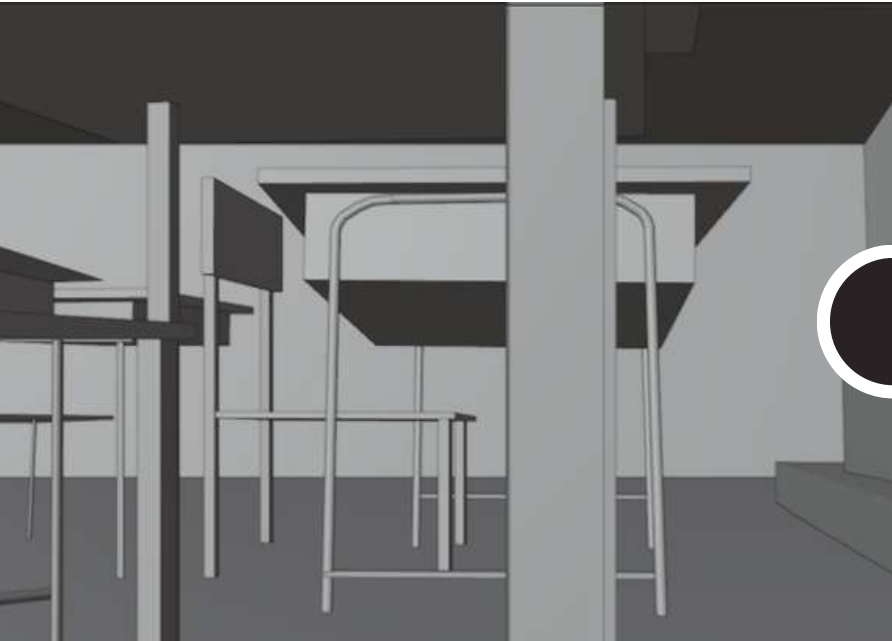


鍾同學	回饋建議
書審老師 A	整體可感受到其努力完成學習任務的態度。 以下提供幾點參考建議，再請你斟酌調整： 1. 目錄頁的頁碼建議再對齊，能讓版面看起來更整齊一致。 2. 目錄頁若改放 3D 結構圖，會比手繪圖更能呼應整體主題與專業感。 3. 第 3 頁動畫師介紹除了放上作品外，若能加入人物照片，會更有助於讀者認識與理解創作者。 4. 第 3 頁左右兩側內容目前較相似，建議可區分方向：右側放作者介紹，左側放作品風格說明，讓資訊層次更清楚。 5. 目錄頁目前未清楚標示自己的作品頁面，建議以明確標題或分類呈現，方便閱讀者快速查找。 6. 建議將作品做好分類，例如區分 2D、3D、Line 等不同類型，並以清楚的版面界定，避免閱讀時感覺較混亂。
書審老師 B	這份作品能完整呈現學生在動畫設計領域的探索歷程，從動畫概要、學習動機、動畫講座與繪師研究，到擠壓與伸展、跟隨動作、手書動畫、LINE 動態貼圖與 Blender 3D 動畫等實作成果，內容豐富且具個人特色。作品亮點在於學生能將想像世界、角色設定與故事表達融入動畫創作，並逐步理解關鍵幀、鏡頭移動、剪接特效與 3D 骨架控制等能力。建議後續可再補充作品製作時間、參考來源、使用軟體與前後修正對照，並提出更具體的練習計畫，使作品更具完整性與專業度。
書審老師 C	很豐富的學習歷程，也會附上作品連結，方便觀看

114學年度第二學期 - 高二下

多元學習表現

將我的世界活起來-動畫設計-

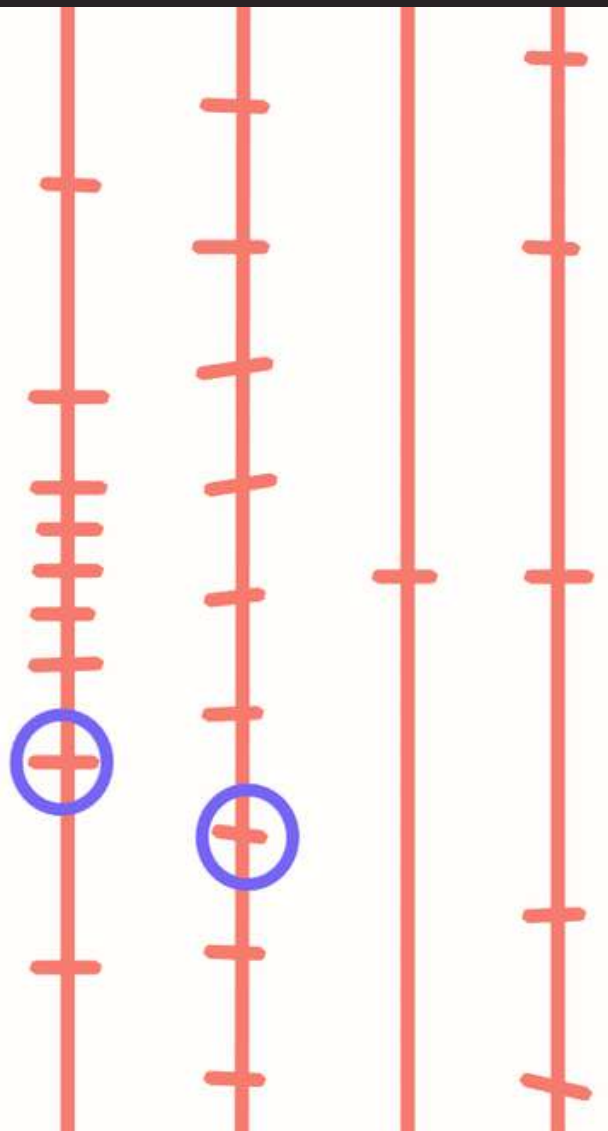


關於我對動畫世界的



探索與學習

- 學校：大明高中
- 科系：多媒體動畫科
- 姓名：鍾同學
- 指導老師：賴佑霖



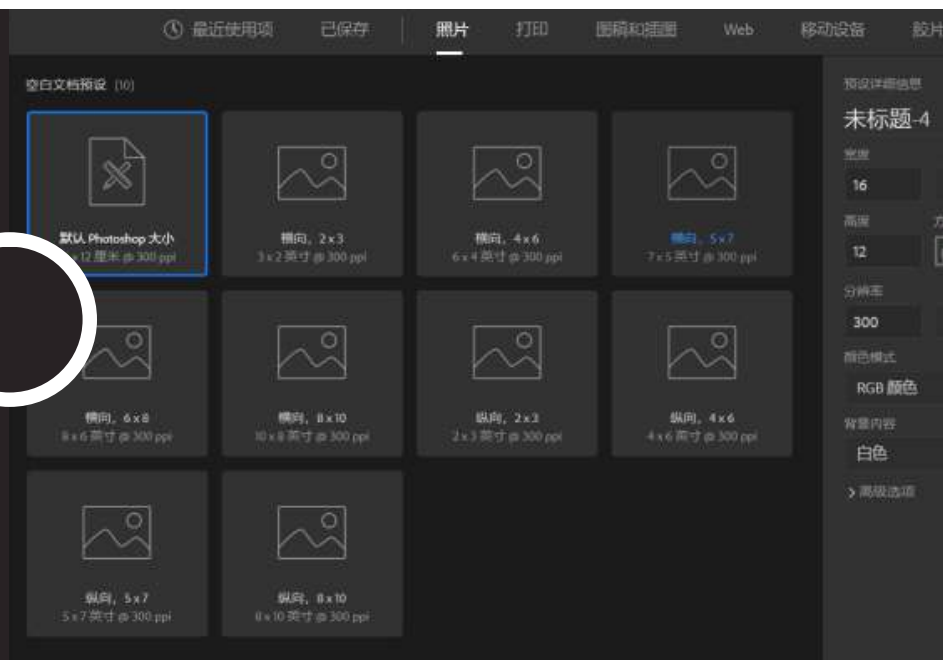
百字簡述

a 100-word summary

PHOTOSHOP

TVP
ANIMATION

PROCREATE



內容介紹

因為喜歡動畫而想要去理解，從零開始認識。

雖然不管是學習還是製作動畫，都需要**投入大量的時間**，

但我希望我能**將我所想像的世界完全的呈現出來**，

並且賦予所有角色或是場景活力，

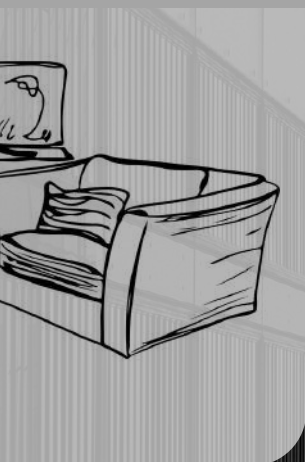
讓觀眾能和我所創造的角色有相同的心情，

沉浸在動畫世界中。

目錄

CONTENTS

將我的世界活起來

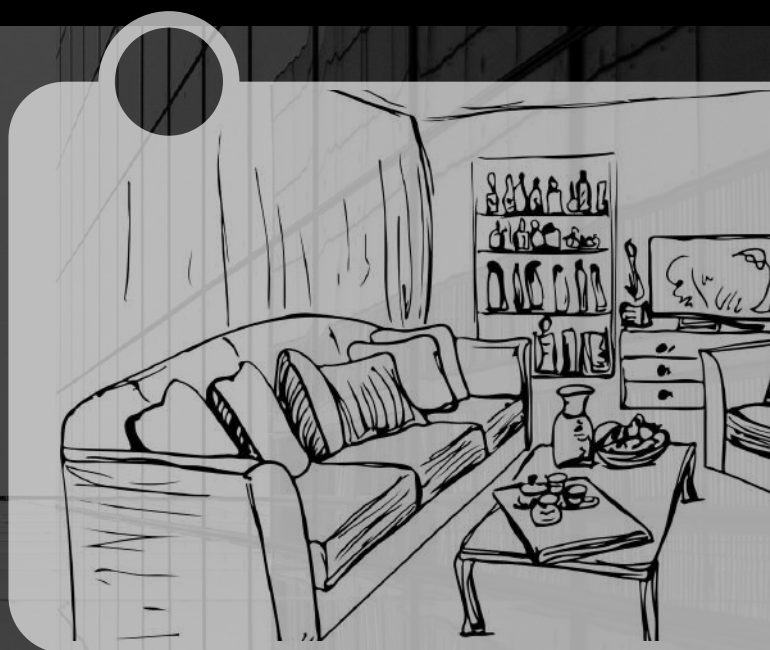


前引

- 動畫概要 01
- 學習動機與目標 01

學習成果

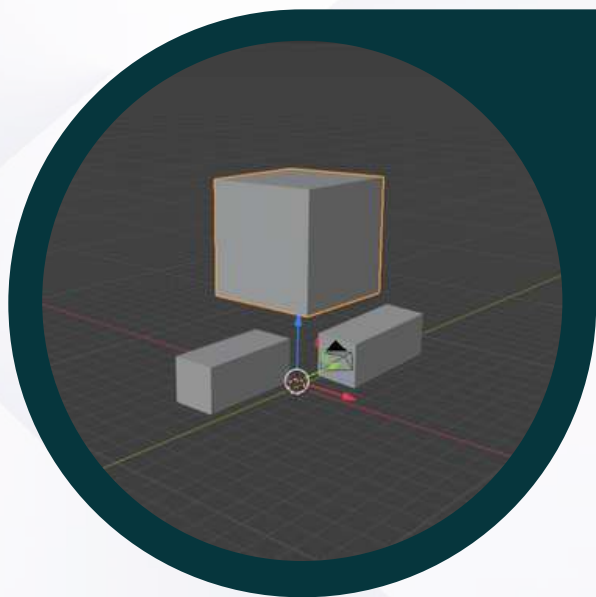
- 學習過程與結果 05
- 發現與收穫 10
- 學習心得與反思 11



課餘研究

- 動畫講座、活動 02
- 動畫繪師介紹 03

動畫概要



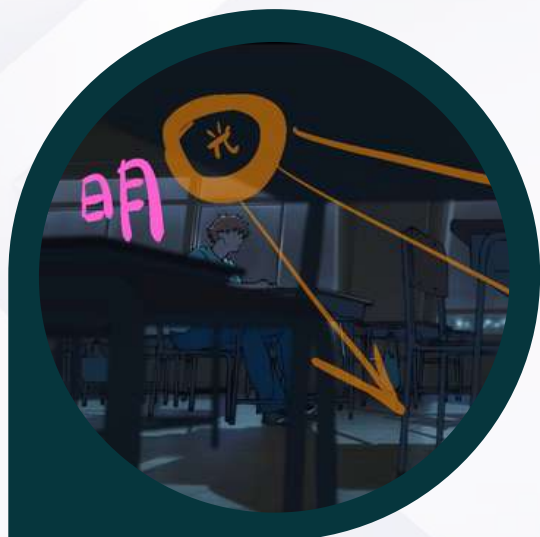
如今動畫已廣泛應用在電影、遊戲與各類影像中，成為常見的表現形式之一。

動畫是利用**連續播放靜止畫面**，讓人產生物體在動的視覺效果。透過一張張細微變化的影像快速呈現，大腦會自然將其連接成流暢的動作。

動畫的製作方式很多，例如**手繪、黏土逐格拍攝，或使用電腦技術製作**。

學習動機與目標

小時候因為**喜歡看動畫片**，也很好奇它們背後的運行原理，之後也不斷的**學畫畫、學習每個動畫的畫風**，並且一直很想要做一部能**深刻的留在每個人心中的神作**，也是希望總有一天可以**看到自己所創造的角色能動起來**，像真的擁有生命一樣。



腦中時不時會冒出很多冒險劇情，還有很多酷炫的動作及超能力，就感覺像是**自己是故事中的主角**。

為了能**記錄下當時的畫面**，我想將它完全的呈現出來。

動畫講座及活動

Animation Lectures and Events



國際動畫影展

參與學校所帶領觀賞的國際動畫影展，藉由這一次的觀影，又接觸到很多不一樣的動畫電影，也讓我**對看電影開始產生興趣**。



國際動畫影展

關渡國際動畫節南巡

這次南下看講師講解動畫的**起源及動畫呈現的原理**，後續也看了許多大學生所創作的短片故事，每個都很吸睛，如何**將故事講得有趣、留住觀眾的目光、聲音的呈現**又或者是如何**讓人容易理解故事劇情**等.....，都是一部動畫需要關注的地方，這也有助於我們將這些知識運用在專題上！



關渡國際動畫節南巡



動畫繪師介紹- HASU (ハス)



他的畫風顏色搭配令人感到舒適。且他很會用**光影**去營造氣氛，像是夕陽或路燈那種柔和的光，讓畫面更有**故事感**。雖然他的**風格線條**看似**簡單**，但他擅長利用**構圖及色彩**來補起，構圖也很像**動畫畫面**，動畫運動時很有**動感**，看起來也更有**活力**，背景看起來像**雜誌海報**那樣，排版**均勻對稱**。整體看起來就很像日常中帶一點夢境的感覺。



@hasu_tkhs

他很擅長用**簡單**的**畫面**表現出很強的情緒，像是**放空、安靜**又或者是**青春**的氛圍。他的優點是**光影**運用很自然，**配色也很舒服**，不會太雜，整體很有氛圍。我覺得最值得學的是他怎麼用「**少的元素**」講故事，不用很多細節也能讓人有感覺，還有他的**構圖和留白**，真的很有動畫感，這點很厲害！



coalowl(コールアウル)

@coal_owl

他的風格更像是**插畫風格**，沒有甚麼的光影的繪製，但**可愛的角色設計**也讓人想多看幾眼，展現出角色的**青春活力感**是他最擅長的！

以**真實的動態感**來呈現角色的動作，時常在他的動畫作品裡看到角色跳舞，也是他很有特色的一點！

插畫作品



coalowl的作品很重視畫面的**節奏感與吸引力**，就算是靜態插畫也像在動一樣。她常用**大膽構圖與特別的角色造型**，讓畫面一眼就能被記住，在社群上辨識度很高。



擠壓與伸展練習



影片連結

作品介紹

高一時的課堂作業，目標是以使用**擠壓與伸展**來完成角色動畫，我選了**皮蛋豆腐**為主角做動畫。

自我省思

畫的時候要注意，在它跳起時身體擠壓，但**整體體積不變**，左右擠壓的同時也要將上下做拉長，並且**要輔合原體積比例**。

角色落地時也可以給它擠壓與左右搖擺的效果，更符合豆腐給人的柔軟感覺。

跟隨動作

我們以**真人拍攝**後進行逐幀繪畫，主要想表現出**部件的擺動感**，跟隨動作使我的角色動作**更有真實感**，是我覺得最有趣的法則！



影片連結



困難和解決

我和組員們想了很久，有什麼方法可以展現出跟隨動作的法則，最後才選用**轉身**的方式呈現，因為**幀數比較多**，花了很長一段時間完成，又加上製作過程中出現電腦當機的問題，在最後才壓線完成的。在**時間規劃**方面還要再加強，空閒時間就要做，**不要拖到後期**。

手書動畫

描改作品-鏈鋸人片尾4〈錠劑〉



這個動畫是我考慮已很久，後來決定要畫的，一方面是**怕自己沒法在時間內完成**，另一方面是我覺得自己**沒有太多耐心**，感覺自己會**半途而廢**。大部分為描改原動畫的。其中部分是自己增加的動作，以我朋友的人設來作為主角，是我送給他的生日禮物，也在描改過程中學到很多新的**技巧**和**畫面展現**的方式。

在畫的過程中，也讓我學習到很多**運鏡手法**，“鏡頭不一定要一直定在相同的角度”，**原動畫師coalowl**就運用了**很多鏡頭的移動**來展現角色的魅力，我也趁這次機會學了影片的**剪接及特效添加**。



原動畫

LINE動態貼圖創作 2026-1

首先從最基礎的**移動**開始，課堂上老師教我們利用**動畫十二法則**來完成動畫，在開始學動畫之前，根本沒想到還有這種法則，只對這些畫面的呈現感到習以為常，但其實它們的背後還包含了很多**物理上的推移**，才使人看起來是正常運動的，但凡一點法則被打破的跡象，可能都會使動畫看起來不順暢。

在課堂上我用**我家的貓**來當作主角，嘗試練習了動畫的**十二法則**，每一幀畫面都要確保順暢自然的移動，雖然畫的**過程重複且無趣**，又加上**對電腦繪圖的不熟悉**，**操控介面**太過複雜，一度因為這些事而想放棄過，但當我畫完時按下播放鍵的瞬間，角色活生生的動了起來，讓我感覺這一切都沒有白費功夫，令我有了想繼續學習下去的動力！



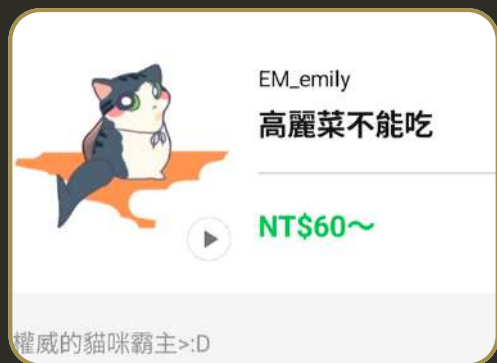
貼圖連結

與指導老師的合照



彈性課程與指導老師的合照（我是戴口罩的），時常在我有困難的時候幫我提出問題，讓我的動畫更符合目標主題。

動態貼圖



二年級上學期期末完成的Line動態貼圖組，利用動畫十二法則所完成的，畫完也感覺自己變成了網路上的圖文作家！是我感到很有成就的練習作品。

蕾潔與電次的第二次相遇

這部短片是高二上學期末做的，這次的動畫有了劇情、場景、角色的互動及選曲，比以往花了更長的時間去製作，這次使用的是Photoshop軟體，有更多複雜且專業的筆刷、調色模式及老師所提供的外掛程式（影片及音軌的剪輯）需要去學習，過程中也遇到很多的操作問題，花了一段時間上網研究。

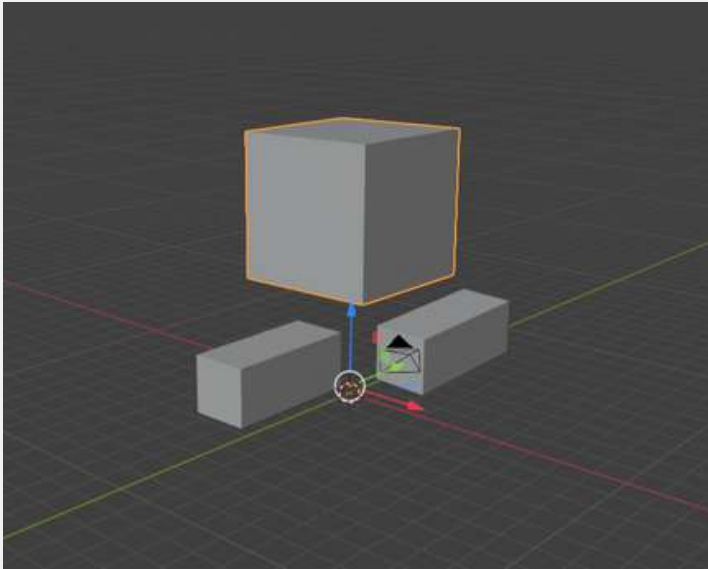


飛天小女警片頭重現

這個片頭重現是在高一上學期時全班分組完成的，為了能提早體會到製作動畫的困難之處而準備的課堂作業，需要考慮到每個人的**繪圖設備**及**畫風統一**。在過程中一直遇到**連絡不到組員**、組員因為**設備問題**沒辦法做、**畫面沒辦法統一**……等問題，最後是組長幫忙收尾，導致**工作分配不均勻**。我們應該要先訂好每個人負責的工作，誰負責線稿、誰負責上色、誰負責背景，而不是每個人都畫一幀，最後**畫面呈現扭曲**或是**角色抽動**的問題。

3D動畫

BLANDER動畫



方塊走路

老師帶我們學習利用**Blender**做出的方塊小動畫，因為有先了解過**關鍵動作**的操作方式，所以相對來說比較好理解。完成後動作後再為方塊加上**光影**，來提升氛圍感。



花園鰻

老師教我為花園鰻加入了**骨架**，學到了使用**骨架控制器**來改變花園鰻的**移動軌跡**，並且用**骨架權重(Weight Paint)**調整來過度牠身體僵硬的地方，最後為牠加上動畫，雖然扭動得看起來很噁心，但很有趣！



方塊走路



花園鰻

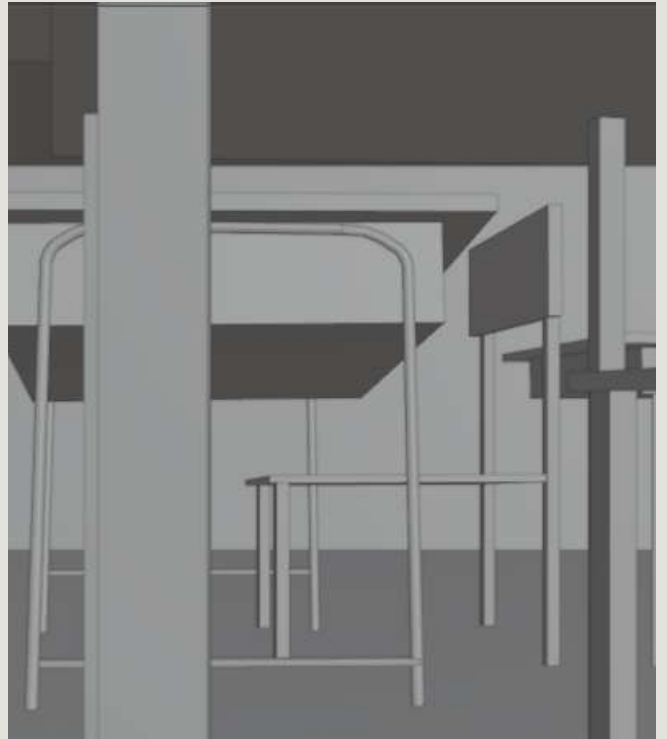
發現與收穫

畫面呈現

在接觸到動畫之前，總覺得動畫只是多畫幾張圖，但其實**關鍵幀(動作重點)**才最重要，並不是要畫得越多張就越好，而是要如何**呈現畫面**才是最重要的。每個鏡頭都要考慮到角色的**動作、表情、場景、打光、情境氛圍**等，而不是一味的畫沒必要的動作畫面，也可以藉由**誇張化角色的動作**來增添趣味及展現角色的個性。



3D輔助畫面呈現練習



創作上的收穫

我覺得在學習過程中不僅是學到畫圖而已，還有如何**說故事給觀眾**，這更像是在**表達一個想法或是情緒**，將我想說的話利用動畫呈現出來，不管是**畫面的構圖**還是**動畫的節奏**，都需要抓住重點。這段過程中讓我從單純的畫圖，轉變為**用畫面去說故事**。

學習心得與反思

將我的世界活起來-動畫設計-

在繪製初期總覺得畫面看上去沒問題，但畫完就會發現**動作不夠流暢**，進而影響到整體觀看效果，或是有**線條抖動**的問題，但主要還是因為**時間分配不佳**，在**前期沒有做好完善的準備**，導致後期製作較為趕促，沒有去**細修畫面問題**。我覺得很多畫面都還有加強的空間，將最完整的故事呈現給觀眾，使畫面整體看起來更加豐富有趣。有時候會因為自己**過於在意成果是否完美**，反而去**影響到創作的節奏**，或是原先對作品有較高的期待，但實際製作後才發現自己的能力仍有進步空間。

過去所堆積的經驗讓我理解到，動畫創作需要**長時間練習與堆積**，是沒辦法一步登天的！未來希望能再加強**時間管理與畫面細節**，使作品更加完整。



分鏡漫畫-兔女郎的夜談酒吧-