

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

貓の指引

The cat's wisdom

組員：賴淑芳 BK105145

高恩奇 BK105144

林子暄 BK105129

黃品瑄 BK105030

關智元 BK105156

蔡婷羽 BK105149

指導老師：吳綉華老師

中華民國 109 年 3 月

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告 審定書

貓の指引

The cat's wisdom

組員：賴淑芳 BK105145

高恩奇 BK105144

林子暄 BK105129

黃品瑄 BK105030

關智元 BK105156

蔡婷羽 BK105149

所提報告經本委員會評審通過。

指導老師：吳懷華

評審老師：黃品瑄 王慶雲 馮文君

中華民國 109 年 3 月

摘要

當我們遇到人生挫折時，應該要以不服輸、有自信心的態度，並面對現實狀況來解決問題而非逃避，此為本專題動畫設計最主要的立意精神。

故事中的主角是大家非常熟悉的上班族跟貓咪，動畫中的上班族屬於較狹義的部分，也稱為白領階級，代表在辦公室的中階人然；主角貓咪不僅外表可愛討人喜歡、聰明有靈性且聽懂人類語言，所以我們以貓為主角，指引另一主角—上班族，為故事主軸來發展動畫劇情，並希望藉此呼應人們要有自信心、不服輸勇敢向前看的毅力。

故事的前半段設計身為上班族的主角，在上班期間遭到上司百般刁難斥責。主角回家後，去了化妝間漱洗一番，坐在馬桶蓋上思考著自己的未來，垂頭喪氣了一段時間，頻頻看著手機裡的家人的照片發呆許久，然而一通家鄉媽媽打來的電話，成了最後一根壓垮他的稻草，男主角接聽了媽媽的電話，彼此聊了一段時間後，他回到床上傷心落淚而睡著了。

後半段男主角進入夢鄉，他看見小時候的自己，懷抱著貓咪玩偶，而玩偶對著主角微笑著。下一幕則是出現了媽媽安慰著正在哭泣的男主角，並遞給他貓咪玩偶，看看以前的自己。男主角想起了自己的初衷，於是決定打起精神重新邁出自信的步伐，勇敢面對職場上的競爭。

Abstract

When we meet setbacks in life, we should solve problems with an attitude of self-confidence rather than evade, and face the actual situation. This is the main goal of the animation design of the project study.

The protagonist in the story is an office worker and a cat that everyone is very familiar with. The office worker in the animation belongs to a narrower part, also known as the white-collar class, representing the middle-level person in the office. The leading role of the cat is not only cute, smart and spiritual, as well as understands human language. So, we use a cat as the main character and guide the other protagonist, the office worker to develop the animation plot as the main story. We hope to recall the perseverance of people and look forward bravely.

The first half of the story was designed as the protagonist, an office worker that he was blamed by his boss during work. After he returned home, he went to the dressing room to wash up, sitting on the toilet lid and thinking about his future. He was discouraged for a while and looked at the photos of family members on the mobile phone for a long time. However, a phone call from his mother in his hometown, it became the last straw that crushed him. The protagonist answered his mother's phone. After chatting with each other for a while, he returned to bed, wept with tears and fell asleep.

In the second half of the story, he entered into his dream. He saw himself that when he was in childhood, holding a cat doll, and the doll smiled at him. The next scene was that when his mother comforted the crying actor and hands him a cat doll to see himself before. The protagonist remembered his original intention, so he decided to regain his confidence and step forward bravely in the competition in the workplace.

目錄

摘要.....	ii
Abstract.....	iii
目錄.....	iv
圖目錄.....	vi
表目錄.....	vii
第一章 前言.....	1
1.1 動機與目的	1
1.2 主題發想.....	2
第二章 背景知識	3
2.1 主題簡介.....	3
2.1.1.上班族.....	3
2.1.2.貓.....	4
2.2 技術簡介.....	5
第三章 動畫設計	6
3.1 風格設定.....	6
3.2 故事設定.....	7
3.2.1 故事分鏡.....	8
3.3 角色設定.....	13
3.3.1 主角(長大版).....	13
3.3.2 主角(小孩版).....	14
3.3.3 貓咪娃娃.....	15
3.3.4 老媽.....	16
3.3.5 老闆.....	17
3.4 場景設定.....	18
第四章 結果與討論	19
4.1 動畫成品.....	19
4.2 商品設計.....	20
4.2.1 名片.....	20

4.2.2 明信片.....	22
4.2.3 壓克力球鑰匙圈.....	23
4.2.4 筆袋.....	24
4.2.5 氣囊支架.....	25
4.2.6 磁鐵.....	26
4.2.7 滑鼠墊.....	27
4.3 Logo 設計.....	28
4.4 海報設計.....	29
4.4 展場設計.....	30
第五章 結論與未來工作	31
5.1 結論.....	31
5.2 未來工作.....	32
參考資料.....	33

圖目錄

圖 1-1 吉卜力工作室動畫電影《貓的報恩》	1
圖 1-2 幫外國人指路，顯示台灣人情味	2
圖 2-1 上班族	3
圖 2-2 貓咪娃娃	4
圖 2-3 繪圖影音剪輯範例	5
圖 3-1-2D 手繪動畫《幸福路上》	6
圖 3-2 對主角眨眼的貓咪娃娃	7
圖 3-3-故事發展分鏡圖(初稿)	8
圖 3-3-1-故事發展分鏡圖(初稿)	9
圖 3-3-2-故事發展分鏡圖(初稿)	10
圖 3-3-3-故事發展分鏡圖(初稿)	11
圖 3-3-4-故事發展分鏡圖(初稿)	12
圖 3-4 主角造型設定	13
圖 3-5 主角造型設定	14
圖 3-6 貓咪娃娃造型設定	15
圖 3-7 老媽造型設定	16
圖 3-8 老闆造型設定	17
圖 3-9 外部走廊場景場景設定	18
圖 3-10 阿正自己家裡客廳場景設定	18
圖 4-1 動畫畫面截圖	19
圖 4-2 周邊文創商品—名片	21
圖 4-3 周邊文創商品—明信片	22
圖 4-4 周邊文創商品—壓克力球	23
圖 4-5 周邊文創商品—筆袋	24
圖 4-6 周邊文創商品—氣囊支架	25
圖 4-7 周邊文創商品—磁鐵	26
圖 4-8 周邊文創商品—滑鼠墊	27
圖 4-9 Logo 設計	28
圖 4-11 海報設計	29
圖 4-12 展場設計	30

表目錄

表 3-1 主角(長大版)造型設定表.....	13
表 3-2 主角(小孩版)造型設定表.....	14
表 3-3 貓咪娃娃造型設定表	15
表 3-4 老媽造型設定表	16
表 3-5 老闆造型設定表	17

第一章 前言

1.1 動機與目的

人的一生中一定會遭遇到許多關卡，每個人在面臨問題時心態上的調整與危機處理準備，造就了不同的選擇，不同的決定成就了不同的結果。

本故事主要傳達理念是人在遇到困境的時候，必須想辦法改變現狀去突破，不要懷憂喪志，更有自信心，變通的轉機才是恆久之道。

風格手法為簡約卡通帶點台灣人情味的色調，並用貓咪娃娃為代表發展成故事角色，最後我們以整部動畫的特色進行創意延伸的周邊產品設計。



圖 1-1 參考動機：吉卜力工作室動畫電影《貓的報恩》

1.2 主題發想

「The cat's wisdom」在字面上有貓咪在指引人向前看的意義，

我們選擇用貓咪想以報恩的心情去指引主角走出困境讓他更自信點並解決困難為故事主題。人的一生當中不可能永遠順心如意，

如何去解決所面臨的問題是人生必修的一大課題，能化危機為轉機，轉換想法改變心境，懂得變通另謀出路才是恆久之道。



圖 1-2 幫外國人指路，顯示台灣人友善且具人情味

第二章 背景知識

2.1 主題簡介

2.1.1.上班族

上班族（日語：サラリーマン，英語：Salaryman, Salaried Man）指受僱於企業的受薪階級人士，也泛指指出社會工作並尚未退休的在職工作者。較狹義的認定則是指穿套裝，在辦公室內工作的中產人士，此方面也稱為白領階級；廣義則可以指在大都會裏任何進行通勤的在職人士，例如教師、文員或甚至是體力勞動者都可以是上班族。

據維基百科的資料指出，「上班族」又稱 office worker，在辭彙和字典裏並沒有明確定義；字面解釋是「上班人士的族群」。日文「上班族」一詞形容在城市裏為企業工作的受薪階層，受日本動漫文化影響，其英語翻譯詞（Salaryman）後經英語國家接受為等同於白領階層的辭彙，一般在城市裏的工作者，都可以介定上班族。



圖 2-1 上班族示意圖

2.1.2. 貓

貓，通常指家貓，為小型貓科動物。

根據遺傳學及考古學分析，人類馴養貓的紀錄可追溯至 10,000 年前的肥沃月灣地區，古埃及人飼養貓的紀錄可追溯至 3,600 年前，目的可能為捕鼠及其他齧齒目動物，防止牠們吃掉穀物。

現在，貓成為世界上最為廣泛的寵物之一，飼養率僅次於犬類。

因此貓咪討喜可愛的模樣，在市面上有許多不同的貓咪造型娃娃的商品在進行販售，無論是在市面上還是網購平台上都能搜尋看見，都可以買得到。



圖 2-2 貓咪娃娃示意圖

2.2 技術簡介

使用繪圖軟體 PS、Sai 等繪圖軟體，以檔案的形式儲存，將繪製出角色、場景、人物設定等圖像保存、複製、修改或與其它的圖形做合成。

即使不懂畫圖的人，也可以輕易的利用電腦繪圖軟體所提供的各種特殊效果，將圖形放大、縮小、分割、更改顏色或做各種不同的變化。

再來透過影音剪輯軟體，在電腦非線性剪輯系統上處理數位影片的後製剪輯。

取代了傳統的平面賽璐珞底片剪輯工具，以及類比的錄影帶線性剪輯機器。非線性剪輯軟體通常是以時間軸介面為基礎，錄製的動態影片片段依播放順序在時間軸上排列。

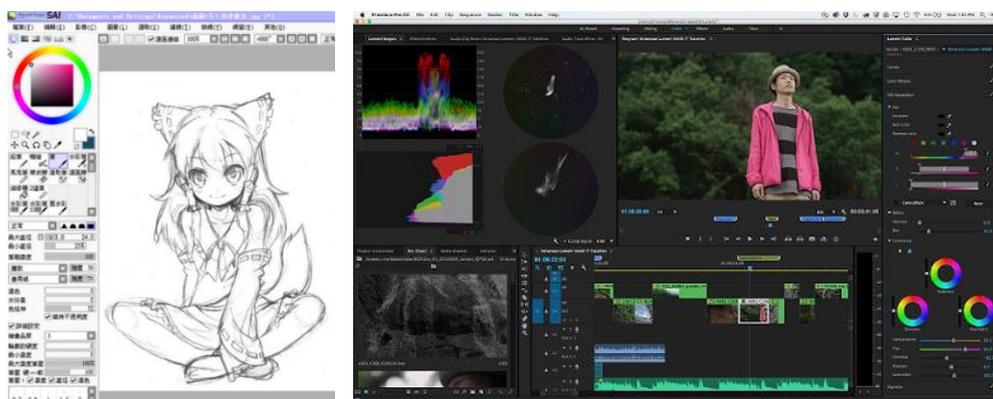


圖 2-3 繪圖影音剪輯範例

第三章 動畫設計

3.1 風格設定

本專題主要製作目標為一個平面動畫作品，故事以貓咪指引人類提醒人要充滿自信不放棄，向前看的故事為題材，故事風格為簡約卡通帶點台灣人情味的色調，以穿套裝的白領階級的公務人員跟貓咪造型娃娃做為角色，先以手繪的方式勾畫出角色和場景原圖，再加上電腦後製角色和場景的上色，使動畫呈現特有的人情味風格。



圖 3-1 參考 2D 手繪動畫《幸福路上》

3.2 故事設定

阿正是一個過著朝九晚五的平凡上班族。

某天，在公司上班的他突然被老闆叫到辦公室，他一打開門就看見怒氣衝天的老闆站在裡面等著，他走過去後乖乖站著，接受來自老闆憤怒拍桌的大聲斥責，發洩完情緒的老闆隨即讓阿正離開。

下班後，身心俱疲的他回到家中，先到了洗手間去洗漱一番，難過又喪氣的他看了手機裡的親人照片，就在這時，手機鈴聲響起，來電顯示是媽媽，他思考了一陣後接了起來並跟媽媽聊了幾分鐘。

掛掉電話後坐在馬桶上的他喪氣的回想起今天在公司所發生的種種事情，提案被主管否絕、業績越來越差，一開始工作的熱情與自信都快消失了，接著他離開廁所走向床的方向，窩在被中偷偷哭泣著睡去。

接著阿正進入一個夢境，他看見白光閃現，好奇的走過去並伸出手一抓，一個熟悉的貓咪娃娃突然出現在他的手中，看著手中的貓咪娃娃他回想起小時候因為哭泣而被媽媽安慰摸摸頭，並給他了一個貓咪的造型娃娃，他雙手拿起貓咪娃娃的那一瞬間看見貓咪娃娃對著他微笑並說了激勵他的話語。



圖 3-2 對主角眨眼的貓咪娃娃

3.2.1 故事分鏡

S-C	畫面	內容	秒
11		<p>畫面轉向照片</p>	
12		<p>畫面特寫到照片</p>	
13		<p>畫面轉到主角 已躺在床咬睡著</p>	
14		<p>主角閉上眼</p>	
15		<p>黑幕</p>	

圖 3-3-故事發展分鏡圖(初稿)

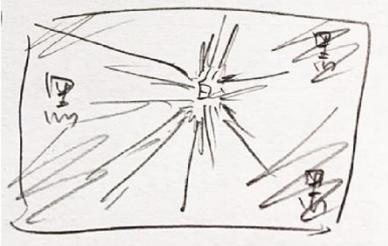
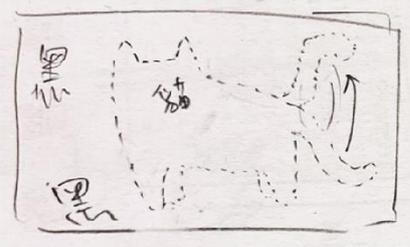
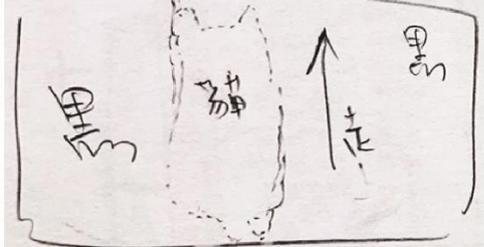
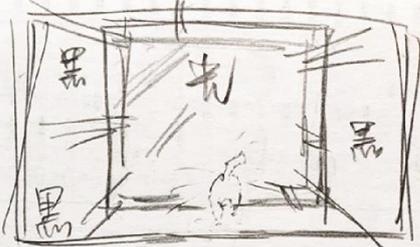
S-C	畫面	內容	容	秒
16		光照耀，閃爍		
17		全亮		
18		白光變成貓尾 向上移動		
19		貓向前走		
20		(貓走進去 照片很大)		

圖 3-3-1-故事發展分鏡圖(初稿)

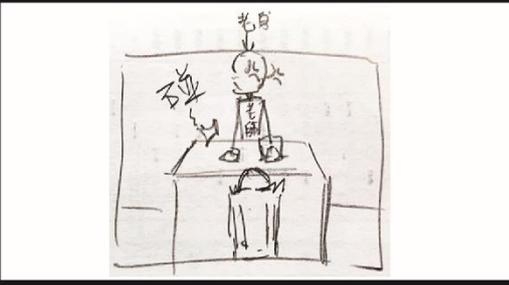
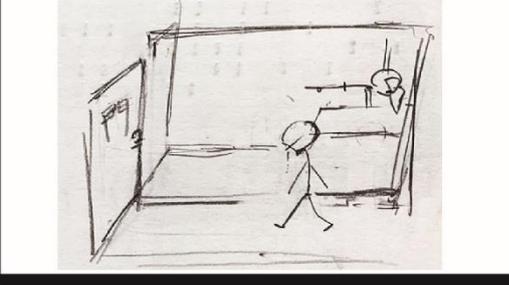
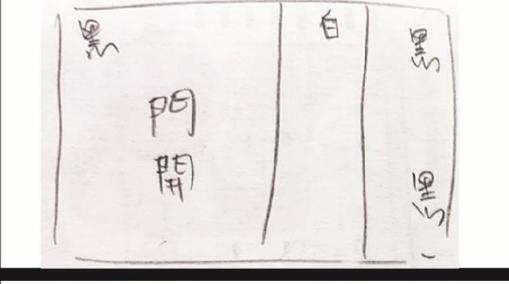
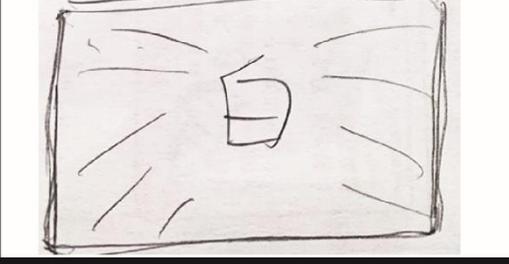
S-C	畫 面	內 容	秒
26		老師拍桌	
27		老師叫小主角出去	
28		門一開轉場	
29		小主先出來 爸媽再一起淡出	
30		所有人物往後 (背景為白)	

圖 3-3-2-故事發展分鏡圖(初稿)

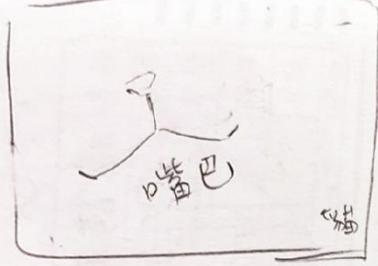
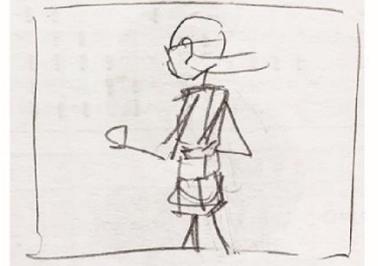
S-C	畫 面	內 容	秒
46		<p>貓露出微笑</p>	
47		<p>主角仍在感動中 (此時貓叫了一聲)</p>	
48		<p>漸大到特寫臉</p>	
49		<p>主角回神</p>	
50		<p>主角左顧右盼</p>	

圖 3-3-3-故事發展分鏡圖(初稿)

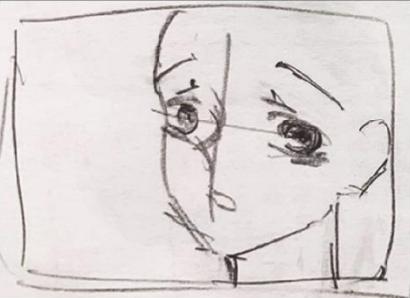
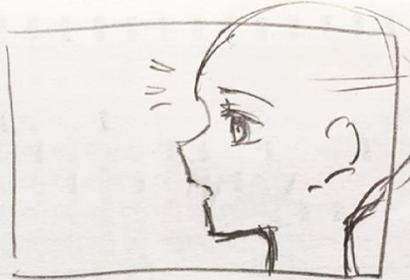
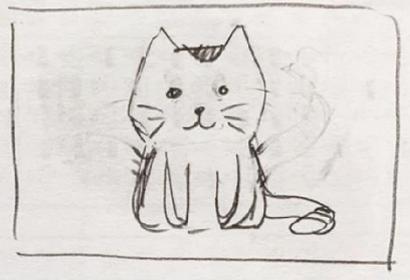
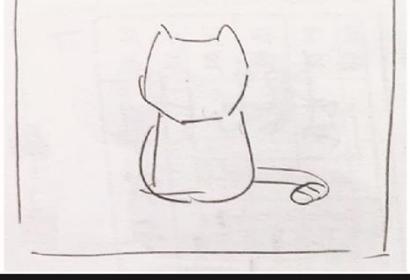
S-C	畫 面	內 容	容	秒
61		想起了初衷		
62		貓又叫一聲		
63		發現是曾經很要 好的貓		
64		很感動		
65		貓漸出		

圖 3-3-4-故事發展分鏡圖(初稿)

3.3 角色設定

3.3.1 主角(長大版)

第一位角色是主角阿正，年齡 26 歲，朝九晚五的平凡上班族，有著長長的臉型，身材又高又瘦，一頭黑髮，身穿黑西裝，為人老實而沉默寡言，因此不擅長與人有交際的阿正，在公司遭到同事取笑排擠，有時會因業積不好被上司臭罵一頓，而容易喪氣沒信心。

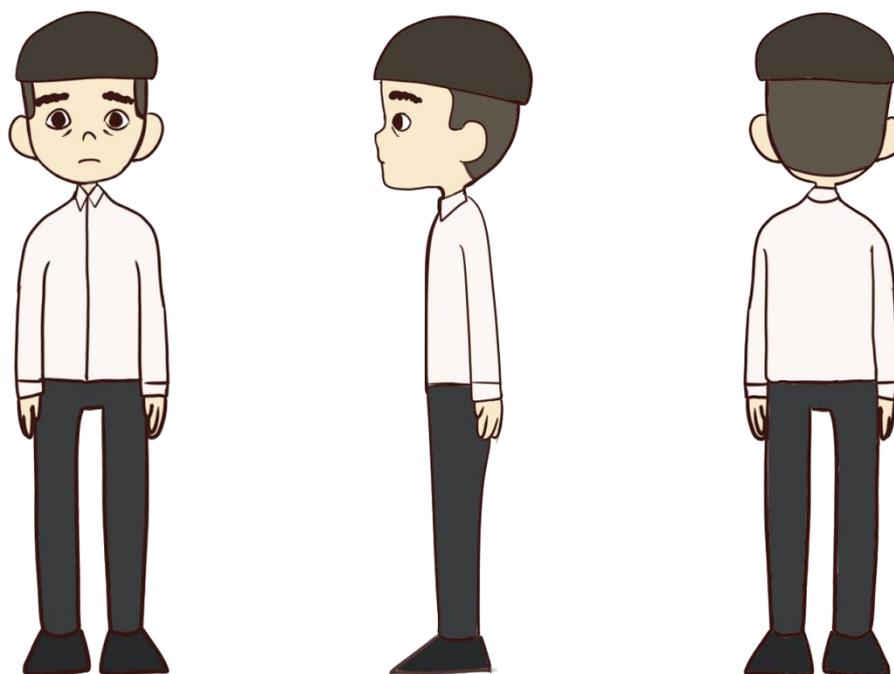


圖 3-4 主角造型設定

表 3-1 主角造型設定表

名字	阿正
性別	男性
職業	上班族
年齡	26 歲
外表	身材又高又瘦，有著長長的臉型，平頭，身穿白襯衫加西裝褲
個性	為人老實、沉默寡言、不擅交際，遇到挫折容易喪氣沒信心

3.3.2 主角(小孩版)

第二位角色是小孩阿正，年齡 10 歲，有著長長的臉型，身材又矮又瘦，黑髮平頭，為人老實、懦弱膽小，遇到挫折容易哭出來。

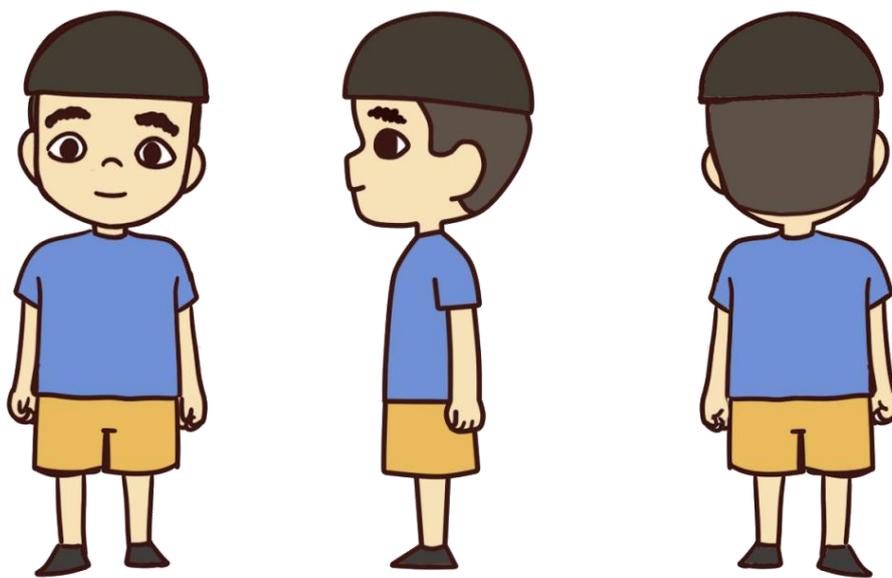


圖 3-5 主角造型設定

表 3-2 主角(兒時)造型設定表

名字	阿正
性別	男性
職業	小學生
年齡	10 歲
外表	身材又矮又瘦，有著圓胖的臉型，黑髮平頭
個性	為人老實、懦弱膽小，遇到挫折容易哭出來

3.3.3 貓咪娃娃

第三位角色是貓咪娃娃，年齡不詳，有著咖啡色的身軀、大眼睛、長長的尾巴、有四肢、尖而圓的耳朵的可愛外表，很討阿正的喜歡。

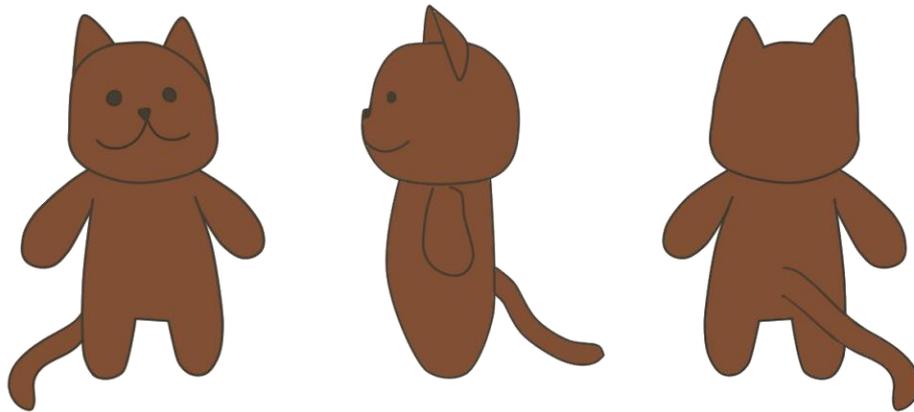


圖 3-6 貓咪娃娃造型設定

表 3-3 貓咪娃娃造型設定表

名字	貓咪娃娃
性別	不詳
職業	娃娃
年齡	不詳
外表	咖啡色身軀、大眼睛、長長的尾巴、有四肢、尖而圓的耳朵
個性	活潑開朗

3.3.4 老媽

第四位角色是阿正的媽媽，年齡是 48 歲，有著圓長形臉，一頭黑長髮，個性和藹可親、大大方方、樂於助人，很會鼓勵人。

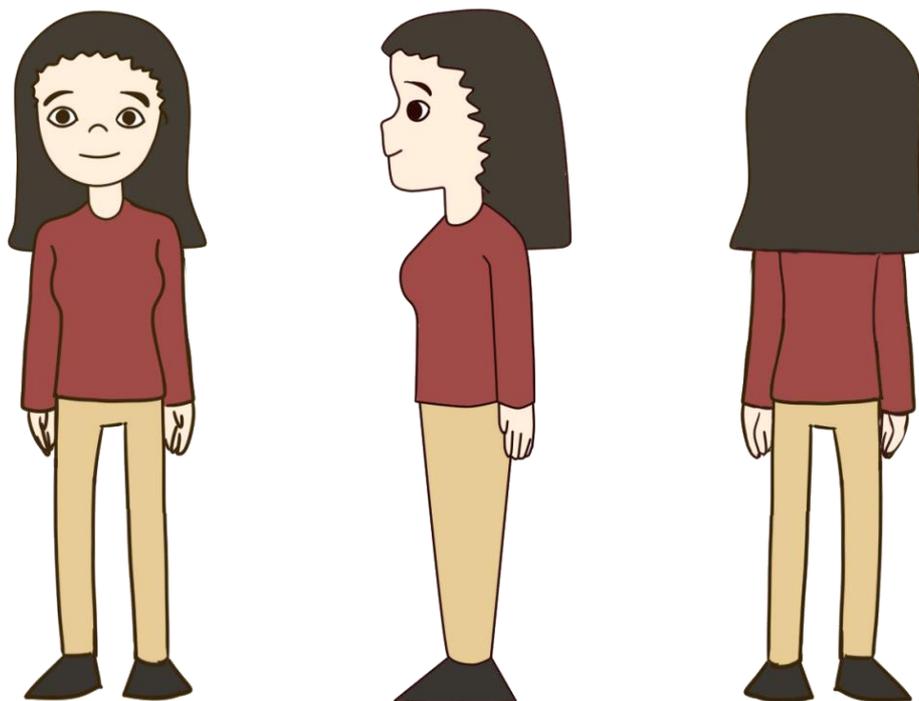


圖 3-7 媽媽造型設定

表 3-4 媽媽造型設定表

名字	小慧
性別	女性
職業	家庭主婦
年齡	48 歲
外表	有著圓長形臉，黑長髮
個性	和藹可親、大大方方、樂於助人、很會鼓勵人

3.3.5 老闆

第五位角色是阿正的老闆阿財，年齡是 58 歲，有著大圓臉、胖大的身型、身穿白色西裝上衣及黑褲皮鞋的外表，個性比較貪財好利、心胸狹隘、喜怒無常、橫蠻無理。

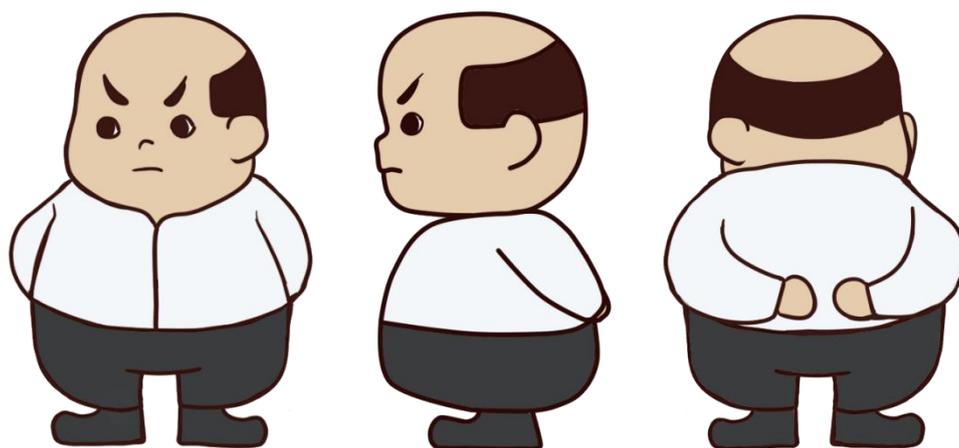


圖 3-8 老闆造型設定

表 3-5 老闆造型設定表

名字	阿財
性別	男性
職業	S 公司的副總經理
年齡	58 歲
外表	有著大圓臉、胖胖的身型、身穿白襯衫加西裝褲
個性	貪財好利、心胸狹隘、喜怒無常、橫蠻無理

3.4 場景設定

在動畫裡我們設計了幾個小場景，整體動畫色調大都使用簡約卡通帶點台灣人情味的色調為主，走廊場景設定為進入老闆辦公室的外部走廊場景，描述阿正因為要被老闆叫去罵而開始心灰意冷的嘆氣，從走廊明亮的環境走進昏暗的老闆辦公室，隨著阿正的心態轉換，阿正房間客廳此場景描述的是阿正自己家裡的客廳。



圖 3-9 外部走廊場景場景設定



圖 3-10 阿正自己家裡客廳場景設定

第四章 結果與討論

4.1 動畫成品

動畫故事發展之過程，美術繪圖的部分我們主要先以手繪設計，再利用 PS、SAI 等電腦繪圖上色，並以 Premiere 剪輯製作成動畫，再經後製作出人物、場景、Logo、海報、周邊商品等。實際完成後，符合我們當初所設定討論的目標，動畫風格是簡約卡通帶點台灣人情味的色調為主。特色在於整體故事耐人尋味，動畫風格與眾不同，以手繪為基礎，並使用繪圖軟體繪製，賦予動畫主角新風貌。



圖 4-1 動畫畫面截圖

4.2 商品設計

4.2.1 名片

以三個重要的角色(主角、上司、小時候的主角跟媽媽)為基礎設計出三款名片，並使用動畫中常見的色系為底色，人物則設計了切割線及折線可以自由的選擇是否要讓角色立體起來當作擺飾，抑或是直接收藏，增加了趣味性。

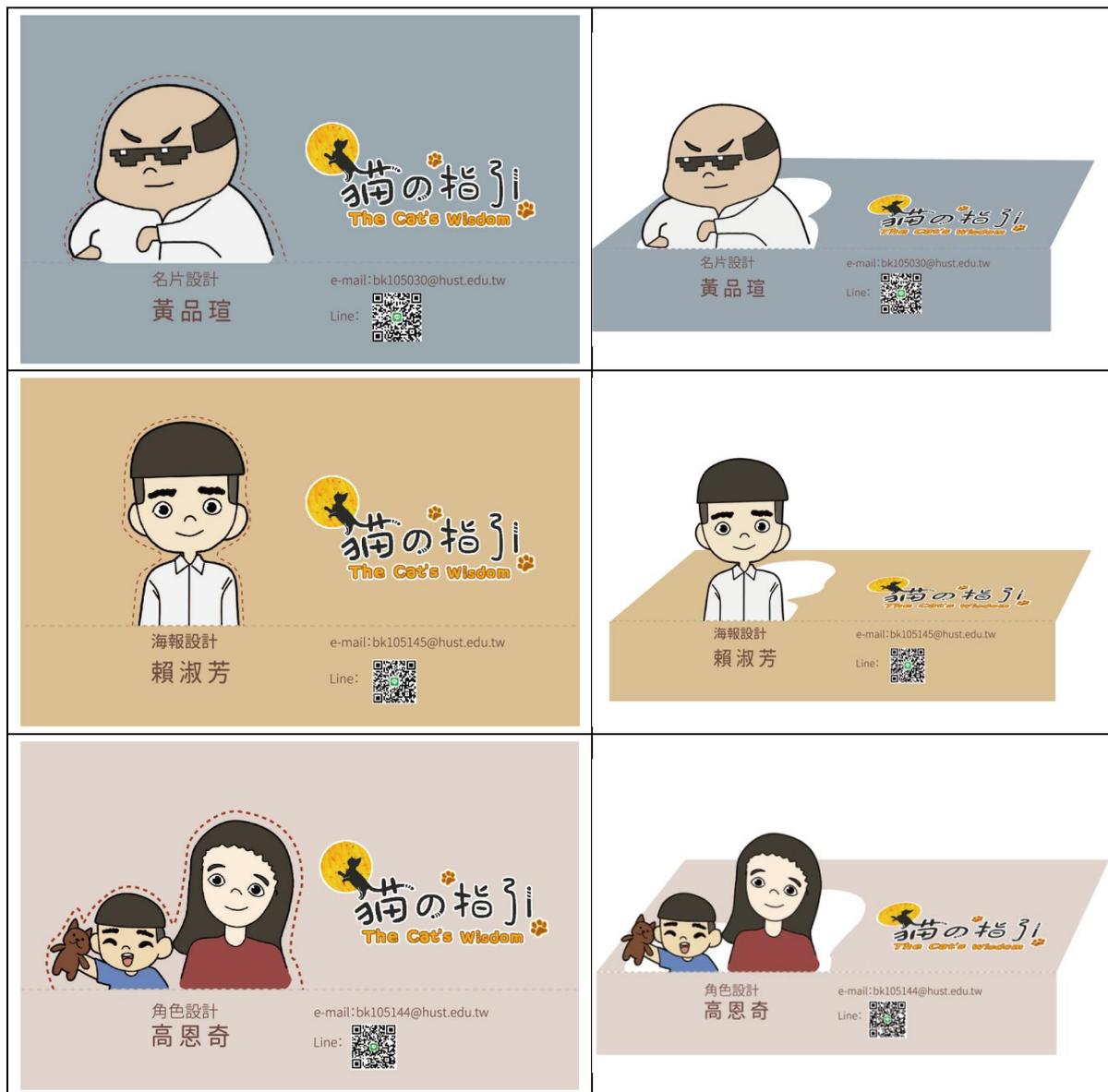


圖 4-2 周邊文創商品—名片

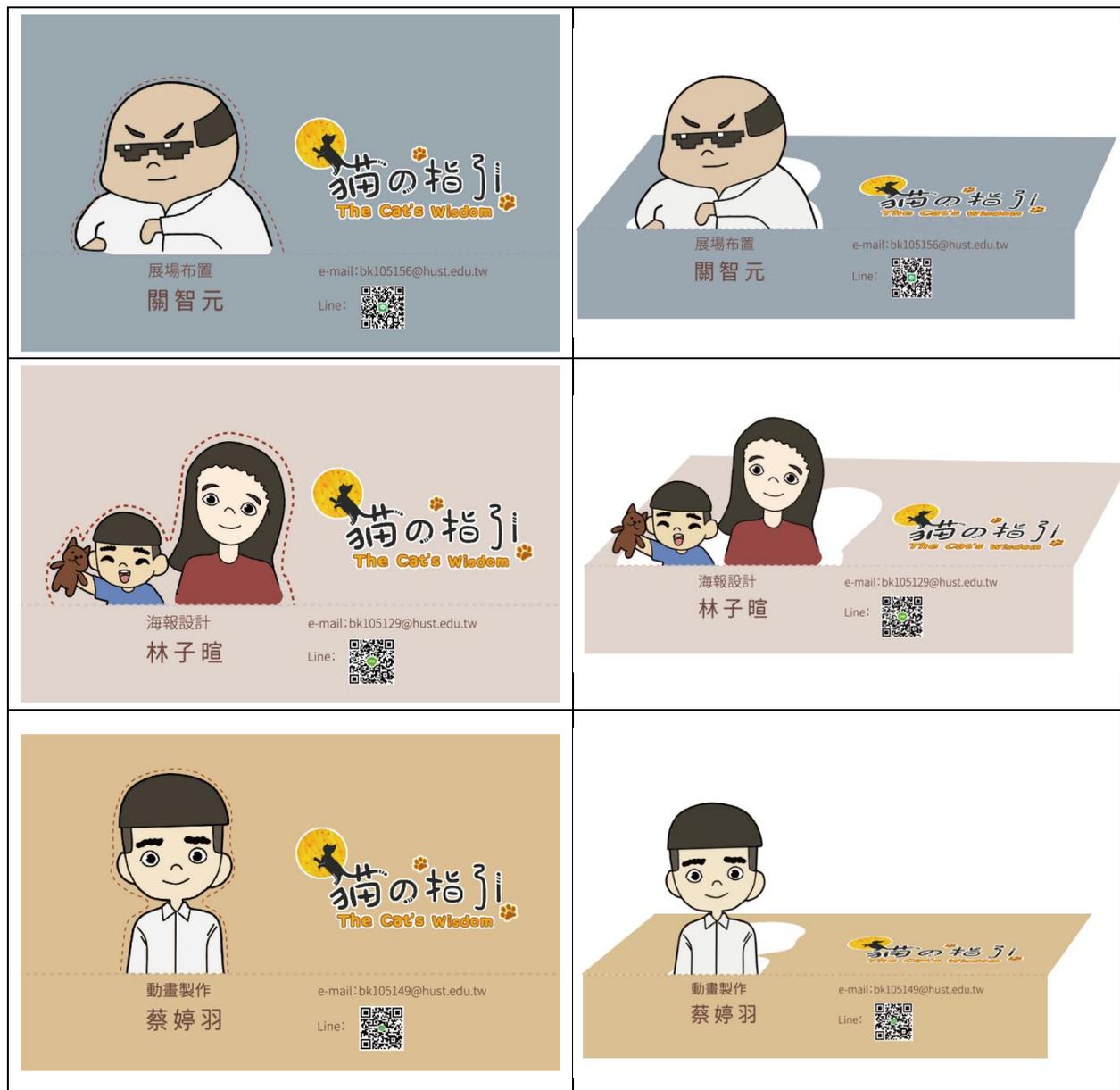


圖 4-3 周邊文創商品一名片

4.2.2 明信片

明信片以動畫畫面跟角色為素材，第一張角色們排排站，第二張媽媽手拿貓咪娃娃但也不忘安慰自己的兒子，表達媽媽對孩子的關愛。



圖 4-3 周邊文創商品—明信片

4.2.3 壓克力球鑰匙圈

鑰匙圈材質鐵耐久性高，壓克力球防碰撞，美觀可保存較久。

故事裡的貓娃娃，有著和母親的一段往事，療癒貓掌希望也能給客人一份紀念性的回憶。



圖 4-4 周邊文創商品—壓克力球

4.2.4 筆袋

動畫中主角因為主管的刁難，導致失去了自信心，若沒有媽媽的溫暖問候，跟夢境中貓咪娃娃的指引，主角可能就會在此時完全失去自信心，甚至最後丟失工作，不斷的惡循環。

此圖中表現的樣子正是因為有這些角色的存在，主角才能繼續成長，繼續向前努力奔跑，縱使途中會遭遇到許多不順遂，也還是能重新站起，並奔跑下去。

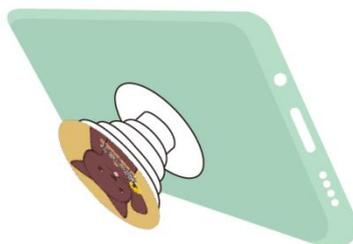


圖 4-5 周邊文創商品—筆袋

4.2.5 氣囊支架

以貓咪娃娃為主要繪製圖形，對應其符合主題要表達的意思。

描述貓咪娃娃在陪伴主角的同時，一起經歷不少快樂與痛苦難過的回憶。



氣囊支架示意圖

直徑 4公分

收縮時厚度 0.5公分

拉縮時厚度 2.3公分



圖 4-6 周邊文創商品—氣囊支架

4.2.6 磁鐵

我們每個磁鐵都有不同的角色，相對的生活中的每個人，不管是好人還是壞人，都是我們生活上成長過程中，不可或缺的任何角色。



圖 4-7 周邊文創商品—磁鐵

4.2.7 滑鼠墊

主角在工作遇到挫折時，是因為這個娃娃讓他回想起初衷，使他又能重新振作起來，所以我們用滑鼠墊作為娃娃圖案目的是希望，當我們每當工作不順時，可以時時刻刻提醒自己、振奮自己。



圖 4-8 周邊文創商品—滑鼠墊

4.3 Logo 設計

Logo 的設計是以我們的主題名稱「貓の指引」進行發想的，並結合電繪的技法，在旁邊添加了一些圖形做為點綴。再以我們的 Logo 為主要視覺，以一些出現在動畫中，使用的貓掌做搭配，設計出簡潔感的海報設計。



 C : 5 Y : 90 M : 20 K : 0	 C : 0 Y : 90 M : 40 K : 0	 C : 0 Y : 90 M : 50 K : 0	 C : 10 Y : 95 M : 45 K : 0
 C : 40 Y : 100 M : 70 K : 0	 C : 45 Y : 100 M : 85 K : 10	 C : 0 Y : 0 M : 0 K : 100	



 C : 5 Y : 90 M : 40 K : 0
 C : 40 Y : 100 M : 70 K : 0



 K : 100 %
 K : 55 %
 K : 0 %

圖 4-9 Logo 設計

4.4 海報設計

海報是以阿正、貓咪娃娃、家人照片、做為設計發想，傳達人要自信，向前看，解決困境，而不是只會垂頭喪氣，回憶曾經美好的過去，不想辦法去解決問題的根本，就算求助別人也好，他也會樂意幫助你。



圖 4-11 海報設計

4.4 展場設計

主角在日常工作中受到非常多的挫折，導致生活過的不是很順遂，雖然最後因為童年貓娃娃讓他想起過去初衷，使他又重新振作起來，從中也發現或許工作不是令人愉快的事，但也是工作的關係會逼人努力向上，長期待在舒適圈是不能使人成長的，所以我們才會用辦公室作為主題。



圖 4-12 展場設計

第五章 結論與未來工作

5.1 結論

由於現在的社會景氣不好，不但工作難找，賺錢不容易，導致生活壓力也變得特別重，希望透過這次動畫告訴大家，生活難免會遇到挫折，當迷惘時，想想自己的初衷，再想想一直在背後支持你的家人，或許能重新振作起來了，尤其是在我們這些即將要畢業的學生，而給踏入職場的我們一點心理準備，千萬別一點挫折而一振不厥，畢竟未來的路還很長。

我們故事內容頁經過多次的修改，不只動畫版本一次比一次好，最後邏輯也慢慢合理化，在這個時機正好也給我們準備要畢業的人一點勉勵，希望未來別在挫折中迷失方向，給了我們很大的幫助。

5.2 未來工作

經過數媒系師長們的指導，動畫目前整體已經完成，我們也會把老師在每次報告時所提出的寶貴意見銘記在心裡，讓我們以後出社會工作時不會再犯同樣的錯，未來製作動畫時，可以抓住觀眾們的心。

本次專題我們也遇到意見不合的時候，也在製作過程中遇到許多挫折，但同時我們也從中學習到如何去找問題並解決它，以及溝通與協調及團隊分配工作的方式，還有人際關係的維護及團隊合作的精神，也在製作過程中了解到許多專業知識，經過了這次的專題製作動畫，期許團隊中的每一個人都可以帶著這些寶貴的經驗，朝著自己嚮往的工作領域向前邁進。

參考資料

- [1] 維基百科-貓之報恩
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8C%AB%E7%9A%84%E6%8A%A5%E6%81%A9>
- [2] 貓的報恩圖片 <https://www.facebook.com/ricoruey/posts/621570468277515/>
人情味圖片 <https://news.tvbs.com.tw/life/690907>
- [3] 維基百科-上班族 <https://s.yam.com/mQFjd>
- [4] 上班族服裝 <https://s.yam.com/qQ4NG>
- [5] 上班族服裝 <https://s.yam.com/YvtAQ>
- [6] 貓咪娃娃 <https://s.yam.com/Gpba6>
- [7] 貓咪娃娃 <https://petsmao.nownews.com/20190614-84323>
- [8] 幸福路上劇照 https://movies.yahoo.com.tw/movieinfo_photos.html/id=7504
- [9] 繪圖軟體 <https://s.yam.com/McEx7>
- [10] 剪輯軟體 <https://s.yam.com/evGeH>