

「電腦動畫的創意與實踐」

分享



Table of Contents

- [學生作品分享](#)
- [課程設計與時代脈動](#)
- [課程設計的理念與目標](#)
- [用心觀察法](#)
 - 小處觀察 (創意發掘)
 - 大處著眼 (說故事講重點)
- 電腦動畫組「組聚」提升學生學習動機及效能
 - [校外專業人士到校演講](#)
 - [傑出畢業學長姐分享](#)
 - [校外參訪](#)
- [教學成果展](#)
- [暑期選修實習、分享](#)
- [指導學生榮獲多項優異競賽成績](#)
- [相關數位教材獲得100、101學年度「獎勵大學教學卓越計畫課程數位化」補助](#)
- [101學年廣達電腦輔仁大學「視訊介面設計」產學合作](#)
- [擔任教師最快樂的是什麼](#)



用心觀察法

2009 年擔任台北市立美術館
【皮克斯動畫20年】「皮克斯
動畫的創意發展」賞析會演講
人、教師日、動畫體驗營課程
規劃及講師

期間負責超過一百小時的創意
動畫教學課程，因此而有機會
從來訪的皮克斯藝術家身上學
到許多寶貴經驗，並將其融入
本課程教學中。



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

用心觀察法

- 2009年擔任台北市立美術館【皮克斯動畫20年】「皮克斯動畫的創意發展」賞析會演講人、教師日、動畫體驗營課程規劃及講師(超過100小時)

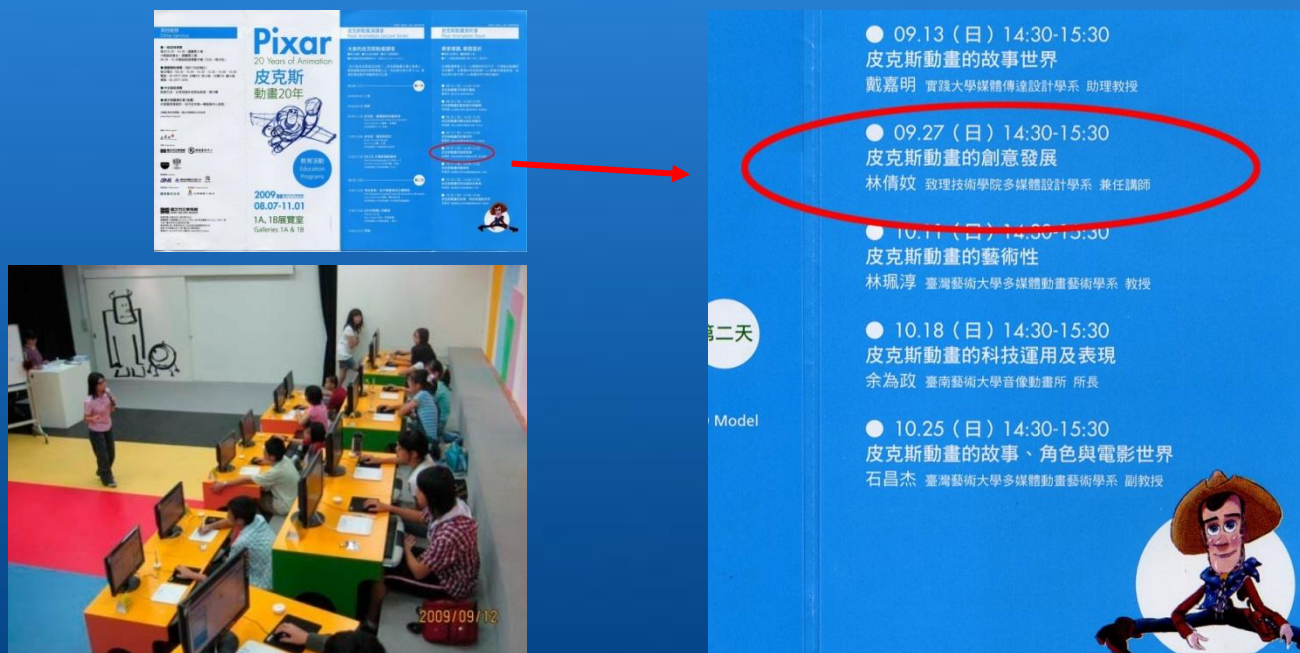


圖1-1、擔任2009年擔任台北市立美術館【皮克斯動畫20年】動畫體驗營講師

「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

課程設計與時代脈動

隨著手持3C設備的普及，動畫也從早期的電影電視製作，快速滲透到每人每天的日常生活作息，如手機的介面設計，影像呈現，舉凡我們每日的視覺影像經驗幾乎都離不開動畫元素。



課程設計的理念與目標:

- 認識動畫、認識自己、學習如何自我學習
- 「電腦動畫創意與實踐」內容包含兩門課程分別為「電腦動畫製作一」、「電腦動畫製作二」，為應用美術系電腦動畫組大二及大三的必修科目，課程內容依據本人過去在動畫業界的17年經驗，加上與國外動畫原廠長期互動心得予以斟酌修正，從動畫創意發想理論到實作，帶領同學一步步從無到有完成點線面的3D創意動畫。

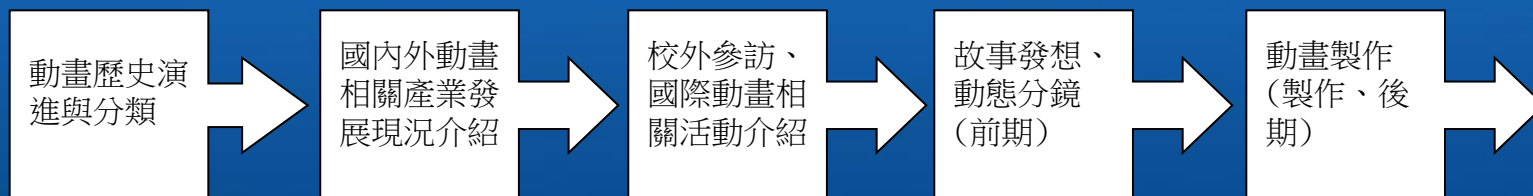
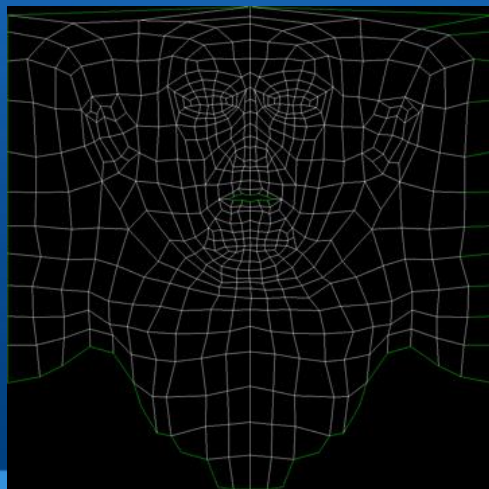
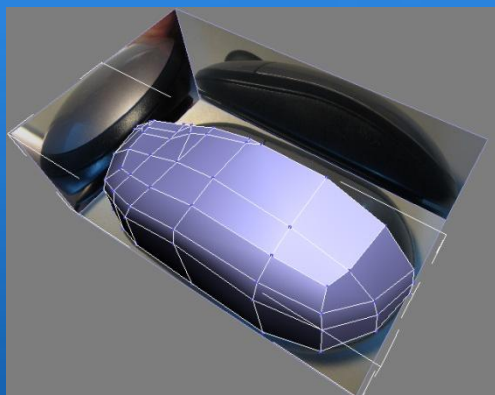


圖2-1、電腦動畫創意與實踐課程重點



課程設計的理念與目標：認識動畫、認識自己

3D 模型、貼圖材質設定、燈光、鏡頭、角色骨骼架設、動作設計



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

認識動畫、認識自己

簡易幾何造型入門 →
複雜有機3D模型



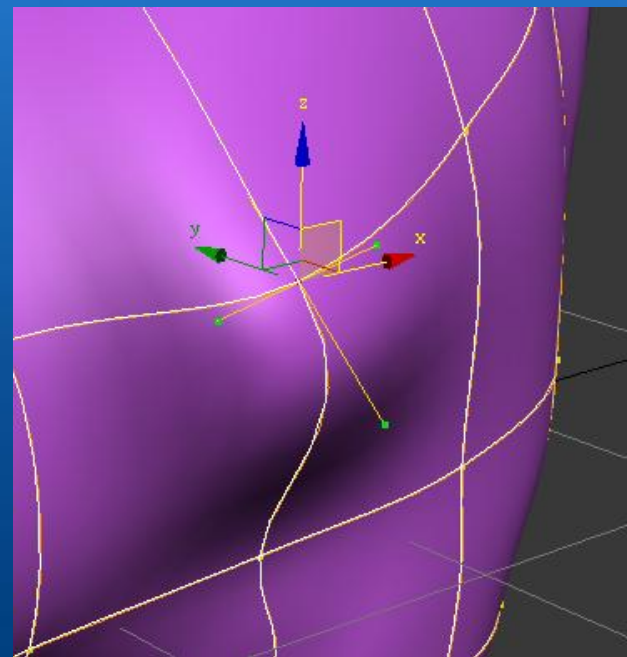
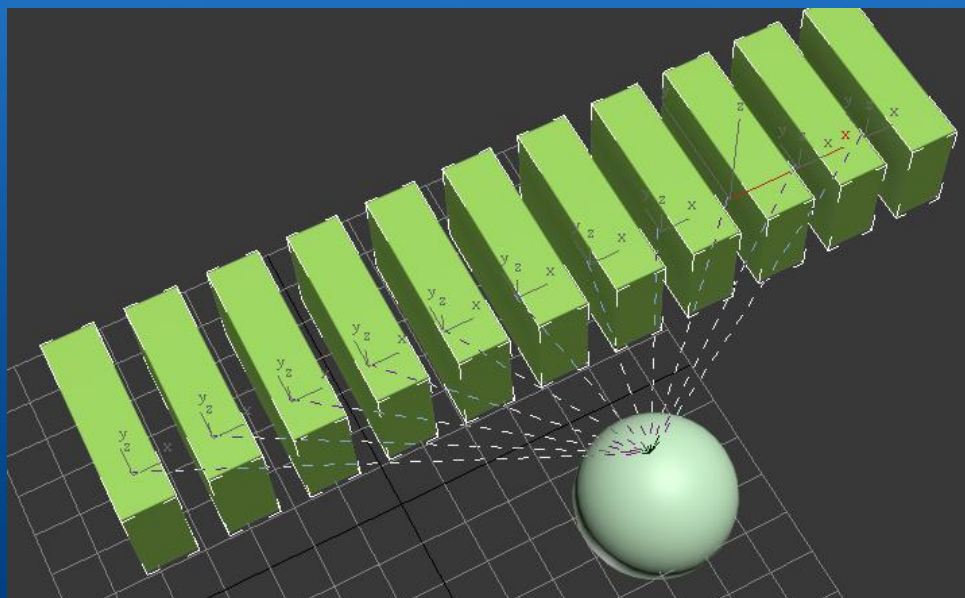
學生方嘉慧作品



「電腦動畫的創

課程設計的理念與目標：學習如何自我學習

1. 了解與原文軟體間的共同語言
(ex:不是拉桿是tangent 【數】正切)，找對關鍵字)
2. 透過課後小組討論互相學習，相互影響，鼓勵學生互相教學，在教的過程會發現自己的不足。我們都要做一個讓他人樂意協助的人。(本學期最開心的事...)



用心觀察法

- **小處觀察**（創意發掘），**大處著眼**（說故事講重點）
- 說故事的能力，已漸成為一門學問，小至人際溝通，大至企業行銷產品，都在進行著不同的說故事情境。透過動畫其獨特的說故事方式，訓練學生邏輯思考與溝通說服的能力。（林倩妏、王年燦，2007）

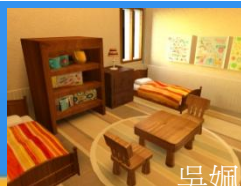


學生蘇子琳作品



用心觀察法

- 創意來自對生活的熱情與細微觀照
- 即使是第一學期的modeling作業，都強調觀察、觀察、觀察，不要急著動手做，先觀察並找到最佳下手的點。
- 製作室內一角都可以說故事



吳姵瑩



葉立安



林玉惠



潘惠宇



學生潘惠宇作品



學生賴雨彤作品



學生林玉惠作品



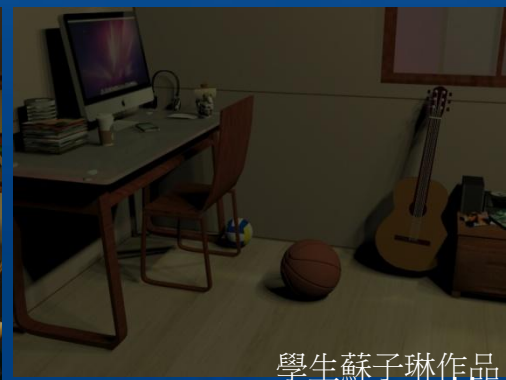
學生許庭瑋作品



學生許知儀作品



學生林俊安作品



學生蘇子琳作品



「電腦動畫的創意

Pixar 皮克斯動畫 → 創意發展的啟發

- 《海底總動員》的拍攝過程，為了讓藝術家設計出來的場景更逼真，皮克斯還邀請專家為工作人員上課，研究不同生物不同細節；為了能精確表現出海平面下光影的變化，工作人員還親自下海潛水取鏡→ 親身體驗、真實的片刻。
- 《蟲蟲危機》利用昆蟲攝影機傳回昆蟲觀點的世界，草、落葉構成半透明頂篷，昆蟲就像住在彩色玻璃天花板下。

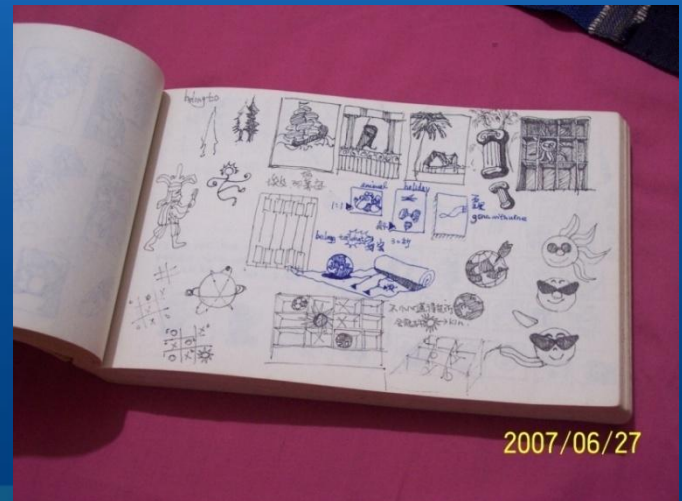
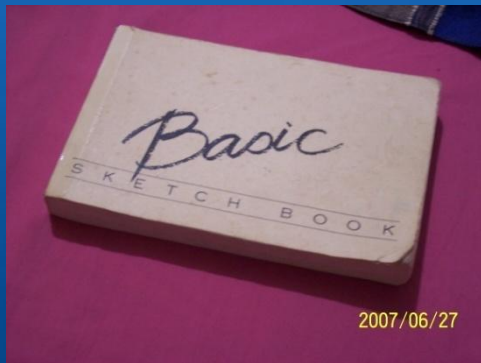
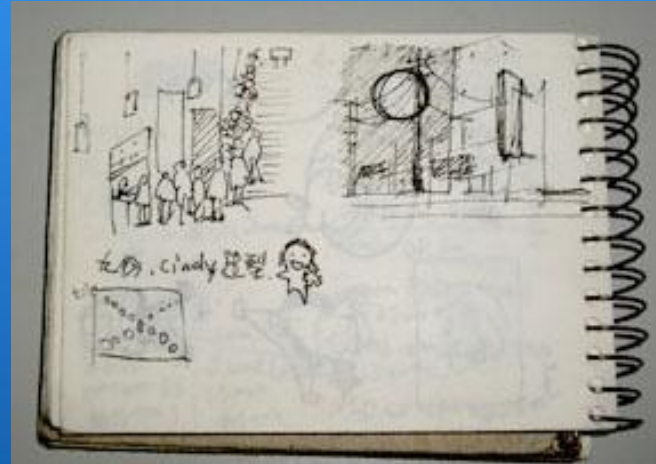
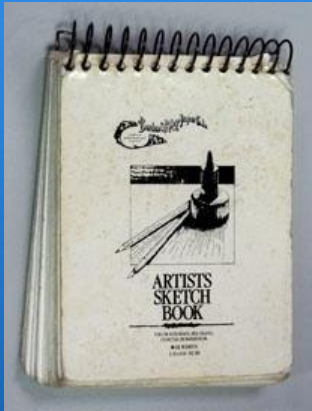


挖掘創意的的方法

- 讓角色活起來【創意有機化】
- 小處觀察 (創意發掘) 【水果觀察法】
- 養成 隨身筆記本 紀錄的習慣。
- 不要緊守一個創意。
- 大處著眼 (說故事講重點) 練習。



養成隨身筆記紀錄的習慣



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

學生隨身筆記



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

學生隨身筆記



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

學生隨身筆記



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

觀察、觀察、觀察

創意動畫教學強調提供一種教學情境，使學生能主動學習並充滿了創造性思考，積極完成自己所提出的創意，最後產生創造力作品來。以階段性任務要求學生一步步從簡單可執行的目標，先培養學生的自信心。

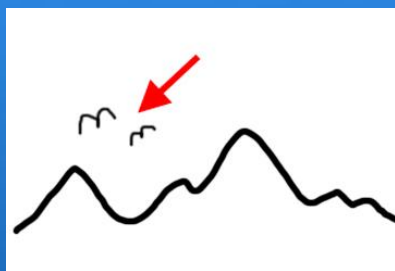


圖 2-6、海鷗造型的簡筆繪圖經驗

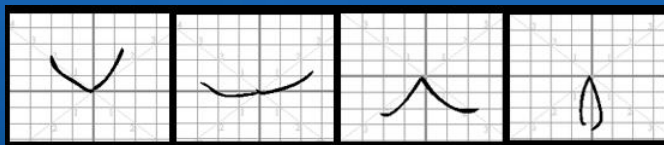


圖 -7、四格簡單飛行動作

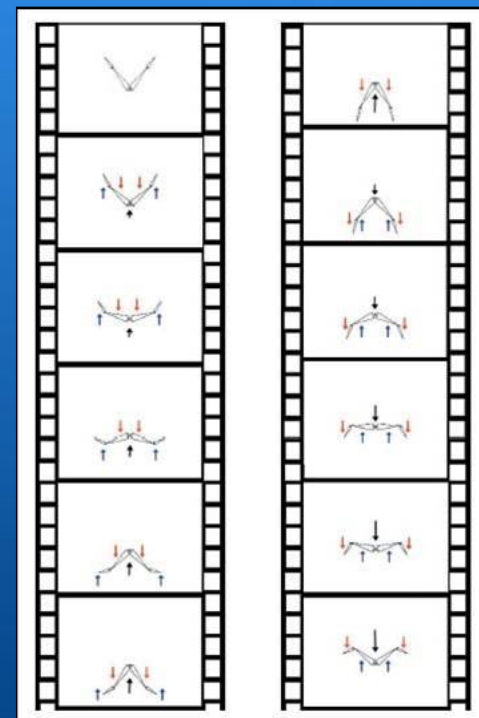


圖 2-8、飛行動作觀察



觀察、觀察、觀察

例如操作動畫飛行動作原理的單元，會詢問學生過去的經驗裡是否都曾看過或畫過像倒三的海鷗造型（如圖2-6），接著在老師尚未提供學生解決方案前，會先要求學生根據過去的經驗，從基本的四格動作以簡單的兩筆線條（如圖2-7），嘗試表現飛行動作；於是有些同學會意外發現自己某種程度已可以繪製簡單的飛行動作，當然，大部分的同学這時才發現原本以為簡單的兩筆劃，真要讓它動起來，還是有些許難度；讓學生在未受指導（或說是污染）前，先嘗試自我探索與檢視，接著才以老師的經驗引導其完成八格以上，能呈現翅膀揮舞力道的飛行動作（如圖2-8），以此循序漸進的方式，讓學生相信並確實完成創意的實踐（如圖2-9、10、11）。

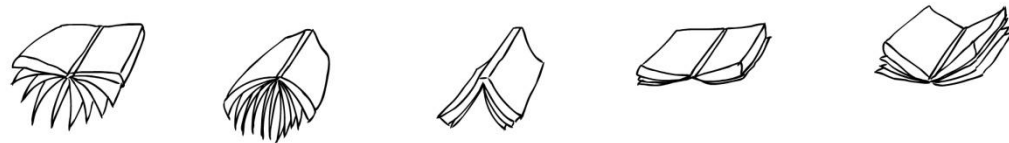


圖 2-9、學生歐瑞福飛行動作習作



圖 2-10、學生方嘉慧飛行動作習作

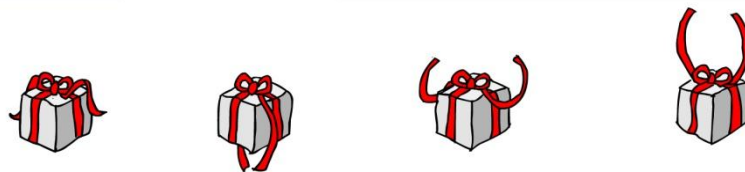


圖 2-11、學生李賢識飛行動作習作



電腦動畫組「組聚」提升學生學習動機及效能

透過電腦動畫組組聚凝聚學習的熱情，

校外專業人士到校演講：

本課程除課堂上的理論教學及上機實作，培養學生創意思考解決問題的方法外，為使同學能更多元地發展與業界接軌，曾邀請如：



Pixar 皮克斯

Toy Story

玩具總動員 製作解密

講者：許文晴 **Wen-Chin Hsu**
皮克斯動畫公司燈光設計總監
Disney Pixar Lighting Technical Director

時間：6月23日(四)下午1:40
地點：藝術學院AA308
對象：歡迎業界、學界先進與全校師生

天主教輔仁大學應用美術學系



圖2-5、2011/06/23_Disney Pixar迪士尼皮克斯動畫燈光藝術總監 Wen-Chin Hsu蒞臨演講



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

電腦動畫組「組聚」提升學生學習動機及效能

「米國動畫怎麼做」
演講人:全球知名遊戲
公司Blizzard
Entertainment暴雪娛樂
Character T.D. Shawn
Liang
時間: 2012.12.14



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

電腦動畫組「組聚」- 傑出畢業 學長姐分享

傑出 畢業學長
宏達電HTC Global
Marketing Team呂振東
經理蒞臨演講
時間: 2011.05.25



應美系陳國珍主任
致贈感謝狀



圖2-4、2011/05/25_宏達電HTC Global Marketing Team呂振東經理蒞臨演講



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

電腦動畫組「組聚」- 傑出畢業 學長姐分享

傑出 畢業學姐

Kiki Poh

(Pixar 皮克斯動畫公司
Shading/Grooming T.D.)

蒞臨分享

時間: 2012.10.17

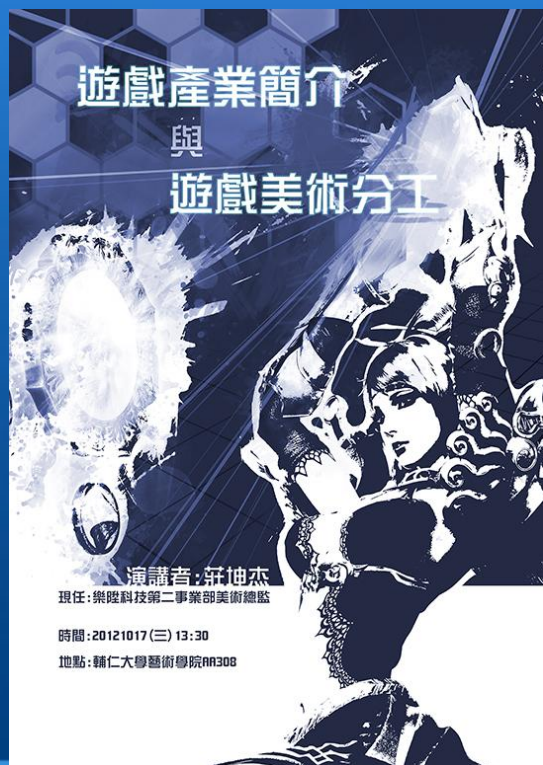


「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

電腦動畫組「組聚」- 傑出畢業 學長姐分享

傑出 畢業學長
樂陞科技美術總監
莊坤杰蒞臨演講
時間: 2012.10.17



學生提問

「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

電腦動畫組 校外參訪

2012/03/20電腦動畫組師生參訪台灣業界龍頭IGS鈞象電子遊戲製作公司



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

教學成果展

展櫃靜態呈現

FB動態呈現(按讚鼓勵)，子琳



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

介紹相關國際訊息

- 除課堂上提供相關動畫英文網站資源外，並介紹國際動畫盛會如 SIGGRAPH 等相關活動訊息(如圖2-3)，



圖2-3、本人於2012/08/08參與美國L. A. SIGGRAPH2012國際大展

暑假選修實習

- 大三升大四的暑假選修實習

透過實習提早了解業界環境並認識自己，養成認真負責的態度。

也從實習單位如上市上櫃電腦動畫遊戲公司「樂陞科技」美術總監莊坤杰先生就盛讚實習生表現：「兩位應美系的同學已經圓滿地結束實習了，兩位都表現得不錯，實習期間都很認真的學習，尤其是陳宜坊同學，態度認真，很有禮貌，也對我們專案有不少貢獻，帶她的組長讚譽有加，有這樣表現的學妹，讓我也與有榮焉」；其他至上市上櫃遊戲公司「鈞象電子」及「日商艾鳴網路股份遊戲有限公司」實習的經驗不僅讓學生提早了解業界環境並認識自己，也為輔大及應美系爭取到好的名聲。



實習 學生分享講座 經驗傳承

設計專業實習經驗分享講座

電腦動畫組

許博鈞	山川九也設計有限公司
邱公職	華微科技股份有限公司
陳立鈞	華微科技股份有限公司
王厚正	IGS 製像電子股份有限公司
李奕瀾	IGS 製像電子股份有限公司
陳慶棠	日南艾瑪網路遊戲股份有限公司

時間：101年12月12日 (三) 下午13:40-14:30
地點：AAX教室

透過自身經歷與學弟妹們分享從校園到職場上實習之經驗



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

學生榮獲多項優異競賽成績

期間更指導學生榮獲多項優異競賽成績如：

- 「教育部2011 紫錐獎影片類大專組第二名」
- 「2011 漢字動畫創意競賽劇本組銅獎」
- 「2011第7屆創意達人設計大賽3D 影片類共四組入圍」



圖3-1、2011/10/21_指導學生動畫作品「Deadline」
榮獲教育部2011紫錐獎影片類大專組第二名
(左起:胡立歐、林琬青、嚴懿、林倩姸老師、顏子寧)



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

學生榮獲多項優異競賽成績

- 「2011 漢字動畫創意競賽劇本組銅獎」



圖3-6、2011/12/11_指導學生動畫劇本作品「珍珠奶茶」
榮獲漢字動畫創意競賽劇本組-銅獎
(左起：林倩奴老師、李筱涵、陳兆之、王常儀)



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

教學卓越計畫課程數位化」補助

相關數位教材，分別

- 獲100、101學年度「獎勵大學教學卓越計畫課程數位化」補助
- 製作超過120個數位教程於網際網路youtube平台上，已超過18000人次點閱

YouTube channel page for PamStudio. The page shows the channel name 'PamStudio', a subscriber count of 63, and a video view count of 18,578, which is circled in red. Below the channel information, there are several video thumbnails with titles and view counts. The videos include '3DMax Head Modeling tutorial-nose', 'tutorial about matte editing with m...', 'Flash roll over and out scale tutorial', 'After Effect rim glow', 'TBS v2 camera moving tutorial', and 'TBS v2 import sound tutorial'.



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

廣達研發專業人員楊傑及陳韋德蒞臨輔大指導

101學年度與廣達電腦研發部門進行「視訊介面設計」產學合作，期使學生從參與本案的經驗中充分落實創意發想至概念成形的完整流程，亦可作為未來課程修正與發展的參考。



「電腦動畫的創意與實踐」分享

PAM LIN

擔任教師最快樂的是什麼

針對個人的教學生涯，可否用一句話表達擔任教師最快樂的是什麼？做個總結或共勉。

當學生愛上自己創作的作品時，
(學生因為修習過本課程，而創作出一些成果，並從中得到成就感)

最快樂的是同學寫卡片告訴我，

「有你的應美系非常快樂，謝謝老師這麼愛我們，我們更愛你(比你想像得多)，我會吸收老師的能量，然後發光發熱像大太陽」。

