



電腦繪圖設計-藝用解剖學到光影

時間：2024-10-12

地點：傳播館 O205

首先，蕭伯同老師簡單介紹自身參與過的專案，精緻的美術風格下，強烈的構圖、正確的角色比例及細節的光影，都是吸引觀眾的關鍵。

進入正式課程，蕭伯同老師用簡單的幾何圖形來分析透視的畫法和基本的光影，只要將畫作分為小部分，從細節下手，將複雜的型態分解成一個個基本圖形，便能簡單的下手並自行初步驗證畫面的一致性。

接著分別講解正臉、側臉的面部比例，分解五官的形狀，搭配肌肉及骨骼的解剖學，從零開始一步一步畫出角色體態。過程中也不斷修正及調整細部的光影跟肌肉細節，是因為建立正確的素描關係與後續上色的完整度息息相關，越是精準的光影和型態，疊加上顏色後的成果才會越乾淨、完整。本次活動共 10 人參與。



業師簡介自身參與的專案



講師示範透視應用



業師說明面部比例及光影



全體大合照