



Spine 動畫基礎實務

時間：2024-10-26

地點：傳播館 Q206

本次活動邀請任職於遊戲產業的副美術監督-陳惠敏老師。課程著重於實作，為學生提供了在 Spine 2D 軟體中的基礎技術和操作練習，並保留了充足時間讓學生進行實際操作和提問交流。上午的課程中，陳老師從基本工具開始，逐步講解如何將 PSD 檔案置入、工具的基礎操作、IK 與 FK 的架設、mesh 佈線的基本概念、骨架設置和權重分配，帶領學生掌握製作角色骨架的關鍵技巧。

下午的課程進一步介紹了動畫製作的基本概念，並進行了實際操作練習，讓學生透過實作完成角色的攻擊動作和特效。最終，每位學生都完成了一個角色攻擊動作的小成品。此次課程讓學生充分體驗了 Spine 軟體的核心功能，並對動畫製作有了更深刻的理解與實踐經驗。本次活動共 8 位同學參與。



個人實作



老師使用實際遊戲舉例講解



老師為學生解答製作問題



大合照