



2026 第六屆

金質歷程獎

Golden Academic Portfolio Award

社團法人
慧治教育協會

將我的世界活起來-動畫設計-



完整作品

| 學校 大明高中 | 類別 多元學習表現 | 作者 鍾慧恩 | 指導老師 賴佑霖 老師

百字簡述

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。

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。為了能記錄當下所想的畫面，我想將它完全的呈現出來。



▲ 觀看國際動畫影展

學習過程

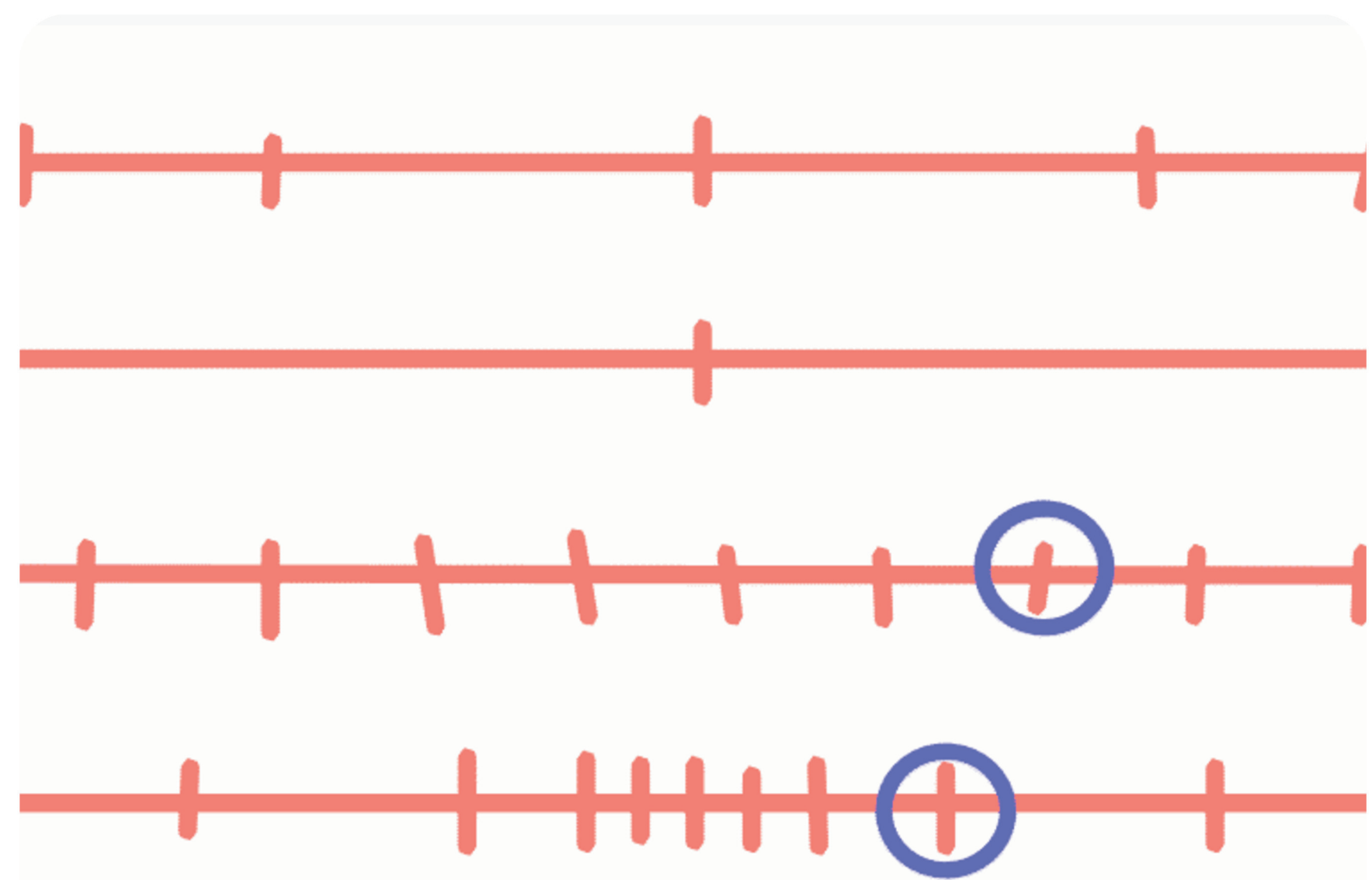
LINE 動態貼圖創作

從動畫十二法則學習角色移動原理，以家中的貓為主角進行逐幀練習。雖然繪製過程繁瑣且具挑戰，但完成後看到角色生動運動，獲得成就感與學習動力。

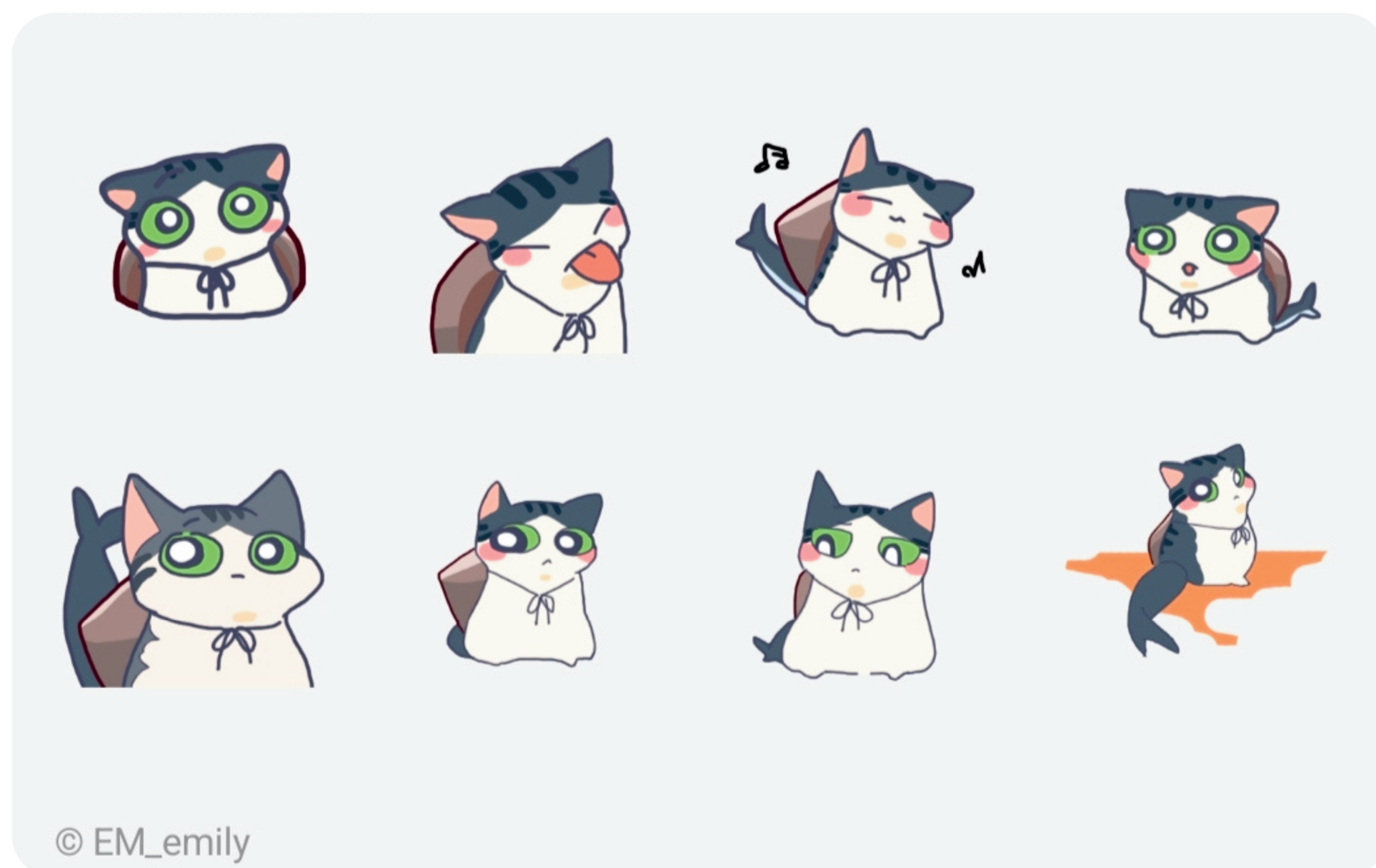
- 認識動畫流暢運動背後的原理。
- 學會運用動畫十二法則表現角色動作。
- 克服不熟悉軟體操作的困難。
- 體會動畫製作需要耐心與反覆修正。

製作挑戰

1. 初次接觸逐幀動畫，需花費較多時間熟悉流程。
2. 學習繪圖軟體操作，克服介面不熟悉的問題。
3. 了解流暢動畫背後的運動原理。
4. 調整角色動作細節，讓動畫更加自然流暢。
5. 反覆修改畫面，提升整體呈現效果。



▲ 初次學習關鍵幀的運動



▲ LINE動態貼圖的成果



▲ 我的第一個動畫

學習收穫

畫面呈現

在接觸動畫之前，我總覺得動畫只是多畫幾張圖，但實際學習後才發現，關鍵幀（動作重點）才是最重要的。動畫並非畫得越多越好，而是如何呈現畫面。每個鏡頭都需考量角色動作、表情、場景、打光與氛圍，也能透過誇張化動作增添趣味並展現角色個性。

- 理解關鍵幀對動畫表現的重要性。
- 運用構圖與光影營造氛圍。
- 傳達情感與故事的媒介。
- 畫面敘事與創意思考能力。
- 從繪製畫面進一步學習視覺表達。
- 誇張手法展現角色特色。
- 培養以觀眾視角規劃畫面的能力。
- 理解動畫節奏與畫面安排的重要性。
- 學習運用 3D 輔助工具進行場景建構。

心得反思

在繪製初期，我常覺得畫面沒有問題，但完成後才發現動作不夠流暢或有線條抖動的情況，影響整體觀看效果。主要原因是前期規劃不足與時間分配不佳，導致後期趕工，無法仔細修正細節。我認為作品仍有許多可以加強的地方，讓故事與畫面呈現得更完整。

我有時過於追求完美，反而影響製作節奏，也曾因對作品抱持較高期待，而發現自身能力仍有進步空間。這些經驗讓我明白，動畫創作需要長時間累積與反覆練習，無法一步到位。未來希望能加強時間管理與畫面細節處理，讓作品更加成熟且完整。



▲ 遲交未完成的作品