

Voice of Reallusion Education

主題：適性學習與多元能力養成

受訪者：崑山資訊傳播系主任 張世熙 教授

崑山科技大學資訊傳播系除了培育學生應具備的資訊相關應用能力之外，也積極培養學生整合實務的能力，目標為培育學生具備：

- A. 多媒體資訊技學素養能力
- B. 新媒介與藝術創意之運用能力
- C. 數位傳播工具之應用能力
- D. 整合數位內容實務與企劃能力



大學教育 | 四年制日間部

在職教育 | 四年制進修部

資訊傳播系透過生動活潑的授課方式，激發學生的興趣與動力，經由目標設定與按部就班的計畫達成學習成效並重視實務、軟體應用，增強學生的職場能力。在實務與適性發展的教學環境之下，崑山科技大學資傳系學生參加國際性比賽如 ASIAGRAPH 時皆能展現非凡的表現。

著重多元能力養成、重視實務與軟體應用

在數位內容蓬勃發展的浪潮下，兼具數位技術與知識的專業人才是國內外許多學校的培育重點。崑山科技大學資訊傳播系也不例外，在教育養成上特別著重於多元能力的培養，透過課程的安排，力圖同時開發學生的左右腦，讓學生兼具資訊科技、多媒體製作與藝術美學涵養的能力。此外，在社會迅速變化的環境下，學生能夠因為擁有多元能力而快速轉換並適應生存，在職場上也因為擁有知識與技術背景能夠有效應對溝通。



▲ 崑山資傳系學生參賽作品

實務與軟體應用是資傳系教學的一大重點與特色，系主任張世熙教授將甲尚科技的 3D 動畫軟體 iClone 納為動畫設計課的教學軟體，讓來自不同背景的學生皆能透過此軟體快速把夢想中的故事呈現出來，而不會因為不擅於繪圖而影響成果的展現。在動畫設計的教學中，崑山資傳系使用循序漸進的方式，讓學生從基礎的劇本寫作、分鏡開始學習，進而使用動畫軟體 iClone 學習如何運用燈光、攝影機位置。

使用 iClone 可以讓學生更快地看到結果畫面，幫助學生理解製作動畫的觀念並快速堆疊學生的成就感

以往學生使用 Maya 或 3ds MAX 等傳統動畫軟體製作動畫時，總是遇到很大的挫折，尤其是對於第一次接觸 3D 動畫軟體與非設計背景的學生來說，更是一大困難與障礙。對於有動畫基礎與設計背景的學生來說，他們在熟悉整個動畫製作過程後，也能針對故事情節匯入自己設計的角色、場景與道具。iClone 的優點包含：易上手的操作介面、不須自行建模以及快速展現成果。而以 iClone 做為教學工具不但可兼顧不同程度與背景的學生，也幫助學生在學習的過程中能夠建立信心與成就感。

參與 ASIAGRAPH 動畫大賽、培養團隊合作能力

除了課堂上的練習之外，張世熙教授也相當鼓勵同學參與國內外動畫比賽，透過比賽讓學生們互相討論、幫忙與學習團隊合作。崑山資傳系學生在 2013 與 2014 年的全球 48 小時 3D 動畫大賽 ASIAGRAPH Reallusion Award 展現亮眼的成績。學生同時也在比賽的過程中，磨練抗壓性、訓練團隊合作與溝通技巧，對學生來說，這些都是職場上非常重要的能力。

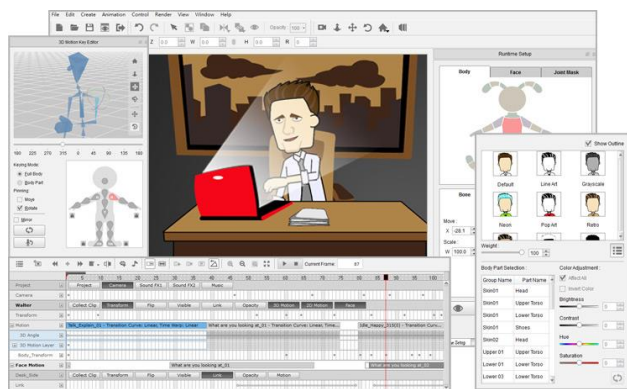


▲崑山資傳系學生參加 ASIAGRAPH 頒獎典禮

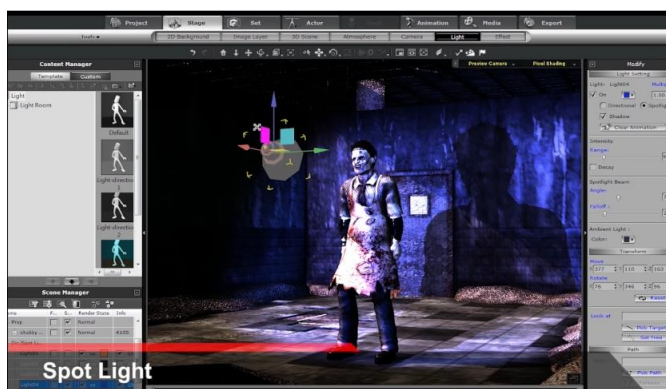
張世熙教授表示，這兩年參賽的學生皆有不錯的表現，這也間接鼓舞了學弟妹們，讓他們在學習的過程中，有明確的目標與動力。

高中職適性學習的機會與挑戰

對高中職來說，甲尚科技的 2D 動畫軟體 CrazyTalk Animator 適合作為資料處理或是資訊科的動畫教學軟體。原因是資訊科的學生大多有使用過 Flash 的經驗，而 CrazyTalk Animator 的介面操作方式跟 Flash 相似，所以對學生來說容易上手。對於非設計背景的學生來說，CrazyTalk Animator 比 Flash 來的合適，學生能夠透過此軟體快速看到成果並建立成就感。



▲ CrazyTalk Animator2 操作介面



▲iClone 操作介面-燈光設置

對於有動畫基礎的多媒體科，則適合使用 3D 動畫軟體 iClone。教學上可以讓學生先了解所有製作動畫的過程與產出，老師也可以利用 iClone 這個工具，讓學生了解燈光與攝影機的角度位置，幫助學生建立基礎觀念，之後學生再針對自己的需求設計角色，並匯入到 iClone 製作成動畫。以這種循序漸進的方式，讓學生先了解動畫製作觀念、快速應用、檢視成果，再加以客製化與進階操作，讓學生一步步累積成就感，對於學習的成效也就能有效提升。