

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

阻力助力

RESISTANCE AND BOOST

組員：

張政彬 BK99033

曾繁逸 BK99037

夏沛傑 BK99033

指導老師：黃祺文老師

中華民國 103 年 6 月

目錄

摘要.....	II
Abstract.....	III
第一章 前言.....	1
1.1 動機與目的	1
1.2 主題發想.....	1
第二章 背景知識	2
2.1 簡介.....	2
第三章 設計方法流程與系統設計架構	3
3.1 製作目標.....	3
3.2 背景設定.....	4
3.3 角色設計.....	5
3.4 場景設定.....	14
棒球場 圖 21	15
3.5 系統流程、架構	16
第四章 結果與討論	21
4.1 結果.....	21
4.2 研究討論.....	22
第五章 結論.....	29
5.1 結論.....	29
5.2 專題優劣分析	30
5.3 未來工作.....	30
參考資料.....	32

摘要

主角自幼生長在父母不和睦的家庭中，在學校也常受到同學們的欺負，使得主角在家中及在學校都不是很愉快，一次偶然的機會下接觸到了棒球，在朋友的帶領及鼓勵下，漸漸在這領域找到自己，更在自己的努力下取得球隊要角，進一步帶領球隊在比賽中過關斬將，最後更將自己的歷程，傳遞給類似遭遇的朋友。

Abstract

The lead grew since childhood in the parents not harmonious family, also often received schoolmates in the school bullying, caused the lead in the home in the school was all not very happy, under an accidental opportunity contacted the baseball, in under friend's leadership and the encouragement, found gradually in this domain oneself, in own diligently under obtained the team to want the angle, further led the team to overcome one difficulty after another in the competition, finally own course, transmitted for the similar bitter experience friend.

第一章 前言

1.1 動機與目的

現今社會充斥著許多亂象，暴力、霸凌、殺人等，不平靜的社會需要一股溫馨的暖流，故事敘述一位男孩在學校與家庭遭受的不愉快，將心情轉換至球場奮力發揮的過程，希望藉由作品傳達關心的理念。

Nowadays the society floods many chaotic elephants, the violence, the tyrant is insulting, the murder and so on, not the tranquil society needs a warm warm current, the story narrates a boy suffers in the school and the family not to be happy, the mood transforms the process which displays furiously to the field, hopes because of the work transmission care idea.

1.2 主題發想

在初期腳本設定上，參考許多國外影片的劇本，如何在 10 分內完成主題敘述，又不失整體性，故事的起承轉合該如何銜接，鏡頭的轉換以及過場效果等，每個細節都盡可能操做到細緻。

In the initial period script hypothesis, refers to many overseas movies the scripts, how in 10 duty-bound completes the subject narration, doesn't lose the integrity, how the story introduction, elucidation, transposition, and summary should link up, the lens transformation as well as the interlude effect and so on, each detail all as far as possible holds achieves carefully.

第二章 背景知識

2.1 簡介



在生活上的瑣事部一定是阻擾我們前進的，一帆風順的日子，反而會讓我們怠惰，充滿變數的未來，如何用正確的心態去面對，這即是我們作品要傳達給各位的理念。

故事以一位熱愛棒球的男孩為主角，面對家庭不和睦、同儕排擠下，學習不以負面心態處理一切，以單純手法，呈現深遠意義。

主角自小父母並不和睦，使他自幼便不喜愛在家中，校園生活常受到欺侮，一次偶然的機會接觸到棒球，讓他擁有前所未有的快樂。

球場上的他，展現過人的天賦，以其堅韌的個性，將過往的不愉快，轉化為力量，揮出勝利一棒

第三章 設計方法流程與系統設計架構

3.1 製作目標

現今影片動畫類潮流為多媒素材結合，無論是 3D、2D 甚至是綠幕合成，都大量添加在影像中，為達到畫面豐富性，添加多元素材是必須必備的，但如何在比例上取得平衡，便是我們必須學習的。

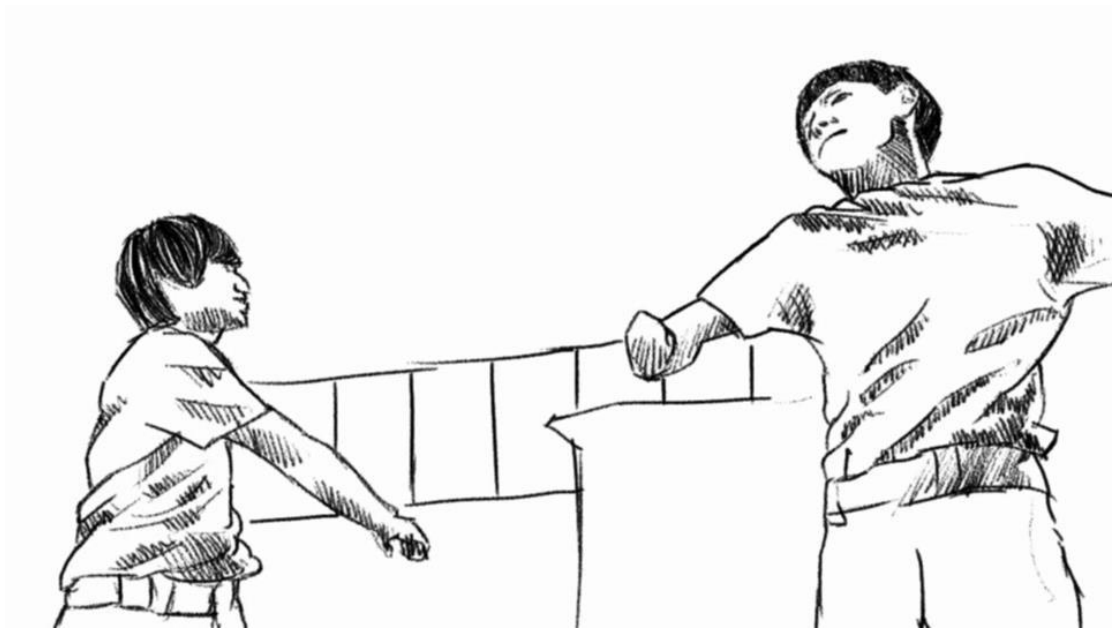
Nowadays movie animation class tidal current for multi-intermediary source material union, regardless of is 3D, 2D is even the green curtain synthesis, all massively increases in the phantom, for achieved picture rich, the increase multi-dimensional source material is must necessary, but how obtains the balance in the proportion, then is we must study.

3.2 背景設定

在劇本發想時，便構想一部生活周遭的實際經驗，以最貼近的角度，來切入探討，在背景設定及腳色設定上，花了許多時間去修正，最後決定以一個家庭為主軸，再以校園的霸凌等負面情緒來延伸主題。

Sends when the script thinks, then devised a life all around the practical experience, by the angle which most draws close to, cuts into the discussion, in the background hypothesis and the foot color hypothesis, spent many time to revise, finally decided take a family as the main axle, again insulted and so on by the campus tyrant the negative mood to extend the subject.

3.3 角色設計



主角為 16 歲熱愛棒球的少年 圖 1



在棒球場上找回自我的主角 AK 圖 2



受到欺侮霸凌的主角 AK 圖 3



努力在球場練習，揮擊負面情緒圖 5



將所有不愉快揮灑在球場圖 4



一次次的練習造就純熟 圖 6



在球場找回自我的主角 圖 7



從零開始的基本 圖 8

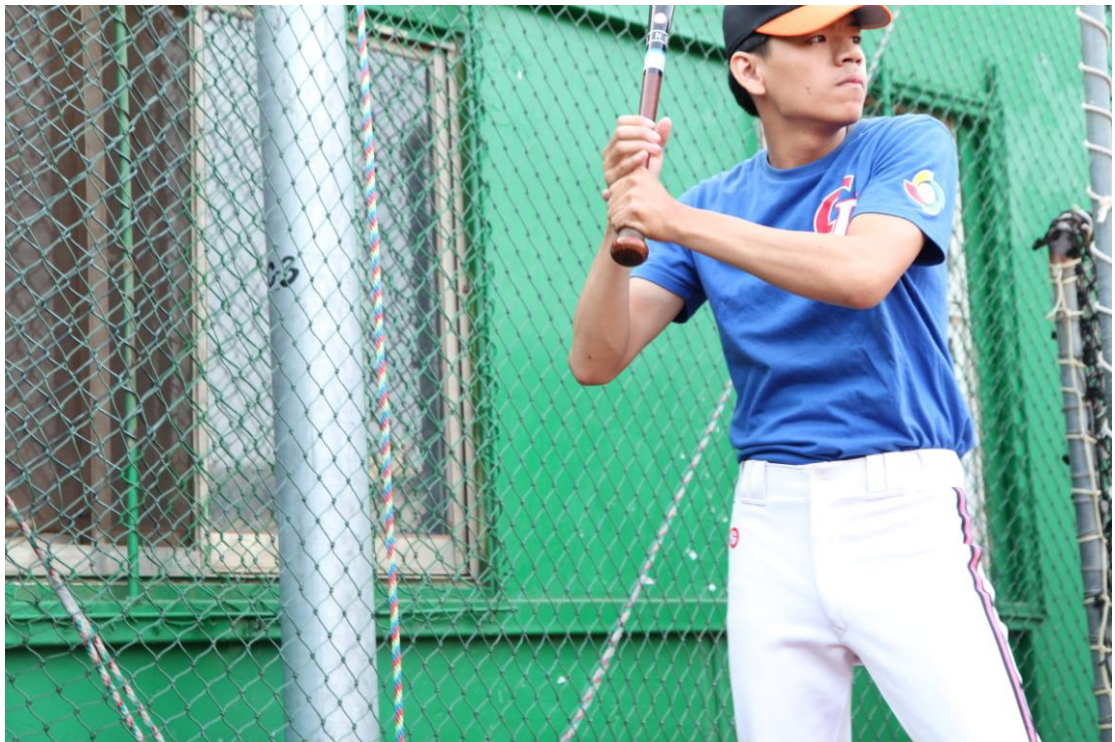


圖 9



主角 AK 是一位自小生活在家庭並不愉快的環境，父母爭吵不斷，在學校也不斷受到同學的霸凌，在一次偶然的機會，受到同學的鼓舞加入棒球隊，自此在球場發光發熱。圖 10



帶領主角進入棒球世界的同學 KK 圖 11



不斷以正面能量鼓舞 圖 12



細心指導 AK 的 KK 圖 13



KK 在故事中扮演重要的聯結點 圖 14



不斷細心指導基本動作 圖 15



AK 的父親 圖 16



AK 的父親 圖 17



AK 的母親 圖 18

3.4 場景設定



棒球場 圖 19



棒球場 圖 20



棒球場 圖 21

3.5 系統流程、架構

專題製作歷時約近一年，四年的學習都將集合在作品裡。

2013.07~08 劇本發想

2013.09~10 劇本確認、前置作業開始、製作效果

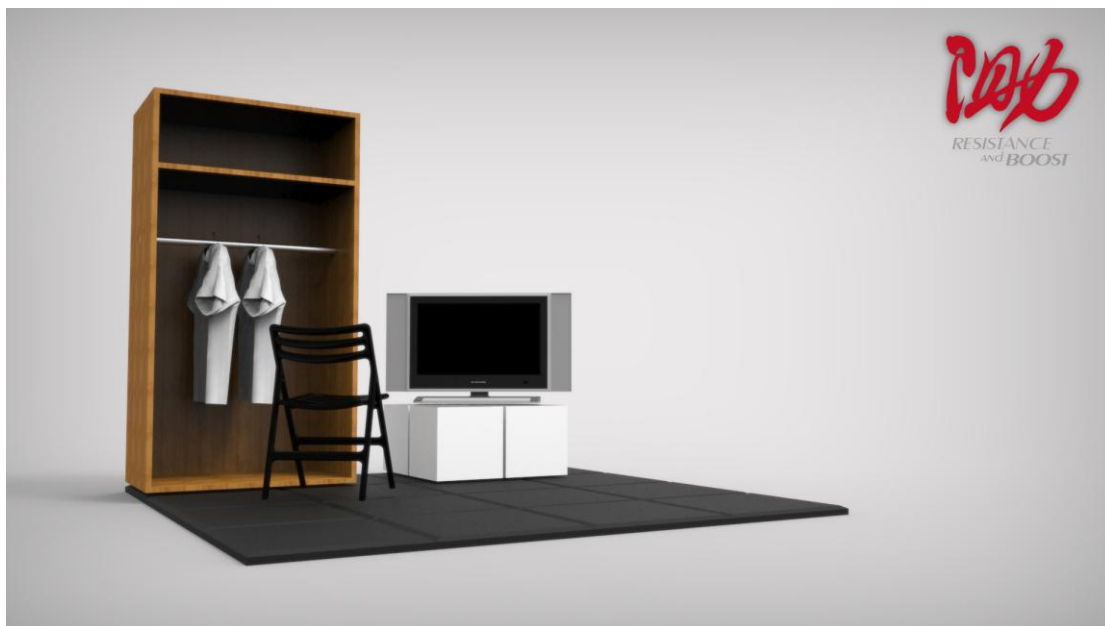
2013.11~12 拍攝完成，後製期

2014.01~02 作品修正，展場模擬、商品確認

2014.03~04 展場布置、商品完稿



展場 圖 21



展場 圖 22



展場 圖 23



商品 圖 24



商品 圖 25



商品 圖 26



商品 圖 27



商品 圖 28



商品 圖 29

第四章 結果與討論

4.1 結果

在歷經一年的磨練，作品從一開始的雛形漸漸到完成，從粗糙到細緻，從生疏到熟捻，一步步完成自己的作品，心血的結晶，也幸運得到專題製作評比第 5 名，一切都辛苦都值得。

Is having been through repeatedly a year disciplining, work from the very beginning embryonic form arrives gradually completes, from roughly to careful, from unfamiliar to twists ripely, one completes own step by step work, the painstaking care crystallization, also obtains the special manufacture to compare and appraise 5th luckily, all laborious all are worth.

4.2 研究討論

昨天去看了兩部3D動畫片：鯊魚黑幫(Shark Tale)，夢工廠(Dreamworks)出品；超人特攻隊(The Incredibles)，皮克斯(Pixar)出品。

「鯊」片的色彩鮮豔而華麗，海底造景完全模仿人類社會，讓人看了不禁莞爾一笑。這在前兩部作品「史瑞克1、2」(Shrek)已經玩得很淋漓盡致。夢工廠拍的這幾部動畫電影，美其名是披上「動畫」的外衣，實際上蘊藏著盡是成人式的幽默。要一個小朋友瞭解什麼是「黑幫」，大概有些吃力吧？

不管怎麼講，看到最後大抵你會享受在其中的輕鬆歡樂與冒險歷程，畢竟動畫片給予觀眾最大的期待不是長篇大論，而是一段歡樂時光。

結果當我看完「超」，我整個人呆住了。皮克斯不愧是皮克斯。

在「海底總動員」(Finding Nemo)同樣是炫麗光彩的海底世界裡，沒有人類世界的紛紛擾擾，有的只是赤子之心與逼真的海底景觀。雖然在上一次兩家公司的「昆蟲之爭」(蟲蟲危機 v.s 小蟻雄兵)已經有過這麼一次交手(不巧我兩部都沒看過，不知高下優劣)。這次邊看「鯊」片，腦子裡也試圖搜尋「海」片的記憶，只是歷來的比較文往往容易流於筆戰文，所以我也懒得比了。

可是皮克斯叫你不得不由衷發出競爭心態，它用「超」片證明自己的實力。正當好萊塢的動畫電影駐足在闔家觀賞的水平，皮克斯像是小孩長大了，把現實生活中的點點滴滴如實地帶入動畫世界。不單如此，它在3D畫面的擬真展現，讓人嘆為觀止。要不是卡通化的人物活躍於大螢幕上，你真要懷疑自己是看動畫還是真人電影。「超」片的漂亮不在於色彩豔麗，而是畫面的擬真程度更甚以往。

等等，我應該是要談 2D 跟 3D 動畫的比較不是嗎？

美國的商業動畫，一股腦兒地推向 3D 世界。90 年代令人緬懷的「阿拉丁」（Aladdin）、「獅子王」（The Lion King）隨著迪士尼（Disney）一成不變的方塊臉人物慢慢走入 2D 動畫的歷史，在皮克斯大放異彩的「玩具總動員」（Toy Story）打開 3D 動畫市場的同時，我們卻見到日本依舊大行其道，將主力放在 2D 動畫上。這是為什麼？

從宮崎駿和吉卜力工作室（Ghibli Studio）開始說起吧！

大家都知道最近在台上映的「正宗」宮崎駿動畫電影「霍爾的移動城堡」（Howl's Moving Castle），已經再度刷新日本影史票房記錄了。這或許能解釋在日本為什麼 2D 還沒有過渡到 3D 世界。不過不只是這樣。宮崎駿畢生堅持手繪圖稿，以 2D 平面的方式呈現視覺效果；其中背後更可能隱含著日本漫畫的構圖概念。它是平面的視覺藝術。

日系漫畫大多走美形路線。我所謂的美形，不是印象中少女漫畫眉毛畫得細長、具有一對水汪汪的眼睛、俏麗的捲髮和玫瑰花瓣滿天飛的跨頁特寫場面（當然這也是一種美形）；而是注重身材比例、至少讓你一眼就看出這是個正常人所具備的俊俏外貌。雖然宮崎駿不認為他筆下的各個女主角能名列美少女排行榜，（不過他所創造出的女神般地位的娜烏西卡（Nausicaa）卻深受許多動漫迷喜愛）但是以台灣觀眾的口味來說，至少也符合「男的帥、女的美」的基本水平。

搬到 3D 怎麼呈現這種 2D 獨有的美形風格呢？這正是日本動畫不走 3D 的一大關鍵吧！

有打電動的人或許要問：現在電視遊樂器的遊戲畫面，不正是華麗的 3D 畫面嗎？就拿日本 RPG 名作「太空戰士」（Final Fantasy）系列來說，「太七」（FFVII）將以往平面的人物畫面帶入 3D 立體影像的震撼度與革命性，絕對不輸皮克斯對美國動畫界的顛覆程度。

然而諷刺的一點卻是，靠著「太」作壯大的史克威爾（Square Soft），在 2001 年進軍好萊塢的電影「太空戰士電影版」（Final Fantasy: The Spirits Within）卻是一敗塗地。我想，玩過「太十」（FFX）的人大概都不會認為是畫面效果的問題。問題大概出在它的人物太寫實了，寫實到大家以為這是部真人電影，所以一探究劇情，馬上給它打了個大叉。

這樣的說明只是想點出我對 3D 動畫電影的看法：

- 1.既然稱為「動畫」，就不能夠太擬真，所以「超」片還是保留著人物的卡通化。
- 2.既然運用 3D 技術模擬真人演出，就得小心「畫面一流、內容三流」的覆轍。

現在有越來越多導演和電影公司貪圖（or 藉助）電腦科技的力量，在人類所難以（or 不能）完成的肢體表現上加以染指（or 融合），使畫面逼真。這

麼一來，所謂的「3D 動畫電影」就得好好思考，到底運用 3D 技術的目的，是要呈現出異想天開的動畫世界，還是無止盡的追求擬真與寫實？

反觀 2D 動畫在日本的發揚光大（雖然最近即將有一部全 3D 動畫即將推出），除了其觀眾熟悉的漫畫圖像背景之外，有沒有實質的內容才應該是最重要的。這一兩年即將或已經推出的動畫電影中，我發現所謂的「作品」並不是以「公司」來區分的，反而是「導演」。宮崎駿的「霍」片如此；押井守的「攻殼機動隊 2」(Innocence)、今敏的「東京教父」(Tokyo Godfather)、

大友克洋的「蒸汽男孩」(Steam Boy)、荒牧伸志&士郎正宗的「蘋果核戰」(Appleseed)（唯一一部 3D 動畫）等等... 還有甫奪得 2005 年（平成 16 年）日本文化廳多媒體藝術祭動畫部門大賞的動畫：湯淺政明的「心理遊戲」(Mind Game)，這也是 2D 動畫電影。

這或許透露出一個訊息：電影好壞終究看導演的。在一般的好萊塢片子也是這樣。但提到美國動畫片，卻好像只讓人聯想到電影公司？這恐怕是值得正視的問題。

2D 電影除了日本以外，最近在台灣開拓市場的兩部法國動畫「佳麗村三姊妹」（The Triplets of Belleville）、「大雨大雨一直下」（Raining Cats and Frogs）也不是靠著炫麗的 3D 視覺取勝的。可它們也同樣獲得許多好評。別誤會我偏好 2D 電影（但事實上我是有這麼一點），爛作一堆我只是沒有提。

這篇文章最終的目的不在辯論到底 2D 好還是 3D 好，也不只是作者為了炫耀自己知道很多動畫而拼命講一些沒聽過的片子。我的重點總結如下（這下你曉得我為什麼說是閒聊了吧？）：從「史瑞克」顛覆童話的成人式寓言，到日、法不以兒童為主所製作的動畫，不管 3D 或是 2D，同樣能夠獲得口碑。而簡單的商業娛樂片，不論是 2D 的「神隱少女」還是 3D 的「海底總動員」，同樣能夠從兒童的觀點出發，並且創造出無限商機。

寧可用心好好編寫一個劇本，不管是要走「兒童向」或是「成人向」，也比空有霹靂無敵超級有夠實在光彩奪目炫麗耀眼的聲光特效，卻內容貧乏要好。能夠兼具創意、娛樂性、啟發性，即使用粉蠟筆塗鴉出來，也是一部好的動畫電影。我期許各國能夠拍出不同風格特色的動畫片，別再老是被商業片所獨佔。動畫電影其實具有極大的潛力，能夠表現真人電影所無法表現的天馬行空。接下來就看各位導演們的努力，讓動畫片發揚光大吧！

在專題製作之前便想著結合多種素材，便在網路上搜集資料，看到這篇文章後，深深思考了一陣子，許多人都追求著炫麗的特效、花俏的運鏡、大製作的工程

，但卻忘了最重要的是故事的本質，所以，在故事上修正了好多遍，便是希望能做出最簡單感動的作品，一個好的作品不在於虛華的外在，而是故事本身傳達出的內涵。

Before special manufacture then was thinking union many kinds of source material, then collect the material in the network, after saw this article, the depth thought deeply has tested the period of time, many people all pursued are dazzling Li's special effect fancy, transport the mirror, the big manufacture project , but has forgotten most importantly the story essence actually, therefore, revised on the story many, then was the hope can make the simple move the work, a good work did not lie in the empty externally, but was the connotation which story itself transmitted.



圖 30

第五章 結論

5.1 結論

在專題製作之前，採用多媒素材整合的概念已深植團隊心裡，我們清楚了解要完成的是什麼作品，在資料蒐集上，或是效果整合上，都已有雛型的概念，所以在完成劇本和拍攝後，後製期裡所做的便是將理想化為實際，很高興我們能完成這部作品，雖然不是最好的，但一定是我們最滿意的

Before special manufacture, uses the multi-intermediary source material conformity the concept to plant in deeply the team heart, we understood clearly must complete is any work, on the material collection, perhaps in the effect conformity, all had the embryonic form concept

, therefore after completes the script and the photography, in the latter system time does then is changes into ideally actual, is very happy we to be able to complete this work, although is not best, but is certainly we most satisfied.

5.2 專題優劣分析

專題製作使用別組未採用的多媒素材整合，優點是能跟上時代潮流，領先他人做出別人還未想到的作品。

但缺點便是可能受到部分的異樣眼光，不被少數人所接受。

The special manufacture use group have not used the multi-intermediary source material conformity, the merit is can follow the trend of the times, is in the lead work which other people make others not to think.

But the shortcoming then is possibly receives the part the unusual judgment, is not accepted by the small number of people.

5.3 未來工作

在執行畢業作品前，便想好未來畢業後的方向，

未來朝職業攝影師及錄影師方向邁進。



參考資料

- [1] 蔡尚名 AE 效果大全 ，年華出版 2012
- [2] PHOTOSHOP 職業進擊 聖哉出版 2011