

南台科技大學 98 學年度第 2 期課程資訊

課程名稱	動畫角色造型設計
課程編碼	J0D29501
系所代碼	0J
開課班級	四技品設一甲 四技數媒一甲
開課教師	邱禹鳳
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	一 7 8 9 教室 T0810
必選修	選修
課程概述	本堂課因應目前動畫遊戲發展的需要培養動漫遊戲角色的創意設計人才,首先從知名遊戲與奇幻電影的觀察描摹開始,期望學生先學會從靜態的比例/構圖/姿態/配件去表達角色的造型
課程目標	期望能夠針對原創腳本設計出創意且嶄新的角色造型,更可應用在校內畢業專題或是各項比賽
課程大綱	<p>第 1-6 週 角色造型設計:奇幻題材 角色觀摩研究:阿凡達/魔戒/魔獸(暫訂) 課堂創作訓練如下:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.精靈/天使 2.勇士 3.公主 4.怪獸 5.巫師 6.神 7.平民 <p>第 7-12 週 角色造型設計:科幻未來題材 角色觀摩研究:2001 太空漫遊/星際爭霸戰/星際大戰首部曲(暫訂) 課堂創作訓練如下:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.正義使者 2.邪惡勢力 3.銀河領袖 4.謀士(智者/參謀長) 5.科學家 6.領航者(駕駛/飛行者) 7.平民

	<p>第 13-17 週 角色造型轉畫動畫角色設計</p> <p>動畫角色觀摩研究:佳麗村三姊妹/地獄新娘/皮克斯動畫作品/宮崎駿作品/今敏作品(暫訂)</p> <p>分組討論研究:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.一般角色與動畫角色造型之差異? 2.一般角色與動畫角色表演之差異? 3.動畫角色配件與身分塑造之關係? 4.關於角色設計手稿之色彩計畫 5.將整個學期繪畫的手稿逐一練習轉化為更符合動畫表演的角色 <p>第 18 週 學習過程報告與成果驗收</p> <p>上台報告角色造型轉畫動畫角色設計的學習心得 (必須將過程記錄整理為系統化的 ppt 報告)</p>
英文大綱	
教學方式	課堂教授,分組討論,口頭報告,實務操作,
評量方法	自行設計測驗,作業/習題練習,實作評量,口頭報告,
指定用書	The Fantasy Artist's Figure Drawing Bible
參考書籍	田中達之 動漫角色插畫集
先修科目	基礎鉛筆手繪能力,創意思考,定期繳交單元作業
教學資源	
注意事項	確實繳交每個單元作業
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	英語
輔導考照 1	
輔導考照 2	