



Blender 動畫技巧實務(一)

時間：2026-05-09

地點：傳播館 O205

本次課程由具備美國普渡大學電腦圖學背景，且擁有多多年動畫產業經驗的馮健忠老師授課，內容著重於 Blender 人物角色綁定與動畫製作流程，透過老師循序漸進的示範與講解，學生學習到角色綁定的完整工作流程，包括模型檢查、拓樸分析、骨架與控制器架設、權重繪製，以及後續的動態測試等重要步驟。

其中，學生深刻理解到良好的拓樸結構會直接影響角色變形效果，而權重繪製更是決定角色動作自然度的重要關鍵。課程中也深入介紹控制骨架、變形骨架與機關骨架三種骨架功能，使學生對角色控制系統的架構有更完整的認識。

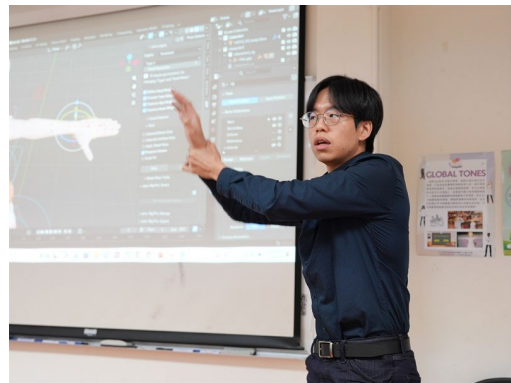
老師也分享 Auto Rig Pro 與 Rigify 等自動綁定工具的應用技巧，讓學生了解如何有效提升製作效率，同時注意插件在客製化與版本相容上的限制。

透過本次實務課程，學生不僅提升了 Blender 綁定與動畫製作能力，也更加理解角色動畫背後的製作邏輯與技術原理，對未來進一步投入 3D 動畫創作有很大的幫助。

本次活動共 11 名成員參與。



業師自我介紹以及介紹今日課程



業師用身體動作解說動畫行動模式



業師幫助同學解決操作問題



業師協助同學解決骨架權重問題