

多元學習表現

參加銘傳大學營隊

營隊名稱

ACG創作全攻略營-(A)角色設計

日期 2021/1/25~2021/1/26



開營通知&注意事項



授課老師與營隊流程



角色設計-課程內容 (上課內容會依實際狀況調整)		
	1/25	1/26
9:30-10:00	報到 / 簽到	
10:00-11:00	角色設計 (一)	角色企劃 (一)
11:00-12:00	角色設計 (二)	角色企劃 (二)
12:00-13:00	午餐休息時間	
13:00-15:00	角色造型繪製 (一)	角色企劃繪製 (一)
15:00-17:00	角色造型繪製 (二)	角色企劃繪製 (二)

參加動機

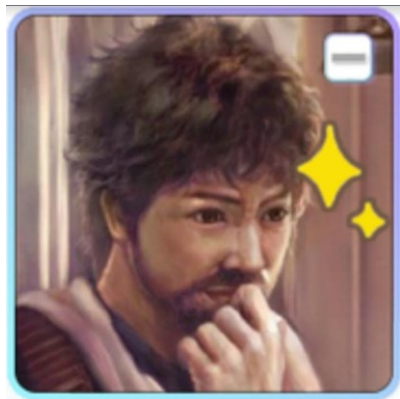
- ▶ 當初會想參加這個營隊，是因為我自己對於畫圖和腳色設計感到極大的興趣與愛好，一直以來畫畫就是我精進並讓我放鬆壓力的嗜好活動，還有就是我對於海賊王、火影忍者、七龍珠、初音未來，這類的日本漫畫、動漫、虛擬偶像等等的日本ACG文化有相當大、無法用言語形容的愛慕、喜愛與嚮往，我喜歡畫圖也是受到日本ACG動漫所深深影響。於是我產生了一個想法「自己想要創作出一個動漫角色」，於是在高中生資訊網的寒假營隊表單中，找到這個銘傳大學的ACG創作全攻略營—(A)角色設計，並邀請朋友一起積極主動參加報名。



日本高人氣虛擬偶像歌姬
初音未來

老師介紹

老師 張秩維



2014年中華區插畫獎最佳創作（插畫優秀獎）

2017年暗黑破壞神III（繪畫競賽銀獎）

2018年彰化生活美學館《OVER BLEED》展覽

曾任聯成電腦painter講師

曾任嶺東數位媒體設計系講師

擅長技能

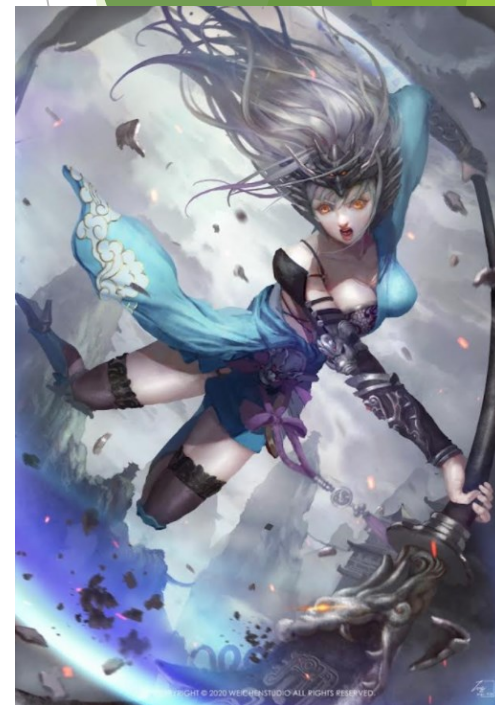
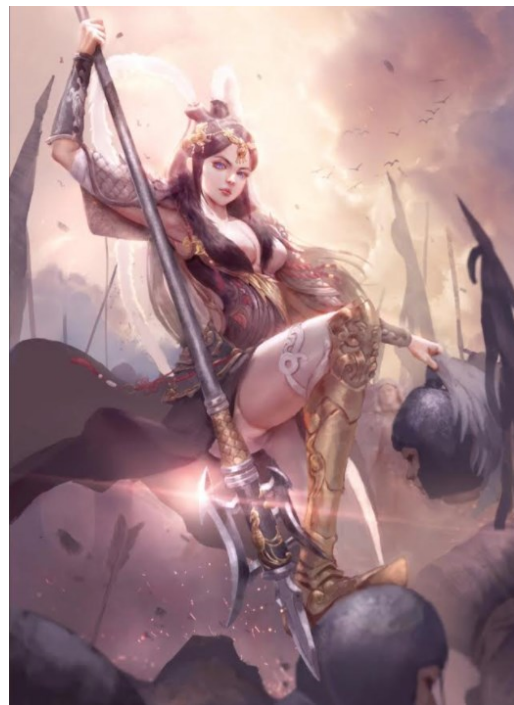
角色設計創造

設計並二次創作融合動漫角色

視覺構圖處理、骨架姿勢、陰影等等

靈感設計創作角色裝備、服裝

老師的作品



作品圖畫有取得同意可放上

上課內容與過程 (1)

第一天，老師們先使用老師自己的所做的講義ppt，先跟我們講述如何去創作一個屬於自己獨一無二的角色，並設計出角色的服裝外觀、武器、長相、五官、髮型、性格、服裝等等眾多要素，並加以說明，要創作一個角色必須先經過分析、資料查詢，找到相關的歷史、人文、名稱、外觀、反差萌等等可以有相關的東西、圖案，並加以自己的思維與創意再腦中設計出一個獨特的虛擬角色。

構想的方式

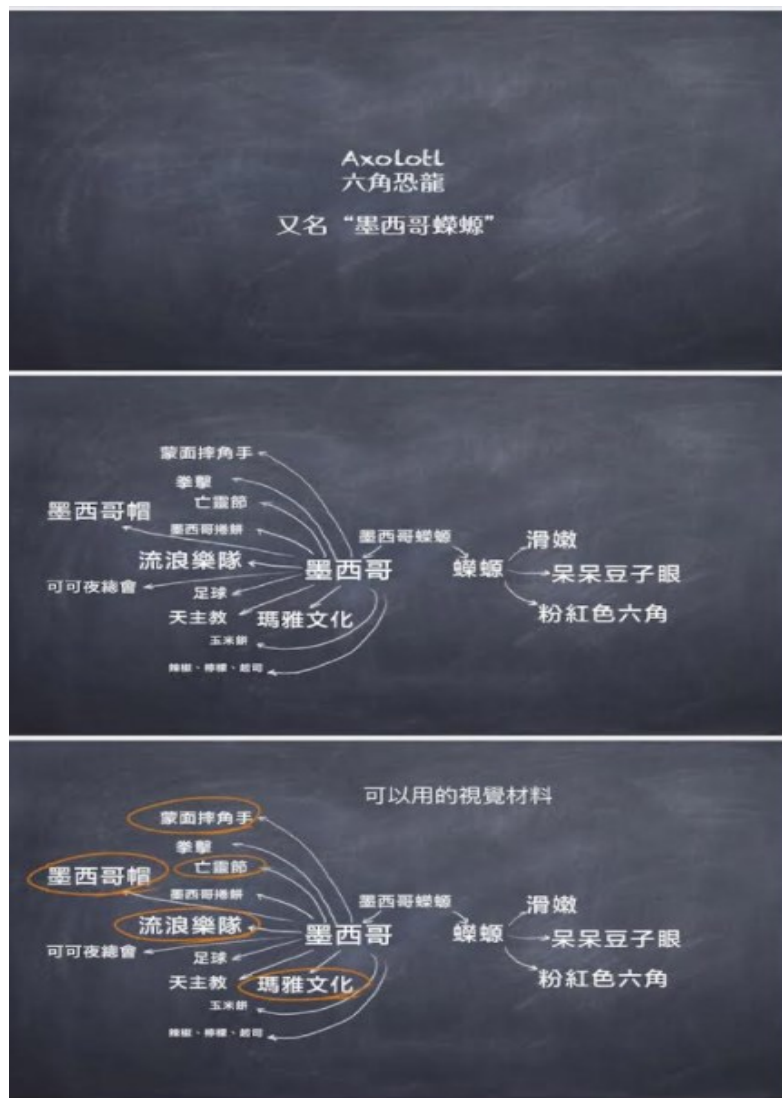
- ❶ 拆分文字資料，從隻字片語開始去想
- ❷ 抓到了其中一個碎片後，開始嘗試無限延伸，不要給腦袋設限制
- ❸ 找到了可以想到很多畫面的片語後，用它當作主要的材料設計角色
- ❹ 想看看有沒有其他可以為角色帶來反差萌的配件或設計



圖片取自老師的畫圖、角色設計講義PPT

範例

老師的作品設計構思

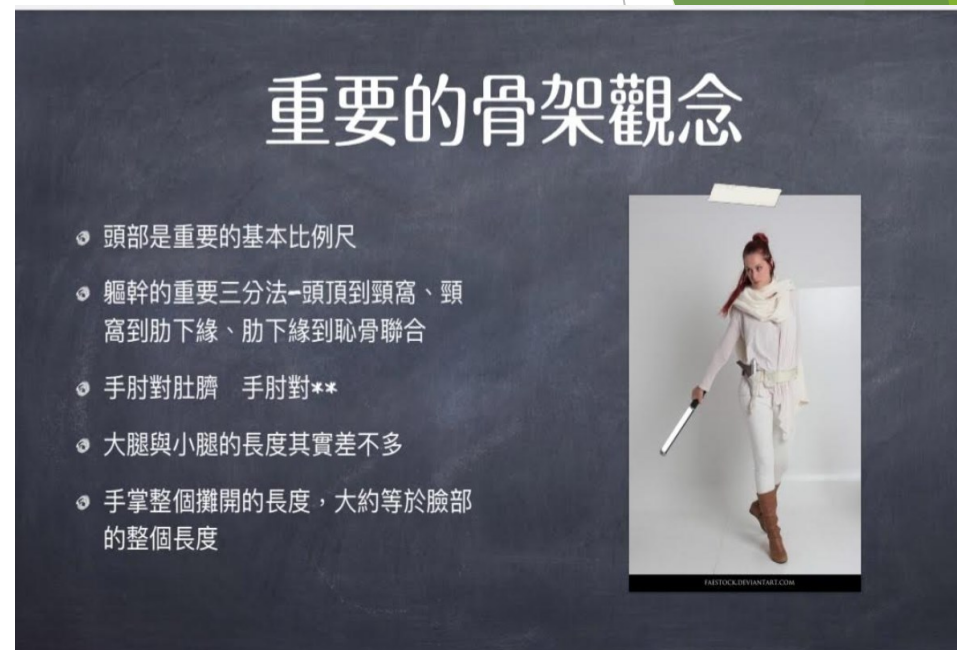
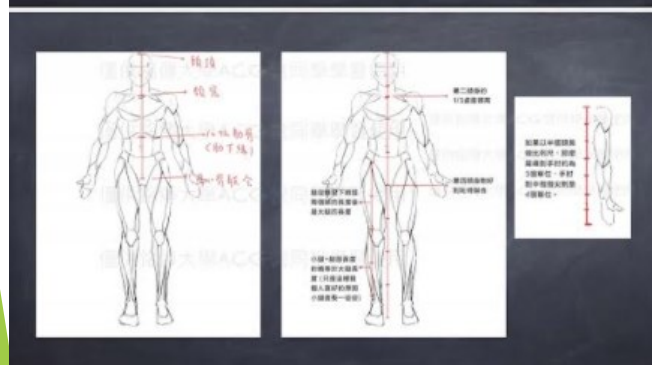
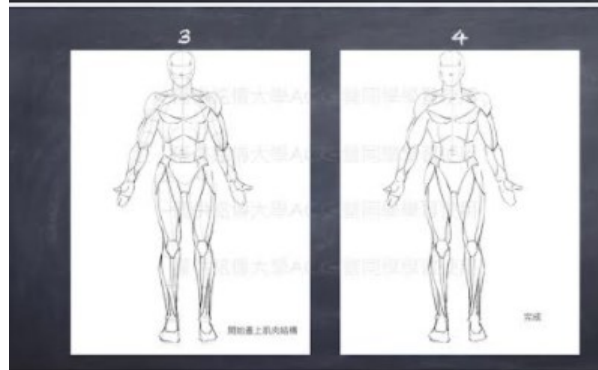
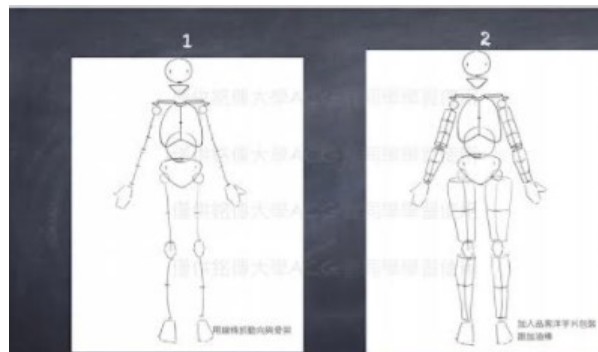


老師的得獎作品

圖片取自老師所給的講義

上課內容與過程 (2)

老師教完我們如何去設計、構思一個角色的重要概念與知識後，接著教我們營隊裡的學生如何去畫好看、漂亮乾淨的骨架、人物表情、人物線稿、服裝設計等等。



圖片取自老師給的講義

分享一些老師給的畫圖技巧講義裡，我覺得很有趣又有用的技巧介紹（1）

人物臉部的狀況 實際示範



細修的基本觀念

- 先畫出被光線照到與不被光線照到的區域
- 畫出較為小塊的亮色
- 再畫最小塊的亮點
- 做出反光、影子



盔甲質感營造 實際示範



臉部的基礎觀念 三停五眼



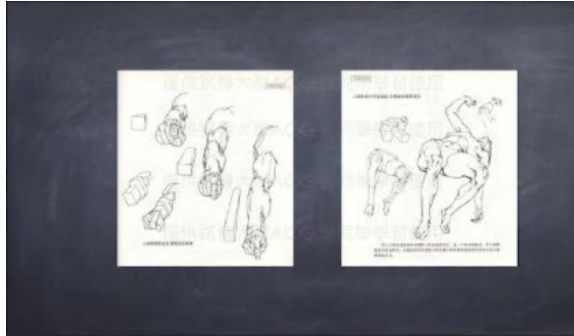
三停五眼原則



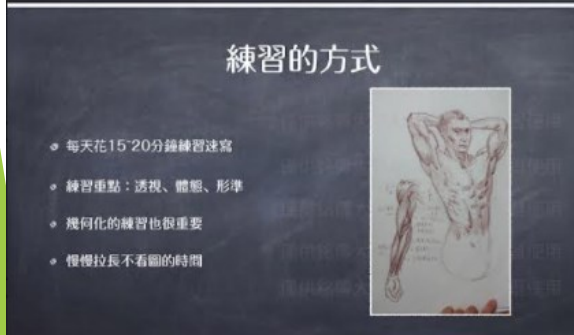
清線，完成



分享一些老師給的畫圖技巧講義裡，我覺得很有趣又有用的技巧介紹（2）

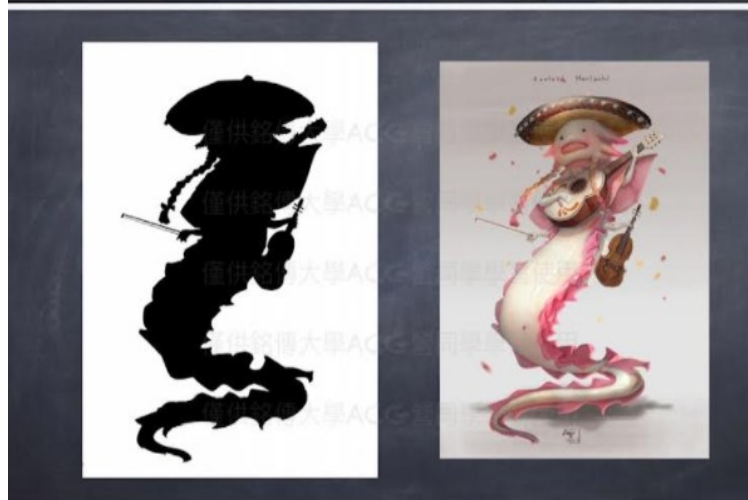
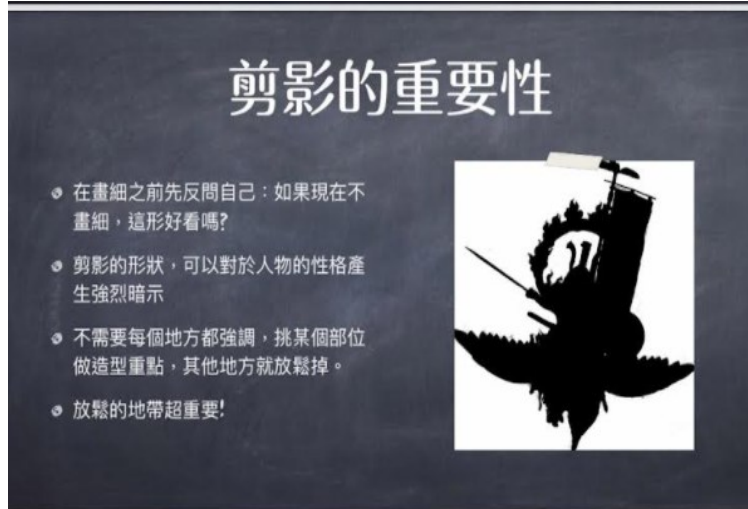


練習的方式



練習的方式

- 每天花15~20分鐘練習速寫
- 練習重點：透視、體態、形準
- 幾何化的練習也很重要
- 慢慢拉長不看圖的時間



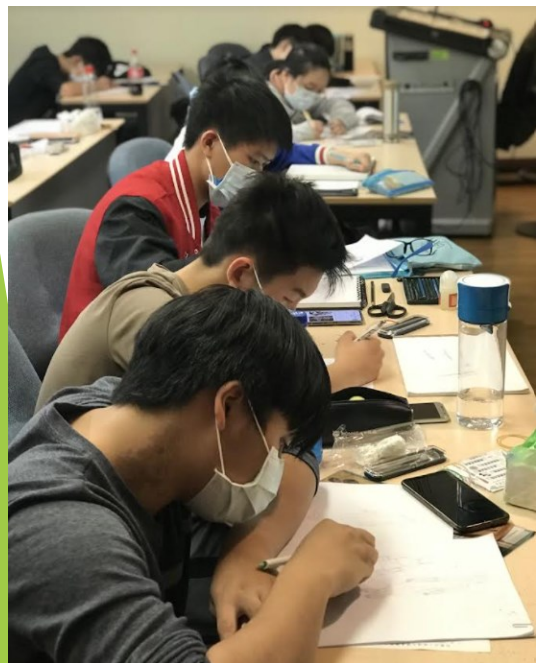
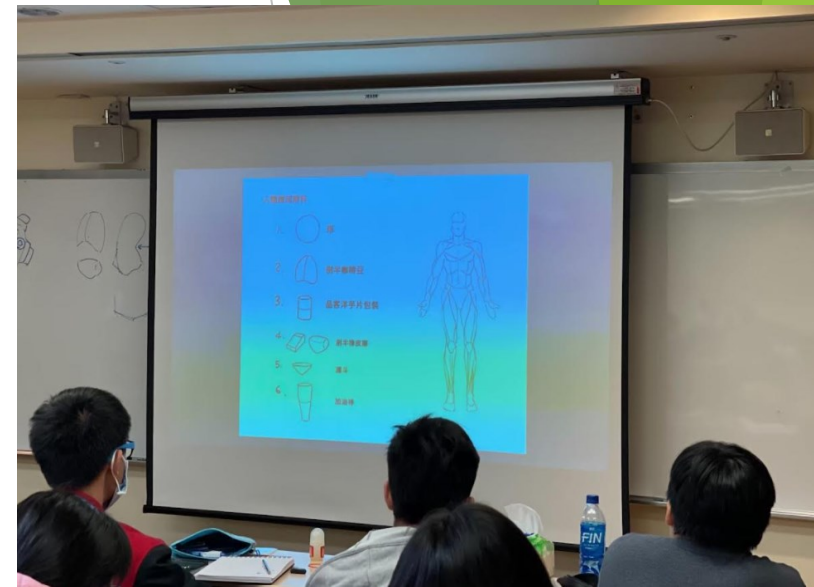
上課內容與過程 (3)

老師用自製的畫圖技巧教學講義完整的補述與教導、解釋之後，我們每個營隊的同學自己選擇要男性的人形模圖或是女性的人形模圖，如果對自己的人形骨架畫得有自信、厲害的同學，也可以跟老師拿空白紙自己畫人形骨架與草稿，當時的我認為自己的畫圖尚未精巧，所以就選擇男性的人形模圖，用來作角色設計。過程中，如果只有毀損或是覺得自己畫得不好，也可以重拿紙張或是模圖，老師們都對我們很好、親切，在畫與設計的過程中，有不會疑惑、畫不出來的困難點，只要叫老師一聲，老師也會立馬過來，慢慢的示範，解決我們同學的繪畫困難點，不管是任何繪畫、服裝設計、臉部表情、髮型與五官設計，都難不倒老師，老師也非常認真與和藹可親。在設計與繪畫過程中，老師們還撥放日本動漫的歌曲、音樂，會跟我們營隊的學生一起聊各種日本動漫、ACG文化的知識、軼聞趣事，我最印象深刻的就是，老師有跟我們說：「日本有專業的研究者，去探討動漫裡的"萌"」，到現今我還是非常印象深刻，當時在談論整個所有動漫話題時，整體過程非常歡樂與開心，跟老師談論動漫的劇情、角色、作者、人物特色、劇情所引申的社會議題、諷刺社會等等，老師們就像是日本動漫、ACG文化的百科全書，不管談論任何一部動漫作品，都可以跟老師聊得很開放、很有趣跟開心、有深度，讓我有種人外有人、天外有天的感覺，但那份心裡感覺是言語無法形容的開朗、心花怒放與欣喜若狂。當我們畫完自己腦中所想的角色、服裝、髮型、體型，以鉛筆畫出完整且尚未上色的屬於自己獨一無二的動漫角色後，第一天的營隊時間也不知不覺就在這畫完角色設計稿的那一兩片刻下結束。

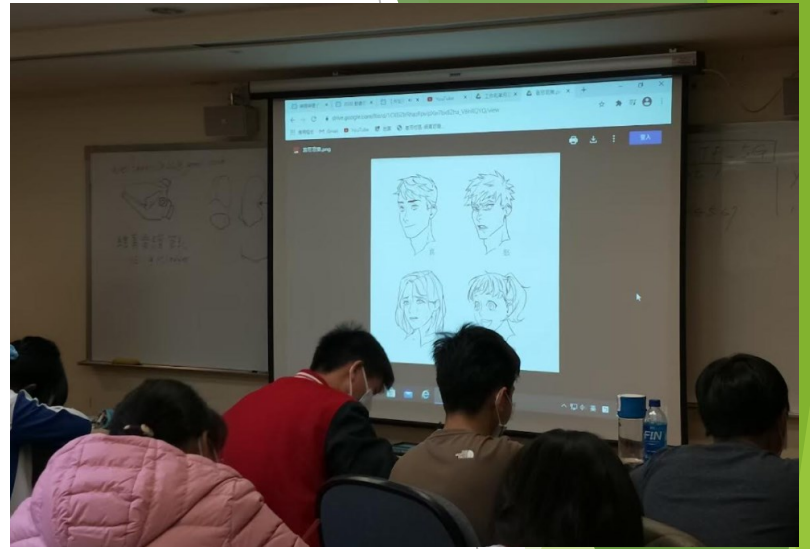
上課內容與過程 (4)

營隊課程的第二天，營隊的志工幫我們營隊的學生全部的角色設計鉛筆稿拿去影印，好讓我們在第二天的課程中，好讓自己所設計的角色上顏色，在過程中，老師也是有拿出PPT講義，來教導我們如何去上顏色，還有光線照射的方向所產生的漸層、背光的陰影。當然過程中，聊動漫的話題、議題也還是不會少，日本動漫的歌曲也是繼續放下去。由於上色是比較耗時間的，所以整個營隊的學生也是不馬虎自己的作品，圖完整個顏色，一天的時間也就在這歡樂的課程中結束，這也代表這次的營隊也宣告正式完美END。

營隊照片



營隊照片



我所設計的角色（作品）

設計概念與思維

當初會想設計盔甲的服裝，是因為自己還未畫過或設計出盔甲為主的動漫角色，加上我覺得畫出盔甲很帥，所以想來試試看。而髮型設計出比較尖、凌亂茂密，是童年時期，看了一部叫做「聖鬥士星矢」的日本動漫，喜歡裡面的人物畫風，所以拿這部動漫的主角髮型當參考。盔甲的部分，會設計的比較華麗，而是因為我本身非常喜愛與觀摩台灣布袋戲的服裝，因為在布袋戲的劇情裡，很多厲害又帥氣的角色，所穿著的不管是盔甲、長袍都是非常華麗又順眼好看，常常令我嘆為觀止，所以自己在設計這套給角色所穿的盔甲時，在創作風格中，會比較偏向中國式鎧甲，然後加上華麗的圖案與裝飾。



聖鬥士星矢



霹靂布袋戲角色 羅喉

我的設計角色照片（作品照片）

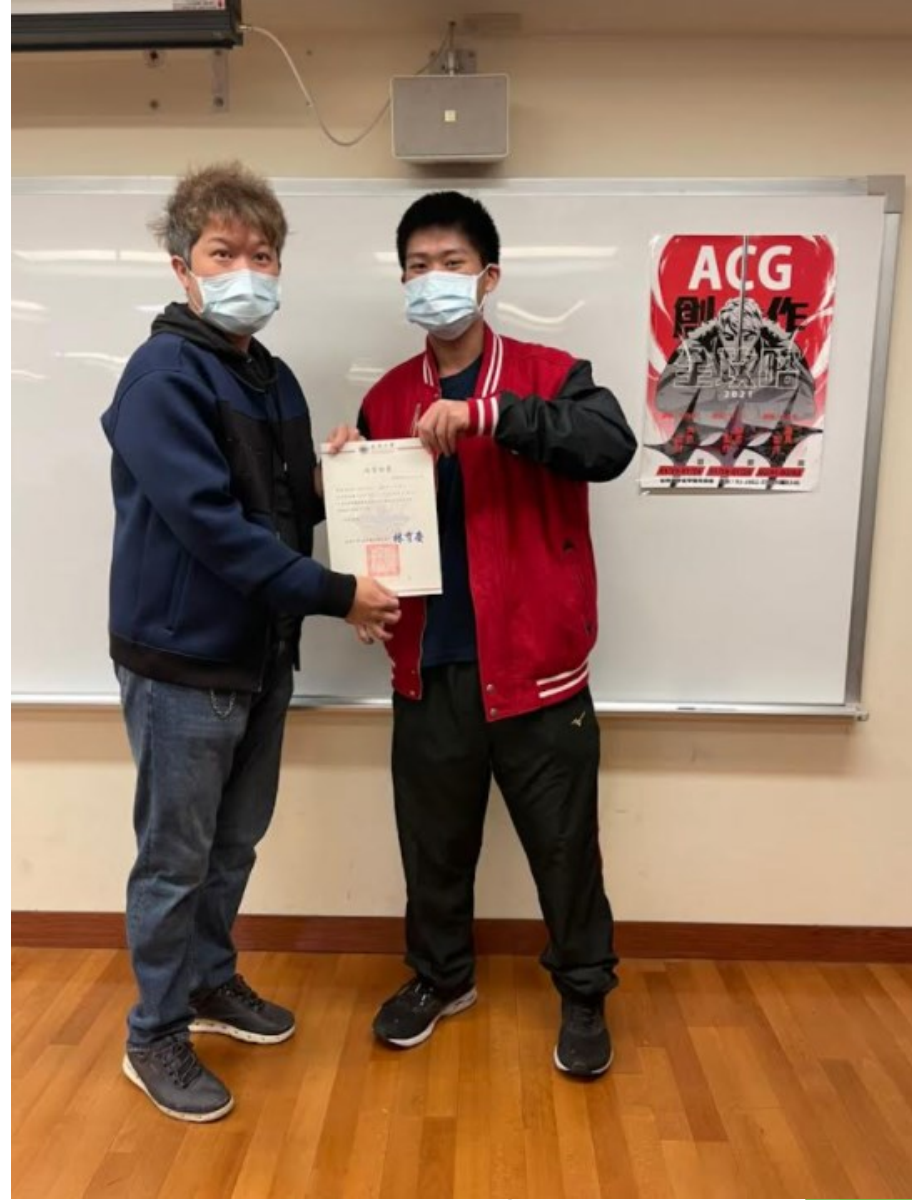


設計角色的鉛筆稿



上色後的完成品

證明書



我與老師的合照

心得



參加這個ACG創作全攻略營 角色設計，令我至今還是非常難忘，我有感覺到與我之前所畫的人物或是仿畫相比下，確實有很大的進步，雖然還不是說我的水準已到達正規那樣的大老實力，不過這個營隊讓我吸收非常多，也有大幅度的成長，在營隊中，也讓我見識到其他縣市的同學的實力，有種人外有人、天外有天的震撼，不過這也成為我精進繪畫的動力，應該是說，畫動漫、漫畫本來就沒有終點，只有更上一層樓的不斷追求，只為使自己更好、優秀。我認為喜愛動漫、ACG文化也跟人們的任何好的嗜好一樣，動漫會吸引人，我認為是因為作者創作出反應人類社會、人們嚮往的理想之夢，每個人的經歷與夢想都不一樣，所以才會有這麼多的優秀動漫作品，人們也依照自己的喜愛去選擇自己所愛護的動漫、遊戲、漫畫等等。而看過這麼多的動漫與漫畫的我，自己心中也想像那些日本的漫畫、動漫作者，創作出自己獨一無二的角色，讓人們可以看到我創作出的作品，這也是我一直精進畫畫與技巧的動力與精神。還有和老師們談論動漫、漫畫，也是讓我覺得蠻開心、樂不可言，還有就是能遇到營隊的每個同學們，在營隊裡，感覺就是一群交流畫畫與ACG文化、動漫、漫畫的愛好者交流會，能遇到他們還有老師們，這份幸福與緣分，我都不會忘記，最後還是很感謝老師與營隊的同學們，讓我來這次的營隊能有這麼多的收穫與教導，無論是畫畫、角色設計、人物骨架與光線陰影等等繪畫技術與知識，還是對於日本動漫、漫畫、ACG文化的認知與知識、深度研究與交流，讓我獲得這些用金錢也買不到的感動與知識收穫。



大合照!!!

