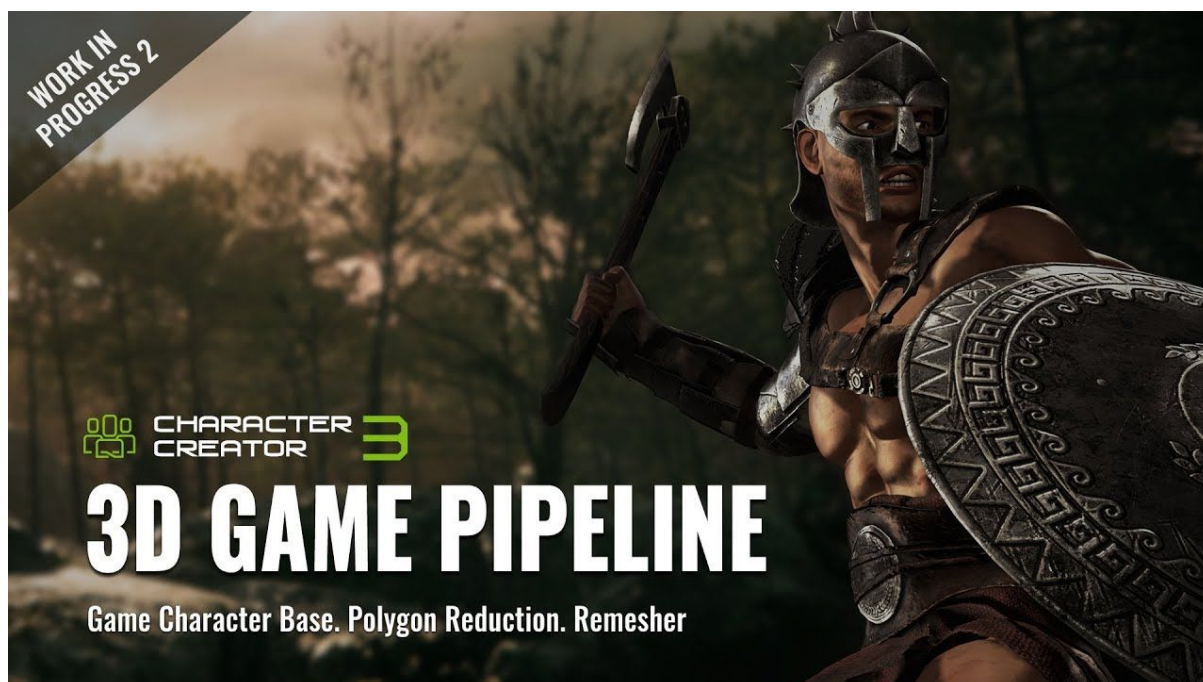


CC for Game : 遊戲角色快速製程研討會

created by 甲尚科技原廠講師 Frank



《課程介紹》

隨著技術的進步，3D 遊戲內容製作的精緻度也不斷提升，但傳統 3D 人物製程門檻較高，非相關專業的內容開發者難以藉一己之力產出高規格的人物角色。現在只要透過先進的角色創作與即時動畫軟體，無需深厚的美術與程式功力就可在短時間內製作出高品質的 3D 遊戲角色，並將角色帶入遊戲引擎中，讓遊戲開發成果更加精美。

《教學內容》

本課程將和學員分享快速創作 3D 遊戲角色的方法，將角色導入即時動畫軟體，並透過**自動設定插件與腳本**，省略繁瑣的設定過程，輕鬆把角色導入遊戲引擎中成為高品質的遊戲元素。

《課程大綱》

I. Character Creator 3 : 快速角色創作

- 遊戲角色編輯創作 (2小時)

II. iClone 7 : 即時動畫工具

- 遊戲角色動起來 (1小時)
- 遊戲預覽動畫 : VR 360 影片輸出 (1小時)



III. Unity & Unreal : 遊戲引擎導入示範

- 利用 CC Auto-Setup Script 將角色導入 Unity (1小時)
- 利用 CC Auto-Setup Plug-in 將角色導入 Unreal (1小時)
- iClone to Unreal Live Link 演示 (TBC)

