

## 99 年度藝術與設計菁英海外培訓計畫訪視心得報告

日期：2011 年 2 月 23 日至 26 日

## 一、 訪視目的：

本次訪視為執行「教育部 99 年度藝術與設計菁英海外培訓計畫」培訓學生選送出國的進修狀況，了解是否有依照本計畫要求的執行重點進行學習，以及透過訪視了解海外合作機構的配合情形。依照本計畫內容在學員出國進修後約半年，將進行海外期中訪視，了解並關心學員在海外的學習狀況，以及學習環境。並給予海外培訓學員協助與建議，參觀海外學校與拜訪當地學校老師，建立雙邊合作管道，並說明台灣教育部對此項計畫之重視。

## 二、 訪視過程：

本次訪視過程相當緊湊，於 2011 年 2 月 23 日搭機前往日本東京，下機後自行尋找客運巴士，輾轉換車後抵達住宿飯店，住進後已經接近半夜。隔天即在訪視學員的協助下進行第一站的動畫公司的訪問，早上進行公司業務簡報，下午參訪公司各部門、與學員進行專訪。晚上並且與實習公司負責人進行業務訪談。第二天進行第二站相同的行程。第三天、2 月 26 日立即搭機返台。訪視內容請參閱下文：

株式会社 ポリゴン・ピクチュアズ Polygon Pictures	
規模	約 300 人
資本金額	2 億 7050 万円
歴任社長	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 河原敏文（1983 年）</li> <li>* 笹沼泰助（1999 年）</li> <li>* 塩田周三（2003 年）</li> </ul>
部門	<ul style="list-style-type: none"> <li>*社長</li> <li>*経営企劃</li> <li>*監査役</li> <li>*営業部</li> <li>*経営管理</li> <li>*制作部 <ul style="list-style-type: none"> <li># デザイン Design</li> <li># モデル Model</li> <li># リグ Rig</li> <li># アニメーション Animation</li> <li># エフェクト Effects</li> <li># ショット Shot</li> <li># 編集 Edit</li> <li># パチンコ Pachinko</li> <li># 翻訳/通訳 Translation</li> <li># 制作管理 PM</li> <li># テクノロジー Technology</li> </ul> </li> </ul>
公司簡歷	<ul style="list-style-type: none"> <li>*1983 年 7 月 22 日公司在東京都港区南青山成立</li> <li>*1986 年搬往中央区京橋</li> <li>*1984 年至 1987 年與先鋒影碟錄像作品與合作，著重廣告設計的規劃和製作，電視節目開場影片及 3DCG 的研究和開發。</li> <li>*1987 年則遷至品川区東品川。</li> <li>*1995 年資生堂髮膠產品「HG スーパーハード」TV 廣告制作 設計角色ロッキー&amp;ホッパー</li> <li>*1997 年與索尼電腦娛樂公司和 Namco（現：Namco bandei 遊戲合資，三個製作公司合作在台場成立"ドリーム・ピクチュアズ・スタジオ（DPS）"予定進行製作全 CG 電影的企畫 到了 1999 年企畫尚未完成 DPS 也宣佈解散。</li> <li>*2002 年業務減少總部遷至新宿區大久保。</li> <li>*2003 年 6 月，塩田周三先生擔任社長。簽下許多美國 TV 影集的製作委託，公司擴大規模。</li> <li>*2004 年度的 SIGGRAPH 塩田周三先生成為美國 SIGGRAPH 大會</li> </ul>

	<p>第一位日本評委及奧地利電子藝術節國際大獎賽 (PRIX Ars Electronica) 評委，電影導演押井守於 2004 年出片"イノセンス"3DCG 的部分 PolyGon Pictures 也參與了一部分。</p> <p>押井守電影的 CG 動畫部分，以前為オムニバス・ジャパン公司負責，最近則由 PolyGon Pictures 接手。</p> <p>也負責愛知萬國博覽會「めざめの方舟」(押井守總監督) 影像制作</p> <p>*2006 年遷至現址港區南麻布</p> <p>*2007 年動畫團隊參加 SIGGRAPH FJORG! (Iron Animator) Competition 同年「BONEHEADS」於 SIGGRAPH ASIA ANIMATION THEATER 入選</p> <p>*2008 年創立 25 周年紀念，押井守監督、プロダクション IG 制作動畫電影「スカイ・クロラ」(空中殺手)參加製作</p> <p>塩田周三先生於 SIGGRAPH 擔任特別演講，演講主題為「25 Years of Polygon Pictures」。</p> <p>同年「Street Fighter IV Trailer」(快打旋風四)SIGGRAPH ASIA ANIMATION THEATER 入選</p> <p>*2009 年佐藤信介監督、プロダクション IG 合作協力製作 3D 動畫電影「ホッタラケの島～遙と魔法の鏡」"棄寶之島遙與魔法鏡"</p> <p>*2010 年公司規模擴大 辦公室大樓搬遷(東京都港区南麻布) 「Hanabeam」SIGGRAPH ELECTRONIC THEATER 入選，公司引進動態捕捉系統「OptiTrack」，年底 TV3D 動畫系列作品變形金剛於美國網路電視平台 The Hub 放送，同年於獲選"日本テクノロジーファスト 50(日本科技業前 50 大)"第 26 名"アジア太平洋地域ファスト 500(亞洲太平洋地區前 500 大)" 460 名入選。</p>
<p>公司代表作品</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 『映像の先駆者』シリーズ (1984 - 1987 年)</li> <li>* 『スーパーパワーリーグ』パッケージ用 CG (1993 年)</li> <li>* 『スーパーパワーリーグ 2』パッケージ用 CG (1994 年)</li> <li>* 資生堂髪膠『HG スーパーハード』シリーズ (1995～1997 年)</li> <li>* 『イワトビペンギン ロッキー&amp;ホッパー』シリーズ (1997 - 1998 年)</li> <li>* 『ポリゴン家族』(1998 年)</li> <li>* 『クロコタイヤ』(1999 年)</li> <li>* 『デジタル所さん』(2000 - 2001 年)</li> <li>* 『鬼武者 2』(2002 年)</li> <li>* 『Jリーグ ウイニングイレブンタクティクス』(2003 年)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 『イノセンス』(2004 年)</li> <li>* 『めざめの方舟』(2005 年)</li> <li>* 『戦国自衛隊 1549』(2005 年)</li> <li>* 『KOF_MAXIMUM_IMPACT_2』(2006 年)</li> <li>* 『Street Fighter IV』 Trailer (2008 年)</li> <li>* 『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊 2.0』(2008 年)</li> <li>* 『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』(2008 年)</li> <li>* 『ストリートファイターIV A NEWS BEGINNING』(2008 年)</li> <li>* 『ホッタラケの島 ～遥と魔法の鏡～』(2009 年)</li> <li>* 『バイオハザード 5、Biohazard 5』(2009 年)</li> <li>* 『Transformers: Prime 』(2010 年)</li> <li>* 『Marvel vs. Capcom 3』 Trailer (2010)</li> </ul>
--	---

## Polygon Pictures 公司背景

背景：參訪第一站- Polygon Pictures 公司，自 1983 年成立，目前已經是日本國內最大型的 3D 電腦動畫公司，公司並在去年(2010)因為擴大經營規模，將公司重新遷移到目前座落的新社辦公大樓，詳細的公司演進史請參閱上表。

### 近期作品(已公開部分)：

Polygon Pictures 從創立開始就以承接公 3D 電腦動畫為主，與其他日本動畫公司集中在傳統與手繪的製作流程迥然不同。目前大多數的案件都與委託業主簽屬保密協定，在放映之前皆不得公開，最近與遊戲商 CAPCOM 合作，製作 Street Fighter 4 與 MARVEL VS CAPCPM3 的遊戲開頭動畫。還有於美國推出的 Transformers Prime 動畫系列視兩項主要的動畫產品。

### 訪視學員狀況：

現正該公司的學員楊惠馨，為 2010 年經過本計畫選送到該公司進行一年的學習，參與下列專案的進行。在訪視當天的各項表現上來看，皆相當融入該公司的文化與製作流程，並學習到出國前沒有機會參與的國際性動畫的專案製作。整體而言，學習效果良好，並持續進步中。目前在該公司進行的工作部分為進行變形金剛美國動畫影集的 Matte Painting 工作。

## -參與專案

Transformers Prime

所屬:Matte team (マットチーム)

## -實習工作心得- Matte Painting

Matte Painting 是一種影像處理的技術，好萊塢常用來處理電影的影像合成技術，例如電影"魔戒"就利用大量的 Matte Painting 後製背景與人物。電影之所以用 Matte painting 技術來處理影片的理由是如果大量運用 3D 可能會造成許多不必要的運算或是成本。利用 Matte Painting 則可以節省很多時間來達到效果，到後來就被廣泛的使用在電影跟動畫還有遊戲上。

在這邊實習第一個問題肯定就是語言上的差異了，在台灣對一些中文的專有名詞很好理解，英文方面可能就需要花點心思去記憶，但是這次是在日本，他們又有一套自己的發音或是簡稱，另外公司內部除了設定資料有英文日文之外，所有的重點指示都是日文，等於是對這些名稱的轉換還有適應一開始就是一個重要的課題。

第一次接觸到所謂的 Matte Painting 的工作，因為這次的專案是 3D 動畫，雖然角色設計上風格相當強烈，但是在材質與背景上都是採取比較擬真的印象，所以對於這種擬真的背景製作一開始是蠻摸不著頭緒，不知從何下手。不過幸好當時有來自新加坡的同事，直接教我怎麼樣繪製背景，在之後的實習過程中就比較有概念也順利很多。

實習頭一個月進行公司規定的專案內容了解，將目前已經做完的動畫集數全部看過一次，還有所有設定的資料都要熟讀，了解這個專案所需要的風格，然後再拿一些他們已經做完的 CUT 當範例來做風格的練習，讓自己快快跟上其他組員的腳步，因為當時剛好有同事就要離職人手明顯不足，所以沒有太多的時間讓你去慢慢適應，過了不久就馬上給予第一份原圖直接進行製作。

跟同事之間的相處，基本上 PolyGon Pictures 是一間還蠻國際化的一家公司，也就是來自世界各地的動畫師都有的意思，隨時隨地都會遇到你曾經看過的動畫的 STAFF 變成你的同事，所以他們對於外國人在公司裡出現感到很習慣也不排斥，雖然在公司裡用自己不是很熟悉的語言跟大家交談還是會很緊張，但是日文英文交雜著溝通但也別有一番樂趣。他們偶爾也會教教我們這些外國人日本的一些文化跟習慣，相處都相當融洽。

我到 PPI 開始製作參與的部分就從 Transformers Prime 的第六集開始正式啟動，而這集也在 2011 二月的時候在美國公開播映，截至目前為止已經參與了七集動畫 Matte 的製作。估計這一年應該會跟著他們的腳步將第一季動畫完成

參訪照片



## 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。

### 心得與建議：

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。

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、為了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。

