

第三期美國迪吉彭理工學院國際認證課程

「3D 角色動畫」課程綱要

課程介紹

教導動畫師如何讓一個 3D 角色具有生命力。讓我們來分析 3D 角色動畫中動作的基本結構：促使人類運動的驅動為何？特定動作中需要有哪些必要的姿勢？如何快速有效的去研究、分析、計畫和製作一個 3D 角色的動畫。課程中將探索如何將動作調整到最好，如何讓角色看和感覺起來更靈活更具吸引力。如果只是懂得讓角色會動，並

不足以表現出他的生命力。因此讓我們一起來研究這項技巧，不僅僅只是知道如何移動他，我們將透過練習動作和臉部表情的調整使角色更具生命力。遊戲產業是一個步調很快要求又高的工作環境，所以我們也將學習一些可以讓 3D 角色綁定和權重設置更快更有效率的提示和技巧。



課程內容

包含以下項目：

- 為 3D 角色尋找及製作動畫參考
- 分析動畫的參考資料
- 將 3D 人體動畫作解構、模擬和潤色修飾
- 基本動作的動畫調整
- 臉部表情製作的技術
- 3D 角色綁定和權重設置的技巧和提示

課程表

總時數：60 小時

8/18~8/22	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri
上午	9:30~12:00	9:30~12:00	9:30~12:00	9:30~12:00	9:30~12:00
下午	1:00~4:30	1:00~4:30	1:00~4:30	1:00~4:30	1:00~4:30
課程內容	為 3D 角色尋找及製作動畫參考	分析動畫的參考資料	將 3D 人體動畫作解構	角色動作模擬	角色動作潤色修飾
8/25~8/29	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri
上午	9:30~12:00	9:30~12:00	9:30~12:00	9:30~12:00	9:30~12:00

下午	1:00~4:30	1:00~4:30	1:00~4:30	1:00~4:30	1:00~4:30
課程內容	基本動作的動畫調整	基本動作的動畫調整	臉部表情製作的技術	3D 角色綁定的技巧和提示	權重設置的技巧和提示

Ps. 以上課程內容將視狀況調整時間和順序

適合參加的對象

3D 動畫類等相關系所的師生，基本須具備 Maya 操作能力，有角色綁定、權重設置經驗者佳。

迪吉彭理工學院頒發的國際證照

完成「3D 角色動畫」專業訓練的國際證照 (以下為樣本)



樣本

迪吉彭理工學院國際證照資格認定

1. 學員必須準時上課，超過四次點名未到即不授與證照。(每日上下午各點名一次)
2. 課程具有高度互動性，含有持續不斷的實作示範和課中作業，鼓勵學員們發問並參與學習活動。

上課人數 30 人 (報名額滿即截止招收)

課程時間

2 周全天課程 (8/18~8/29，週一至週五，六日不上課)

課程教材

講師筆記

課程費用： \$ 3,500 元



講師介紹

Nick Kondo

作品網站連結：<http://www.yellownecktie.com/>

邀請現任美國迪吉彭理工學院數位藝術系資深教師來台教授” 3D 角

色動畫”國際認證課程，專長於 2D 美術設定及 3D 動畫製作,具有 12 年的業界遊戲動畫製作經驗，曾工作於任天堂、華納兄弟等多家遊戲公司,涉獵 Xbox，PlayStation 遊戲機和 GameCube 的遊戲。曾參與製作的遊戲如以下所述：

- 登基：新神降臨 (Ascend New Gods) 擔任動畫師、導演、設計和特效
- 玩具兵團：冷戰 (Toy Soldiers：Cold War) 擔任動畫師、影片編輯和後製
- 魔戒：北方之戰 (Lord of the rings：War in the North) 擔任動畫師
- 極度恐慌 2：起源計畫 (F.E.A.R.2：Project Origin) 擔任動畫師
- 死刑犯 2:充血 (Condemned 2: Bloodshot) 擔任過場動畫製作
- 阿卡迪亞戰士 (Arkadian Warriors) 擔任美術設定
- 死刑犯:罪惡起源 (Condemned: Criminal Origins) 擔任動畫師和故事板美術
- 銀河戰士 (Metroid Prime) 擔任動畫師和美術設定
- 1080 銀色風暴 (1080: Avalanche) 擔任 2D 美術、模型、貼圖、動畫
- 影子行動:紅色水銀 (Shadow Ops: Red Mercury) 擔任美術設定
- 三角洲特種部隊:刺刀特遣隊 (Delta Force: Task Force Dagger) 擔任模型、貼圖、關卡設計

教師作品欣賞: (以下為教師動畫作品截圖,更多作品及教師相關訊息請參考以下網址:

<http://www.yellownecktie.com/>)



