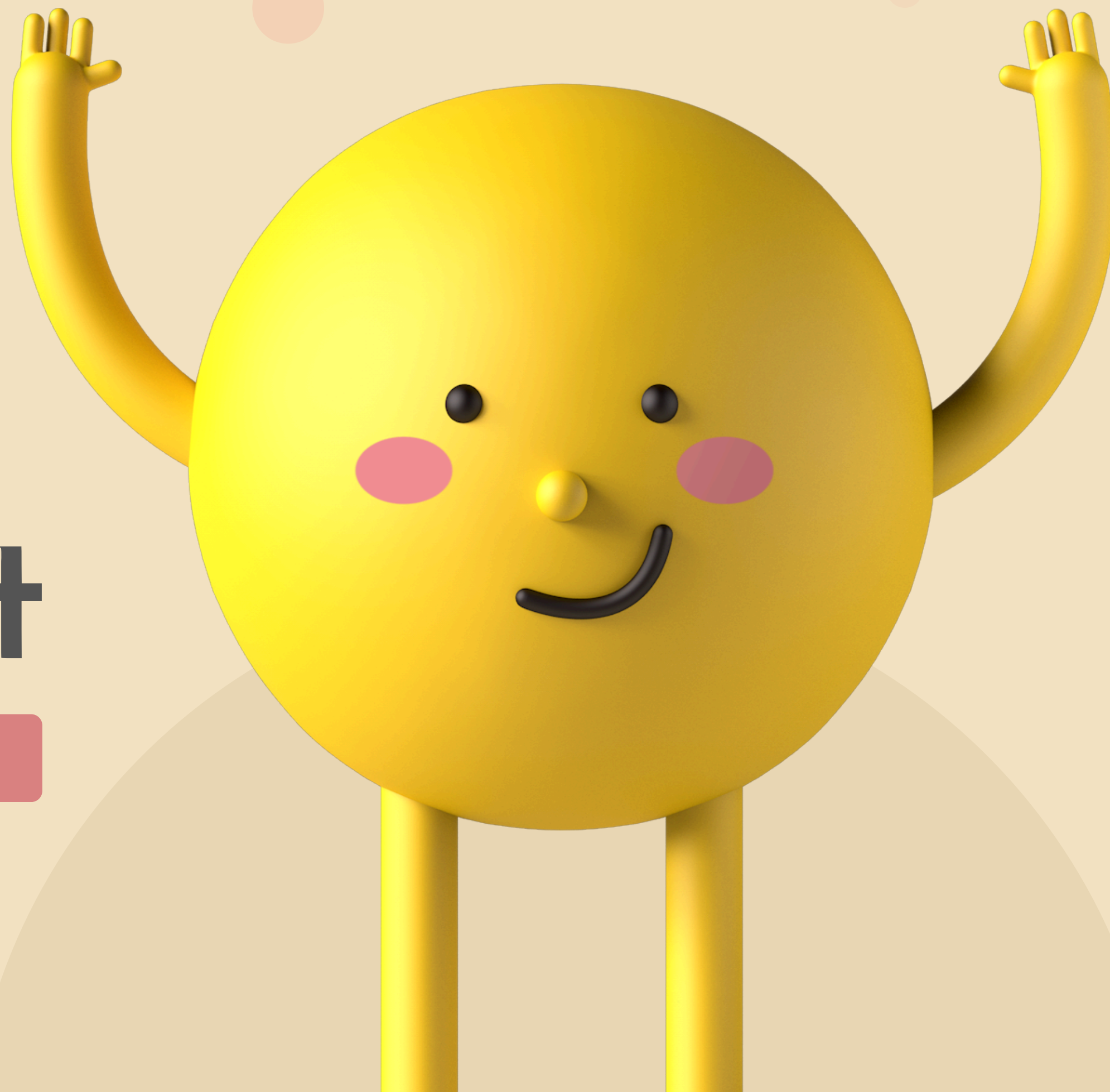


3D

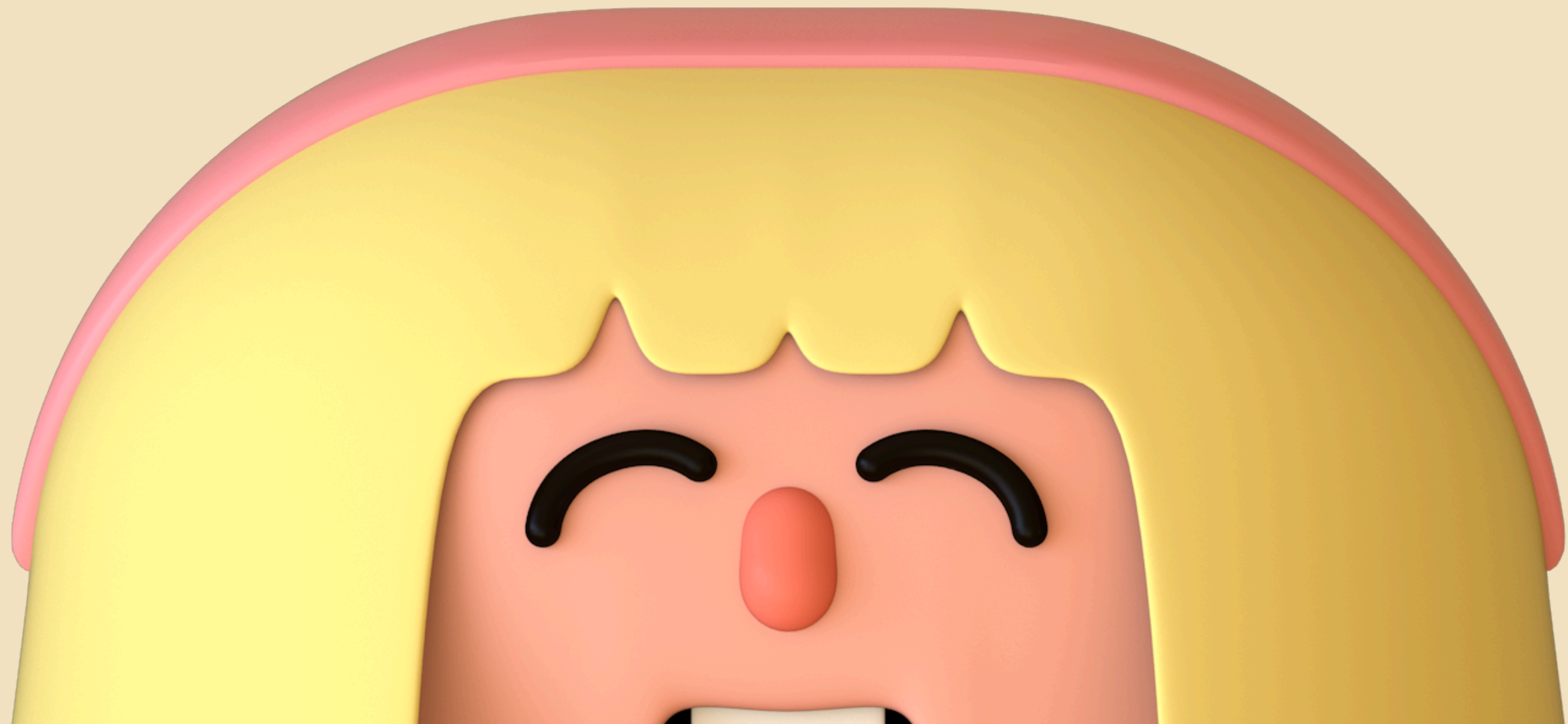
動畫角色設計

講師：張榛芩



WELCOME HERE

掌握從平面概念到立體動態的核心流程





OUR CONTENT

三大階段

01

前製 (PRE-PRODUCTION) :

故事背景、性格設定、草圖繪製。

02

製作 (PRODUCTION) :

建模、UV、材質、骨架綁定 (RIGGING)。

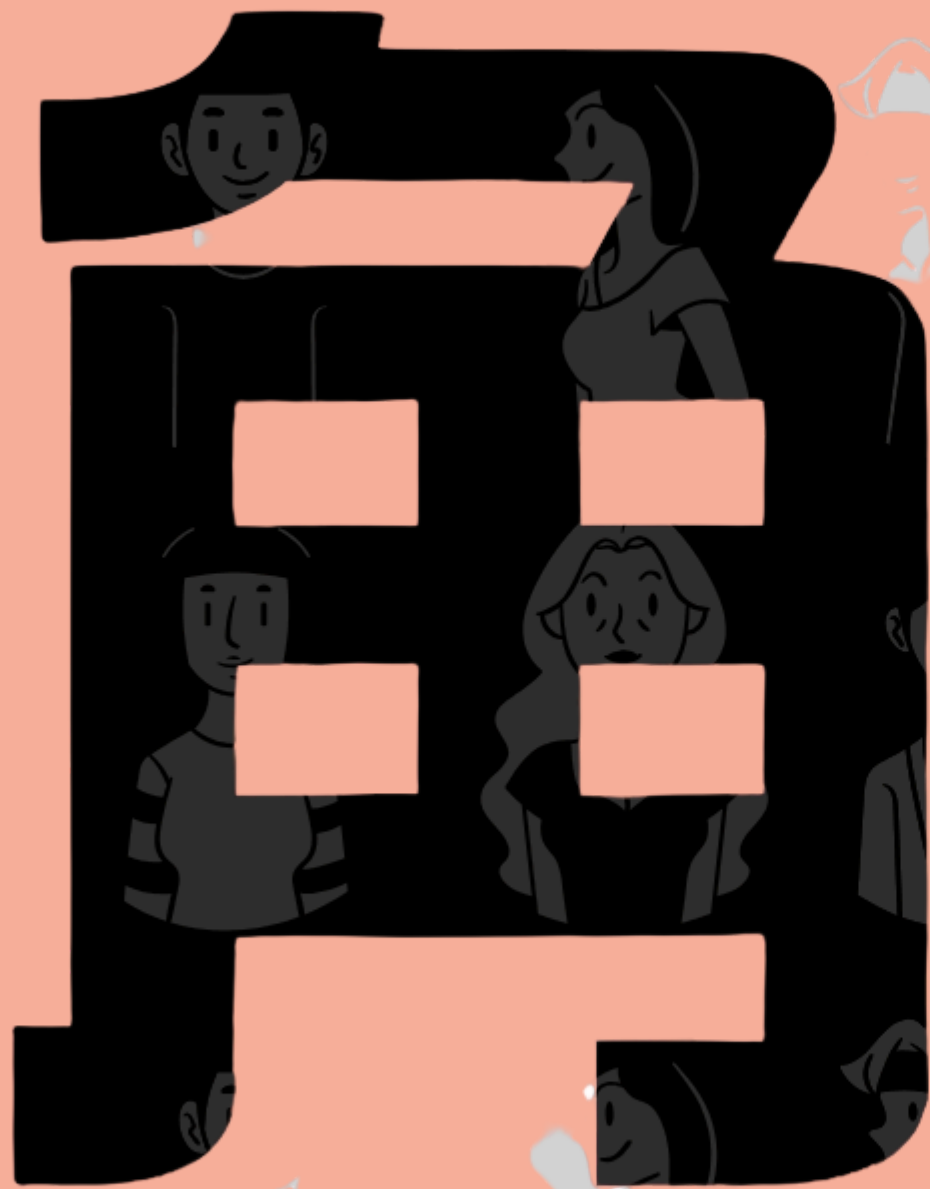
03

後製 (POST-PRODUCTION) :

動畫製作、燈光渲染、合成。



前製



故事
角色的故事大綱



參考
收集資料



設計
角色設計



調整
彈性調整

如何創作角色故事

塑造角色：

深入挖掘：

透過背景故事（即使不寫入正式劇本），了解角色為何會變成現在這個樣子，例如，一個有勇氣的角色可能曾經是個懦夫。

設定目標：

為角色設定明確的內在和外目標，例如《全面啟動》的主角想回家見小孩。

展現衝突：

角色的身分地位、外表與其追求目標之間的矛盾，是製造戲劇張力的重點。

影片

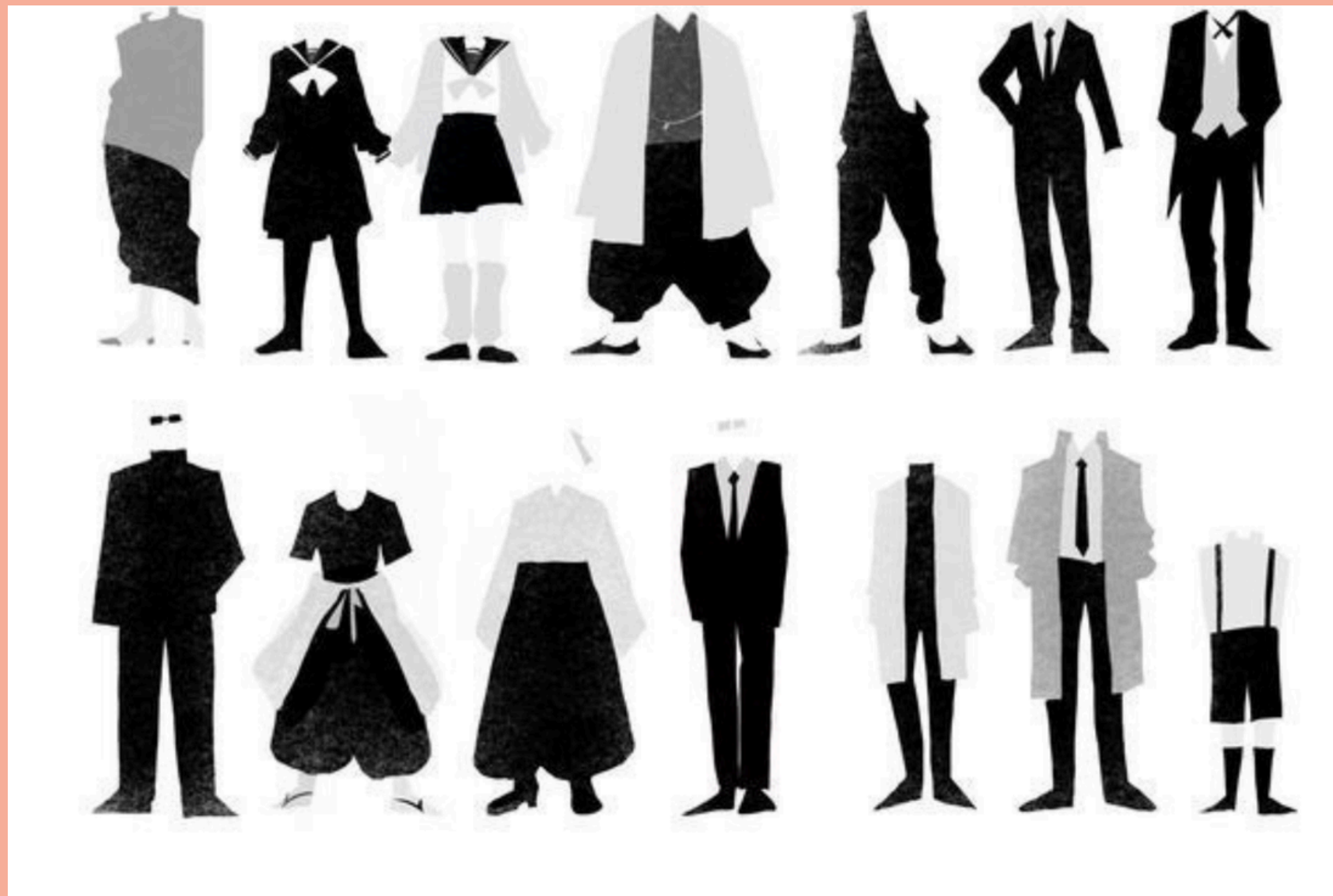
角色設計（或稱人物設計）是為動畫、電影、遊戲、漫畫等媒體創作角色的過程，主要包含「角色內在」的個性、故事、經歷等設定，以及「角色外在」的臉部、服裝、身形等視覺外觀設計。兩者需相輔相成，以創造出具有深度、吸引人且獨一無二的角色。



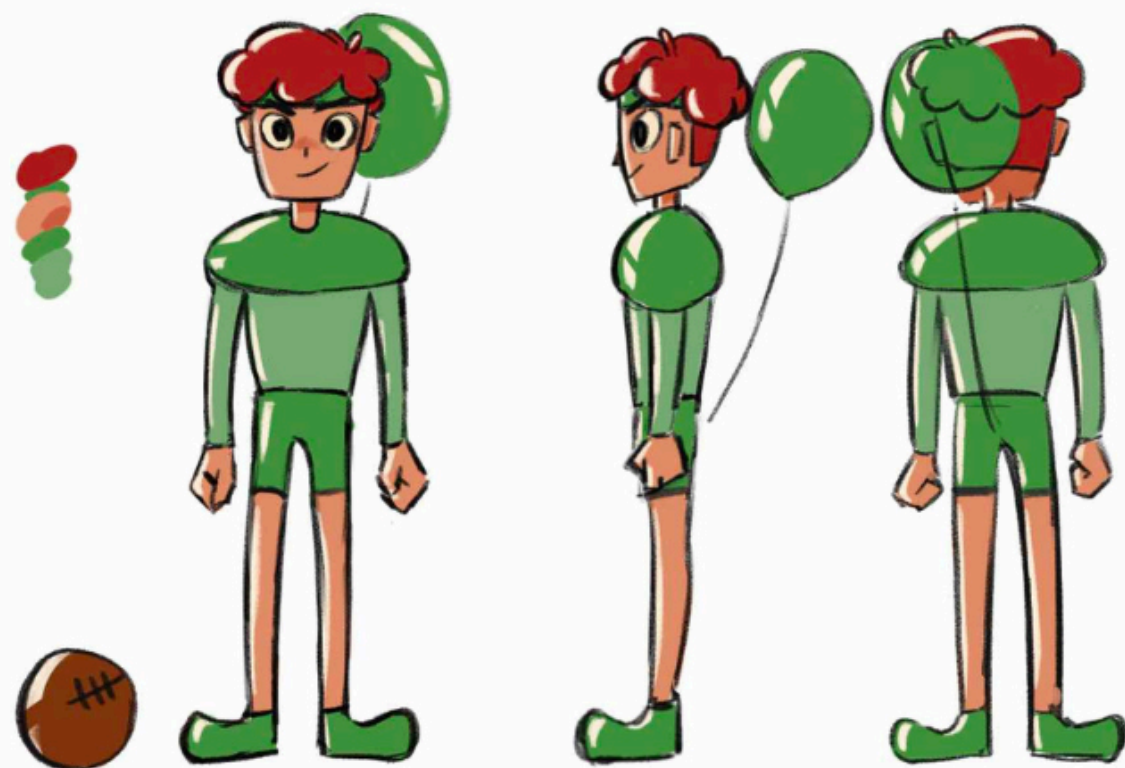
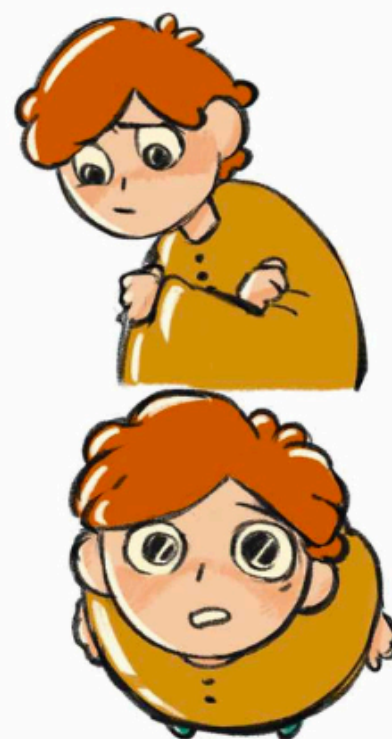
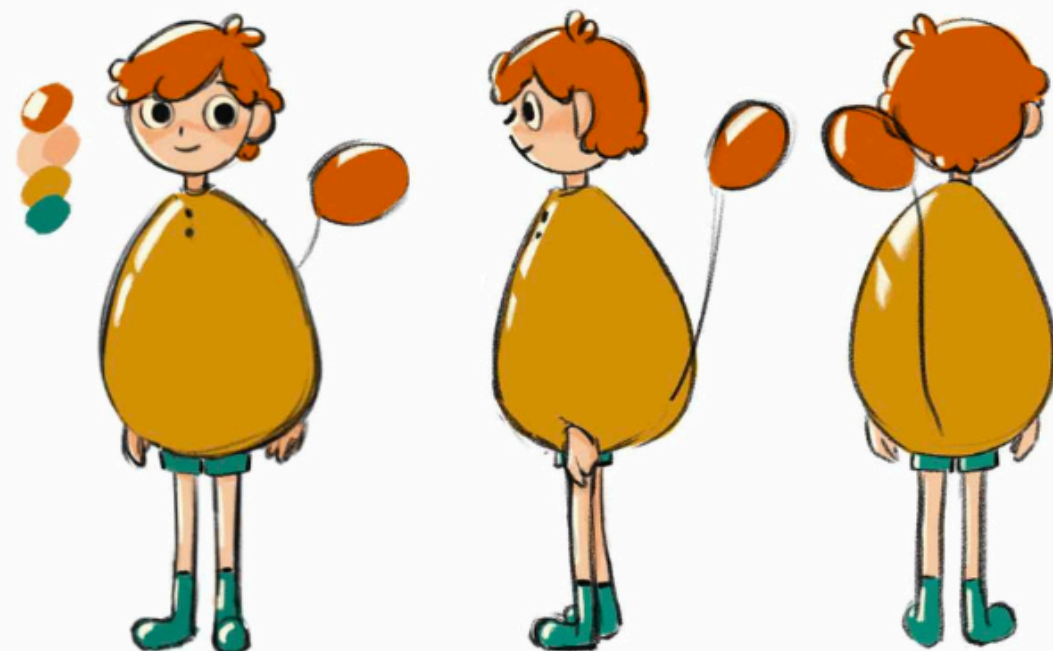
一個成功的角色，僅看影子就能被認出來。

剪影實驗：利用形狀語言（圓形代表親和、三角形代表危險、方形代表穩重）。

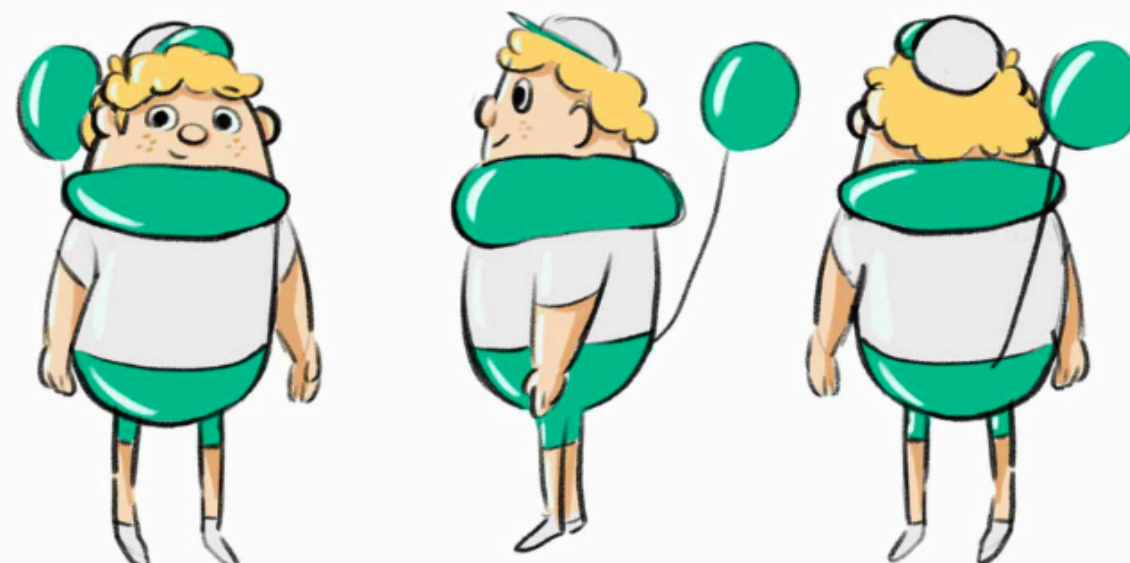
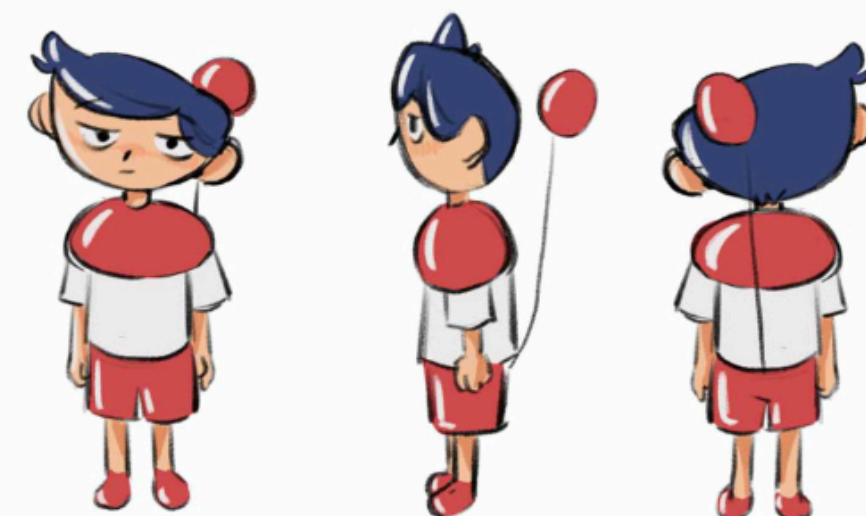
三視圖繪製：正面、側面、背面（為 3D 建模打下基礎）。

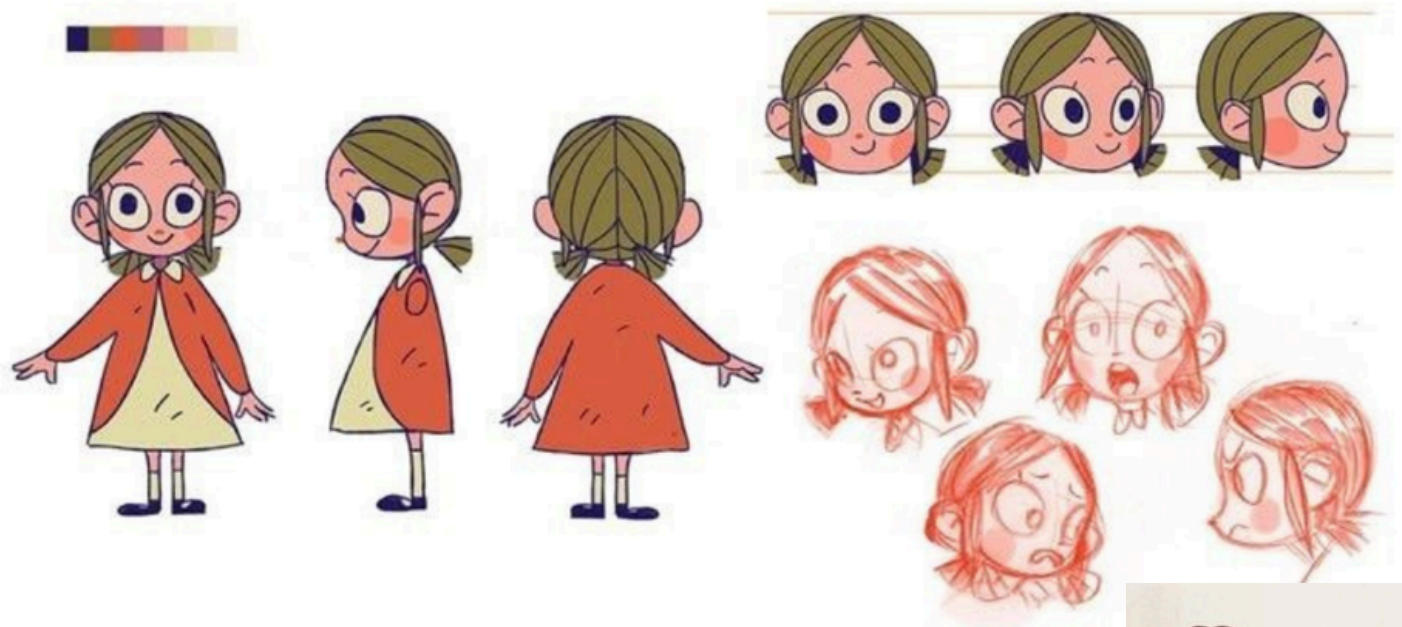


主角

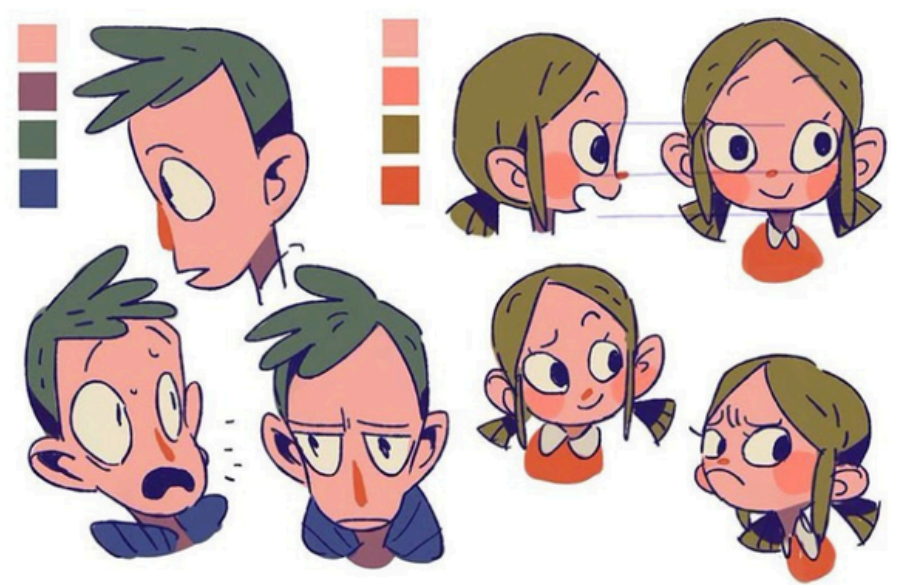


小孩 ①





CAN YOU HEAR ME?



造型設計



感謝觀看