

## 三、動畫的表現

### 3.臺灣動畫的發展：

- ◎西元2000年左右，臺灣 動畫高等教育 萌芽，各大專院校開始成立動畫相關系所培養動畫人才，也開始不斷有相關推廣，例如 動畫節活動。
- ◎臺灣動畫慢慢發展出自己的特色，許多題材以 本土文化 為出發進行探究，透過動畫連結臺灣自身的 島國意象。
- ◎除本土動畫不斷進步外，近年來也有不少臺灣動畫工作室為日本 動畫代工，許多著名動畫都有臺灣工作室參與。

### 4.動畫的製作：

- ◎時間長度彈性極大，短則三、五秒，長則一、兩個小時，概念和 電影 相當類似。
- ◎在製作動畫時要先有 角色、腳本 及 場景 的設計，接著進入分鏡、繪圖、拍攝、剪輯等步驟，最後由 後製 加上音效、配樂後，才能產出一部繁複的動畫。

### 5.動畫的類型：

- ◎依照不同的屬性跟媒材，動畫大致上可以分為以下四大類別：

#### (1) 傳統動畫：

- ◎最早開始的動畫製作類型，以 手動繪製 的方式，在圖紙或 賽璐珞片 上繪製的動畫形式，然後將這些畫面(影格)按一定的速度拍攝後製作成影像。
- ◎因此也被稱為手繪動畫或者是賽璐珞動畫，每一張動畫圖的繪製都相當費時，並考驗著動畫師的 畫工。



#### (2) 定格動畫：

- ◎又名停格動畫、逐格動畫，製作定格動畫的方法是利用 相機拍攝，每張相片僅有 微距 的移動，最後彙整連續播放便完成。(每秒約需 24張圖)
- ◎黏土 因為可塑性高，所以常為首選的媒材，也會被稱為黏土動畫。

#### (3) 電腦動畫：

- ◎使用電腦製作的技術，透過 數位繪圖 的方式，更便捷且有可修改的特性。
- ◎電腦動畫可以依呈現方式而分成 2D動畫 及 3D動畫，分別為傳統動畫及定格動畫的延伸。

#### (4) 其他媒介：

- ◎以前述動畫類型為概念，但跳脫既定動畫的概念，例如 沙動畫。