

Voice of Reallusion Education

主題: Previs 製作

受訪者: 山口 聡, ACW-DEEP 社長 & 中央工科デザイン専門学校講師

CIT 中央工科デザイン専門学校



山口老師於「中央工科デザイン専門学校」教授 3D CG 動畫課程，課程內容以動畫觀念為主；工具使用為輔，加上獨特的動畫課程內容: previs 製作。Previs 為 Previsualization 的縮寫，是電影拍攝前期的視覺規劃流程，用來將複雜的概念具現化。山口老師除了教授 3D CG 動畫課程之外，同時也是 ACW-DEEP 創辦人。ACW-DEEP 是以提供 Previs 相關服務為主的公司，創立於 2013 年 3 月，主要業務為協助企業藉由 Previs 製作電影與廣告。

「中央工科デザイン専門学校」的 3D CG 動畫課程，講求完整 CG 動畫觀念，而非依賴工具的使用。在兩年的課程期間除了教授 CG 人物、歷史與基本工具操作之外，也考慮到 CG 產業環境，希望能培養學生抗壓性，在職場上取得優勢。山口老師：「其他學校學生大部分是學 Maya 這個工具，但我的學生因為了解整個 previz 的觀念與工作流程，會比只懂工作操作的學生來的有競爭力。」

學習 previs 的好處在於，Previs 是個統整的觀念與能力，大部分學生不一定會成為動畫師或在 CG 產業工作，但學生在 CG 課程中所學也能運用在其他產業，如物流業、食品業或廣告業，學生也可以將 previs 的概念運用在廣告業的前期製作。

二年制課程如何讓學生習得電影製作?

二年制的 3D CG 動畫課程除了教授 Maya 建模與基本操作之外，為了讓學生可以在有限時間下實際了解業界如何製作電影，在課程設計上就必須有所取捨。由於使用 Maya 必須要先建模，因此山口老師選擇使用 iClone 動畫軟體教授如何製作 previs。使用 iClone 可以省下許多建模的時間，對山口老師來說，是教授 previs 觀念與統整能力時，最有效率且方便的工具。

如何製作出成功的 previs?

2007 年山口老師開始推廣 previs 時，這樣的觀念在日本還不是很普及。一開始他將在好萊塢學習的 previs 手法與流程帶回日本，但發現日本的導演與攝影師的地位跟好萊塢不同，因此他必須花很多時間溝通，並更改其在好萊塢學習的 previs 手法才能成功與日本的導演與攝影師合作。成功的 previs 必須因應各個國家工作流程的不同而更改自己原有的流程，從山口老師的經驗來看，Previs 作品的好壞往往不是最關鍵的要素，而是如何帶給客戶便利與做有效的溝通。例如：若能透過 Real-time previs 在現場直接將結果呈現給客戶，對客戶來說是非常有價值的。