

ASIA Hot News

2013-04-17



2013 4C數位創作競賽說明會在亞大登場！---

「2013 4C數位創作競賽—校園巡迴說明會」在亞洲大學登場，資深動畫師林岳志分享參與《冰原歷險記4》製作經驗。



圖說：資深動畫師林岳志分享他參與《冰原歷險記4》的製作經驗。

經濟部工業局主辦、亞洲大學（Asia University, Taiwan）數位媒體設計學系協辦的「2013 4C數位創作競賽—校園巡迴說明會」，今（17日）天在亞洲大學亞洲會議中心舉行，邀請資深動畫師林岳志蒞校演講，分享他參與《冰原歷險記4》的製作經驗。林岳志動畫師表示，好的動畫要能引人入勝，讓觀眾有興趣繼續看下去，他勉勵同學平時要多觀察生活周遭，凡事都可能成為靈感的來源。

數媒系蔡明欣老師致詞時，期望同學們可藉由專家分享，學到專業相關知識，對動畫業有更進一步的認識；他強調，設計學院的大四應屆畢業生，以往都是舉辦畢業展，將來也會列入「校外競賽」為畢業條件，希望同學踴躍參加比賽、樂於挑戰。

林岳志動畫師任職於美國藍天工作室，曾參與《冰原歷險記4》幕後製作，他首先鼓勵同學，平常在看3D電影、動畫時，不妨將字幕關掉，這樣才能全心專注在電影欣賞、分析。林岳志動畫師說，「角色動畫師」是演員，也是操偶師，動畫師賦予角色生命，讓角色靈活呈現達到導演的要求，可說是整部電影最重要的一環。

林岳志談論要「如何進入電影動畫」，重點包括：數百小時的努力練習、不斷學習與觀察、研究不同演技，以及提出非常好的作品。他強調，若是將來要走入國際，或是進入美國動畫業，一定要多看主流電影(如好萊塢電影)，才能知道大眾普遍接受的類型，而不會受限於本身的文化和思維，有好的才能卻不被觀眾接受。



圖說：數位媒體設計學系主任張榮吉(左)贈送紀念品給林岳志動畫師。

林岳志接著說明動畫師必須先了解角色的個性、特質，並多與其他部門交流、配合，注意細節(如不同姿勢、劇情張力等因素)，讓角色呈現流暢不突兀的生動演出。他還現場示範，將原本毫無特色的兔子用專業技術，加入角色特性，完成了極富個性的「流氓兔」。

值得一提的是，林岳志與同學分享「分鏡製作」，需要考慮的重點是導演希望呈現的張力效果、角色要傳達的情緒、故事曲線，以及「如何吸引觀眾目光」，讓觀眾將焦點放在故事主軸上。有鑑於此，可以增加動畫的細膩度、賦予角色更生動的肉質感，而最重要的，是不斷要求自己做到最好。

林岳志動畫師最後還與同學互動，開放同學提問並討論《冰原歷險記4》的製作細節。他指出，在日常生活中，盡量多去仔細觀察，路人的舉動或路旁的風景，就可能成為靈感來源，將來能投射在需要的角色上；同時也要多欣賞、參考他人作品，進而與別人討論、分享，從中學習經驗。



圖說：資深動畫師林岳志到亞洲大學，與同學分享參與《冰原歷險記4》製作經驗，和與會師生一同合影。