

## 111-7-1-1：動漫角色VTuber動畫設計

1. 社區主辦單位：長榮高中
2. 協辦單位：臺南一區合作社區學校
3. 承辦單位：長榮高中設計群
4. 活動目的：

對應本年度均質化計畫教育政策 KPI 第一大項：提升教育資源—夥伴優質，長榮中學設計群為配合新課程綱要，將跨校開設由本校自行辦理的動漫角色vtuber動畫設計研發課程，藉由社區高中職共同推動跨校選修，促使本區高中職學生專業知能的成長，且達成下列目的：

- (1) 藉由共備課程讓教師能透過大專講師與業師的教學分享，進而發展課程特色教材。
  - (2) 透過動漫角色vtuber動畫設計課程教學，接軌產業新型態的技術，進而提升教師專業能力。
  - (3) 增進臺南區各校教師跨校交流，學習動漫角色vtuber動畫設計，落實均質化教學目標。
5. 具體內容：
- (1) 時間：上學期11-1月(週六)、下學期3-6月(週六)
  - (2) 地點：長榮中學電腦教室七
  - (3) 參加對象：長榮中學師生20人及社區高中職師生20人
  - (4) 活動內容：

活動日期	課程內容	主講人
第一次 11/12 (六)	虛擬人物/偶像/主播 淺談發展背景-橫跨的領域與相關知識脈絡 (了解虛擬角色相關的行業、未來可期之職能)	南台科大多樂系 專任講師吳思璿
第二次 11/19 (六)	假如真實世界中真的有他(她)--設定人物背景，構建角色生活環境、成長經歷、個性、生活習慣，讓角色外觀與表現行為符合人設(團隊討論)	南台科大多樂系 專任講師吳思璿
第三次 11/26 (六)	繪製人物 I-角色臉部設計與繪製--透過角色背景設定繪製符合個性與氣質之面部外觀-(krita/sai/PS/CSP)	南台科大多樂系 專任講師吳思璿
第四次 12/3 (六)	繪製人物 II-角色臉部設計與繪製--透過角色背景設定繪製符合個性與氣質之頭部髮型/服裝外觀，圖層整理與輸出(krita/sai/PS/CSP/Live2D)	南台科大多樂系 專任講師吳思璿
第五次 1/14 (六)	讓面部動起來--講解面部各部位的的主從關係，動作的限制與調整技巧細節，練習綁定與測試動態(Live 2D/Animaze by FaceRig)	南台科大多樂系 專任講師吳思璿