

# 角色與動畫原理 學習日誌

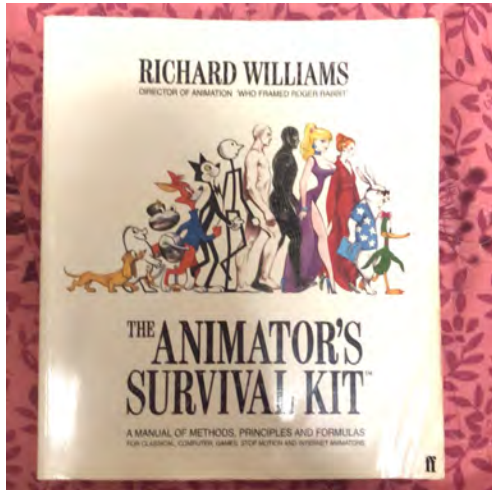
ADT107103 謝亭誼  
指導老師：柯凱仁老師

## week01



第一周上課，先講講基礎的動畫原理(各種製作動畫方式、動畫一秒24張...等)。想畫動畫就要先了解動畫的製作原理。

一直以來都很喜歡動畫，也想學習自己畫動畫。不過自己的基礎畫工還不成熟，這學期會勤加練習來補足的。



## week02



看一些沙動畫、偶動畫的相關影片，對我們而言是少見且新奇的。最後也有教一些toonboom的簡單用法。

觀摩大師的動畫真是非常開心。特別是我以前不知道有沙動畫這個東西，用沙子快速作畫的功力真的非常強，讓人目不轉睛。而最後老師教的toonboom我還不是非常熟悉，用起來有點卡，希望以後能習慣。



**TOONBOOM**  
STUDIO  
2D ANIMATION SOFTWARE

## week03



animation 其字源 anima 拉丁語靈魂之意思。animare則是「賦予生命」。因此 animat 被用來表示「使...活起來」的意思。講解動畫的發展及來源。

好像在聽故事一樣，慢慢瞭解了動畫的起源及發展。之後老師發的千與千尋的動態腳本真的很有參考價值，吉卜力的動畫就像教科書一樣呢~

### 早期的發明與發展

1770年代，由於家庭觀念與兒童教育被受重視，19世紀以後有許多將「視覺暫留」原理結合科學機械的兒童玩具問世；題材有籠中的小鳥、看海豚的小孩、奔跑的馬、跳舞的黑人等，其中“飛翔的海鷗”作成立體模型，視覺效果更加逼真、有趣。因此，可以說動畫和攝影術的發明一樣，成為電影問世的觸媒或催生者。經攝影器材不斷的改良，開始有人以連續攝影的技術，研究動作原理，使早期的卡通工作者得以從中吸取經驗。



### 演化與轉化.....

依照筆者研究，卡通影片（cartoon）其實是一種由報紙上單格諷刺畫或多格連環漫畫轉化而來。因為有印刷機發明以及讀報習慣的形成；而由插畫轉變為批評的單格諷刺畫，題材表現上極為多樣，有的從寓言故事取材成為多格漫畫（詳見圖1-8~1-10）。

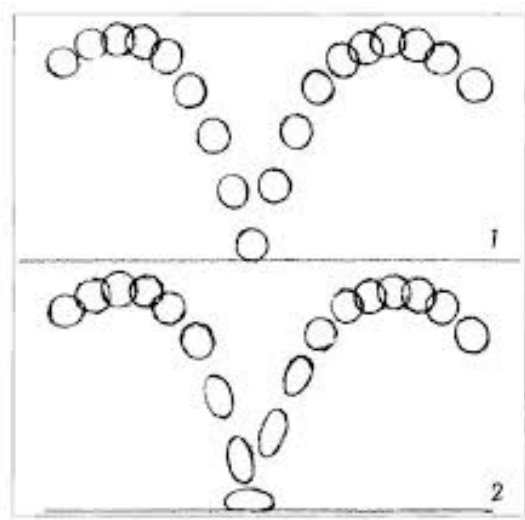


## week04



彈跳球動畫的製作。著重於球著地時的形體變化以及彈跳時的加速度。

聽說學動畫最開始都是從彈跳球教起呢。這周終於正式進入製作短動畫的教學了，其實過程比我想的平凡許多，一堆重複動作顯得很乏味。不過看著最終做出來的成果就會覺得，一步一步的細調是有價值的呢。

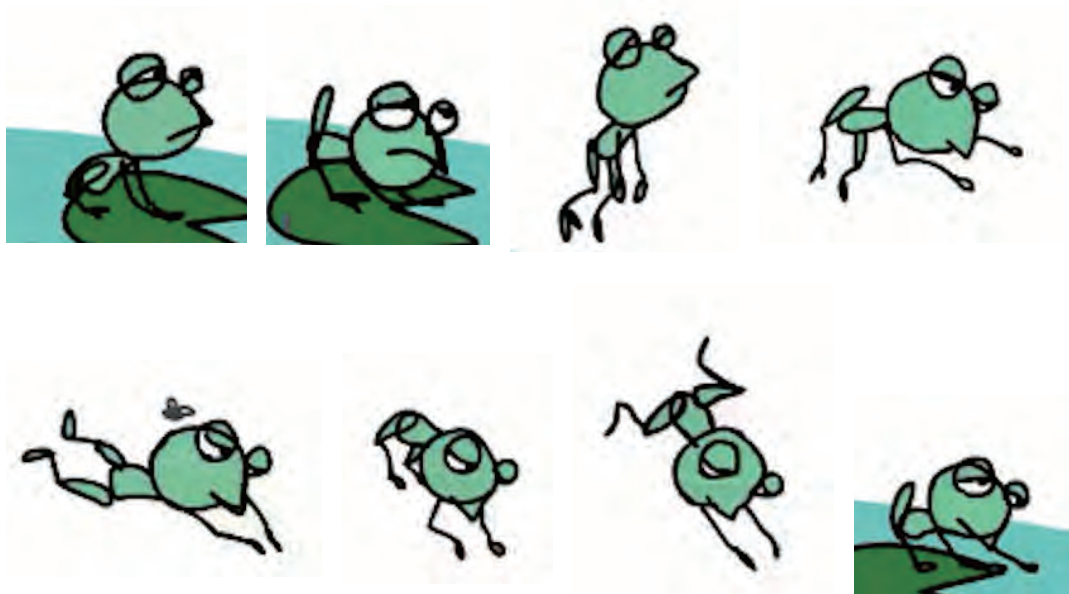


## week06



彈跳球動畫的細節講解以及青蛙跳動畫製作。  
我個人認為最難的是青蛙腳的變化。

先畫出一個半圓，沿著曲線去畫青蛙每一秒的分割動作。之後再畫一個斜的橢圓，分別把每一秒的動作擺到正確位置。其實青蛙跳感覺算是動物的彈跳裡比較難的一種，只要能畫好它應該就能駕馭其他動物了吧？  
希望啦呵呵。



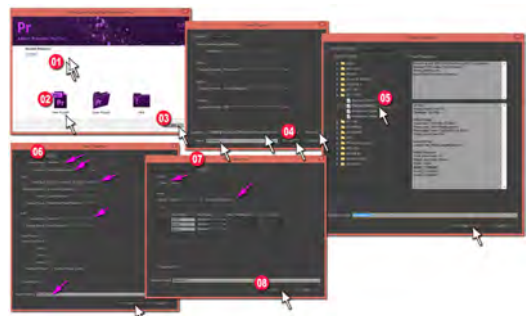
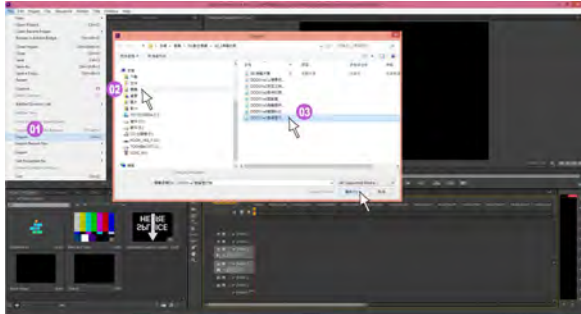
我畫的青蛙成果。很醜而且滿好笑的。

## week07



premiere的剪輯教學(又是一個adobe系列產品)教我們怎麼做之後的方形動畫剪輯。包含title的放大縮小、移位，音樂的置入和加入關鍵格的各種操作方法。

很開心終於可以擺脫威力導演這個垃圾軟體，premiere真的比它好用多了。操作上也十分有彈性，不過不能匯入wov檔的影片這點有點麻煩~~瑕不掩瑜啦。

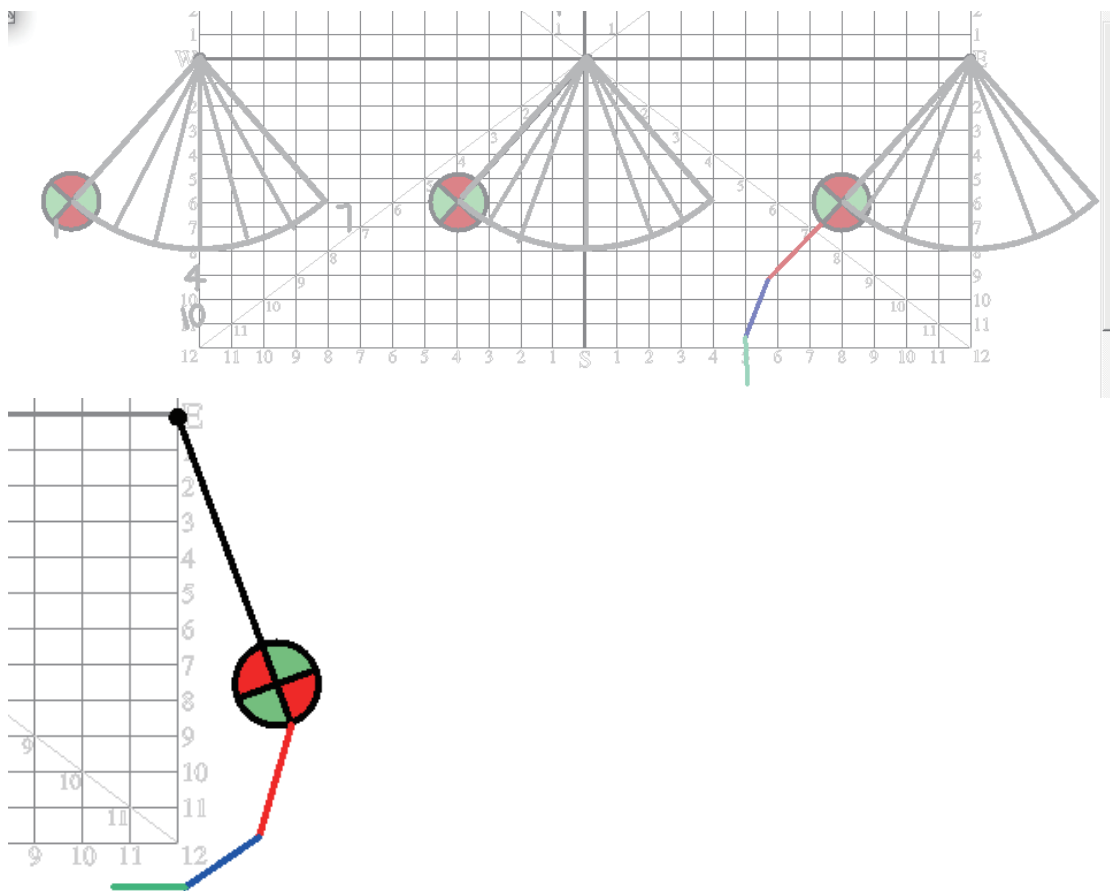


## week08



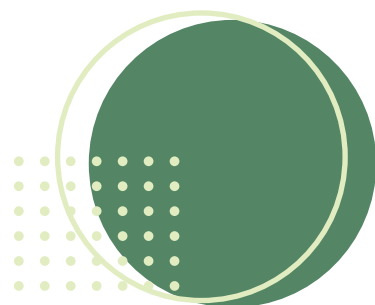
繪製鐘擺。與彈跳球有點相似，著重於擺盪時的加速度，以及第二、第三擺錘的擺盪原理。做完會有類似狗尾巴的甩動效果，十分可愛。

有點難理解的原理。老師教的方式能比較正確地找出正確的擺盪方式，不過我還不太理解，很難自己畫出來。動畫的成果效果非常好，擺動得非常順暢，我很喜歡這周的教學內容。



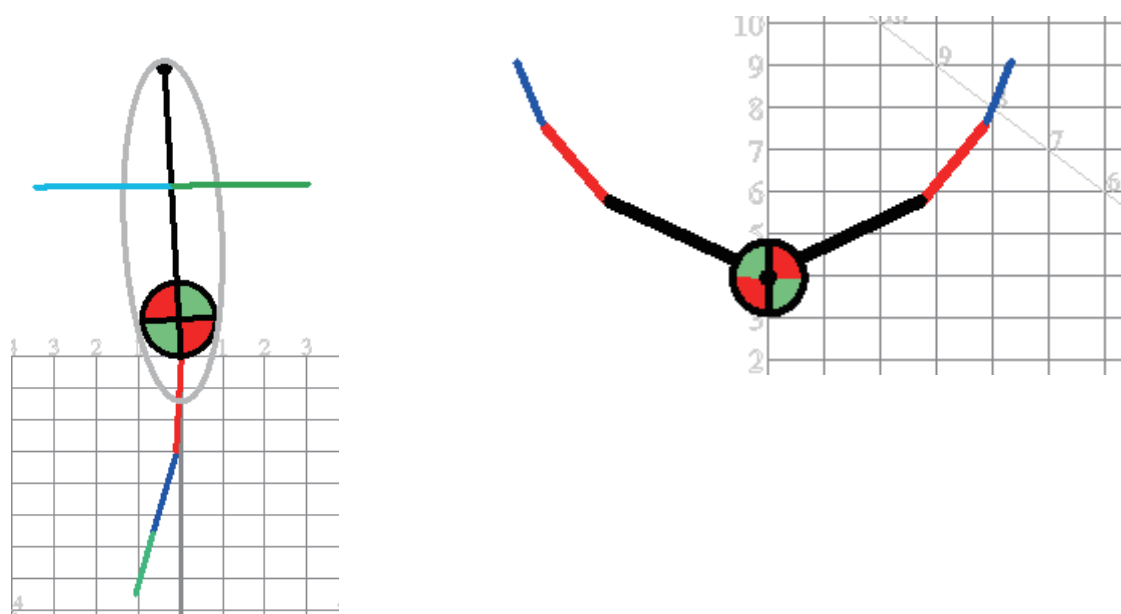


## week09



算是鐘擺的進階應用，包含鳥翅膀的拍動以及魚的游動曲線。這次除了線的擺動曲線之外(翅膀或尾巴)，還加上了身體的上下移動，兩者配合才能讓畫面更平順。

這周的效果也很棒!我特別喜歡鳥翅膀的拍動。不過難度也提高了...我在課堂上做的動畫看起來很不自然，看來要多練習幾次才能畫出更流暢的動畫。

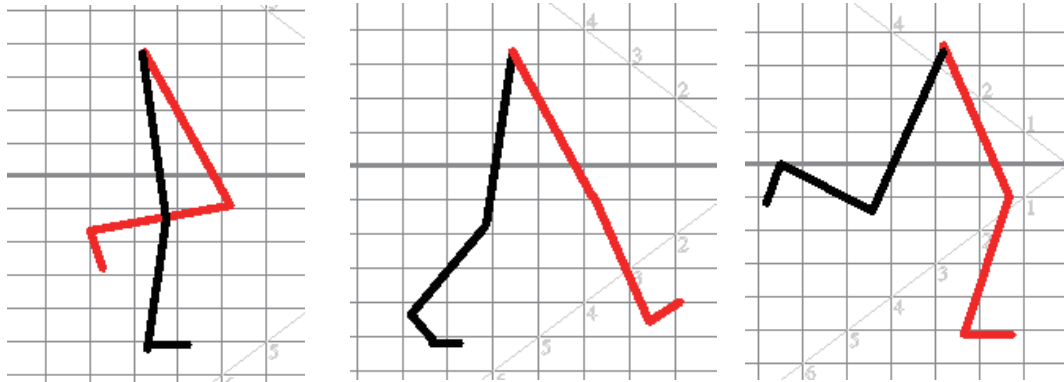


## week10



兩足行走的動畫。只要兩條線就能做出行走的動畫!若之後加入肌肉的收縮應該會更完美~

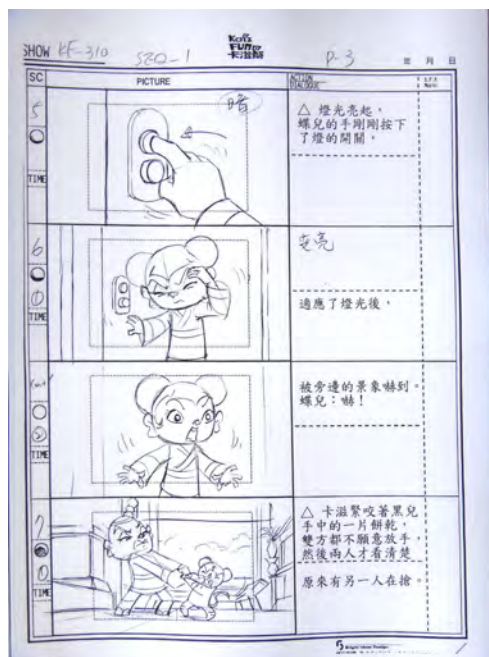
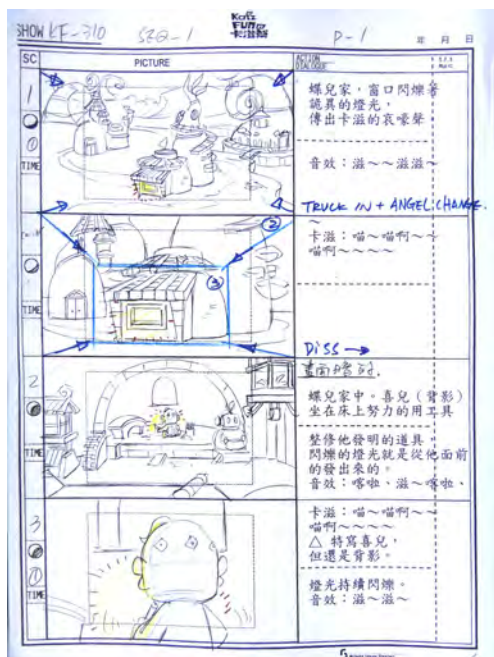
這算是我一直都想學的動畫動作之一，老師教的方法非常簡單卻效果十足，很生動的表現出走路時的動態感。之後看的老師做的人物走動動畫也非常生動，一定很難調吧，我會加油的。



# week11

期末作業講解。要做一個3~5分鐘的音樂MV  
開始繪製前還要製作動態腳本，像是MV的草稿，讓製作步驟更清晰。

照一般動畫一秒24張的規則來看...我這是要畫1000張以上的意思嗎...?這不行吧這個我期末很忙的耶。之前做的動畫最多也才30張左右，1000我到底要畫多久...而且現在技術還爛爛的畫出來一定很醜，沒辦法做出好作品。我只能盡量了啦...

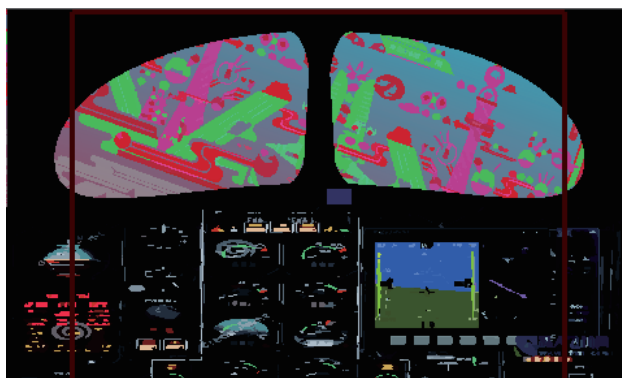
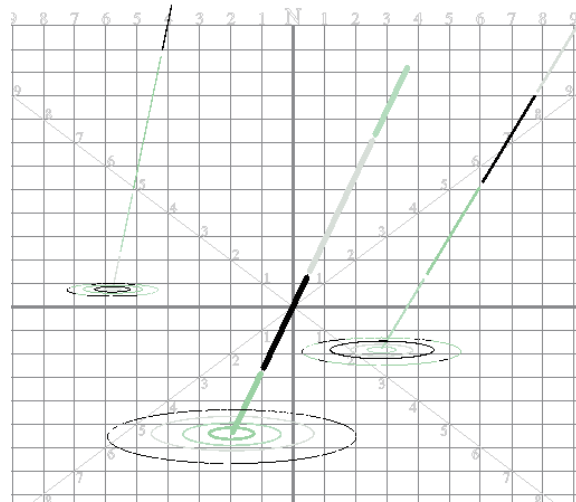


## week12



下雨動畫、燭光、旋轉、遮罩等等很多效果。今天教了很多呢~漣漪效果畫起來很美，遮罩的效果也很棒，這兩個是我比較喜歡的部分。

下雨一直給我一種很美的感覺，看過很多動畫也都把雨畫得非常生動美麗。特別是水滴濺起的樣子非常美，希望以後能學怎麼畫。另外遮罩的用法我其實搞不太懂...原理是懂但操作還要再研究呀。

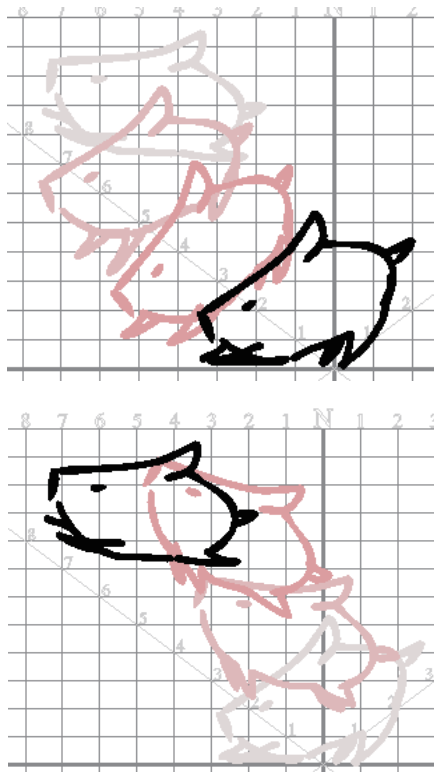


# week 13

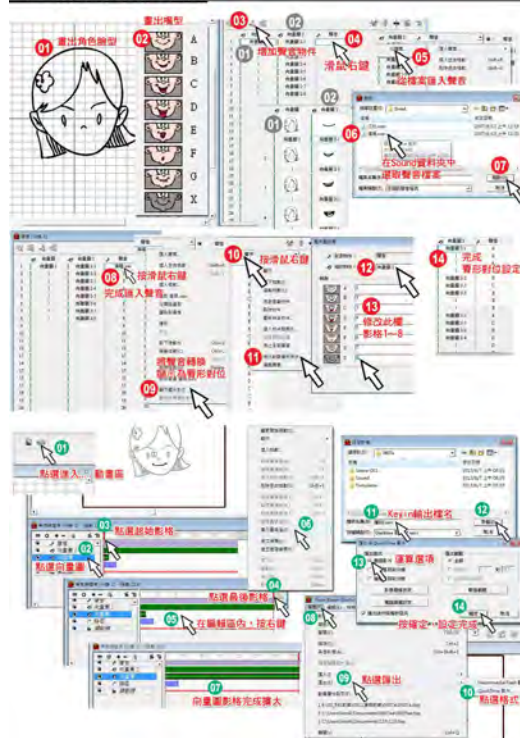


四足的跑跳以及唇形對位。四足跟之前的青蛙有點像，動物的跳躍應該都有異曲同工之妙吧~

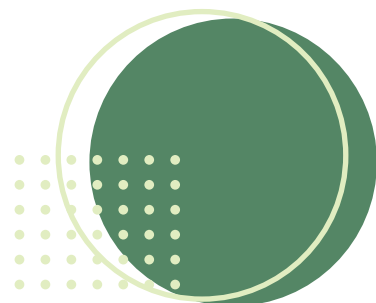
這次教的也是比較簡單的跳躍動畫，其實只要簡單幾張圖就可以做出很有動態感的跳躍了，雖然跟兩足比起來多了兩隻腳不過不會太難，真是太美妙了。唇形對位我覺得實際用到的機會應該不多啦，有這個功能存在我就很驚訝了呵呵呵。功能很酷但實用性不高。



▼TBS唇形對位製作與設定

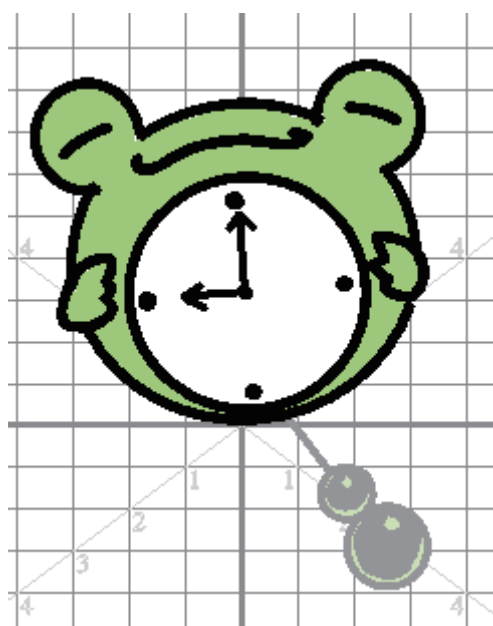
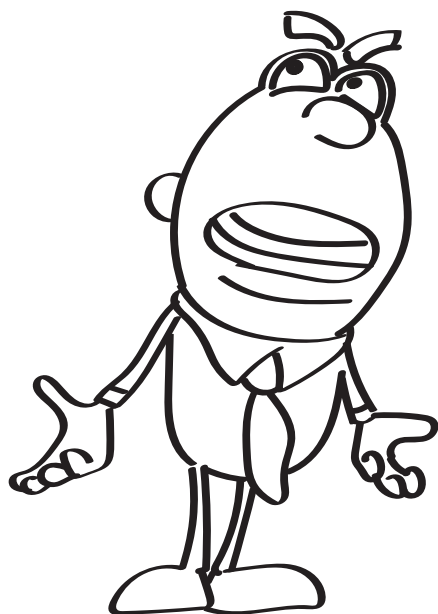


week14



打分數周~還畫了兩張生氣動畫的分鏡圖。

這周借了系辦的繪圖板來用，原來系辦買了這麼多新的繪圖板，那為什麼要放在箱子裡呢?怎麼不拿出來造福大家呢?當初就不需要大家都買繪圖板了吧?好東西要和數位系分享啊!希望之後可以一人發一片數位板，謝謝。

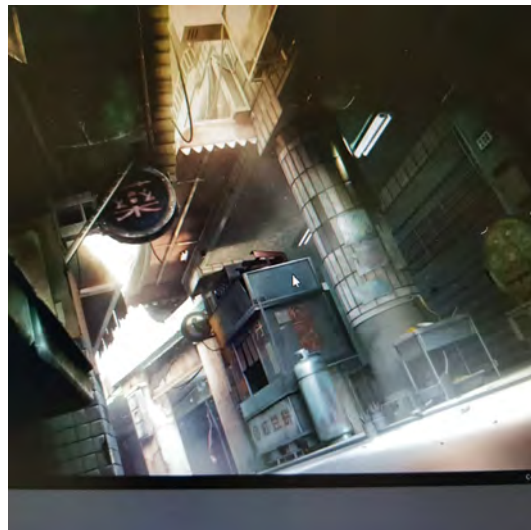
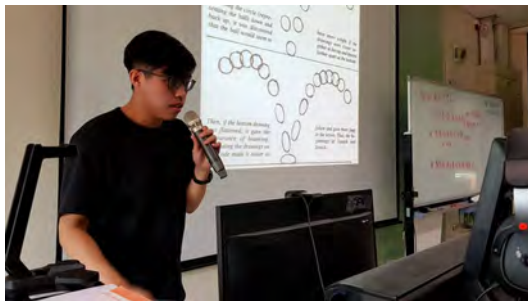


## week15



畢業學長的演講~~很开心能請到優秀的學長回來演講，分享了很多動畫的相關資訊、網站以及自己的經驗，與老師上課相比有新鮮的感覺。

比較開心的是看到學長當初畫的青蛙也這麼醜哈哈，代表我們只要肯努力一定可以達到它的水準的！聽演講真的會被激勵呢，雖然我不一定會照學長講的去做，但這次的演講依然是個非常好的經驗。



## 學習心得



畫動畫其實不太像想像的一樣，能夠有趣的進行工作。它其實更像是樸實的勞動工作(只是同時還需要技術)，一格一格的進行差不多的勞動工作，非常需要耐性。雖然如此但我還是很喜歡動畫製作，將來有機會的話也想從事相關工作。這學期我學到了許多基礎的動畫技巧，在鍛鍊技術之前先了解原理的確能提高學習效率，我是這麼認為。另外除了動畫的繪製之外，搭配的音樂也非常重要。好的音樂能幫整個影片營造不同的氛圍，替影片加分。剪輯技術當然也相當重要，這部分也是我想要多加學習的。若是之後有相關的進階課程，我也很有意願去選修。謝謝老師這學期的教導。

