



Blender 動畫技巧實務(二)

時間：2026-05-10

地點：傳播館 O205

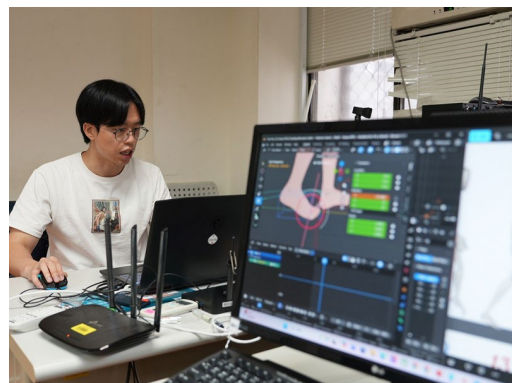
業師延續上一堂課的 3D 角色建模，以角色動畫的要領法則為課程主軸，課程一開始，業師詳細介紹了動畫 12 法則，透過搭配業師身體實際動作演繹，讓學生了解 3D 動畫的訣竅，並提供許多動畫動作細節的參考影片，讓學生能透過觀察，更了解動畫 12 法則的應用。

在實際操作的部分，業師帶領學生利用 Blender 製作 3D 角色的走路動畫，從手臂的揮擺、走路時手指的擺放以及走路時肩膀、胸腔、腰部的扭動，到腿部的運動、身體重心，一個部位、一個動作的帶領學生下關鍵幀，細緻調整動態節奏與協調性，讓學生最後能實際產出一個走路的循環動畫的課程成果，也更深入了解角色動畫在動作設計上的細節與技巧，過程中也提及如何將動畫運用，套進遊戲製作中，讓遊戲組的學生能實際了解他們之間的關聯性。

本次活動共 11 名成員參與。本次活動共 11 名成員參與。



同學認真聽業師說明動作細節參考



業師詳細示範腿部動作動態



業師從旁協主學生解決實作問題



學生認真嘗試動作修改