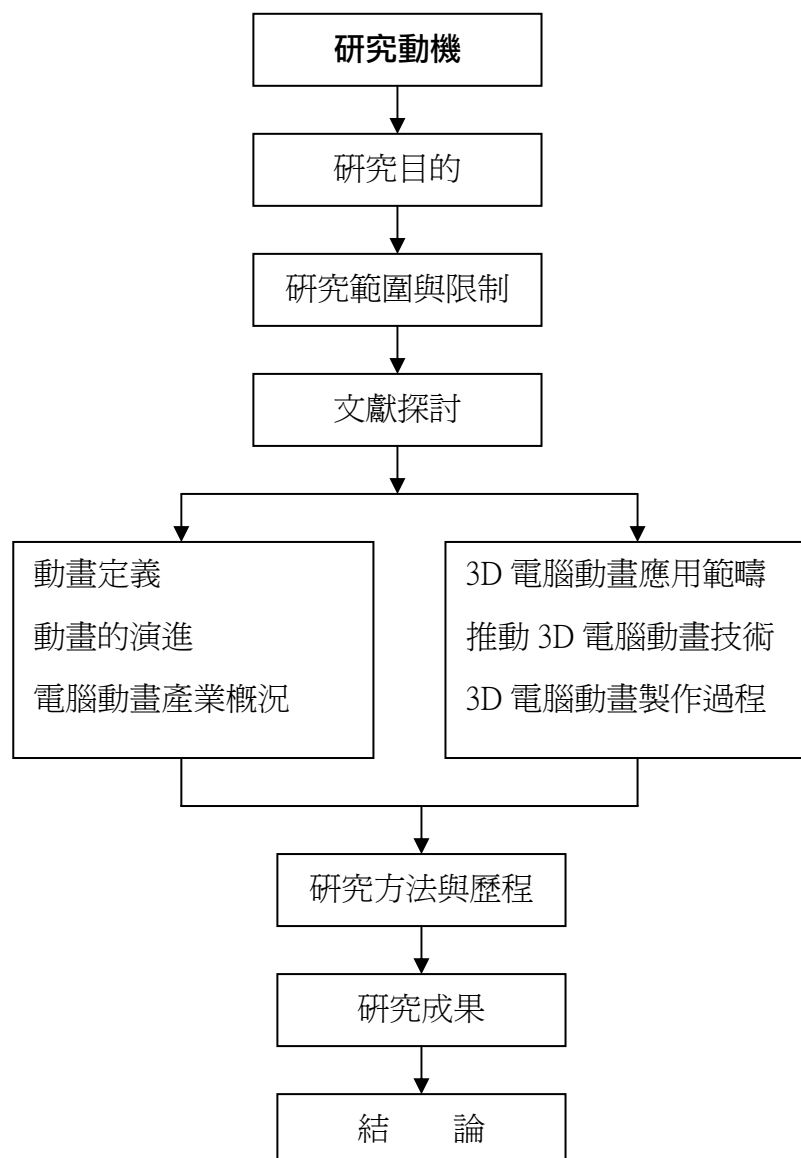


第四章 研究架構、方法與歷程

4.1 研究架構

本研究主要探討 3D 電腦動畫在動畫電影上的運用，先對 3D 電腦動畫之相關意義與應用，及 3D 動畫電影製作過程敘述，再依 3D 電腦動畫電影劇情與角色，進行動畫電影海報之製做與研究。

表 4-1 本研究主要研究架構



4.2 本研究方法與歷程

1. 前置作業

●收集資料：了解 3D 電腦動畫發展歷史及應用產業現況。

●資料整理：分析 3D 電腦動畫製作過程的相關資料。

●確定作品創作主題：模擬動畫電影劇情，進行電影海報設計及表現形式。

2. 設計展開階段

文獻探討與歸納

從收集到的文獻分析歸納整理，探索 3D 電腦動畫與藝術的關係，以 3D 電腦動畫的表現形式與特性，應用於海報設計中，並進行歸納與分析。

3. 執行製作

應用與創作

將歸納分析的結果與心得，融入創意發想、草圖設計、3D 建模，應用於海報設計創作中，並檢討修正。