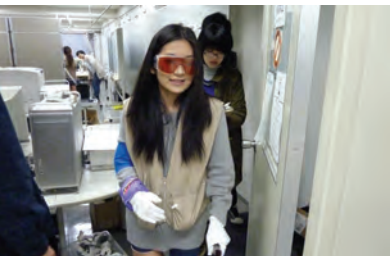
課題壹：Kyocera產學案- mobile phone

這課題跟以往在學校中的產品設計課不一樣，是個很難的體驗。在這個課題當中除了跟學校老師討論外，kyocera的設計師們也會來學校與同學們討論。這當中會發現，學校老師與業界設計師的給的意見不一樣，衡量兩方意見後在加上自己的思考再進行改善。不過，在這當中比較困難得地方不在設計而是在語言。在發表上的問題比較小，事先可以擬好稿；但是當老師或設計師在給意見的時後通常是一知半解的，多虧班上有熱心的同學會幫忙作摘要事後向我解釋。這個課題的最後是到神奈川縣kyocera的設計部門，向該公司的主管級設計師做簡報。簡報完還有Q&A以及海報展示以及面談，在過程中得到很多保貴意見是我從來沒想到的。經過這次的課題讓我更加的適應學校的作業程續，以及了解日本設計師的想法。

課題貳：高齡者通用設計

在台灣也有類似的課題，不過這次比較有趣的是在課程的一開使安排了名為「浦島太郎」的老人體驗活動。帶手套及眼鏡身穿負重背心，手持拐杖並安排一連串的闖關活動，體驗老年生活的諸多不便。





這次課題的成果是一牛奶盒的夾子。一般而言，牛奶紙盒打開後就很難密合，以致於在拿取時會不小心溢出。**Milclip**可以將牛奶盒的開口夾緊，一方面比較不易溢出另一方面也減少與空氣的接觸，以保持其鮮度。另外一方面，人們常把牛奶置於室溫太久而忘了放回冰箱。**milclip**在室溫中一段時間後，會由藍變紅提醒人們盡速將牛奶置回冰箱。

伴隨著櫻花綻放與凋落，象徵著新的年度的到來，日本的學期與台灣相反，四月開始是新的學期。因此我們被編到的新的班級，認識新的同學。這學期有三個課題，分別是(1)造型的意味，體重計、烤土司機與熱水壺則一設計 (2)陶瓷課 (3)情報設計。

第一個課題是造型的意味，目的地是探討功能與外觀之間的關係。中原老師要學生們從體重計、烤土司機與熱水壺中擇一設計，而我選擇的是體重計。接下來有三個步驟，分別是分組討論、構想草圖與模型製作。其中與台灣最大不同是分組討論，日本同學對於一開始的市場調查與產品研究相當的一絲不苟，去各大電氣行搜集現有產品的DM以及使用方法，並且用KJ發進行產的分析，試圖從一大堆雜亂的資訊中找出一點脈絡，以利於下一階段的設計流程。這個階段是進行約一個星期，從早上九點討論到下午三四點，一直圍繞著相同的議題討論，起初覺得有點心煩，但後來發覺就是因為這樣的態度才使得日本成為世界上第二大經濟體吧。最後討論出來的結論，有令人驚喜的成果，也就是過程雖然艱辛但果實是甜美的。這個課題最後我所做的設計是：將石頭投入池中會產生波紋，體績越大產生的漣漪越是強烈；用這樣的意像做為顯示，當人站上體重計，會根據各人體重不同產生不同強度的波紋，當相撲選手站上這個體重計或許會引發海嘯吧！

第二個課題，選修了陶瓷課程。我從來沒有做過陶瓷的經驗，因此這可以算是我的陶瓷初體驗。這課程從最開始的練土、揉土到最後的手拉胚、上釉窯燒，為期三個星期。其中最難的是手



拉胚，以前看影片都以為非常簡單，自己做過才知道其中有許多的技巧。

最後一個課題是情報設計，主要的指導老師是田中先生與渡邊先生。課題的內容是**Music and Move**。這課題讓我思考很久，自己不斷的翻案，因為總是想不到新的構想而煩惱。最後終於在最後十天定案。最後的結果是耳機線可以方便收納自如的mp3 player，而新聞、天氣預報及歌詞可以顯示在耳機的線上，方便使用者在移動時獲取最新的資訊，而最後的發表也獲得老師們的肯定。

結束一年在日本的生活，驀然回首一年前的我似乎有所成長。感謝菁英計畫讓我出國留學的夢想變成可能，及成功大學創意設計教學資源中心的鼎力協助讓國外的生活無慮。





海外培訓學校簡介

德國柏林藝術大學 / Universität der Künste Berlin

美國藝術中心設計學院 / Art Center College of Design

美國普瑞特藝術大學 / Pratt Institute

美國帕森設計學院 / Parsons The New School for Design

英國倫敦都會大學 / London Metropolitan University

美國南加州大學 / University of Southern California

美國沙瓦那藝術與設計學院 / Savannah College of Art & Design

紐西蘭奧克蘭科技大學 / Auckland University of Technology

法國高等資訊視覺傳播學院 / Supinfocom

英國皇家藝術學院 / Royal College of Art

日本武藏野美術大學

美國伊利諾理工學院 / IIT Institute of Design

美國創意設計學院 / College for Creative Studies

德國柏林藝術學院 / School of Art and Design Berlin-Weissensee





德國柏林藝術大學 Universitt der Knste Berlin



德國柏林藝術大學成立於1696年，當時為一所專科藝術學院，1957年正式使用現名「德國柏林藝術大學(Universitat der Kunste Berlin)」。目前有五個學院，分別為美術、設計與建築、音樂、表演藝術、教育與社會科學等，幾乎囊括了上述藝術領域的所有專業，是德國最大的藝術院校。

柏林藝術大學有藝術理論、藝術教育、藝術歷史、建築等專業的博士學位授與權。從60年代開始，柏林藝術學院就已經發展成為伊索藝術與科學相結合的高等院校，而此種將藝術與科學作有機結合的治學模式，在整個歐洲也是獨一無二的。

1998年，柏林藝術學院作為第一個德國藝術高校被德國研究所批准成立了研究生院。學院設置了30多個藝術專業以及與其相關的科學專業，專業的設置有：繪畫、雕塑、版畫、新媒體、實驗媒體設計、建築、多媒體、電影、攝像、音樂教育、指揮、合唱指揮、作曲、錄音師、舞台美工、音樂劇、音樂表演、話劇、表演戲劇、劇本創作等。

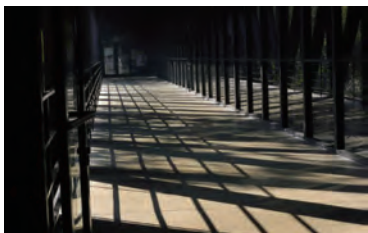
— 學制：

德國柏林藝術大學的學生為師徒制度，尊崇學生以跟隨教授的方式，由修課期間傳承藝術設計領域中的想法、做法以及邏輯，並且在與教師和產業的合作中，激發學生個人潛能，創造出學生個人的設計特質。

— 資源：

德國柏林藝術大學的平面設計已經有300年的歷史，目前已經成為柏林藝術大學的指標科系之一，對學校而言，最大的任務就是要訓練藝術家以及未來的藝術與設計領域的教師。所以在學校的教室中，隨時皆有不同的工作坊在進行中，例如painting techniques, wood, metal, printmaking, textiles, photographic processing and the computer workshop。每間教室都像是特殊課程的工作室，讓學生可以實際參與討論、研究，並且與授課教師相互激發創意，彼此融合為更好的方法。除此之外，擁有同時融合藝術與科學的教學特質，包含了視覺傳達、服裝設計、產品設計、圖文印刷、攝影等設計相關科系，亦有完整的工作室設備，無需借助外界資源便能完成學校製作與學習。該校與世界上100所藝術院校合作，建立了師生的交換與合作關係。柏林藝大也是柏林文化生活的一個不可或缺的部分，每年將近有500個藝術公開活動舉行，作為學生展示成果作品的絕佳舞臺。





美國藝術中心設計學院 Art Center College of Design



在教育界，藝術中心設計學院已在美術和設計領域居領先地位長達75年之久，其核心課程的基礎目的著重於對社會和文化的承諾，希冀能教導學生如何影響、改變現實世界問題的知識和技巧。即使擁有悠久的歷史，藝術中心設計學院仍不斷地求新求變，以圖適應越來越多的入學學生、科技進展、文化轉變和日益多元的就業市場。藝術中心設計學院位於加州的帕薩迪納（Pasadena），擁有兩個校區，一為Hillside Campus，一為市區中心的South Campus。

藝術中心設計學院的大學部設有平面設計（Graphic Design）和產品設計（Product Design）。平面設計系的特色在其仍持續教授著傳統印刷，讓學生領先於數位技術的同時，也不忘傳統基本的專業能力；而在課程中，藉由設備先進齊全的訓練工作室，與同學間的溝通與合作，學生能學到更多專業的設計技巧與知識。藉由這樣的研究方式，學生可以建立出一套解決問題的策略模式，以及讓他們的創意構思更加完整，精益求精。即使是最佳的創意，也需要實際地操作和表現才能展現完美，所以產品設計系的課程同時也要求學生的實作能力和傳達能力。實作課程由企業贊助，強調學生的團隊合作精神和專業的技巧。

平面設計系的目標是幫助學生建立屬於自身的創作方式，讓他們能擁有與世界溝通的工具和技巧，並在學業完成之際，能充分瞭解平面設計的專業與精神。

而產品設計系的課程目的在於訓練學生專注於研究、瞭解企業的需求何在，分析消費者的心理認知和外在必為，並以網際網路傳送數位作品的方式來和客戶溝通。

— 學制：

巴沙狄那藝術中心設計學院為三學期制(**trimester**)，一個學年共有三個學期，分為夏季班、秋季班和春季班，每一學期約三個月的時間。每學期中，大學生的課表有選修和必修課程，研究生則分有課程學習、工作坊學習、專題討論和論文研究。藝術中心設計學院認為，新生在進入學校就讀前就必須確認主修科目，規定學生們必需先選擇一門主修學科，否則不能修習其他基礎科目，因此學生在除了主修學科之外，也可以去嘗試數位化或其他科技的藝術領域。

— 資源：

位於Hillside和South校區的藝術中心擁有最頂尖的設備和資源提供學生無限的選擇和機會啟發創造力的學習。黑白及彩色攝影Lab、電影和攝影舞台、電影編輯設備、電腦Lab、專業錄影(音)工作室、版畫複製工作室、工藝技術中心、展示空間、一座綜合圖書館和許多其他重要的資源皆可支援並提升學生自藝術中心取得的學習經驗。另外，ACCD更保證提供” smart” classroom的學習環境。

除了硬體設備外，ACCD更是積極增加軟體方面的資源，因為ACCD相信，科技會改變教學、學習和設計的方法，而學校的目的，就是讓學生準備好面對科技複雜的世界。有鑑於此，ACCD的電腦設備依使用者所需穩定地發展。讓巴沙狄那藝術中心設計學院Art Center College of Design畢業生在藝術及設計領域享有盛名，許多校友在功成名就後也會回到校園招募人才，每年有超過兩百家公司企業到該校招募畢業生，其中不乏舉世知名的大型企業，諸如Warner Brothers Records(華納唱片)、The Walt Disney Company(迪士尼)、Ford Motor Company(福特)、General Motors Corporation(通用汽車)、Ogilvy and Mather(奧美廣告)、Virgin Records(維京唱片)、Nike(耐吉)、Mercedes-Benz(賓士)、Motorola(摩托羅拉)等。





美國普瑞特藝術大學 Pratt Institute



美國紐約市裡，有著20所主要高等教育學府及研究機構，而普瑞特藝術學院 **Pratt Institute**與流行設計學院**Fashion Institute of Technology**、帕森設計學院**Parsons School Of Design**並列為『三大藝術設計學院』。於1887年成立的普瑞特藝術學院 **Pratt Institute**，成立於1887年，創辦人為**Charles Pratt**，直至今日，他的遠見和精神仍繼續長存於學院中而其座右銘也銘刻於學院圖章上：

Be True To Your Work - And Your Work Will Be True To You

普瑞特藝術學院 **Pratt Institute**所提供主修的課程則大致上可分成建築及藝術設計兩大類。其中的傳達設計系目標不僅在於幫助學生增進專業技術的能力，更著重於教導學生如何將創意傳達至觀賞者的腦海中，所以課程的設計包括四個面向，分別為手、眼、思考和社會觀念。首先，為了完整地表現自己的創意作品，學生們要先熟練於工具的使用、作品的材質和所需要的技巧，之後利用傳達設計課程帶領學生去體會「看見」與「相信」的不同之處，要讓觀賞者看見且相信，就必須縮小兩者間的距離。普瑞特學院相信，學生們畢業之後是要創造出一個嶄新的世界，所以課程將包含學生們對社會、對環境的認知，培養學生擁有良好且正確的社會觀念，而多元且全面性的教育方式，造就了目前分散於世界各地頂尖的創意管理人才。

普瑞特藝術學院共有兩個校區，分別為位於紐約市西南方的布魯克林(**Brooklyn**)，另一個則是位於曼哈頓**Lafayette**街上，而布魯克林(**Brooklyn**)的校區更是美國東岸的藝術學府中唯一有傳統圍繞式的校園。普瑞特藝術學院在地理位置上

十分靠近紐約市中心，在交通上亦可乘坐地鐵、公車通行，距離曼哈頓區大概只需要7-10分鐘車程，而乘坐地鐵也僅需15-20分鐘左右。

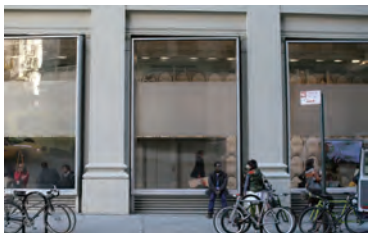
此外，Pratt Institute針對以英文為第二外國語言（ESL）的學生開設了英文加強課程（Intensive English Program, IEP），分為短期的暑假班（Summer Certificate Program, SCP）和長期的精修班（English Proficiency Certificate, EPC）。短期班分為全天制和半天制，為期皆6週，惟上課時數不同，可在秋季班開學前上完課。

— 資源：

Pratt Institute教學宗旨即教育藝術家以及有潛力的學生，使其成為社會上有責任以及有貢獻者，於此基礎之下，普瑞特藝術學院希望學生能夠學習到美學的判斷、專業的知識、共通的技巧，以及技術性上的經驗，因此，學校鼓勵學生申請校外實習的機會，將學術上的知識配合上實際上的經驗，能夠融合為學生自我本身的獨特性。而Pratt Institute的教師再教授課程時，更是將理論融合於創意應用中，培養學生在畢業之後能夠擠身於領導者的地位。

有鑒於學校多元化的目標，Pratt Institute擁有Digital Arts Lab，此為一專供跨領域研究的研究室，讓學生可以在研究室中調查、創造與研究藝術、科技和文化間的連結，以嚴謹的態度尋找出傳統和新穎的想法中的鏈結，進而創造新的知識和創意的表現，以符合日新月異的環境需求。而學校中的Pratt Design Incubator for Sustainable Innovation更是一個積極支持有天份的設計師、藝術家以及建築師的單位，這些設計師們來自於PRATT社區，他們也以商業設計鏈結了社會上的企業家，讓這個單位可以贊助社會和文化上的創新，而由這個逐漸壯大的專家團體得利。如果完整的機制，提供給校內的學生許多可以實際參與業藉藝術活動的機會，並且增加學生的實習機會，不僅能夠激發學生的潛能，更能夠於此機制中加速培養學生在未來可獨當一面的特質。因此，此中心在2002年創立以來，積極與學校的校友會和教職員合作，希冀藝術與設計領域的學生於畢業後能夠將獨特的個人設計潛能融合於社會中。





美國帕森設計學院

Parsons The New School for Design



帕森設計學院於1896年成立，座落於紐約市第七大道，1970年與紐約新學院大學(New School)合併，自此開始發展、成長為全美最大、最完整的藝術與設計學校之一，其中包括藝術、音樂、戲劇、管理、設計等八個學院。並提供學生各方面專業設計的課程，給予多樣化的設計概念，並讓學生學習到獨自及團體設計上的實務經驗及理念，因而在學術及業界均享有盛名。

帕森設計學院是在 1919 年，由一群致力於社會研究的著名學者包括歷史學家Charles Beard, 經濟學家Thorstein Veblen 和James Harvey Robinson, 還有哲學家John Dewey 建立而成。學校注重創新、藝術和設計，眾多的學者、商人都在該校進行過設計類的基礎和專業的自由教育。帕森設計學院的學生在這裡學習如果提高生活、工作和創新的機會。學院將課程改革、技術創新和全球化眼光相結合，共同關注設計業的未來。學校的現任校長是Robert Kerrey。除服裝設計學院在格林威治村，其他設計部門都在第五大道鄰近聯合廣場，大學部加研究所一共20個與設計相關的科系。

帕森設計學院共有全職或兼職的教職員工700多名。他們都是設計、藝術和商業界的成功專家。學校有學生9300名，成人進修25000名。學校的國際學生有1600名。畢業生與校友遍佈歐美時尚界，師資多為業界頂尖設計師。除了在面對設計的技術挑戰，更要求學生從服裝歷史理論中學習時尚的社會性。由於是強調設計的專業學院，學生作品皆被要求優美流暢，以及清晰的思考邏輯與自信的應對能力。一年一度的時裝秀與學生作品展更是每個學生全力表現的重要活動。

— 資源：

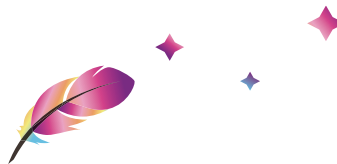
帕森設計學院Parsons School of Design，在紐約之外，在法國巴黎設有分校，並在世界各地也設有姐妹校，如多明尼加、日本、韓國、馬來西亞，是一個國際化的學校。帕森設計學院Parsons School of Design 為設計學院的翹楚，有許多走在流行尖端的著名人士，均畢業於此，例如名攝影師Steve Meisel、Louis Vuitton 打響服裝設計名號的 Marc Jacobs、山本耀司、Gucci 現任首席設計師Tom Ford、Donna Karan等。





英國倫敦都會大學

London Metropolitan University



倫敦都會大學藝術媒體設計系的規模、多樣化的設計概念和國際聲譽培養了許多藝術家和設計家。藝術媒體設計系的教授大部分為執業藝術家和設計師。同時，系所也擁有來自許多來自廠商、藝術家、設計家、設計顧問的支持。系上老師所組成的專業團隊不僅為學生塑造一個可以激發他們潛能的挑戰環境並為學生提供寶貴的實務經驗。不同年齡層、不同背景的學生皆可以在系所安排的課程上，發展他們的技能。藝術媒體設計系不僅提供學生專案實習的機會，也與許多創意產業、藝術畫廊和博物館發展合作關係。

— 學制：

London Metropolitan提供超過80個科目共485學分的課程，包括：商業、金融、行銷、藝術、多媒體設計、建築、科學及軟體工程。本校特別擅長於商業、管理、藝術、多媒體設計和建築。本校也有許多不同程度的課程，例如：一年的基礎課程裡包含理論及英語的預備課程。順利完成則可申請進入大學部，也有一年的基礎及英語課程。短期的JYA(Junior Year Abroad)課程是提供非英語系國家的學生，裡頭包含學術英語課程和提供英文講授、英國文化課程和學術研習。學校設有基礎課程、學士學位、碩士先修、碩士學位、博士學位。多數受歡迎的學科於9月和1月均有開課。另有全日制的非學位課程，如珠寶製作與設計和機師執照。

— 資源：

本校傲人的設備包括：全歐洲最大的科學中心、模擬法庭、飛機模仿訓練裝置、數位媒體器材，如：錄音室…等。London Metropolitan大學裡總共有7間圖書館，皆是重要的國家藏書，內設個人及團體的讀書活動空間，超過2000台電腦，都設有網路及無線網路。

為了分享校內研發的學術專業，倫敦都會大學與許多大小不同的組織合作，就是為了增加學術在跨產業應用上的價值，其設有以下幾個機構專司其職。在產業界擁有豐富經驗的經理們，利用他們的相關經驗，主導的一個創新課程，此課程以專門的技術為主，以期將學術與產業做最好的結合。相關科系如：傢俱製作、化工、珠寶與銀飾設計、資訊技術、餐飲、大眾傳播、建築與空間設計等等。需要相關資訊的產業界人士，可以利用這裡面的各項專業資源尋求幫助，以及得到所需的知識技術進步，課程內容包含了各項長短期的課程與研究。





美國南加州大學

University of Southern California



成立於1880年，創校已有120年的歷史，位於美國西南部洛杉磯市中心的南加州大學(University of South California, USC)，是美國西部最具規模及最古老、世界知名並擁有豐富設備、教學資源、堅強課程與師資的私立大學，它同時也是「美國大學聯盟」Association of Pacific Rim Universities, APRU的一員，一般的台灣民眾簡稱為『南加大』。南加大為洛杉磯的第一所全能大學，亦是獲得美國聯邦政府給予「研究與發展」經費最多的十所美國私立大學之一。南加大在商學、理工及傳播學院等方面極具盛名。南加大的圖書館有：中央圖書館、高科技圖書館、專業研究圖書館及3個獨立的圖書館，是南加大十分重要的研究設備。

— 學制：

南加州大學的學制和台灣的學校相同，採用學期制(Semester system)，一個學年共有兩個學期，主要分為秋季班以及春季班課程，而暑期課程則是依學生個人意願修習或是申請實習機會。每一個學期約為長達三個月的課程。每個學期當中，建議學生可修2~3門課，大部分的課程為2 units，因此每學期約修習4~6 units較為適當，其餘的時間則可用來參與實習課程。每個學期結束之後，也就是寒假和春假開始之前，都會有長約一個星期的讀書周，並且於讀書周後舉行期末考。

— 資源：

雖然只有一百多年的歷史，南加大的課程水準極受肯定，其中商學院、電影、傳播、建築、醫學及理工學院等科系在美國大學中相當知名，在美國新聞與世界報導的排名上也從不缺席。尤其電影學院伴隨著好萊塢的電影工業發展，造就了不少電影界的奇才，最著名的校友是電影「星際大戰」的導演喬治·盧卡斯和音效大師班·布特、達文西密碼的導演朗霍華，阿甘正傳的導演羅勃辛密克斯、約翰米遼士、巧克力工廠的導演大衛.L.沃爾普，這些校友在功成名就後以資金贊助學校的發展，是校方豐沛的財源之一。

全美第一的影視藝術學院也是南加大中最出名的學院，授予學位給文學考論、編劇、電影製片、電影創作，在2001年，影劇學院新增了南加大互動多媒體部門，研究包括立體電影、超寬銀幕電影、沉浸體驗電影、互動電影、電玩、虛擬實境和行動多媒體等新媒體形態。學院長期由多位傑出校友的大力支持，其中包含知名校友喬治·卡斯，朗霍華，羅勃辛密克斯，約翰米遼士，Ben Burtt和Bryan Singer。

在硬體設施上，USC的學生每年需要製作大約25部的影片以及電視劇，此製作的數量幾乎相當於一個主要的工作室一年的製作數量，因此，學生對於劇場以及撥放空間的需求也逐年增加。幾乎每一位School of Cinematic Arts的學生第一部作品皆放映於Frank Sinatra Hall，此棟建築物中可容納365個人的劇場，也提供了Cinematic Arts的學生在製作以及撥放作品時的需求，例如THX。也由於畢業校友、產業合作夥伴的資助，讓Cinematic Arts的學生至今能夠擁有許多不同的設施，讓在學學生能夠有更多表現自己的機會，目前已經擁有的設施有：George Lucas Instructional Building，Marcia Lucas Post-Production Building，Steven Spielberg Music Scoring Stage，Johnny Carson Television Stage，Harold Lloyd Motion Picture Sound Stage，Robert Zemeckis Center for Digital Arts，David Wolper Center。





美國沙瓦那藝術與設計學院 Savannah College of Art & Design



成立於1978年，位於喬治亞州的莎凡娜藝術設計學院Savannah College of Art and Design，為全美最大的藝術學院。莎凡娜藝術設計學院是一所綜合性質的藝術學校，在視覺藝術設計、建築設計、藝術與建築史等領域均表現相當出色。莎凡娜藝術學院的宗旨在於培養學生成為專業人士，讓學生能藉由創意發展出屬於個人的獨特藝術風格。莎凡娜藝術設計學院有12處藝廊，展覽全國及全球重要藝術作品，供學生展覽。

莎凡娜藝術設計學院以電腦藝術Computer Art最為著名，目前在全美排名前五名，課程內容主要著力於3-D animation、2-D animation、Game、Interactive and Motion Graphic等領域，其中以3-D animation主修的畢業生在業界已有不錯的口碑和表現。此外，莎凡娜藝術設計學院的電腦教室資源充足，提供符合專業標準先進的高階軟體及硬體上的設備，讓學生學習到最新的資訊。學校每年都會參與美國Siggraph動畫展，鼓勵學生勇於展現學習成果。

莎凡娜藝術設計學院施行小班制的教學，師生比例低，老師與學生之間互動頻繁，這樣子的比例，可以讓每個學生的表現都能及時讓老師們注意及指導，加上透過多元化啟發智力及能力的教育方式，參與各式各樣的社區專業實作案，例如Habitat for Humanity專案、城市內的壁畫專案，以及慈善的贊助與設計服務等，引導學生在著重創意的環境吸取極富挑戰性的學習經驗，培養視覺藝術的專業。

— 學制：

莎凡娜藝術設計學院採用學季制(Quarter system)，一個學年共有三個學季，主要分為秋季班、冬季班以及春季班課程，而暑期課程則是依學生個人意願修習或是申請實習機會。每一個學季約為長達三個月的課程。每個學季當中，學生可修三門課，每門課的每週上課時數約為五個小時，並且拆為兩堂課，各2.5個小時，因此學生每星期的總上課時數約為15個小時。

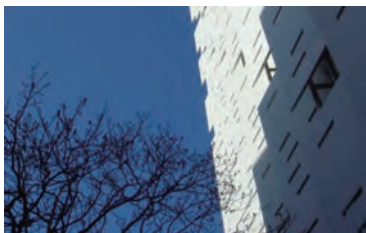
— ESL英語課程：

莎凡娜藝術設計學院於設有ESL英語課程。這是一項很重要的英文檢定考試,凡是非英語系的國家,SCAD都會要求學生上英文課,以確保你在未來正式上課時,可以無礙的與教授與美國學生的溝通,不論你的 TOFEL 成績多高,都必須要參加這項考試。SCAD ESL, 共分為六級, 學校會依據你的Placement的成績來分級。一般來說, 課程著重於口說流利度、聽力、閱讀、和正式與非正式的報告寫作。採小班制教學, 提供學生最多的師生互動和個人指導。有需要的學生也可獲得家教的協助。

— 資源：

莎凡娜藝術設計學院的教學目的在於訓練有藝術與設計天份的學生, 使其能夠在未來從事專業的工作, 所以, 該校強調學生的在校學習應該要透過個人對於相關領域積極的及正面的專注力。而為了鼓勵學生個人的主動學習, 該校有完整的E-learning機制, 讓學生的校內學習不會被侷限於課堂中, 換言之, 學生可設定個人的目標, 並且積極學習e-learning上的課程, 此完整的機制, 不僅讓國外的學生在學校的選擇中也能夠對於課程有深入的了解, 更讓國際學生能夠在網路上得到更多資訊, 藉以充實自己, 更將SCAD推向國際的社群。





紐西蘭奧克蘭科技大學

Auckland University of Technology



紐西蘭奧克蘭理工大學Auckland University of Technology (AUT)是紐西蘭首屈一指的科技大學，建校歷史可追溯至1895年，提供證書、文憑及學位，每年有超過2萬5千名學生前來就讀。AUT又外於紐西蘭的中心，校園邊充滿商業和文化氣息，讓學生能夠在AUT就讀期間，能夠一邊學習，一邊觀察社會，以確認自己學習的方向和未來的願景。此外，紐西蘭奧克蘭理工大學Auckland University of Technology中的International House(IH)更為世界級的英語教學機構，隸屬於奧克蘭科技大學，也是紐西蘭IH的唯一一間分校。學校位於奧克蘭市中心，校舍現代化、採光佳而寬敞，並配有最新的各式設備。從學校可以眺望市內的景觀及鄰近的亞伯特公園。

— 學制：

紐西蘭奧克蘭理工大學Auckland University of Technology基本上一年分為兩個學期，第一個學期由三月到六月，第二個學期則是由八月到十二月，於十二月到二月的假期中，則會穿插7~9周的Summer School，供留在學校的學生選課。

— 資源：

紐西蘭奧克蘭理工大學Auckland University of Technology坐落於城市的樞紐，校園附近環繞著美術館、電影院以及圖書館，讓學習Art and Design的學生能夠實際觀察當代社會的需求來學習應具備的知識，增加自身的競爭力。更因於此，AUT校方給予Art and Design的學生提供完整的教育，以及多元化的投身這個創意產業的機會，讓學生能夠在校學習知識中，同時加強實務經驗，以提升畢業生的競爭力。

為了提供學生更多發展的空間，紐西蘭奧克蘭理工大學的School of Art and Design積極與業界連系，並且增加許多與其他專業產業合作的機會，讓學生能夠多樣性的發展，因此，在每年的畢業季皆有許多廠商會與系上聯繫，並且積極爭取系上的學生進入公司。另外，AUT也積極與各國聯繫，例如澳洲、德國、加拿大、荷蘭、瑞典、英國、美國等，希望能夠招收到更多元的國家之交換學者，讓不同的想法和觀念相互刺激，並且將School of Art and Design帶往國際化。此外，系上也提供學生與業界的專家以及設計者共同合作的機會，也就是舉辦Rookie Fashion Show，這場Fashion Show提供研究所學生一個登上國際舞台的機會，以及與專業人士合作的機會，他們鼓勵學生在學習中創造個人的特色，並且將其使用於自己的設計上並公開展示於學校提供的展場中，St Paul St Gallery即為此而設立。於St Paul St Gallery中，學生和教職員將展示個人的設計以及作品，包括靜態展覽和放映動畫，更會展示許多國際級的表演，因為對School of Art Design來說，最好的設計課就是讓學生實際演練，而最好的教室就是展示演練成果展覽館。除了上述資源外，School of Art and Design還設立了Textile Design Laboratory，用以支援設計和新的科技之間的鏈結，即為分享兩者間知識和研究成果的平台，作到產學的完美結合。Product.net則是提供School of Art and Design的學生展示作品的網站，包含學生個人設計的圖像、影片、與紐西蘭相關的產品設計的新聞，以及設計的資源和連結。學生能夠透過網站展示作品，也能夠透過網站達到無國界的學習。

— Oktober 公司

Oktober 位於紐西蘭的奧克蘭市 (Auckland city) 是當地相當頂尖的視覺特效 (VFX) 公司，不管在電視廣告、電影長片甚至在互動式產品上，皆可見到他們的足跡，廣受英國、美國及紐澳廠商好評的廣告部門，3D、Motion Design實力堅強，負責為來自世界各地的客戶量身訂做廣告以及影片。也曾多次得過國際間的廣告大賞，並參與合作電影—魔戒三部曲的特效合成實務。於2010年中的時候，新增了Oktober Animation部門，以3D為主為客戶製作電視動畫Production。





法國高等資訊視覺傳播學院

Supinfocom



高等資訊視覺傳播學院Supinfocom 於1988年，是歐洲最早結合電腦技術與藝術的學校之一。目前已成為多媒體電腦圖像製作領域的頂尖學校。其課程內容以專業動畫製作學習及小組合作為主，學生加入一年的動畫製作團隊，全程參與近乎專業的動畫製作過程，並佐以專業教師的指導及討論。

高等資訊視覺傳播學院Supinfocom校本部位於法國北方的城鎮 Valencinnes，1988年法國政府為了促進電腦數位動畫的發展，由經濟部出資辦學，是獨立於一般法國正規學制的五年藝術專業學校。2001年更開設supinfogame，致力於電腦遊戲的教學。

經過二十年來的洗鍊 supinfocom的學生畢業作品在國際知名的動畫影展屢獲大獎的肯定，更在2007年獲得美國3D world雜誌獲選國際最具影響力的動畫學校。2001年於Arles設立第二校區，去年在印度Pune成立海外分校。

— 學制

Supinfocom 的program主要為數位影像領域，分為準備課程與進階課程，兩者都為三年課程，而高中畢業生可以從準備課程念起，以五年的時間完成學業，學歷較高者可以嘗試直接報考進階課程。除了傳統動畫外，準備課程也包括其它動畫技巧入門，讓學生有機會接觸剪紙動畫等其它動畫形式。學生也可以用攝攝機拍攝實景短片，電影賞析也是少不了的

必修課程。進階課程中並包含劇本寫作與音效等課程，讓學生與電影製作環節有所認識。Supinfocom 的校風自由，重視如何激發學生靈感及獨立創意的發想，更重要的是培養團隊合作 這也是這學校最重要及獨特的教學精神。他們要求每位學生在畢業製作時都需要找到自己的團隊，四到五人一組完成一部動畫短片。透過這樣的製作經驗，讓學生成功的找到自己創作的立基點。

—資源

Supinfocom 的學生從剛入學開始，階段性地從摸索開始循序漸進，大量實地操作，延請國內外專業人士經驗分享，為不同背景的學生找到相互理解的溝通點，但又保留個人特質以及其各自沈澱累積的文化觀點，學校老師針對不同的能力興趣來做一對一指導。前兩年學校安排基礎的藝術訓練，像是素描、色彩學、雕塑、設計、電影分析等課程，後三年則安排電腦繪圖，3D電腦軟體、故事腳本、剪接、音樂等，讓supinfocom的作品已成為國際動畫影展得獎常客。





英國皇家藝術學院 Royal College of Art



皇家藝術學院 Royal College of Art (RCA)創立於西元1837年，位於英國首都倫敦Kensington區，鄰近海德公園，為世界唯一一所僅提供碩士及博士課程的藝術學院，而其優良的教學及研究品質，更為學生提供fine art, applied art, design, communications and humanities方面的教學式碩士、研究式碩士及博士課程。

皇家藝術學院 Royal College of Art (RCA) 專精於藝術、設計、傳播的專門機構，聘請了約100位極負盛名且都有自己的品牌的專業藝術家及設計師來指導學生，故吸引全世界超過850名的學生選擇皇家藝術學院 Royal College of Art (RCA)來繼續他們的學位，。此外，為了提供學生第一手的學術資源及資訊，皇家藝術學院 Royal College of Art (RCA)都會不定期的邀請客座教授、講師及業界專家來為學生講課。

另外，在英國官方評鑑RAE中得到藝術及設計科系類的最高分(5)；而且根據2002年的調查，有超過90%的皇家藝術學院 Royal College of Art (RCA)畢業生都能在業界找到相關的工作，故皇家藝術學院 Royal College of Art (RCA)在英國向來有設計最高學府之美稱，也是美國雜誌Business Weeks評鑑為全世界最的十所設計學校之一。

— 學制：

皇家藝術學院 Royal College of Art (RCA)的碩士課程為二年的修業期限，與英國其他碩士課程不一樣，且國際學生的

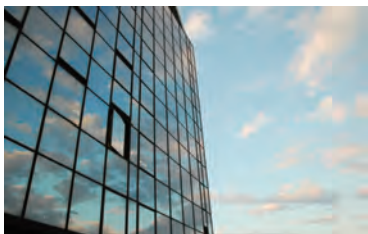
學費非常昂貴，但是學校有獎學金制度，故系上的助理皆會建議學生申請。然而，目前被皇家藝術學院 Royal College of Art (RCA)接受的台灣學生並不多（據悉目前只有一位台灣人在此校就讀），主要是因為學校為世界知名的藝術設計學校之一，入學門檻非常高。但從皇家藝術學院 Royal College of Art (RCA)畢業的校友，都在業界闖出一片天，如現任英國工業設計協會會長及Dyson吸塵器的發明人James Dyson、知名的普普藝術家之一David Hockney、著名的傢俱及工業設計師Jasper Morrison…等。

— 學習方向：

在藝術的領域中，英國皇家藝術學院立志增進學習、知識以及專業的能力，並且透過教學、研究和與產業的合作，讓學生能夠將學習到的技能實際的運用於相關的工業以及商業活動，進而運用於社會發展中。因此，英國皇家藝術學院目的希望能夠藉由對於藝術家、設計者以及相關領域中的實踐家專業的教育，來達成完美卓越的國際藝術標準。此外，更希冀在藝術與設計相關的產業、學校以及技術的完美配合之下，提升該校的教育、研究和實習的品質。

正因皇家藝術學院將教育與社會和產業需求的完美結合，學校亦提供予學生完善的資源，以支持學生發揮自我的色彩，因此該校養成學生在藝術設計上，能夠同時展現出高層次教育的結果以及與實際的經驗的配合；鼓勵校內職員和學生參與創意產業；提供參與研究以及實際設計經驗的機會予有能力的學生；持續保持與增加與產業甚至與其他專業體系合作的關係；持續探究設藝和藝術領域中的創新技術和方法的應用；鼓勵學生觀察藝術與設計領域中相關的社會和環境變遷，並且透過與其他產業的合作關係，讓學生的設計理念可以更兼具地域性、全國性以及國際性。





日本武藏野美術大學



武藏野美術大學創立於1929（昭和4）年，在東京擁有兩個校區，一為吉祥寺校區，另一為位在小平市的鷹之台校區，交通便利，為極少數可以位在熱鬧喧嘩的都市卻還可以擁有優雅藝文環境的校園。

與外部的交流上，不僅有與國內的早稻田大學、國際基督教大學、國立音樂大學、東京經濟大學、津田塾大學等有密切的合作關係以外。來自地球村各地的學生數量也相當可觀，來自英、美、法、義、德、瑞典、芬蘭、智利、台灣、韓國、中國等國的學生，藉由這個珍貴的國際交流機會，一方面讓學生們相互得良性競爭，另一方面使彼此更擁有國際觀的設計視野。

在學生方面，學士部共有七千三百二十三人（截至二〇〇九年五月），碩士班學生則是有二百二十三人（截至二〇〇九年九月），是相當有規模的大學。

就業方面來說，雖然就讀武藏野想成為作家或設計師是相當理所當然的，但由於當今越來越多各式各樣的職業都需要有美術相關技術的人員，所以在各種工作領域就職的可能性就相對提高了許多。例如以工藝工業設計系來說，畢業後廣泛任職於鈴木自動車、東京放送（TBS）、東芝、本田自動車、松田自動車、Nike. Inc、日產自動車、國際電工、富士firm、富士通、富士重工業、本田技術研究所、三菱電機等企業。

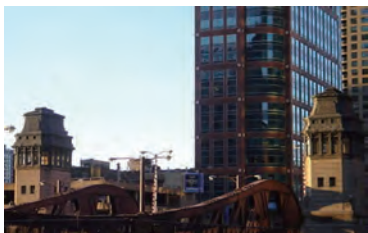
— 學制

與台灣的學制主軸是相同的，但部分不一樣。武藏野大學分做四至七月的前期授業與九至十二月的後期授業；之後的時間一直都有密集的論文準備、畢業製作或入學考試等一直到三月中才算是正式結束學年。

— 資源

武藏野美術大學一直以來都以培養美術與設計為中心的各種領域人才為主要的教學理念與目標，加上在二〇〇五年與其他四所多摩地區的大學所共同結合成的”多摩Academic Consortium”這個結合讓該校師生更有充分的資源使用，像是承認學分的跨校選修、圖書館的相互利用等等。另外，武藏野大學常與企業產業合作，一為增加今後進入職場的實際操作機會，另一方面讓學生們提早接觸以累積將來進入社會的經驗。結合以上的理念與充足的校園資源，必定可以讓來到武藏野的學生們得到相當足夠的經驗與技術。





伊利諾理工學院 IIT Institute of Design



伊利諾理工學院(IIT- Illinois Institute of Technology)，1937年由德國包浩斯教師Laszlo Mooly-Nagy設立，以「New Bauhaus - American School of Design」為號召，於1949年加入伊利諾理工學院系統。該校在研究及學術上具有相當聲望，是全美國排名前100名的學校，也是芝加哥(Chicago)最有名的私立大學之一，以理工科和商科聞名，在藝術領域中則以建築和設計管理聞名，學校以研究及訓練為主，曾被稱為「博士的搖籃」，並獲Business week雜誌選為Best Design Schools之一。

— 學制

設計系主要提供設計(MDes)以及設計方法(MDM)兩種碩士學位、博士學位、以及MDes / MBA雙主修碩士。MDes學生平均有1至5年工作經驗，MDM學生則普遍具備7至10年工作經驗。研讀碩士學位的學生約有四成來自海外。碩士學位共分三個主修，分別為：

- (1) Design Planning設計管理
- (2) Human-centered Product Design產品設計
- (3) Human-centered Communication Design溝通設計

這三個主修中，工業設計頗富盛名，是美國設計學校中，將設計理論與實務整合，並發展出有效管理和設計方法的第一個科系，也是美國最早提供設計類博士學位的學校。

— 資源

伊利諾理工學院設備齊全，整座教學大樓為無線寬頻系統所覆蓋，互聯網接入暢通無阻。配置多種現代化教學設施，擁有高水平的多媒體電教及網絡設備，並闢有不同規模、多種功能的各類公用和「專用」教室，從而滿足不同學科、不同專業課程設置的要求。校內有木工工廠及專業級大圖輸出設備供學生使用。

每年由學生主辦的設計研究研討會Design Research Conference，邀請其他學校師生及業界知名人士交流設計理念。企業可透過校方發佈徵才公告，尋找適當的人選。學校每學期會舉辦徵才面試，由企業來學校進行面試以及提供實習機會。目前與校方合作徵才的廠商有IDEO, frog design, HP, Google, eBay, Microsoft, McDonalds, Samsung...等。





美國創意設計學院 College for Creative Studies



「創意研究學院」於1906年由底特律藝術及工藝協會創立，1916年開辦第一個系所，一直到1926年才被底特律藝術及工藝協會正式改制為藝術學校，由Detroit Society of Arts and Crafts更名為Center for Creative Studies，2001年又更名為College for Creative Studies，於此便開始提供一系列的精緻藝術的課程。課程的範圍含括工藝、廣告設計、工業設計以及攝影藝術。主要致力於提供優良的教育環境，培養優秀的藝術家及設計師。

去年在眾所注目之下的Taubman Center落成。前身為GM的設計總部，在底特律的「都市再利用計劃」下，重新翻修成為新校區，作為都市更新的中心之一。

— 學制

目前「創意研究學院」僅提供4年的大學進修課程。學士學位畢業學分為126：包含84個技藝性領域和42個一般領域課程。該院頒授課程與學位有：動畫及數位媒體(傳統動畫、互動媒體、影像與特效)；傳達設計(廣告設計、繪圖設計、互動傳播)；工藝(纖維設計、金屬和珠寶設計、玻璃、陶器)；純藝術(雕刻、版畫、繪畫)；插畫；工業設計(產品設計、運輸工具設計、家具設計)；攝影；室內設計。

學院提供BFA及MFA學位，全校學生約1200人，校內略分為八大學院，共有22種主修可以選擇。「創意研究學院」主

要致力於提供優良的教育環境，培養優秀的藝術家及設計師。教育方針不僅希望發展卓絕的技術，並且希望激發學生們潛在能力，使其在投入專業領域前便有相當之準備，同時具有全方面的能力繼續自我教育，不僅可與他人進行有效溝通，亦會對現今的藝術、社會、學術領域及其歷史有一定之認識瞭解。

—資源

地處汽車之城底特律的College for Creative Studies是一間以交通工具設計起家的學校，校方投注大部分資源在Transportation Design及Automotive Design這塊領域中。也因為與美國三大車廠如Ford、GM、Chrysler...等有著深厚的地緣關係，讓College for Creative Studies的汽車設計系有較多與企業交流的機會，吸引許多有志於汽車設計的優秀學生進入就讀。校園內有專門的機構與諮詢中心如Student Success Center提供學生諮詢，協助讓學生在畢業後能夠順利找到工作。除了每學期於網站上公佈今年有意願招收實習生的企業，也有許多汽車大廠設立的獎學金可申請，每年度的新車大展總有幾件作品是出自校友之手。





柏林藝術學院

School of Art and Design Berlin-Weissensee



「柏林藝術學院」的前身是二戰結束後不久由私人創辦的“北方藝術學校”。兩德統一後，在柏林該校仍然是除柏林藝術大學之外的第二大藝術設計教育基地，風格方面秉承了包浩斯傳統。由於位在首都柏林，又是藝術與設計的專業學校，是德國人心中工業設計領域的首選。學校並積極與歐洲各校合作，爭取許多歐盟獎學金之國際交換學生。並在Hartmut Ginnow-Merkert教授的倡議下，自1998年起與韓國、臺灣、香港和廣州合作了許多不同的專案。

— 學制

德國大學無學士學位，第一個學位就是碩士學位。德國的學制是一年兩個學期，修滿十個學期則可以拿到Diplom學位，等同於台灣的碩士畢業。「柏林藝術學院」的課程主要分為理論課以及實作課，理論課為設計史、設計方法等理論課程；實作課則是設計課，在進入學校後的頭兩年則必須修習基礎設計課程，大三以上的學生每學期都必須選定一個主要的project進行設計，每個教授通常會主持兩個project，學生可以自由選擇指導教授或設計案。每年之藝術與設計菁英海外培訓計畫會與學校簽訂一年的契約讓獲獎學員赴德國研習一年，則是可以和正式學生一樣，在一學期選修一門主要的設計課。

— 資源

Weissensee的地理位置位處於過去的東柏林，有繪畫、雕塑、舞台設計、服裝設計、工業設計、織品設計、視覺傳

達等十一個設計學系，學生可以自由選擇自己想修的課，或到其他科系修課，學校資源豐富，有陶瓷、木工、雷射切割、RP等工廠，學生可以充分利用這些工廠來製作模型，每個工廠都有負責的人能夠教導學生操作與使用機器，甚至學習製作陶瓷器具的技術，這些完整的設備與資源能夠讓學生的創意與設計有更大的發揮空間。系上每個禮拜都會安排演講，無論是設計公司的介紹或是設計師的工作心得分享，各種和設計相關的議題都能夠討論與分享，讓學生即便還未出社會也能夠提前了解設計的現實環境與做好心理準備。





教育部 **98**年度藝術與設計菁英海外培訓計畫 / 學習實錄



出版機關 / 教育部

發行人 / 吳清基

編印單位 / 國立雲林科技大學 數位媒體設計系

編輯小組 / 國立雲林科技大學 數位媒體設計系

電話 / (02)7736-5877

地址 / 10051台北市中山南路5號

網址 / <http://www.edu.tw/>

出版年月 / 中華民國99年11月

版(刷)次 / 一版一刷

定價 / 360元

ISBN / 978-986-02-5397-9

圖文版權所有・未經授權請勿使用







ISBN 978-986-02-5397-9



9 789860 253979

定價 360元



教育部 **98**年度藝術與設計菁英海外培訓計畫

主辦單位：教育部

承辦單位：國立雲林科技大學(數位媒體組、平面設計組)

國立成功大學(產品設計組)



ISBN 978-986-02-5397-9



9 789860 253979

定價 360元