

114 國際交換心得報告

A. 學校簡介

Griffith University 位於昆士蘭州布里斯本市，校區分散，擁有五個實體校園與一個數位校園，學生人數也超過四萬人，是一所公立研究型大學，並在酒店管理、護理、亞洲研究以及生物科學、資訊科技和多媒體藝術等領域享有盛譽。

B. 國外研修之課程學習（課內），推薦受益最多/最喜歡的課程

我選修了三門課，分別是 Introduction to Games Programming、3D Keyframe Animation 以及 Introduction to Virtual Production，以下將分別簡述課程，並在最後簡單說明受益。

1126GFS Introduction to Games Programming

這門是所謂的遊戲設計入門，使用 Unity 6 製作遊戲，整個學期間會製作三款簡易遊戲，分別是 2D flappy bird 仿製、3D 賽車遊戲、街機遊戲。前兩者主要目的在於應用基礎的 2D/3D 物理、貼圖材質設計、音效、粒子效果等等，街機遊戲則是讓同學在特定類別下加入自己的創意完成一款可遊玩的 prototype。

課程的本質是在程式，因此還蠻看重程式邏輯的寫法，加上學期相當緊湊，每周教學的影片只會講解最基礎的一些應用，多半還是要自己上網查特定用法，否則很容易陷入明明想做的很多，但都不知道該怎麼做的窘境。（不過教授人很好，即便只寫最簡單的也能過關，我的一位從藝術科轉過來的同學就是如此）

1303GFS 3D Keyframe Animation

「關鍵影格」是指在設定動畫時只設定幾個關鍵幀，中間的過度幀電腦會自動幫忙生成，這門課主要是在學使用關鍵影格來設定 3D 角色動畫，使用軟體是 MAYA。第一次期中前會先教綁角色骨骼、透過節點控制角色軀幹移動/轉動，在第二次期中會讓同學們繳交骨骼綁定以及簡單球體運動、fox ball 的動畫設計；第三次則包含人形角色的走路/跑步+攻擊動畫組合，並且會要求同學繳交動畫設計的參考檔案(要自己錄動作、進行拆解，並製成影片)。

1125GFS Introduction to Virtual Production

這門為虛擬製作入門，從虛擬製作流程至常見的動作捕捉、虛擬攝影棚、LED 牆等技術工具都有介紹，學校也有專門的場館提供參觀，不過多半還是在教室使用 UE5 進行操作。與 1303GFS 同一個教授，因此課程結構相

似，也是第一次僅讓學生撰寫分析虛擬製作演變的報告、第二次上交幾周的作業練習合輯，最後則是自行設計 60-120 秒的動畫短片，可以借用上述提及的器材創作。

綜合下來，我自己會偏向 **Game Programming** 的課程，因為算是舒適圈，做起來相對容易，遇到問題也比較懂得找方法，過程中總是覺得因為時間不夠沒辦法做更多而感到可惜；**3D 動畫**則是讓我覺得很有趣，尤其沉迷在觀察不同幀之間的變動，不過也在與教授的交流中體認到動畫製作的理論知識也相當重要，尤其是物理學，從成品展示就可以看出製作者對知識的理解程度。**Virtual Production** 完全是新的領域，難度最高，加上虛幻引擎本身又是個需要花時間研究的軟體，學起來很吃力，但也因此讓我更了解電影與特效的製作流程，能參觀與使用虛擬攝影棚更是非常非常值得的體驗。

我在交換期間比較屬於各種多媒體課程都嘗試看看，不過我覺得如果已經有特定偏好的領域例如遊戲/動畫/電影，可以集中選擇高度符合的課程，不然會像我一樣，蠟燭三頭燒。

c. 國外研修之生活學習（課外）

Griffith 學生會經常舉辦各種校外一日遊的活動，包含遊樂園、賞鯨、攀爬大橋等等，我有參加 **Dream World** 一日遊，和三位剛認識的西班牙裔同學一起出遊，他們的雲霄飛車相當刺激，當天還因為設備維修（維修人員們看起來很嚴肅），但我們又已經排到最前面了，糾結了好久該不該掉頭離開，也讓我體驗了跟才認識沒多久的人脫口而出我愛你的有趣經驗。

除此之外也有報名賞鯨，不過賞鯨因為天氣取消了，超可惜。另外覺得當初應該報名咖啡師體驗課程和攀爬大橋的課程，因為學校方通常會提供比外面更便宜的價格，他們也會定期發送在學生信箱，非常貼心。

在布里斯本西南方有 **Lone Pine Koala Sanctuary**，是我很喜歡的景點之一，經常可以到那觀看無尾熊、餵袋鼠與享受尤加利葉的清幽空氣。

布里斯本的活動也很多，九月有 **Brisbane Festival**，會在故事橋周邊舉行煙火秀與無人機表演，不說還以為是跨年，當天回家的人潮擠到，甚至卡在車站快兩個小時都還沒辦法回去；十月-十一月則有 **Jacaranda** 藍花楹季，四處盛開的藍花楹相當漂亮，尤其可以去 **UQ** 大學內觀看，很漂亮；此外也遇上布里斯本華僑們所舉辦的台灣夜市，可以體驗各種「台灣味」的料理，也能觀察到許多在這裡多年的人們所展露對台灣的想念。

學期即將結束時，學校辦了給學生的 Game Jam，學生們可以組成 1-5 人的隊伍，在 24 小時內完成一款可遊玩的遊戲 demo，不僅 Game Design 的學生，也有許多 Animation，甚至 Film School 的學生會參加，看到許多精彩的作品，佩服優秀隊伍能在那麼短的時間製作出完成度那麼高的成品之餘，也作為一個可以審視自己能力的節點，很慶幸當初有報名，並且在凌晨時大家的精神狀態真的很有趣，可以看到一些發瘋行為，共同體驗通宵的快樂。

D. 交換/研修之具體效益（請條列式列舉）

1. 外語口說能力

無庸置疑的，去了國外口說會大大進步，或者說是不得不進步，可能剛好我待的學院沒什麼華人，因此使用語言還是以英文為主，很多時候用中文可以順暢交流的概念，會因為不知道單字或是用詞不精準而不達意，我很幸運的遇到都是友善的人們，因此會想盡辦法與對方交流。大可以放心的是，日常的交流真的不太看重文法，意思有到比較重要。

2. 文化交流

交換期間認識了澳洲本地、西班牙、智利，以及亞洲的日韓人們，也感受到不同國家的人們之間不論是表達語言、情感的方式，甚至展露出的價值觀是大相逕庭的，也有雖然是台裔但從小移居澳洲的朋友，總給我種很熟悉卻陌生的氛圍，在她身上我看到同為亞洲血脈的溫文儒雅與符合禮儀，骨子裡又多了點澳式的鬆弛與奔放，然而卻和另一位日本裔也在澳洲長大的朋友又很不同，他更像是將澳洲人喜歡大自然的氣質揉合到自己體內，並帶著對亞洲，或說日本的反叛精神在生活。不過我最喜歡的還是我那位土生土長的澳洲朋友，她也是在求學途上腳步比較緩慢的人，不過她卻很少有過度焦慮與擔憂的心情，與他交流的過程可以感受到與過去在台灣的一些價值觀衝突，有時候我們也會討論這些差異，除了很新奇外，也讓我產生想認識更多國家的人的想法。

3. 不同國家的生活體驗

澳洲是一個相當 work-life balance 的國家，我的室友中也有來打工度假的情侶，經常可以看到他們午後 2-3 點下班後，會到附近散散步，或是偶爾會開車到較遠的地方旅遊，店家也是，基本上十點之後就是夜生活的時段了，大概像是台灣的凌晨 12 點那種感覺，並且這裡的人們也很早起，約莫 6, 7 點的時間，城市已經逐漸有了生息。

另一方面，幅原遼闊也是國外的特點之一，不過也令人困擾，因為——到哪沒有車真的很不方便，即便有，也可能因為停車位與費用的問題令人退卻，布里斯班的交通是從市區星狀散射出去，因此橫向的交通經常

需要轉車，我就住在華人城隔壁區，轉車卻要花上 15-20 分鐘，只能說，台灣還是太方便了。

實際在這邊住過後，也對在國外生活比較有概念了，也能當作參考。

E. 海外生活期間是否曾遭遇困境，及是否解決問題？如是，請說明如何解決問題；如未解決，請說明事件最大的啟發及思考未來可以怎麼解決？

1. 找住處

由於認為住處應該親自看過，剛落地的第一周間四處尋找租屋，當時的壓力蠻大的，除了對大眾交通和地區都不熟，還要四處跑，真的非常疲累，最後也是在情急之中做出了選擇。

如果對住處環境沒那麼要求，可以透過視訊看房的方式先看看，在居住過程中也可以考慮換一間住，但需要注意房東是否符合規範、是否提供文件簽約等等。

2. 遇到價值觀不合的偏激人士

本來是相處得還不錯的韓國朋友，臨近期中周的某天發生了爭執，她突然失控的瘋狂傳訊息與恐嚇，但屬於現實中不敢有實際作為的人，因此最後我將其封鎖了。

F. 海外生活期間是否曾遭遇文化衝擊，您如何去面對及適應？

西班牙裔的朋友比較常會約定好後臨時安排其他事情或是本來以為是單獨約卻發現對方多帶了朋友的情況等等，一般而言我會覺得是比較沒有禮貌的行為，不過通常會先觀察幾次，才決定是否與對方說明。

G. 海外生活歷練是否為您人生帶來不一樣的改變或者個人特質上的轉變，最大的成長是什麼？

對我來說，這趟旅途的目的在於到不同的地方生活看看，並往遊戲設計領域邁進一步，因此總的回顧來說，確實達成了當初所設定的目標，不過實際涉入其中，也讓我體認到要獲得人生上的改變，不僅環境重要，個人的努力與社群支持也都需要涵蓋到，除此之外，也要對眼下的目標進行配到的完整規劃，在旅途中，我每周日晚上都會反思於所設定的目標，如果那一周我很專注於製作作品，就會覺得距離目標更近了一些。

H. 感想與建議

感謝學校提供這樣的名額讓學生可以有機會出國體驗，在察看名單時也看到許多同系學弟妹，在大二大三就踴躍地申請交換計換，覺得是非常好的行動，出國交換的門檻真的沒有想像中的困難，先踏出第一步，再持續修正。

I. 英文心得(包含學校簡介、課程學習、生活學習、具體效益、心得感想等等) 500 字以上

My exchange semester at Griffith University in Brisbane, Queensland, was an invaluable academic and personal experience. Griffith is a public research university with over 40,000 students across five physical campuses and a digital campus. It is well recognized for its strengths in hospitality management, nursing, Asian studies, biological sciences, information technology, and multimedia arts. Studying there gave me the opportunity to deepen my interests in digital media while also immersing myself in a diverse international environment.

During the semester, I took three courses: Introduction to Games Programming, 3D Keyframe Animation, and Introduction to Virtual Production. Each offered a unique perspective on different areas of digital content creation.

Introduction to Games Programming focused on Unity 6 and required us to develop three small games throughout the semester: a 2D Flappy Bird clone, a 3D racing game, and a creative arcade-style prototype. The course emphasized programming fundamentals and logical thinking, and because the weekly tutorials covered only essential concepts, much of the learning depended on researching solutions independently. While the pace was intense, it was fulfilling to apply my existing programming skills and explore game mechanics more deeply.

In 3D Keyframe Animation, we used Maya to practice character rigging and animation. The assignments progressed from binding bones and controlling movement to producing walk cycles, run cycles, and attack animations. One highlight was recording our own motion references and analyzing them frame by frame to improve realism. Through this process, I realized how important physics and timing are to convincing animation, and discussions with the professor helped me understand how theory and artistic intuition work together.

Introduction to Virtual Production was the most challenging course because it introduced an entirely new field to me. Covering motion capture, LED wall technology, virtual studios, and Unreal Engine 5, the course combined technical and creative skills. We also visited the university's virtual production facilities, which was especially inspiring. For the final project, we created a 60–120 second animation short using the tools we had learned. While demanding, the experience gave me a much clearer understanding of how modern film and VFX pipelines operate.

Among the three courses, I benefited most from Games Programming, since it aligned with my background and allowed me to work comfortably and confidently.

Animation was engaging and nurtured my attention to detail, while virtual production pushed me out of my comfort zone and exposed me to entirely new possibilities in digital media. For students with a strong interest in a specific field, I would recommend selecting courses within that focus to avoid spreading oneself too thin.

Outside of academics, I participated in several student association activities, including a day trip to Dreamworld with three newly met Spanish-speaking classmates. The rides were thrilling, and the shared moments—such as hesitating together when a ride temporarily shut down for maintenance—helped us bond quickly. I also signed up for a whale-watching trip that was later canceled due to weather, and looking back, I wish I had joined the barista workshop and bridge-climbing events, which were offered at discounted student rates.

Exploring Brisbane itself was another highlight. I enjoyed visiting the Lone Pine Koala Sanctuary, observing koalas, feeding kangaroos, and enjoying the peaceful environment. I also attended major city events such as the Brisbane Festival, which featured spectacular fireworks and drone shows, and the Jacaranda season, when the city blooms in purple. Additionally, I visited a Taiwanese night market organized by the local community, which made me feel both nostalgic and connected to home.

One of the most memorable experiences was participating in the Griffith Game Jam, where teams of students created a playable game prototype within 24 hours. The event showcased the creativity of students from game design, animation, and film. Seeing their impressive work within such a limited timeframe inspired me and offered a valuable benchmark for evaluating my own skills. The shared exhaustion and excitement throughout the night also made it a uniquely enjoyable experience.

Overall, this exchange journey significantly improved my English communication, broadened my understanding of cultural differences, and exposed me to new academic and creative opportunities. I also learned to navigate challenges such as housing difficulties and interpersonal conflicts, which strengthened my independence and problem-solving abilities. Most importantly, this experience helped me move closer to my goal of pursuing game design and reminded me of the importance of consistent effort, community support, and thoughtful planning. I am grateful for the opportunity and highly encourage future students to take the first step toward studying abroad.