



日本動畫 CG 製程經驗分享

時間：2024-04-24
地點：商管大樓 B206

開場自介後，直接介紹自己的工作內容與範圍，鄭策跟 Ryan 主要是承接日本方動畫組所需求的背景素材，而現在的動畫在製作上，背景的操作模式主要是所謂的「三渲二」的技術，簡單來說就是用 3D 建模的方式建立一個場景，再用軟體內的虛擬攝影機在場景內找出日方動畫組所需要的透視點視角後，再截取虛擬攝影機的畫面產生出日方所需要的素材。

除了說明操作的技術外，也透漏了日本的動畫產業因為第一線工作人員收入太低，造成現在的日本動畫產業在人力上的斷層，而在工作效率上，日本人也是品質跟速度上都好得驚人，也有另外提到其實他們二位剛畢業才 1.2 年，因為喜歡畫可愛的女生，還可以在電影或電視在影片播完，跑幕後人員表時，可以看到自己的名字，這樣的兩個起火點而讓他們毅然決然的燒起他們的熱情，在這個收入不成比例的職業奔跑下去。而雖然動畫組的收入苛刻，他們也是有 Vtuber 製作的收入作為配套措施，最近他們將要創造自己的 Vtuber IP，讓他們相當的興奮。參加同學表示對動畫業界有更深入的了解，對 Vtuber 的經濟產值感到驚訝。



活動海報



日本動畫 CG 製程經驗分享

時間：2024-04-24
地點：商管大樓 B206



學生與講者互動



作品案例分享