



角色設計實務

時間：2026-04-11

地點：傳播館 O205

本次課程邀請到資深 2D 設計師林于庭(海苔好吃)老師，為同學們帶來深入的產業實務分享。課程前半部，老師從職涯發展的角度出發，詳細介紹了設計產業的工作類型，業師針對不同類型的擅長風格、優缺點進行剖析，例如動畫業強調團隊合作與風格適應、遊戲業則適合累積作品實力等，讓大家對不同職場環境的經驗累積有了清晰的認知。

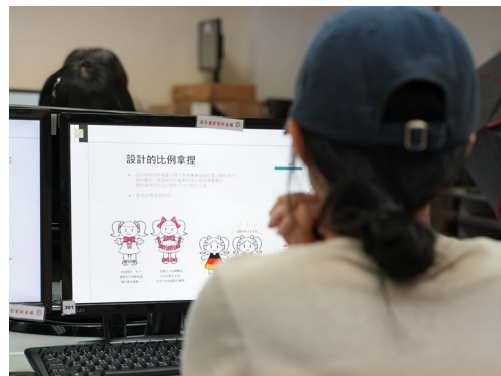
接著，課程進入核心的角色設計說明，業師從角色的比例拿捏、色彩配比，到身上所使用的符號元素，都結合了實際的圖片進行介紹，老師特別強調了觀察力與腦內分析的重要性，引導我們透過分類參考資料、PS 吸色滴管、九宮格觀察等方法，來提升設計的精確度，同時，透過分析服裝與配色的相似度，示範了如何強化團體印象或展現民族個人特色。

課程後半部則是實作，業師嘗試利用生活中常見的物品(如花瓶、捕夢網、中視檯燈)作為靈感來源，引導同學們找出發想物的元素，並設定世界觀與配色。在同學們發表初步構想後，業師結合自身豐富的業界經驗，針對構圖修改與顏色搭配提供專業建議。最後，大家透過提問了解業師從實習到成為正職、再進入遊戲公司的生涯歷程，這場兼具理論與實務的課程，讓同學們對設計職涯的規劃有了更深刻的啟發。

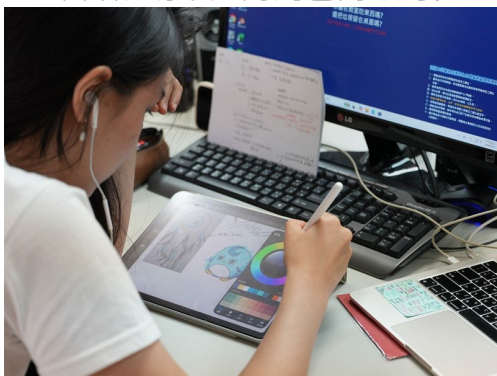
本次活動共 21 人參與。



業師說明常見的角色的頭身比



業師解說設計角色的比例該如何拿捏



學生實作



同學發表自己發想的角色設計理念