

Computer Animation Final Project

Group 34 王昱力 劉秉驛

● Project Link:

Youtube video:

<https://www.youtube.com/watch?v=rKniOagigE4>

Project file:

<https://drive.google.com/drive/folders/1WIzukwO56ExIVD9QrnoTFSnMfSXJnhO8?usp=sharing>

● Method:

- 我們這次的Final Project選擇的主題是製作動畫，動畫軟體我們選擇的是blender。
- Blender提供了render, camera, 建模等製作方法，因此製作動畫的流程都在Blender內完成。
 - 角色建模: 我們這次故事的主角使用了blender官網提供的Phil模型。
<https://studio.blender.org/characters/phil/v1/>
 - 場景建模:
 - (1) import網路上建好的場景模型
ex: 建築, 角色
 - (2) 使用blender建模工具自己製作
ex: 麻將, 樹木, 房間...



■ Texture:

- 草皮，馬路等等這些幫物體上材質或顏色的部分，我們會從網路上下載公開的texture檔，或者用blender內建的shader上色功能，讓物體更具真實感。

● Story outline:

- 故事講述一名交通大學資工系學生傑哥，從大一到大三的生活歷程。就像其他大一菜鳥，傑哥抱著好奇與熱血，穿梭交大社團博覽會中，遇見形形色色的學長，感受社團前輩的熱情。
- 一年過去，傑哥也成為大二老鳥的一員，雖然課業漸多，和朋友一起打麻將享受大學生活尤其重要，且看傑哥如何平衡生活壓力。
- 而資工系大三學生，嚮往實習的歷練，然而過去兩年卻沒有留給傑哥優秀的專業才能，大三這場就業博覽會中，傑哥將會僥倖進入大公司，亦或是慘遭滑鐵盧，凍死在近年的科技業寒冬之中嗎？那大四的傑哥該何去何從…

● Storyboard

- 大一

- 我們主要是從主角(傑哥)的視角做出發，分兩種場景
 - (1)剛步入交大的校門
 - (2)社團博覽會。



(1)



(2)

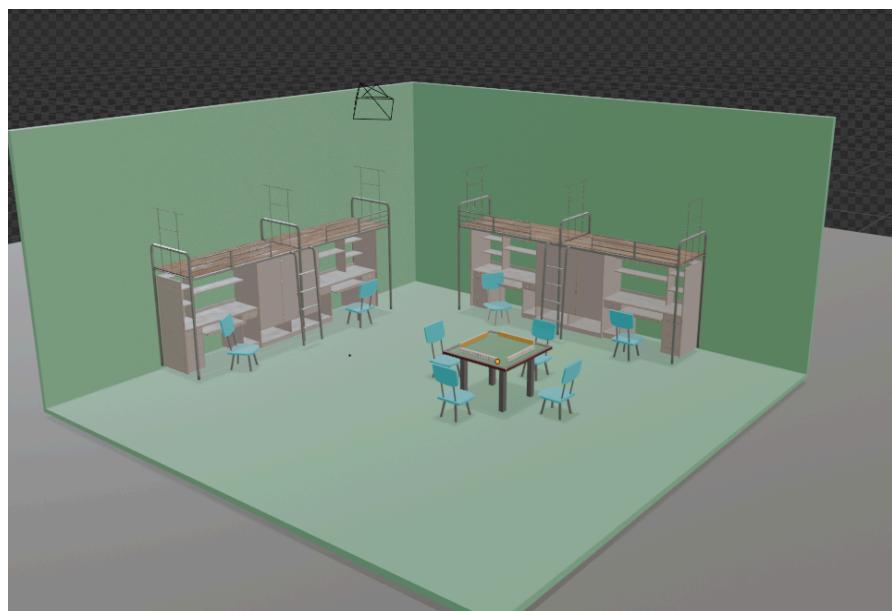
- 在介紹各個社團中，我們有另外用配音的方式，讓社團介紹顯得更真實。
- 大二
 - 主要分為三個場景
 - (1)早10走在前往教室的路上
 - (2)教室
 - (3)宿舍



(1)



(2)



(3)

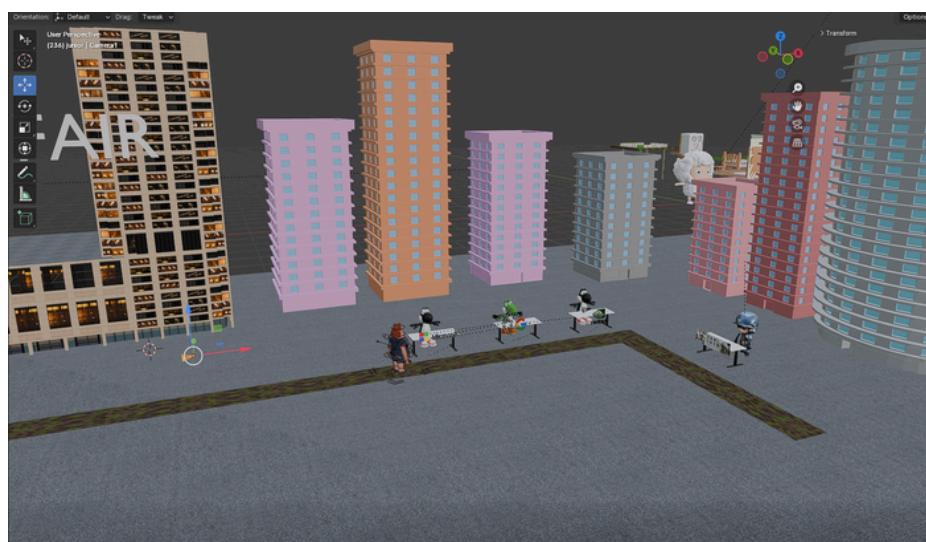
○ 大三

■ 講述傑哥在就業博覽會面試的過程，分三幕

- (1)從大二轉場：突然發現自己大三了，站在就業博覽會前
- (2)對微軟、谷歌、輝達三大場的面試，發現只有國軍願意接納
- (3)夢中嚇醒出現在床上，害怕簽下國軍志願役
- (4)結束黑幕，留下大四開放式結局



(1)



(2)



(3)



(4)

● Distribution:

- 王昱力
 - 製作大一, 大二場景
 - 剪輯大一, 大二影片
 - 後製音樂特效
 - 渲染過程
- 劉秉驥
 - 製作大三場景
 - 剪輯大三影片
 - 後製音樂特效
 - 渲染過程

● Result:

當完成這次的Project後，我們對製作簡單動畫的過程有了更深刻的理解。從一開始的建模、上色，到後期如何操控攝影機等，這些原本不熟悉的技術逐漸變得熟練。

在Project的製作過程中，我們看著動畫的雛形逐步成形，最終成功產出了一部完整的動畫作品。通過這次的Project，我們更加認識到動畫製作背後的困難與挑戰，尤其是像皮克斯那樣能夠將動畫做到如此細緻、逼真的程度，實在讓人敬佩。