

由故事到3D打印設計 的概念與實踐



Chris Kwok

香港3D打印學會教育顧問
創意動力協會創意總監
心動時刻創辦人

1

多媒體設計師

多部中港台電影電子道具製作
Cartoon Network, FANCL 等
品牌 e-marketing 製作

2

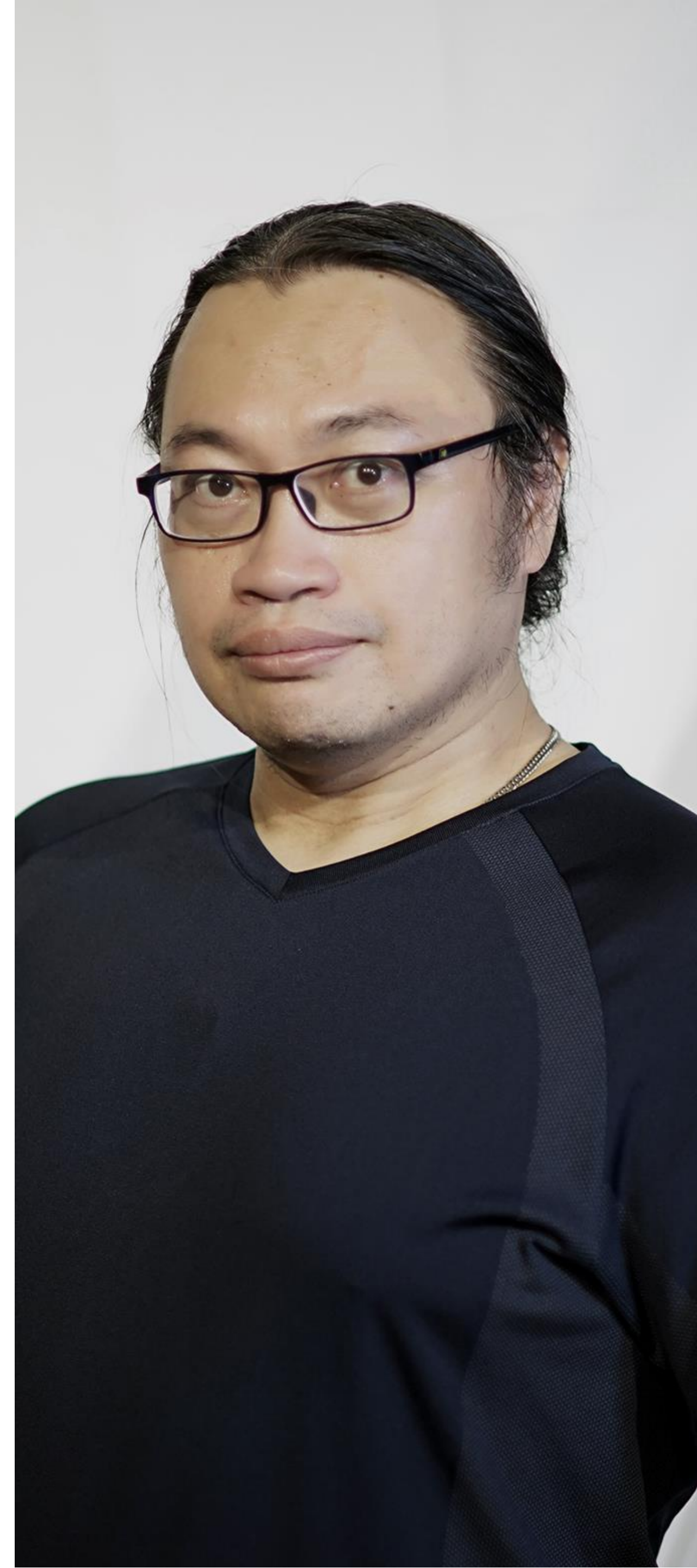
遊戲設計師 / 美術

多款遊戲美術設計及開發
2023年 Global Game Jam
HK 最佳美術

3

課程講師

Blender、SparkAR、3D
printing



01

究竟有故事先
定有角色先?



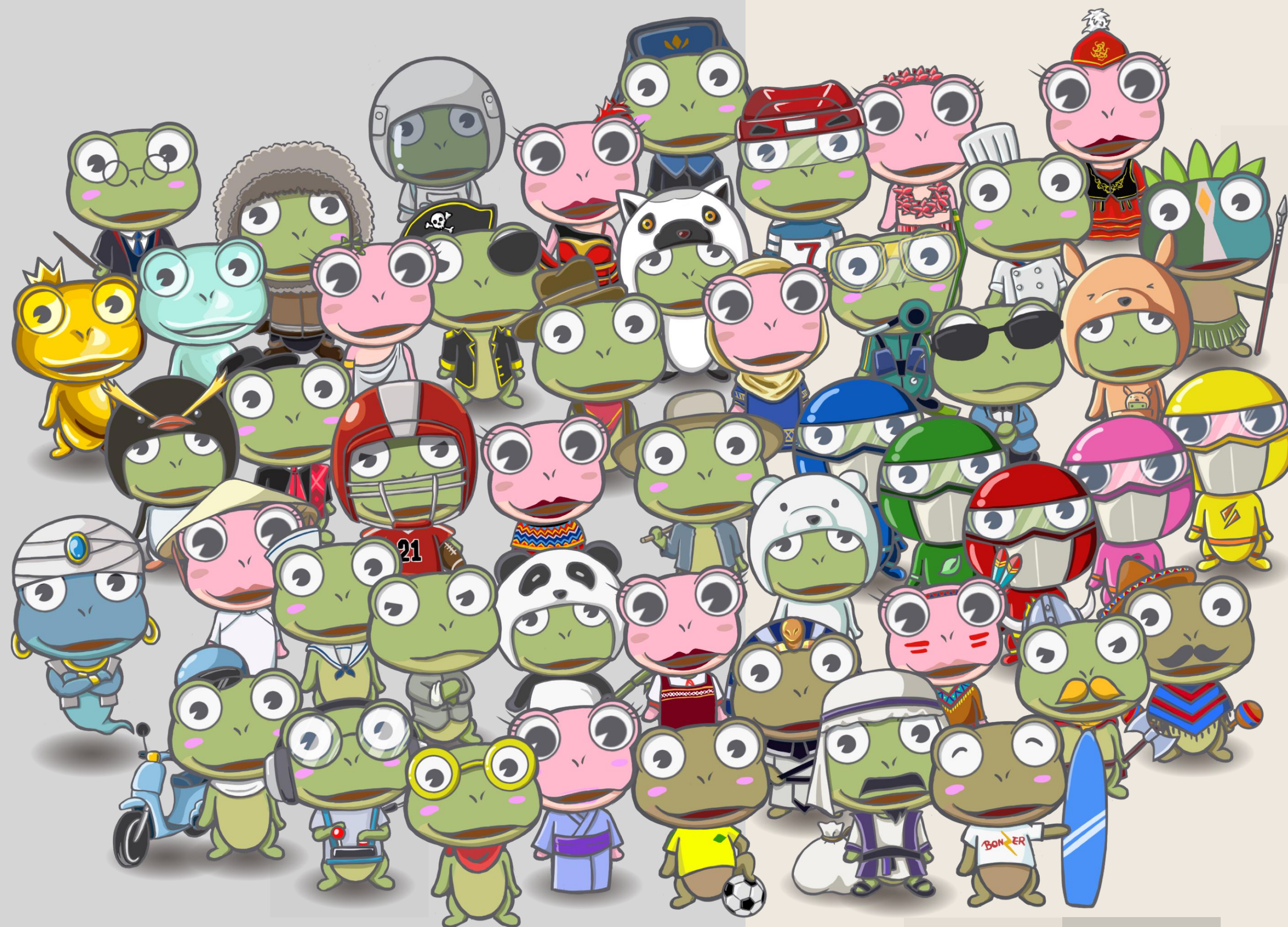
為角色設定加入故事元素

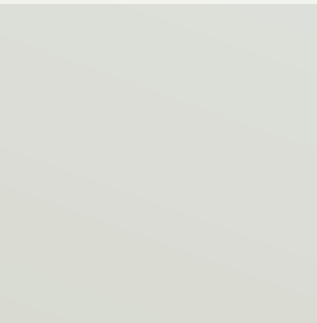
透過角色造型說故事

1 頭身比例

2 外觀特色

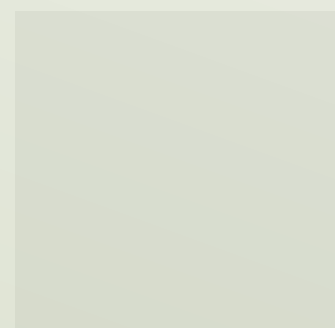
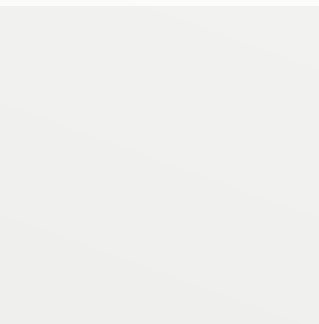
3 表情動作



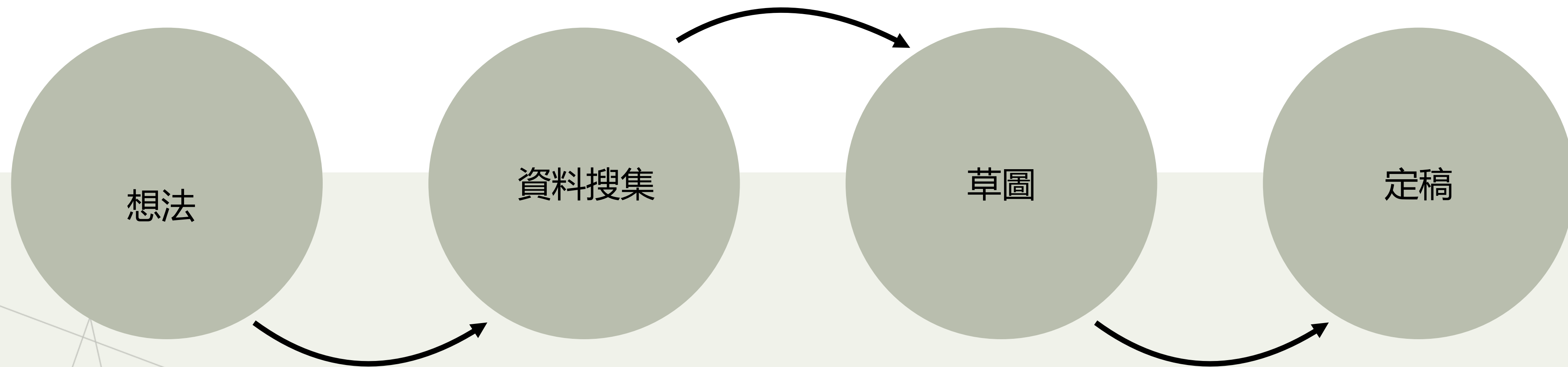


02

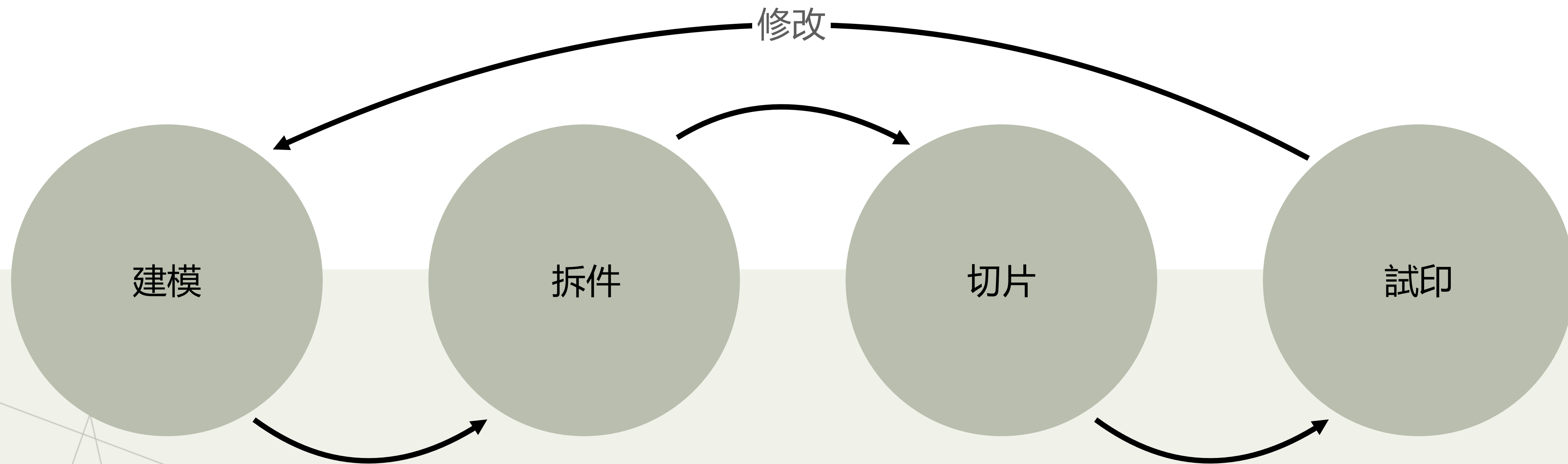
由角色製作到
3D打印的流程



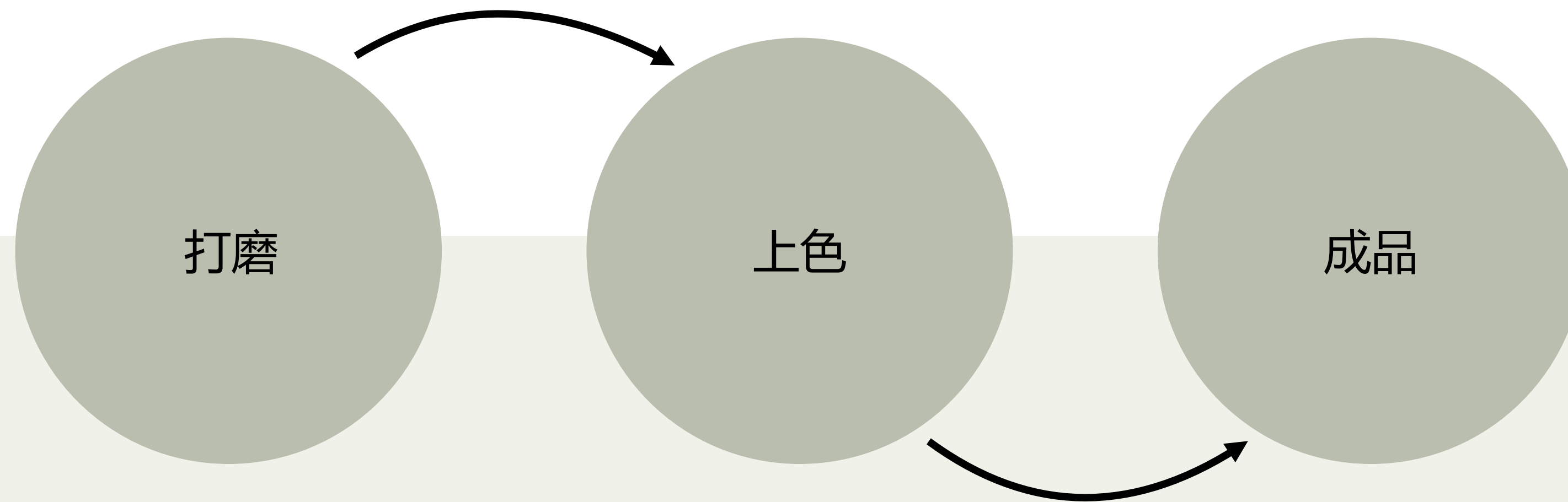
由角色製作到3D打印的流程

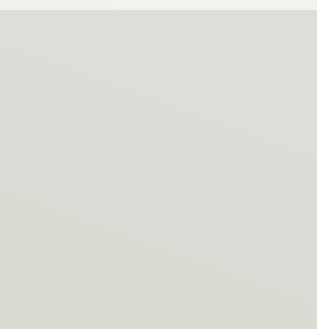


由角色製作到3D打印的流程



由角色製作到3D打印的流程

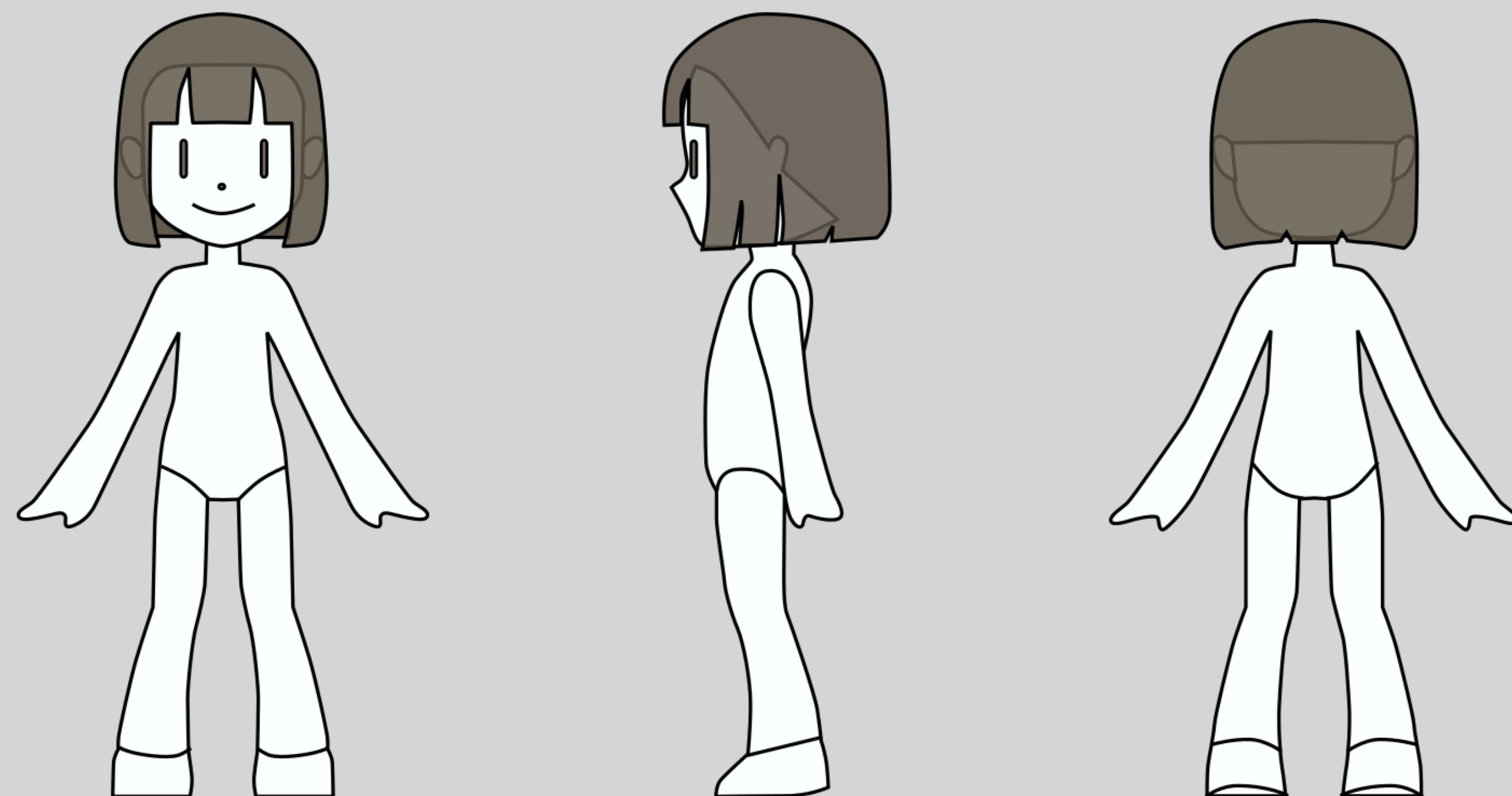




03

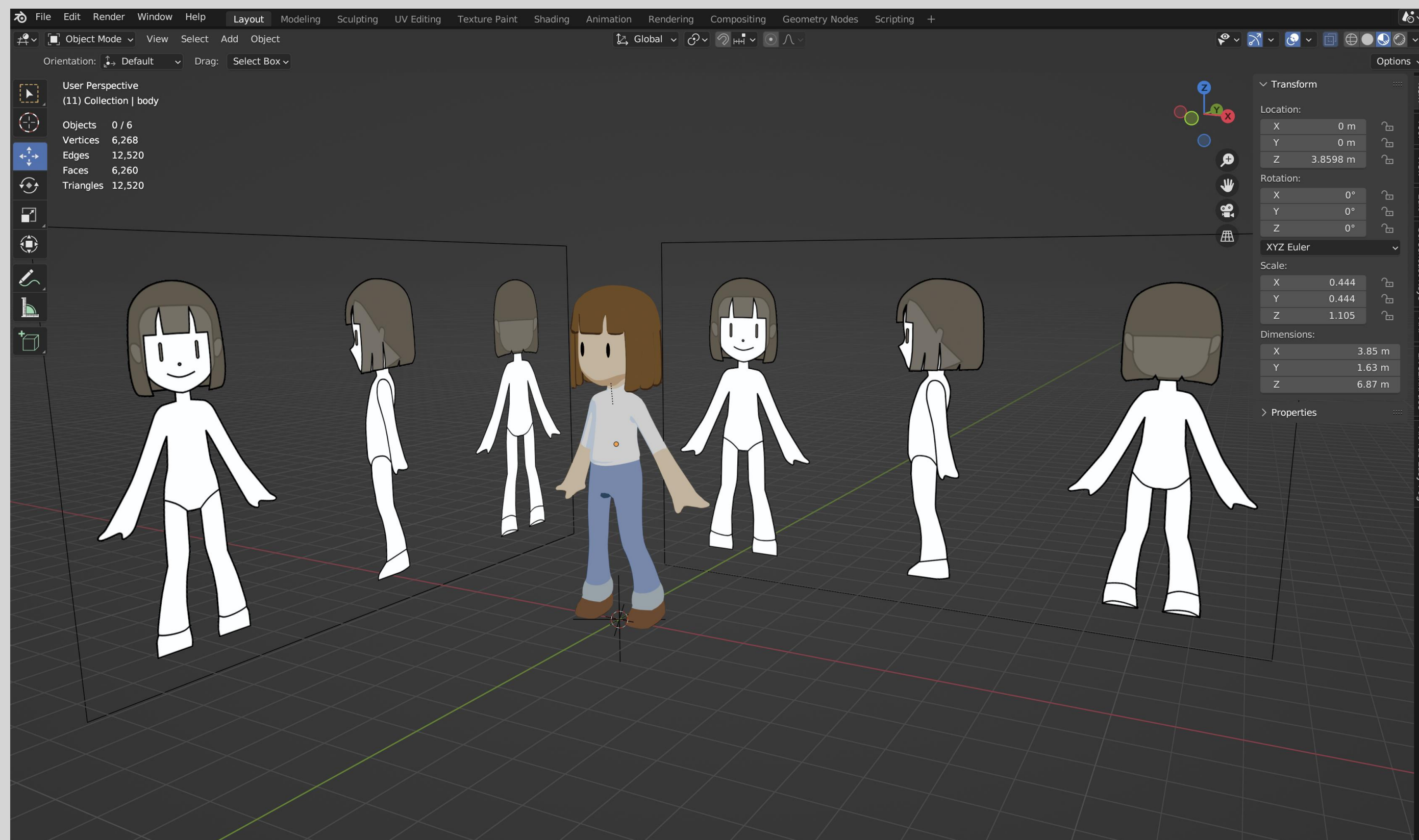
製作流程





角色三面圖

使用2D繪圖軟體製作



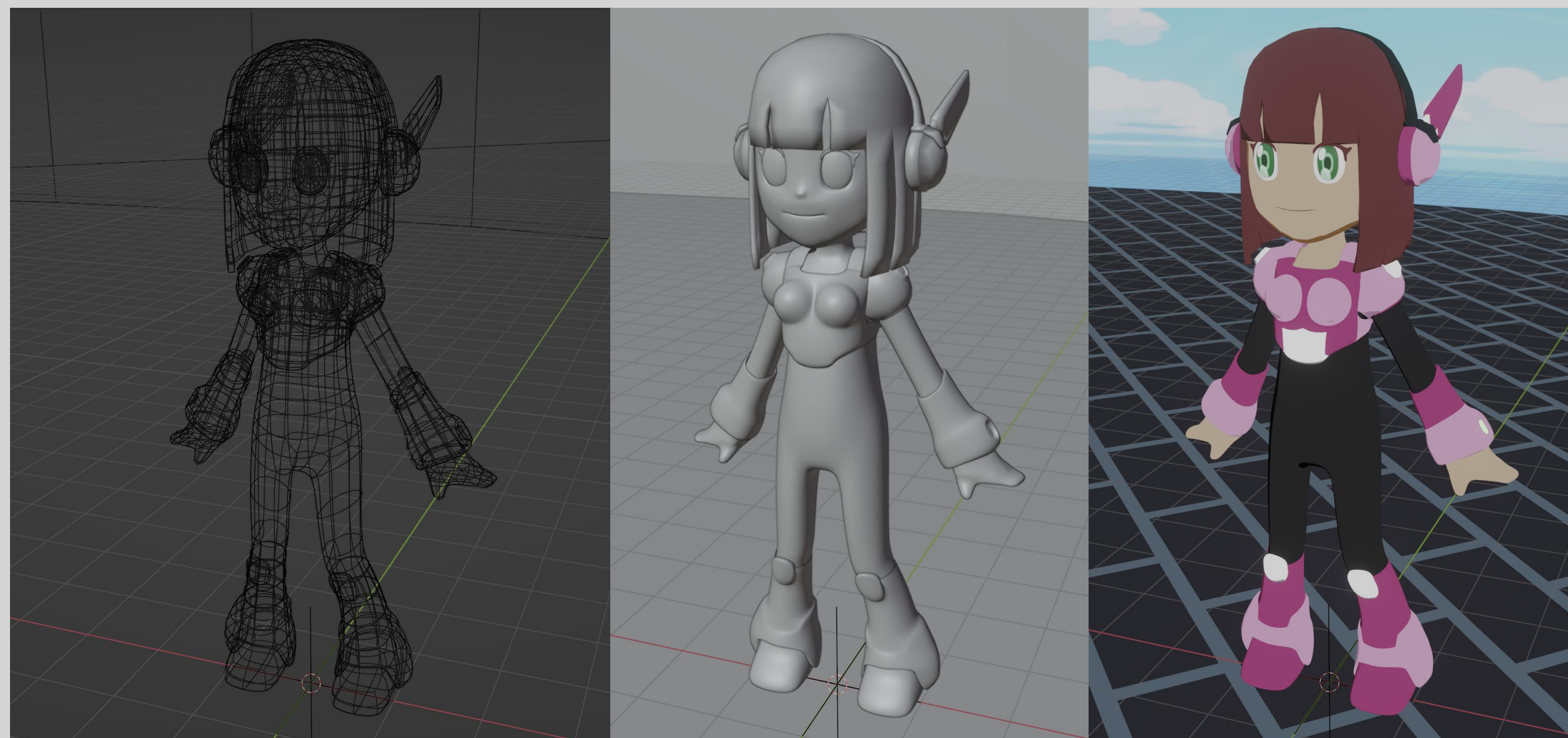
製作角色模型

使用3D繪圖軟體製作- Blender



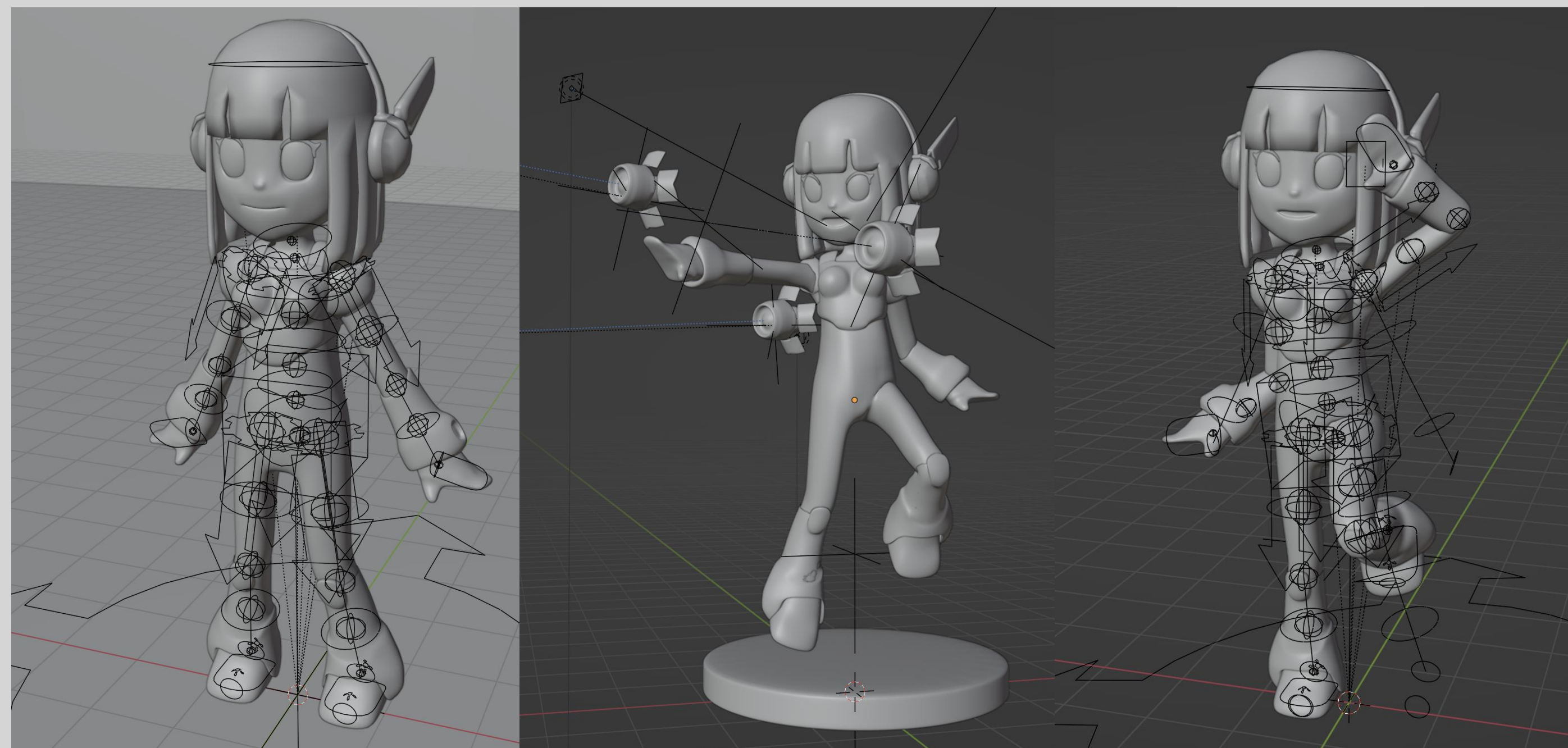
輸出角色打印

使用切片工具- Cura/ Chitubox



角色變化

使用3D軟件- Blender



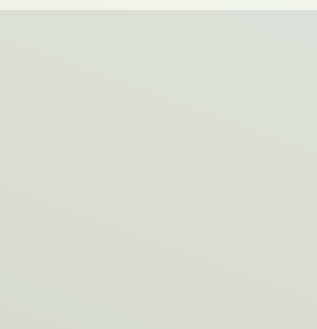
調整動作

使用3D軟件- Blender



輸出打印

Blender -》 Chitubox



04 | Q&A

