

UCSI设计系 兼具革新时代需求

《阿凡特》在全球掀起巨大的回响，再次把3D动画的魅力推到更高的层次，也让不少的年轻人向往这份创意工作。除了电影，3D电视剧、资讯短片、片头、综艺节目的虚拟主持、广告、企业的宣传或竞标短片和电玩等，都是他们可以发挥的领域。

UCSI大学的3D动画创意培训，从表达与激发思维出发。学子在第1年学习基本绘图课程之余，也修学英语、美术史与电影学赏析等。有了表达和观察的能力，学起动画科技设计则事半功倍。负责教导第3年课程的讲师，刘思恩鼓励学生先以观众的身份观看电影，第2次，纯以创作者的角度去看每个情节的动机和铺排以及技术面的呈现。因为在动画里，除了建模师和动画师，还有剪辑师、灯光师、音效师、制作人和导演的部分。因此，第2年的课程里，学子不只是单纯的3D建模师，也开始进入编导（构思和表达故事流程和脚本）等前期与后期工作。

刘讲师透露，第3年的重点是加强学生的角色揣摩和动画故事篇的制作能力。这个时候提交的作业得接受讲师严格的评论，细节犹如通过动作、姿态、衣著、发型来表达某种性格的人物，他们都得掌握好。之后，作品还得接受领域专业人士的评论，这个过程也是业界招聘人才的互动平台。

毕业生在刚投入工作时，难免会在1-3年里，仅听从导演的指示，重复进行建模工作，不少人无法挨过这行业生态，就转行了。因此，他提醒道：「技巧虽重要，但是，投身于创意界，创作的热忱不能减，眼光要放得远，也要积极通过网路或书籍进修，吸取经验，跟上当代设计或电玩的趋势，更不能安逸现状。」

笔名车太炫，同时也是本地2D漫画创作者的他说，网络上的无限可能是很好的发挥空间。动画师可以通过部落格塑造个人风格和品牌，甚至成立面子书粉丝团。一个动画师也要懂得如何包装和市场行销，时机成熟后，将其转为实际产品。本土制作的《夥伴：探险正式开始》从电影短片到电视迷你剧，再迈入3D电影，然后开发附加价值主题产品和餐厅，就是成功的例子。

刘思恩看好大马人的创作，大马的多元文化色彩和背景给了大马创作者非常大的竞争能力。他说，我们易于采纳其他文化和元素的空间，比他国来得大。至于发展的空

间，就以广告而言，大马产品人性化还是比他国逊色。比方泰国有个广告，先以壁虎从天花板掉下来，意外死亡引起人们的悲伤，才带出品质好的天花板能避免悲剧的发生；那种可以挑起个人情绪，产品深入人心的广告，是我们这里鲜少看见的。

另一方面，很多人把时装设计两个词局限于名模走天桥、名牌时尚时装、发表秀；事实上，修读服装设计兼市场营销还有很多出路，因为服装从概念到成品，包括了设计、时尚插图、样衣制作、剪裁与缝制等过程。另外，市场的敏锐度、潮流的预测、市场的定位、管理与行销的掌握，都得兼顾，每个过程都是UCSI大学著重的部分。

修读设计出路广

UCSI大学服装设计系主任，诺马茜达表示，大体上，可以把他们能够发挥的空间分为几个领域：品牌服装店、百货商场服装部、品牌服装工厂的设计与生产部、电视、电影，话剧或舞台剧组的服装设计、广告公司服装设计部。

「就以百货商场的服装部来说，他们需要对市场了解度高的服装采购经理，到海外采购，带入新的潮流之余，也确保这些服装被普罗大众接受，公司能赚钱。服装调配师，协调的是整个服装部的风格和分类，塑造他们跟其他商场服装部不同的风格。时尚视觉陈列师则是负责橱窗和季节主题设定，营造一个吸引客户选购的气氛。」

他说，在工厂方面，像插画师、样板与样板放缩师（制定不同的尺码）得在期限内，掌握放缩的技巧和软件也不是简单的事。再来，生产部经理，品管部经理，这些工作，让拥有服装设计背景的人员来担当也能达到更好的效果。

学生的「毕业论文」是举办一场毕业服装秀。每个学子必须拥有自己的精品服装，一手包办市场研究、设计、剪裁、采购布料，加工、品牌塑造到促销的工作。校方则邀请服装同业公会，前来见证这场毕业秀，从中也能为学生制造立即受聘的机会。

有意修读者，请在3月20及21日，亲临UCSI大学吉隆坡校园开放日，或拨电03-91018880，传真 03-91022614，也可浏览<http://www.ucsi.edu.my/onlineenquiry/>，获取所需的资讯。



进制作动画之际，必须清楚了解自己创作的动机、题材、人物、色泽等概念的选择和故事铺排。