

未來 3D 動畫師：AI 軟件實現角色設計夢

在為期 5 天、共 15 小時的緊湊課程中，本課程將透過 Blender 角色設計案例，讓學生學習 AI 生成視頻、立體模型、圖片等多媒體素材創作技巧，並掌握創意思維，結合 Blender 強大功能，快速生成內容打造屬於自己的獨特藝術作品！

課程特色：

 從零開始，5 天打造專屬 3D 動畫角色

透過專案學習，學生將親手創作出獨一無二的角色，結合場景設計與動畫製作，體驗專業 3D 創作流程。

 AI × 3D 雙技術加持，激發創意無限可能

課程結合當前最熱門的 AI 生成工具（Stable Diffusion、阿里 Wan2.1、Trellis 等），學生可快速學會將創意轉化成高質量影像、角色與 3D 模型。

 零成本軟件，課後也能持續創作與自學

使用免費但功能強大的開源工具（如 Blender），讓學生即使在家也可繼續實踐和進步，無止境學習 3D 動畫創作！

 專業導師 + 助教團隊，照顧學生不同需要

每班配備多位資深導師及助教，確保每位學生都能得到適時指導與支援。

 參與國際級展示活動，實現作品發表夢想（詳情可參考第 7 頁）

優秀學員更可優先入選「2025 年 CGGE 創作才華展示活動」，讓創作登上更高舞台！

 完成課程可獲 IABE 國際專業證書認可

課程設計參照 Blender 國際認證體系，完成後可獲 IABE（國際 Blender 教育聯盟）認可證書，為未來升學與動畫制作發展鋪路。

課程資訊：

上課日期：2025 年 7 月 28 日至 8 月 1 日（週一至週五）

- 課程堂數：共 5 節，每課 3 小時
- 對象：12-18 歲學生
- 授課形式：實體課堂（一人一電腦）
- 導師：由專業導師及助教任教
- 語言：廣東話（課堂上使用 Blender 英語介面教授）

課程目標

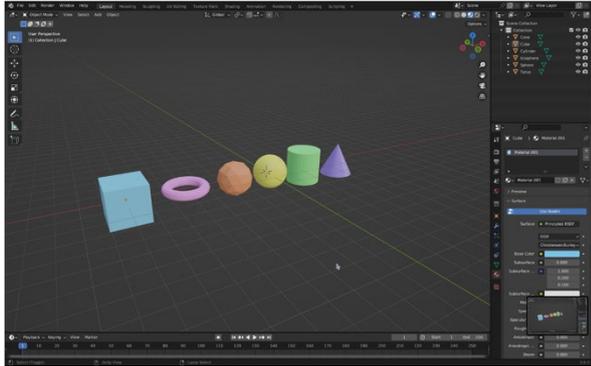
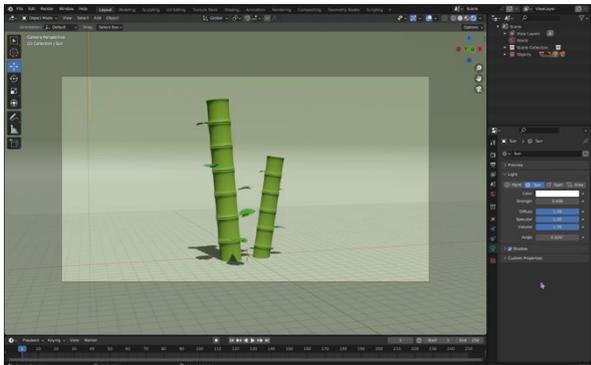
經過為期 5 天的數字藝術技能培訓，學生將：

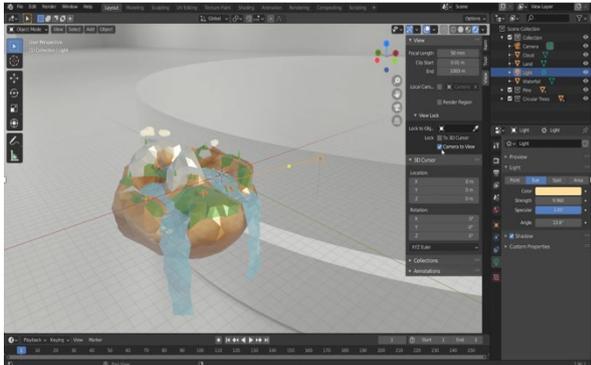
- 學習 AI 創作軟件的用途與技巧，了解 AI 生成內容的益處及風險。
- 透過 Blendo 案例學習 Blender 軟件的基礎操作，從零基礎快速入門，掌握 3D 建模、材質、動畫、燈光及渲染等核心技能。
- 結合課堂所學知識，完成一個 3D 動畫角色，並創作個人場景和物件。
- 提升團隊協作能力與藝術創意表達能力。

學習工具

- Stable Diffusion：作為全球領先的文本到圖像擴散模型，Stable Diffusion 能根據用戶輸入生成高質量、細節豐富的圖像。透過簡單的文字描述，學生可以快速實現複雜的視覺構思，大幅提升創作效率。
- 阿里 Wan2.1：這款由中國開發的 AI 視頻生成工具專注於中文場景理解和東方美學風格生成，能根據用戶輸入快速輸出高質量的中式繪畫、動漫角色等作品。其強大的多模態輸入功能（支持文本、圖像和風格遷移）以及高效的創作交付能力，將讓學生在 AI 藝術領域大展身手。
- 微軟 Trellis：作為微軟最新推出的 3D 建模工具，Trellis 適合用於複雜的 AI 多媒體製作，讓學生深入了解人工智能創意技術的前沿應用。此外，它與 Blender 等 3D 建模工具無縫銜接，為數字藝術家提供從概念設計到最終渲染的全流程支持。
- Blender：一款免費開源、功能強大且用途廣泛的 3D 建模、動畫和渲染軟件。廣泛的功能、插件和附加元件可讓學生快速掌握 3D 基礎，包括建模、骨架、動畫、著色、貼圖與 UV、燈光、相機與渲染。

課程大綱和時程表

日子	時間	學習單元	學習內容	成果例子*
第一節	3 小時	Blender 基礎操作與 3D 建模入門	<ul style="list-style-type: none"> - 3D 空間概念與 Blender 介面介紹 - 基本建模工具（如移動、縮放、旋轉）的使用 - 格形狀（Mesh）的建立與編輯 	學生使用基礎建模工具創建簡單模型，如使用基本形狀製作一間帶有門窗的房子
第二節	1 小時	3D 材質與紋理基礎	<ul style="list-style-type: none"> - 材質基本屬性：漫反射顏色、粗糙度、金屬感、高光 - 建立與刪除材質 - 為物件或特定面分配材質 	學生為模型分配材質，調整材質屬性，類比不同零件的質感
	1 小時	3D 環境燈光、相機與渲染設置	<ul style="list-style-type: none"> - 燈光類型與設置 - 相機的視角調整與焦距設置 - 渲染設置：解析度與格式 	學生為模型，設置燈光與相機，渲染照片

	1 小時	動畫製作與關鍵幀、時間軸操作	<ul style="list-style-type: none"> - 時間軸設置 - 基本關鍵幀動畫設置（移動、旋轉、縮放） 	學生為模型設置動畫，渲染短片
第三節	3 小時	Blender 案例	<ul style="list-style-type: none"> - 透過 Blender 案例去學習基本的角色製作所需技巧，包括進階建模知識和修改器 	學生以 Blender 回顧所學，並以此啟發他們在比賽中的角色設計
第四節	3 小時	AI 增強創作實例	<ul style="list-style-type: none"> - 認識如何正確使用 AI 及其在創作時的限制 - 介紹如何使用 AI 工具，生成文字、圖片和簡易 3D 模型 	學生可瞭解 AI 工具使用技巧，加快創作速度
第五節	3 小時	AI 輔助創意製作專案	<ul style="list-style-type: none"> - 綜合和應用建模、材質、燈光、動畫與 AI 工具知識，自由創作 3D 物件去完成個人喜歡主題場景的作品 	學生完成個人角色創作專案，並結合鏡頭移動去展示作品

國際 Blender 教育聯盟 (IABE) 認證



以上 15 小時的課程符合 Blender 認證的關鍵領域，課程內容覆蓋以下範圍。

學生完成整個課程后，可獲頒發以下等級證書：

- 建模 (Modelling) - Level 1
- 動畫 (Animation) - Level 0
- 着色、貼圖與 UV (Shading, Texturing & UV) - Level 1
- 燈光、相機與渲染 (Lighting, Camera & Rendering) - Level 1



IABE 頒發的 Blender 徽章由歐洲總部團隊認可，是國際通用的認證標準。有關 Blender 徽章系統的詳情，可查閱官方網站（僅限英文版）：<https://education.blender.org>

課程合辦機構：

關於香港商業專科學校

香港商業專科學校（簡稱**香港商專**），創辦於 1959 年，屹立於香港逾六十載。**香港商專**在尖沙咀設置獨立校舍，教育局註冊，一直致力於培訓社會渴求之商業、會計、教育、資訊科技及秘書專業人才。除此之外，亦開辦配合「三三四」新高中學制的增補及銜接課程，藉此迎合社會的需求。課程資料包括會計、商業、工商管理、英語、教育及資訊科技等。主要以兼讀制的方式，助同學考取不同的專業資格及提升學歷，為將來的升學及事業發展提供更好的準備。

除此之外，為配合社會各界對僱員日趨嚴格之要求，**香港商專**提供多元化的文憑課程，除主要科目外，亦提供資訊科技、AI 人工智能、3D 動畫設計、商業傳意及溝通、語文、中國及國際商貿、物流管理等輔助課程，務求讓學生在成為商業專才之同時，亦能掌握多種技能，提升個人競爭能力。

關於數譜研究院

數譜研究院（簡稱**數譜**）於 2019 年創立於香港，是一家致力於推動數字經濟核心科技教育與數字轉型的機構，並與數譜科技有限公司緊密合作，旨在提升社會的數字素養和解決科技應用中的不平衡問題。**數譜**提供多項計劃和產品，包括合作計劃、數字轉型計劃、DECT

（數字經濟核心科技）國際系列課程、學習平台和教師培訓計劃，這些課程覆蓋不同年齡層和數字素養水平，幫助學習者掌握區塊鏈、人工智能、數據分析、金融科技等前沿技術。**數譜研究院**透過專有的數譜教育平台，提供無縫的教學體驗，並致力於推動傳統產業數字化及數字產業化，促進數字經濟發展。此外，**數譜**與高等院校和企業合作，如與南洋理工大學、深圳大學及香港中文大學深圳研究院等機構有合作項目，並參與國際人工智能及創意大會等學術活動。

創辦人梁定雄是一位香港 CG 專家，他從 1980 年代起涉足 CG 技術，並在 90 年代開始自主開發 CG 工具，推動中國 CG 產業的發展，強調中國已成為全球動畫大國。**數譜研究院**也積極推動 3D 建模、動畫和設計產業的發展，並透過比賽和免費課程如 Blender 基礎線上課程，培養未來的創意科技人才。

總結來說，**數譜研究院**是一個以數字經濟核心科技教育為主軸，結合技術研發、教育推廣和產學研合作的專業機構，致力於培育數字時代所需的人才及推動社會數字轉型

2025 年創作才華展示活動” 賽事介紹



數字
藝術

創想之旅
Journey of
Digital Arts
Imagination

以人文之光 點燃創意火花

2025年3D創作才華展示活動

仰望星空，追逐夢想；俯瞰大地，心系家園。
以創意和科技為橋梁，展現中國自然與人文的奇觀。
用 3D 創作書寫古老土地上的文化之美與創新力量。

我們邀請您以創意與科技連結自然與人文的橋梁，向世界展現中國這片古老土地上的自然奇觀與人文精粹，感受中國的創意力量。在這個展現才華和交流想法的平台上，參賽者將透過 3D 創作，以嶄新的視角展現中國的自然之美和人文之韻。

是次展示活動分為 2 個類別，適合學校組和公開組參與：

- 3D 建模創作 (角色) - 創作以中華文化為主題的角色
- 動畫短片創作 - 以中華文化為主題，製作 30 秒至 2 分鐘動畫短片

2024 年頒獎典禮邀請動畫界專業人士擔任評審，包括電影導演 Robert Minkoff (《獅子王》、《一家之鼠超力仔》、《功夫之王》導演)、Blender 首席運營官及 Blender Studio 總經理兼製作人 Francesco Siddi。獲獎學生受邀參加首屆國際人工智能及創意大會(IAICC) 深圳主會場，在超過 1000 名 AI+ 創意領域的從業人員見證下，榮獲賽事獎項。金獎得主更到騰訊、中手游等龍頭企業參觀，獲益良多！

活動網站：<https://showcase.cgge.media/zh-hans/3D-showcase/2025/>