

嶺大動畫及數碼藝術課程 創意+科技成就數碼藝術人才 「畫」出新天

文化及創意產業是本港六大優勢產業之一，其中動畫及數碼藝術已被廣泛用於商業推廣，走進大眾日常。嶺南大學（下稱「嶺大」）開辦的「動畫及數碼藝術（榮譽）文學士課程」，帶領學生涉獵不同技術以提升製作流程的效率，讓他們把更多的時間和精力投放在內容創作，掌握新科技之餘推動創作革新，迎接行業未來的機遇。以上課程於2022/23年被納入政府資助，將為創意產業培育更多數碼藝術人才。兩名學生透過動畫講故事，不斷追尋她們的夢想，過程如何呢？



嶺大「動畫及數碼藝術（榮譽）文學士課程」助理講師簡肇韜（右）向學生高璇（中）及傅頌棠（左）介紹，只要利用3D掃描器把實物直接掃描進電腦，再用AI人工智能去修補瑕疵，就可省卻人手建模工序。



▲以上是學生高璇的作品，其中一幅名為「Little Bliss」（左圖），她想傳遞的信息是：簡單地為疲倦的女孩蓋上毯子和收起筆已是一種幸福。

課程提供不同的實習及海外交流機會，同學可從不斷練習中累積實際經驗，學習使用不同媒介的說故事方法，助未來發展事業。



創意和技術是動漫和數碼藝術的兩大重要元素。嶺大「動畫及數碼藝術（榮譽）文學士課程」助理講師簡肇韜（Tobby，左圖）表示，隨著本港在創意產業和數碼娛樂的發展，近年三維立體圖像及電腦動畫，以至虛擬現實（VR）及擴增實境（AR）等技術，在各種領域的應用愈來愈廣泛。

數碼創意專才需求增 嶺大課程被納政府資助

「過往動畫及數碼藝術課程的畢業生，主要是從事電影或動畫業，但隨着社交及互動媒體的廣泛應用，近年不少公司都需要招聘人手負責剪片、攝影，製作動態圖形（Motion Graphics）宣傳短片等工作。」

業界對數碼創意專才需求日增，加上不少年輕人對這方面的知識及技能感興趣，嶺大遂於2019年開辦「動畫及數碼藝術（榮譽）文學士課程」，培育創意工業人才。Tobby指，與其他相類課程相比，嶺大的課程設計更能做到理論與實踐兼備，首兩年先修讀理論科目，再逐步加強技術層面知識。

他表示，課程過去以自資形式開辦，新學年的課程已納入政府資助，教資會（UGC）將提供15個資助學額，學生可透過「大學聯招辦法」遞交「動畫及數碼藝術（榮譽）文學士課程」（JS7133）的申請；此外，課程亦設有15個自資學額，供非聯招途徑的同學申請。

理論結合實踐 根基更穩

「同學在課程中會學習製作2D及3D動畫，為使作品背後有理論作支撐，以及培養他們的說故事能力，同學必須修讀藝術史、動態圖像、劇本及分鏡圖、數碼模型製作及渲染等科目。」藝術創作源自生活，Tobby也會引用電影海報、本港建築設計切入解構藝術史，讓同學更易吸收。

數碼藝術發展多元化，同學也可按興趣及發展路向選修動態圖形、VR/AR工作坊、遊戲設計等創意媒體領域的科目：「這類實用性科目不單受本系學生歡迎，還吸引不少其他系的同學報讀。」

新科技化繁為簡 貼合市場的需要

Tobby表示，製作3D動畫前期的準備過程漫長，要先建模並為角色加入骨幹及控制器（Controller），讓其能夠活動，期間需要不斷除錯，而生成圖像的渲染過程更是耗時很長。「新科技正在打破技術的局限。其中數碼藝術就是借助科技去協助創作，課程不但教授學生傳統的製作流程，亦會介紹如何運用新科技去提高創作效率。」



學生藉課程學習實用知識及最新軟件，其中數碼模型製作及渲染是製作3D動畫的入門技術。

他舉例，如利用3D掃描器把實物模型直接掃描進電腦，再用人工智能（AI）修補瑕疵，省卻人手建模工序，又可運用動作捕捉（Motion Capture）及面部捕捉（Facial Capture）技術，把演員的動作及表情放進動畫角色。另VR工作坊會教導學生利用遊戲引擎Unreal製作VR遊戲，其好處在於無須編碼，已可做到實時渲染，貼合市場的需要。

「同學可按工作要求的精細度，選擇合適的應用技術，享受創作的樂趣。」Tobby續指，課程除了採用講授課及輔導課形式教學外，當中不少科目會以工作坊形式進行，透過分組作業讓他們發揮個人創意，提高其動手及解難能力，講師則會從旁指導：「VR工作坊、遊戲設計、製作設計等動手科目的難度在於思考，而非技術層面，其中製作設計一科要求同學建構完整的故事場景，將過去所學綜合運用。」

開設新科目 學習不同媒介說故事

「單一媒體展示非最好，創作可從不同方法呈現。」Tobby相信，隨着VR及AR應用漸廣，未來的廣告與電影將變得更加互動，受眾可以走進動畫世界，體驗親臨其境（Immersive）。現時部分商家已開始新嘗試，如有地產商開辦VR睇樓團，亦有電子產品品牌借用手機AR展示產品實際尺寸。嶺大的動畫及數碼藝術課程亦因應市場轉變新增科目，如音效設計、新媒體劇本寫作等，同學可學習利用聲音來帶動作品的氣氛，以及使用不同媒介的說故事方法。



行政長官林鄭月娥早前曾到訪嶺大的動畫及數碼藝術多媒體中心，了解中心如何鼓勵和推動學生利用數碼設備創作。

Tobby提到，同學要從不斷練習中累積實際經驗，以及建立豐富的作品集，為進入就業市場做好準備。嶺大推崇博雅教育，着重全人發展，該校會透過舉辦各式活動，擴闊同學視野，其中本月（11月）舉行的「嶺南藝術雙年節」，廣邀本地及海外文化藝術工作者參與，「在多文化文化的相互碰撞下，希望對動畫及數碼藝術系學生或有所啟發。」此外，嶺大亦提供實習及海外交流機會，動畫及數碼藝術系學生由大學二年級起有機會到本地及內地的遊戲公司、廣告公司、科技公司，以及NGO等機構實習，從實戰中去磨練。

數碼藝術人才出路廣 畢業生不愁出路

畢業生出路方面，Tobby說，現時不少電影後期、電視劇片頭、微電影廣告等，都會用到3D動畫及動態圖形技術，加上互動遊戲展覽趨普及，他們可投身動畫、數碼特效製作、電影、電視、廣告、多媒體設計、遊戲設計等行業。此外，由於動畫及數碼媒體的應用已擴闊至一般商業推廣，不少公司亦設立媒體製作職位，故畢業生不愁出路，一般起薪點由15,000至18,000元，大約2、3年後能晉升至導演，月薪逾20,000元。

年輕人愛上動畫講故事 進修開啟創作大門

動畫產業被視為夢工場，不少人的成長過程中有着動畫的陪伴。高璇（Yolanda）及傅頌棠（Malinda）不約而同均選讀了嶺大的「動畫及數碼藝術（榮譽）文學士課程」，課程開啓了一扇新的創作大門，教她們以多元的視角審視動畫及數碼藝術世界，從學習中不斷豐富門內的風景。

Yolanda（二年級生）：多元視角 認識動畫及數碼藝術世界

Yolanda（左圖）中學時已選修視覺藝術科，希望可於大學修讀與設計和創作相關的課程，其後入讀了嶺大的動畫及數碼藝術課程。「這是中學未曾接觸過的領域，自己也喜歡看動畫，對動作、角色設計感興趣。」課程為她開啓了一扇新的創作大門，教她以多元的視角審視動畫及數碼藝術世界，在學兩年，Yolanda學會了2D動畫製作及3D動畫入門：「2D及3D動畫是兩個不同的範疇，前者需要運用較多的畫畫技巧，要了解角色每個動作之間的連繫，將動作連貫呈現。」

去年，Yolanda和兩名同學一組，首次創作2D動畫短片，她形容，製作過程令其難忘，因為單是畫畫及場景呈現就花上大量時間：「角色動作要逐格細畫，雖然場景設計不需下太多畫功，但也需要不斷嘗試及調整，讓角色與場景匹配。」她坦言，初時未懂分配時間，曾跟拍檔埋守電腦室通宵工作：「這是入行的必經階段，我們在過程中學到分工與合作，是很好的得着！」

先學習接受挫敗 向藝術路進發

Yolanda表示，數碼模型製作及渲染是她喜歡的科目之一，因為從中學到建立3D模型的不同技巧及細節，為製作3D動畫打好基礎。她又笑言，修讀動畫及數碼藝術，要先學習接受挫敗，因為每次創作，都會遇上導師的「挑戰」：「他們會就作品的用色、人物比例、故事概念等提問，我們要清楚自己創作的初衷，每個呈現方式都要有理由。」

尚有兩年才畢業，她希望未來向藝術路發展：「現在有不同的新興工種，如可以投身Motion Graphics廣告設計的相關工作，或從事網站設計，此外亦想過當藝術老師，投身穩定的教育工作。」

Malinda（三年級生）：科技成趨勢 掌握數碼創作技術投資未來

「曾修讀電影，但由於電影製作參與的人較多，最後的作品或會偏離本願，相反動畫較多個人創作成分，更能把個人想法呈現出來。」Malinda（左圖）是嶺大的動畫及數碼藝術課程從首屆學生。

眾科目中，Malinda最愛三維角色動畫工作坊及Motion Graphics。她介紹，Motion Graphics應用性較廣，發揮空間大，適用於商業層面，她在修讀電影時，亦需應用該技術去做後期特效。課程提供了許多創作機會，在三維角色動畫工作坊上，Malinda與同學合力製作了2分鐘的3D動畫短片。

「故事構思可天馬行空，但角色動作需要符合現實世界的物理常規，修讀藝術史學習到的達文西人體比例、透視法、配色美學等知識，正好成了我的參考靈感！」

人腦創意結合電腦輸出 創作事半功倍

她笑言：「建立3D模型很好玩，能將一個普通的球體變做你想呈現的東西，那份成就感很大！」她正尋找與VR及AR相關的本地實習工作，希望畢業後能投身3D製作公司，以發揮和鑽研其3D技術。她又指，畢業生也可選擇網上創業，如上傳作品到社交媒體，或投稿到獨立媒體，逐步邁向夢想。

Malinda認為數碼創作適合自己：「科技是很多行業的未來趨勢，掌握數碼創作技術肯定是有用的。」她強調，創作理念最為重要，就算科技如何發達，人腦創意亦不能被複製，把人腦創意結合電腦輸出，創作將事半功倍。她寄語有意報讀者：「不妨下載簡單的3D及Motion Graphics製作軟件試用，從中尋找當中的樂趣，同時感受一下3D創作方式是否適合自己！」

嶺南大學 「動畫及數碼藝術（榮譽）文學士課程」

修讀年期	4年全日制
學額	30個（教資會資助學額15個、自資學額15個）
入讀要求	HKDSE文憑試成績 · 中文、英文科3級 · 數學、通識科2級 · 1科選修科2級 設有面試
課程結構	學分 核心課程 27 （共同核心12學分+5個課程組別15學分） 動畫及數碼藝術主修課程 48 英語課程 12 中國語文/普通話課程 6 自由選修 27 總共 120
修讀科目	必修科目（修讀11科，共36學分）： 電腦圖像、藝術史、動態圖像、二維動畫、三維動畫工作坊、三維角色動畫工作坊、數碼模型製作及渲染、動畫史、劇本及分鏡圖、擴展實境概論、畢業作品 部分選修科目（選4科，共12學分）： 數碼裝置藝術、遊戲設計、互動藝術、動態圖形、新媒體劇本寫作、製作設計、音效設計、認識素描、虛擬實境（VR）/擴增實境（AR）工作坊、視覺文化及數碼媒體、實驗動畫
就業出路	動畫產業、數碼特效製作、多媒體藝術、虛擬實境、遊戲設計、廣告製作、電影及電視



Q：「動畫及數碼藝術（榮譽）文學士課程」有何特色？

Tobby：課程採用全面、多元學科的教學法，主修課程分為3類，包括核心課程、藝術及動態影像史，以及動畫及數碼藝術技能課程。課程亦提供一系列涵蓋動畫、數碼媒體裝置藝術及其他創意媒體領域的選修科目，為學生的專業發展路向做好準備。

Q：面試形式如何？作品集有沒有規限？

Tobby：凡有意報讀的同學，必須準備個人作品，及通過面試一關。面試時，申請人要先作自我介紹，講述選讀課程的理由，以及對動畫及數碼藝術的認識，對这方面有研究或自己的看法者更具勝算。作品形式並無規限，無論是動畫、繪畫、相片、影片也可，面試官會透過作品了解申請人的藝術曝光率（Art Exposure），以及其創作喜好和熱誠。

Q：面試時如何突顯個人優勢？

Tobby：面試官看重作品的表達意念多於技術層面，曾有同學以大量飲食短片作面試作品，但影片卻聚焦於如何「突顯」自己。如該同學能從敘事方向入手，例如在影片中加入圖像，多花心思把故事說好，將能提升影片的說故事效果。