

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

畫中話

組員：江俊澤 BK100905

林韋成 BK100075

張哲源 BK100507

蔡翔宇 BK100008

耿愷鈞 BK100511

指導老師：李俊賢 老師

中華民國 104 年 5 月

修平科技大學

數位媒體設計系 實務專題 報告 審定書

畫中話

組員：江俊澤 BK100905

林韋成 BK100075

張哲源 BK100507

蔡翔宇 BK100008

耿愷鈞 BK100511

所提報告經本委員會評審通過。

指導老師：_____

評審老師：_____、_____、_____、_____

_____、_____

中華民國 104 年 5 月

摘要

在現實社會中大人因為注重於現實和結果，生活日漸忙碌，卻漸漸忘記了過去為止，曾經擁有的時光、經歷、幸福及感動。

在人們被龐大的壓力逼得喘不過氣，我們想藉由這個故事提醒觀眾，即使遇到任何困境當回頭會發現曾經擁有過的感動與經歷，再次體會後必定能夠讓內心變得更加堅強，重新對未來燃起信心。

在這邊我們以忙碌的上班族為主角，並在家庭及公司中發生的衝突，去體現大人們在社會中的挫折及衝突，並且在最後克服難關。

Abstract

Because in the real world of adults and the results focus on real life increasingly busy, but gradually forget the past so far, once we had the time, experience, happy and moved.

The people are forced to breathe enormous pressure, we would like to remind the audience by this story, even if you encounter any difficulties when back to find that once had feelings and experience, will be able to make after the experience once again become stronger heart, re-ignite confidence in the future.

Here we have to busy office workers as the main character, and conflict in the family and the company, to reflect

Some people frustration and conflict in society, and in the end to overcome the difficulties.

目錄

摘要	i
Abstract	ii
目錄	2
第一章 前言	I
1-1 動機與目的	4
1-2 主題發想『在忙碌的現實找回過往的幸福』	5
第二章 動畫設計	II
2-1 背景設定	6
2-2 角色設定	7
2-2-1 父親 戴特(DATE)	7
2-2-2 小孩 貝爾(BELL)	8
2-2-3 公司老闆 伯特(BERT)	9
2-2-3 母親	10
2-3 場景設定	11
第三章 結果與討論	III
3-1 周邊商品	
3-1-1 胸章	13
3-1-2 環保杯墊	14
3-1-3 平安符	15
3-1-4 明信片	16
3-1-5 紙膠帶	17
3-2 『專題 LOGO』、『海報設計』	18
3-3 『專刊』、『印章』	20
3-4 展場設計	22
第四章 結論與未來工作	IV
4-1 結論	24
4-2 未來工作	25
參考資料	26

第一章 前言

1-1 動機與目的

人在一生中一定會遇到不少困難，面對困難的發生及如何去圓滿解決與危機處理，就會有不同的結果。

這個故事是就是要傳達，在遇到困難時，要如何去面對，突破難關，必定會發現珍貴經驗。

根據本次的主題，我們用『在忙碌的現實找回過往的幸福』這個想法來架構故事，當中“父親”在現實中受挫敗並且接受小孩的幫助，進而了解到小孩子最想要、最真誠的想法後，決心改變自己，在去改變未來。

風格手法採用傳統手繪並以剪輯軟體串接成動畫，最後我們以整個動畫的特色去延伸出周邊商品。藉由平面動畫手法來表現，讓觀眾可以省思這個故事。

1-2 主題發想『用小孩子的想法解決大人的問題』

小孩的想法是天真且跟大人的思考方式是不同的，他們往往能突破大人的思考邏輯，且給予最直接的答案。

在這次的主題中，我們用“小朋友最真誠的想法”、與大人們淡忘的“曾經擁有的經歷與時光”做為這個專題的方針構想。

藉由這兩點，讓人明白即使受到挫敗，只要回想過去擁有過的點點滴滴和為什麼而去努力就可以重新正視未來，勇於面對，給予觀眾正向的提示，傳達珍惜過去，正視未來的目的。

第二章 動畫設計

2-1 背景設定

父親因為忙碌於工作，和母親吵了一架，母親憤而離去，隨後在公司因為沒有達到老闆要的績效，被老闆找去並大聲責罵後，丟出離職表，要父親知所進退。

父親因此酗酒抽菸，情緒一上來，開始對周遭的東西發怒，隨意破壞，在身後的孩子目睹父親失控的表現後相當害怕。

小孩思考後決定要做些什麼鼓勵父親，於是想到一個點子，她畫了一張畫送給父親。早上父親面容憔悴，在廚房發現小孩送畫，畫的是以前家庭和樂的幸福照，父親看了一下並回憶起過去幸福的點點滴滴，並身感痛心與懊悔，隨後下定決心要改變且有所做為。

於是起身將因為失控而弄得亂七八糟的房間收拾與整理後，發現小孩在身後，並對他說了些話語，小孩透露出些許笑容。隨即出門前往母親的住所，並回復平日的幸福生活。

2-2 角色設定

2-2-1 父親 戴特 (DATE)



名字	戴特 (DATE)
年齡	26歲
職業	上班族
性格	單親家庭，一個人獨力扶戴特這位兒子。 普通上班族，對每一天都認真面對，坐視不馬虎 是個前途看好的青年，然而最近好像受到工作及 上司的壓力，陷入低潮，生活轉變得很糟糕。

2-2-2 小孩 貝爾 (BELL)



名字	貝爾 (BELL)
年齡	12歲
職業	小學生
性格	單純的小學生，小朋友都在玩樂的年紀，但是因為父親工作忙碌，覺得沒什麼人陪伴他，所以覺得非常孤獨，想要和爸爸一同玩樂，近期發現父親變得很憔悴，且易怒，想要幫助父親。

2-2-3 公司老闆 伯特 (BERT)



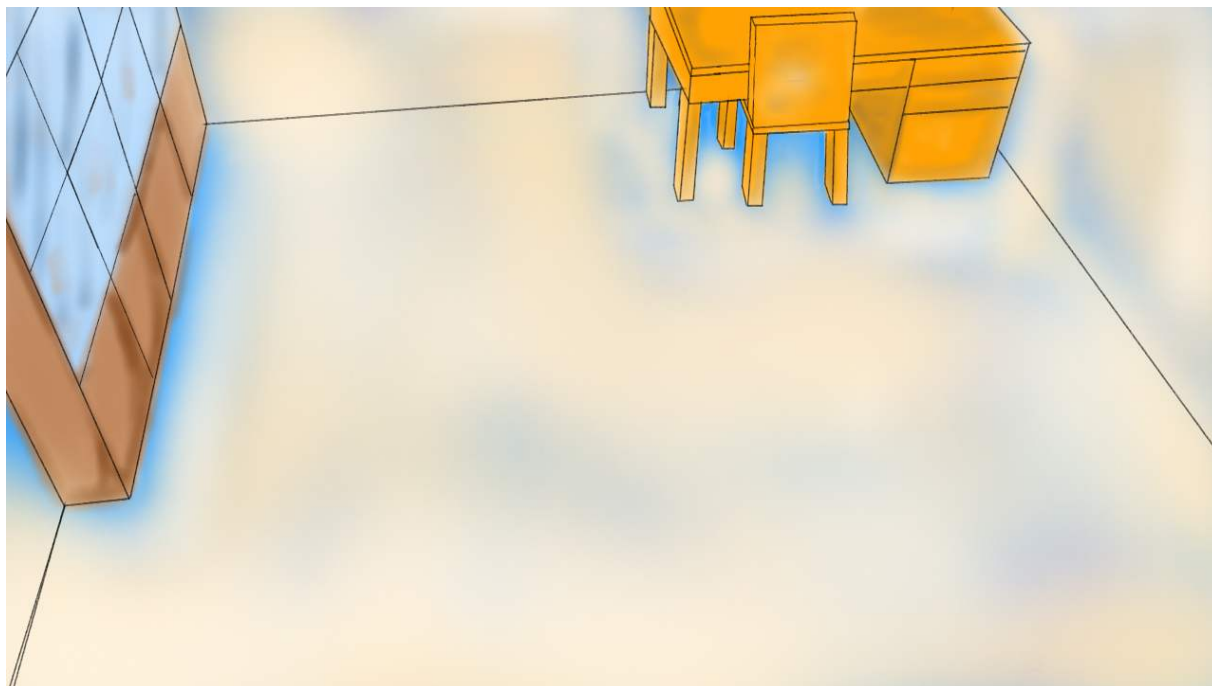
名字	伯特(BERT)
年齡	35歲
職業	經理
性格	在公司擔任經理的職位，對職員不是很友善，近期因為業績問題，時常怪罪下屬，最近和戴特相處的不是很友善

2-2-4 母親

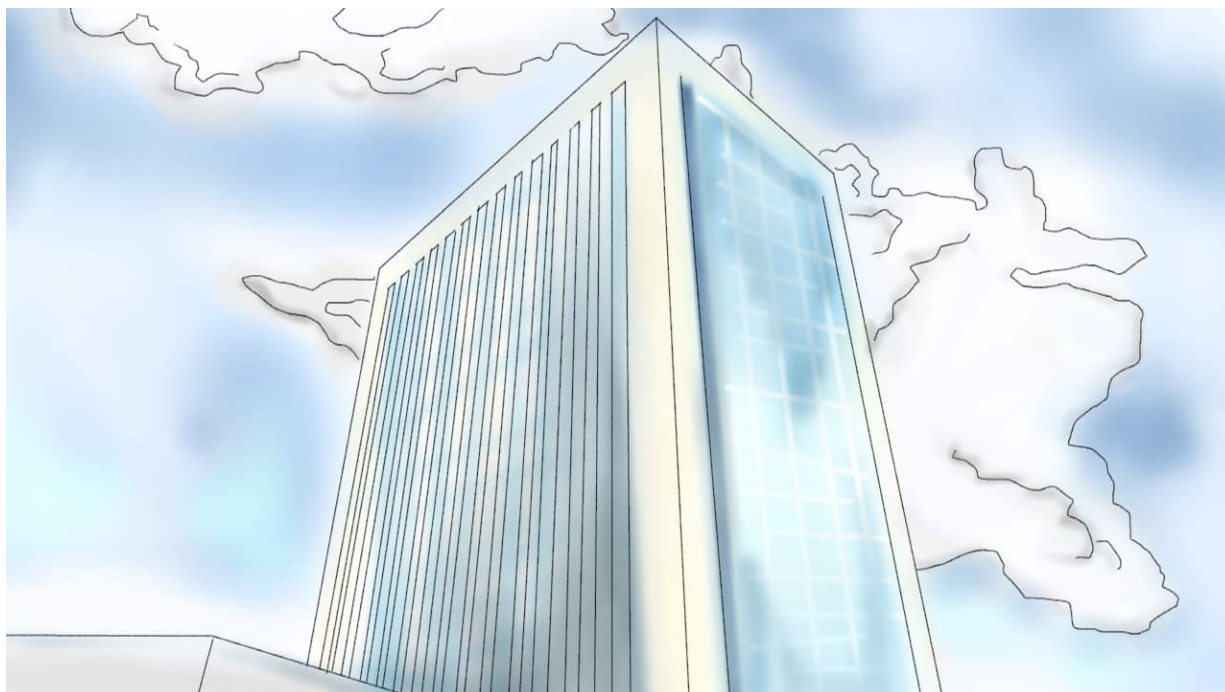


2-3 場景設定

場景中共有 3 個，客廳、父親的房間、還有夢中的世界



客廳



公司

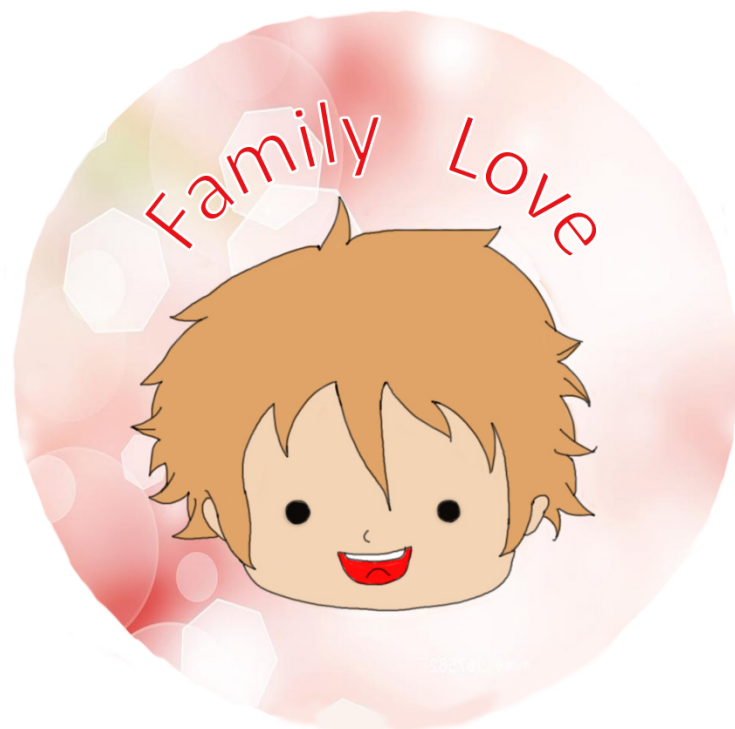


廚房

第三章 結果與討論

3-1 周邊商品

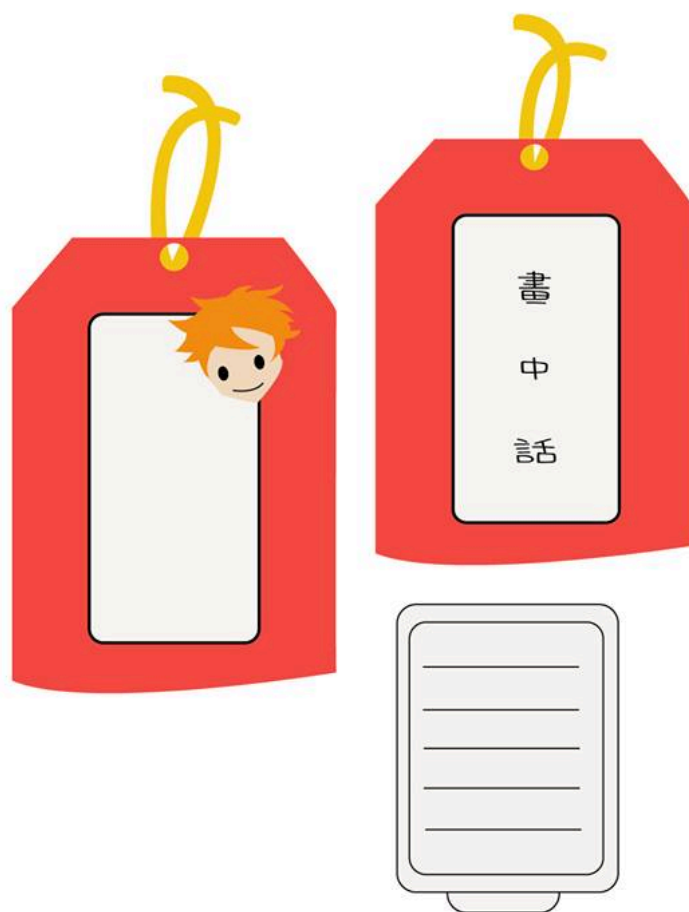
3-1-1 胸章



3-1-2 環保杯墊



3-1-3 書籤

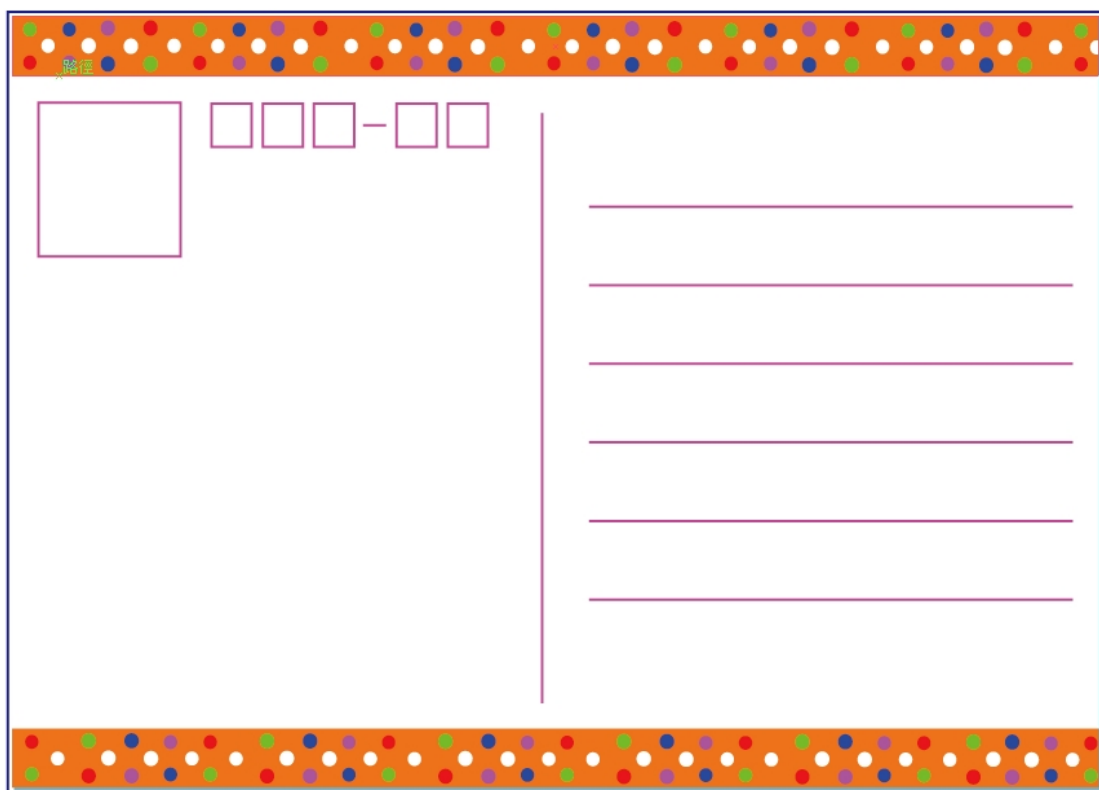


3-1-4 明信片

正面



背面

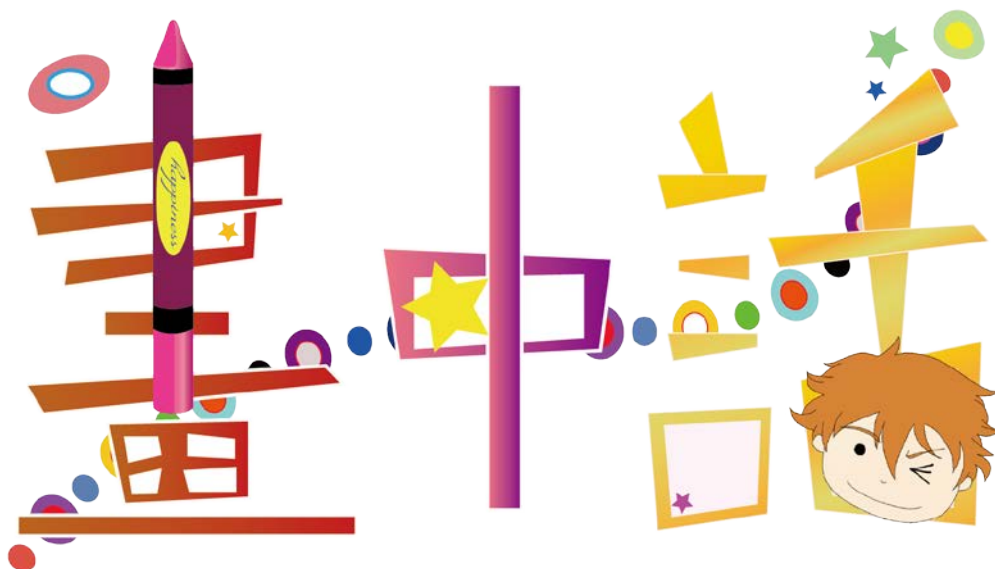


3-1-5 紙膠帶

紙膠帶以鉛筆及畫筆，做一個簡單的設計。



3-2 『Logo』、『海報』、『專刊』設計



LOGO 部分是用畫筆及角色，朝比較可愛且童趣做為發想，做一個簡潔但卻不簡單的設計。

3-2 海報



The poster features a vertical title '畫中話' (Drawing in the Middle) on the left side, with each character accompanied by a colored pencil icon. The background is a gradient from red at the top to orange at the bottom. In the top right corner is the logo of Xueping University of Science and Technology. The main content lists three exhibitions, each with a colored pencil icon, time, and location. At the bottom, there is a cartoon illustration of a woman and two children looking at a drawing.

畫中話

 **校內展**
時間：4/28
地點：修平科大行政大樓前左側空地

 **新一代設計展**
時間：5/1～5/4
地點：台北世貿三館

 **A+創意季設計展**
時間：5/7～5/12
地點：台中文化創意產業區



3-3 專刊



3-2 印章

1. 家庭幸福印章



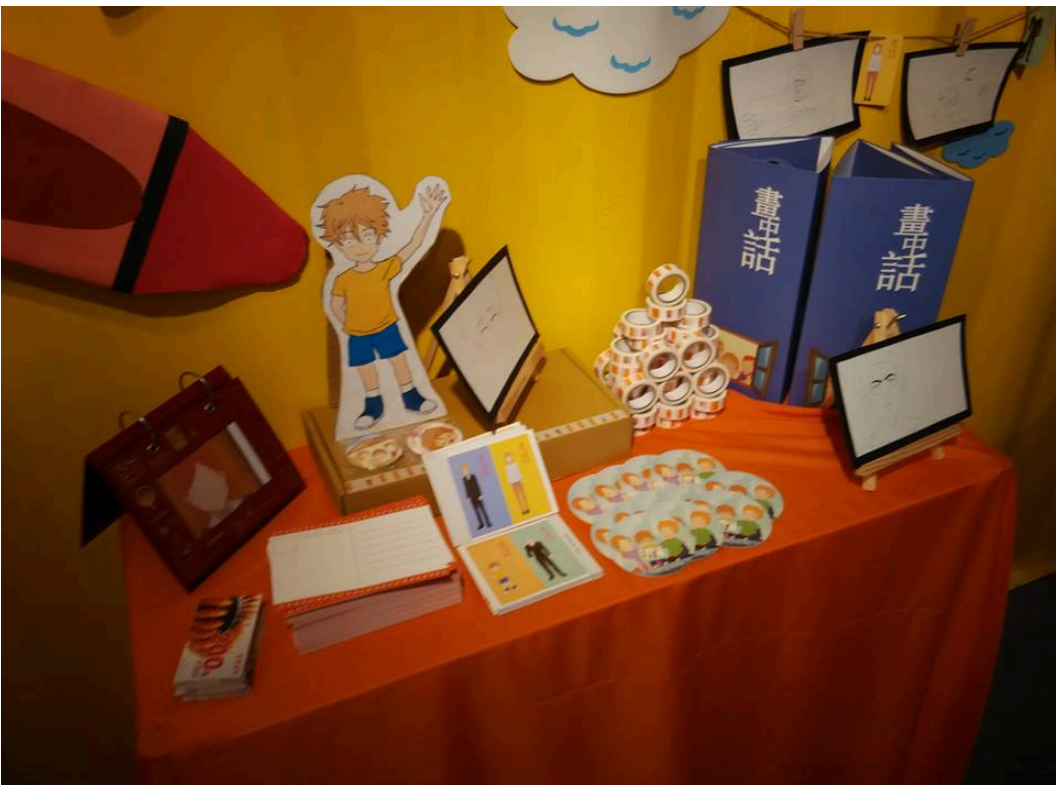
2. 心型圖樣印章



3-4 展場設計

用畫筆和相框等一些與劇中有關的元素，加上一些可愛且較童趣的擺設做為布置。





第四章 結論與未來工作

4-1 結論

現代人經常迫於生活壓力，時常把自我逼得很緊迫，卻忽略一些更值得珍惜、重視的人事物，我們將這樣的理念定為動畫的宗旨。

製作動畫的過程，我們先訂定角色的一些設定及特色，並用繪圖的手法，經由剪接成逐格動畫，雖然經過很多分工上的糾紛，但最後還是將這個動畫作品完成了。也希望希望能讓觀眾明白這個動畫想傳達的意義。

4-2 未來工作

目前動畫近乎完成，比較不好的地方就是人物動作沒有很流暢，往後將會在人物、故事部分針對大家和老師給我們的指教做進一步的修改，讓這部動畫更加完整，人物動作更加流暢。

參考資料

- [1] 奈也安妮(動畫作品) ，南臺科技大學【極限動畫】製作
- [2] 經典動漫魔力：零失敗的劇本創作與分鏡設計，佳魁資訊出版
- [3] 動畫分鏡實用秘笈，佳魁資訊出版
- [4] 影視後製全攻略：Premiere Pro/After Effects/Encore (適用CC/CS6)，碁峰出版
- [5] 完全掌握After Effects & Premiere Pro 最重要的12堂課)，碁峰出版
- [6] 彩繪天堂Painter 12數位插畫輕鬆學，博碩出版
- [7] 原來繪圖設計這麼簡單!Painter 彩繪完全自學，博碩出版