



進階動畫動態工作坊(一)

時間：2019-10-16

地點：傳播館 O205

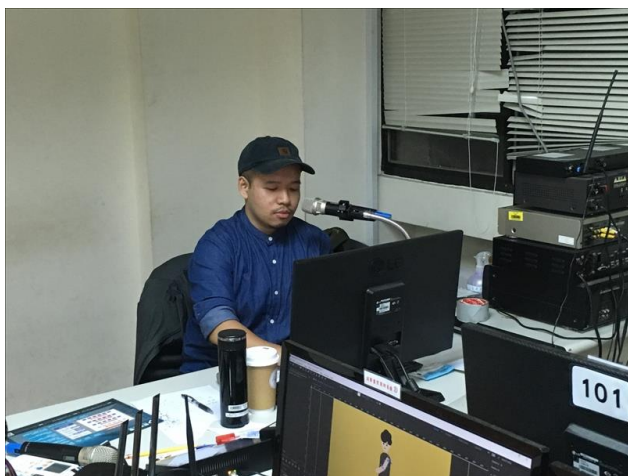
今日請到了在泛科知識股份有限公司當動畫師的張成豪學長，藉由學長在業界的經驗，提供給學生們多樣的方式來製作角色動畫。首先是介紹設計角色時的準備，像是關節的地方，是連結兩個部位，所以如果沒做好，就會有破綻，所以在設計角色時就要先做好功課，以免後續遇到問題又得從頭做。角色準備好後，要替角色架上骨架，架骨架是角色運動的基底，為了讓動作順利移動，需要好好設置。以上準備做好，就可以開始設計角色動作，從最簡單的走路開始，手臂、手掌、腿、腳掌、軀幹和頭部，每個部件的旋轉、位移、縮放，一步步設置完成，最後便完成角色動態。從這次課題可以了解到製作角色動態是需要注意非常多細節的，唯有持續練習才能熟練使用。



講師講解角色動態



角色圖釘練習



業師實際操作



業師講解動態細節