

「基礎動畫設計」授課大綱

教師：許志堅

時間：

地點：

一、課程目標

動畫(Animations)是以想像力作為主幹的一種藝術，創作者在此領域可有相當大的發揮空間。然而一部成功的動畫往往具備許多條件：導演、劇本、角色設定、美術設定、配音、原畫、上色...等等，缺一不可。本課程著重於動畫製作時之規劃與設計的重要項目討論與練習，例如：作品企劃、企業模式與衍生商品規劃、劇本創作、分鏡製作、角色設定...等等。本課程並非僅著眼於技術面的動畫製造，更包含整個專案的分析與企畫。

二、課程大綱

1. 動畫專案的認識：

- 動畫的系列構成。
- 數位時代的動畫商業模式。
- 衍生商品企畫
- 跨領域整合。

2. 基本動畫設計工具：

- 基本動畫軟體工具練習。
- 平面畫面設計。
- 基礎動畫動作設計。

3. 劇本創作：本單元針對動畫的劇本創作進行討論，包括以下各個項目。

- 主題與市場區隔的確立。
- 角色的設定。
- 橋段的運用與組合。
- 經典實例分析。

4. **人物設定、機械設定與美術設計：**人物設定與機械設定(科幻作品)將會決定觀眾對於動畫的第一印象，甚至影響觀看的意願，可謂相當重要。
 - 人物的設定與角色的個性之對應
 - 服裝設定對人物設定之影響
 - 機械設定的功能訴求與考證
 - 美術設計的各種面向
 - 經典作品設定範例賞析

5. **分鏡規劃與製作：**動畫的分鏡製作與電影分鏡極為類似，但也有訴求上的不同，動畫最終必須由許多原畫師進行繪製，因此動畫製作裡的分鏡，將是導演用來傳達給原畫師其所意欲呈現的畫面。
 - 分鏡與劇本的連結
 - 經典作品分鏡賞析

6. **動畫專案的進行：**一部動畫的製作涵蓋很多前後期的流程，本部分簡要地進行彙整討論。
 - 動畫製作的各項相關事宜。
 - 相關周邊的配合
 - 專案的控制等事項

三、上課進度

- 第 1 週 主題：動畫專案的整體介紹
- 第 2 週 主題：基本動畫軟體工具練習
- 第 3 週 主題：基本動畫軟體工具練習
- 第 4 週 主題：平面畫面設計
- 第 5 週 主題：基礎動畫動作設計
- 第 6 週 主題：劇本創作與製作
- 第 7 週 主題：劇本創作經典賞析(I)
- 第 8 週 主題：分鏡製作經典賞析(II)
- 第 9 週 主題：劇本創作規劃與製作(分組製作)
- 第 10 週 主題：人物設定、機械設定與美術設計
- 第 11 週 主題：人物設定、機械設定與美術設計(分組製作)
- 第 12 週 主題：分鏡製作
- 第 13 週 主題：分鏡製作(分組製作)
- 第 14 週 主題：故事的『再創作』
- 第 15 週 主題：期末專案規劃與製作(分組製作)

第 16 週 主題：期末專案規劃與製作(分組製作)

第 17 週 主題：期末專案規劃與製作(分組製作)

第 18 週 主題：期末專案規劃與製作(分組製作)

四、教學方式

1. 課堂講授
2. 分組討論
3. 作業練習

五、課程要求/評分標準

1. 課堂參與：30%
2. 期中作業：30%
3. 期末作業：40%

六、參考書目

隨堂依主題指定