

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

小貓妖的萬聖節

The Halloween Of Kitten demon

組員：陳柔蓁 BK104134

陳雅芳 BK104101

彭敬雅 BK104130

許涵茹 BK104122

賴美蓉 BK104155

指導老師：黃淑英 老師

中華民國 108 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

小貓妖的萬聖節

The Halloween Of Kitten demon

組員：陳柔蓁 BK104134

陳雅芳 BK104101

彭敬雅 BK104130

許涵茹 BK104122

賴美蓉 BK104155

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 108 年 3 月

摘要

世界上能做的事情有很多，總會有一樣適合自己。在人生之中，我們總是在嘗試著做各種事情，在各種的挑戰與嘗試中遇到挫折與失敗，並在其中尋求適合自己做的事。

成長的過程中會面臨各種事情，有成功也有失敗，如果抱持不氣餒不服輸的精神，在失敗中尋求答案，會因此而茁壯成長並找到屬於自己的道路。不是每個人都是萬能的，失敗或許只是因為不適合不專精，開放心胸勇於嘗試並跨出舒適圈，總能找到自己的一片天空。

故事中的前半段，因為主角嘗試著去幫忙別人，在幫忙的過程中並不順心，因此被他人嫌棄，但主角的不放棄挑戰，讓他找到了自己才能做到的事，因此得到了大家的認同，使所有人對他刮目相看，主角也因此讓節日可以如期慶祝，生動有趣的角色人物，帶我們也一起回到童年搗蛋時的回憶中，將我們想幫忙卻幫倒忙時的心情一併表現出來，讓大家能感同身受。

目錄

摘要.....	i
目錄.....	ii
圖目錄.....	iii
表目錄.....	v
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
2.2 技術簡介.....	4
第三章 動畫設計	5
3.1 風格設定.....	5
3.2 故事設定.....	6
3.3 角色設定.....	12
3.3.1 小貓妖.....	12
3.3.2 鬼使者.....	13
3.3.3 鱷魚先生.....	14
3.3.4 魚醫生.....	15
3.3.5 稻草人.....	16
3.3.6 狼人.....	17
3.3.7 地獄蝶.....	18
3.4 場景設定.....	19
第四章 結果與討論	20
4.1 動畫成品.....	21
4.2 商品設計.....	23

4.2.1 名片.....	23
4.2.2 公仔.....	24
4.3 Logo 與海報設計.....	25
4.4 展場設計.....	26
第五章 結論與未來工作.....	27
5.1 結論.....	28
5.2 未來工作.....	29
參考資料.....	30

圖目錄

圖 2-1 小貓妖還原和變大時的模樣	3
圖 2-2 使用的壓克力	4
圖 3-1 故事發展分鏡圖	11
圖 3-2 小貓妖設定	12
圖 3-3 鬼使者設定	13
圖 3-4 鱷魚先生設定	14
圖 3-5 魚醫生設定	15
圖 3-6 稻草人設定	16
圖 3-7 狼人設定	17
圖 3-8 地獄蝶設定	18
圖 3-9 地獄市街道場景設定	19
圖 3-10 小貓妖們在討論的場景設定	20
圖 4-1 動畫畫面截圖	22
圖 4-2 周邊文創商品—名片	23
圖 4-3 周邊文創商品—公仔	24
圖 4-4 Logo 設計	25
圖 4-5 海報設計	26
圖 4-6 展場設計	27

表目錄

表 3-1 小貓妖設定表	12
表 3-2 鬼使者設定表	13
表 3-3 鱷魚先生設定表	11
表 3-4 魚醫生設定表	12
表 3-5 稻草人設定表	13
表 3-6 狼人設定表	14
表 3-7 地獄蝶設定表	15

第一章 前言

1.1 動機與目的

起初，只是成員在日常生活中創作出的小塗鴉，不過是熱愛畫畫而不停繪畫的女孩，在無意間創作出的小傢伙們。因為長相討喜，又加上這不斷衍生的插畫，讓這些角色發展出互動以及好玩的關係；藉由畢業專題的機會，將這些角色串聯出有趣的故事，並創作出繪本及動畫。

先創作各具特色的角色之後，故事發展的主軸放在尋找自我價值。在與人接觸相處的過程中，會常常失敗而感到難過，失敗感來自與他人不同的邏輯思考、做法遭到排斥或感受他人的嫌惡...等，但是人人皆有存在的價值，不管外型的美醜高矮胖瘦或思想如何的不同，生來必有存在的意義。

1.2 主題發想

以「小貓妖的萬聖節」為題目，直接說明是小貓妖在萬聖節所發生的故事。小貓妖們真誠想幫助他人，因為太多失誤反而幫倒忙，於是被罵跑或被趕走，使得自己失去應有的自信，甚至在內心中咒罵自己這樣無能。但就在這時，出現了巨大的怪蝶，具有強大殺傷力跟破壞力的巨蝶，嚇壞了小鎮所有的居民，這時小貓妖們想了一個絕妙的方法，擊退了巨蝶，得到大家的認同和感謝，更重要的是找回了自信心，並且更加了解自己。

第二章 背景知識

2.1 主題簡介

這些可愛的角色們是存在於我們創意中的假想朋友，在腦海裡跳動的想像力，使我們將其創造於紙張之上，以手繪方式呈現出來。

以可以自由變換型態，忽大忽小的貓型主角為主軸，表現出我們童時嬉鬧闖禍的樣貌。



圖 2-1 小貓妖還原和變大時的模樣

2.2 技術簡介

首先從畫角色繪本開始。我們運用上壓克力的技法，先在 7 張半開牛皮卡紙上，塗上一層深色的底，在將角色人物與背景畫上，接著用撕碎的紙膠帶在背景中製作細節，使場景更加活潑有趣，我們將上課時學到的技巧用於繪本上。

繪製完成的圖再拿去掃描後，用 PS 把角色、背景和物品一一剪裁，以及分圖層，接下來交給專門拉製角色各個動作的組員，還有製作轉場背景的組員，最後由編輯動畫的組員把所有物件串起，完成整個動畫。



圖 2-2 使用的壓克力

第三章 動畫設計

3.1 風格設定

以壓克力厚重的感覺去呈現整部動畫的感覺，故事以可愛的角色們再準備萬聖節時開始發想。運用壓克力的厚重感來突顯每一個角色的特徵，表現出每個動畫角色的可愛之處，使其更加吸引他人目光，其中背景利用紙膠帶的剪貼方式，使得背景看起來更加生動。

3.2 故事設定



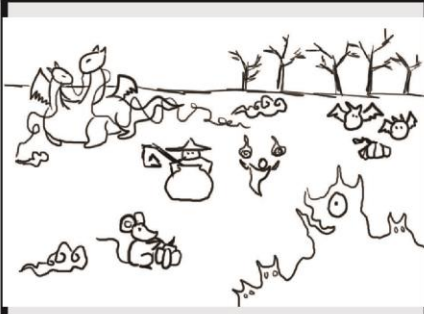
故事中的小貓妖們，在正準備萬聖節的地獄市中，尋找著會需要他們的工作，他們幫過鬼使者點火、幫魚先生為鱷魚先生拔牙、與狼先生一起吠月...等，但是搞砸了，不管是點火還是拔牙，又或者一起吠月，最後都宣告失敗，並且被地獄市的大家唾棄。

不過就在小貓妖沮喪和迷失自我的遊走在街道，接著走入了森林深處，發現有個巨大的蛹，從蛹中破繭而出的是隻巨大的蝴蝶，然而這巨大的蝴蝶為地獄蝶，因為一些意外事情，弄壞了她美麗的翅膀，於是開始破壞大家的萬聖節。



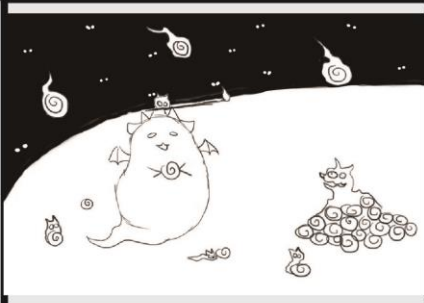
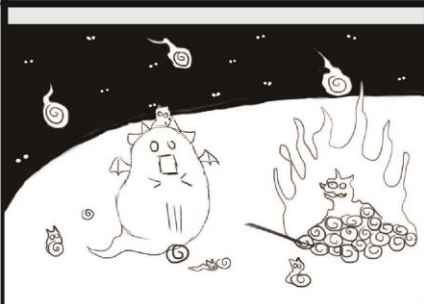
在這個時候，小貓妖們集思廣益想出了只有他們能辦得到的方法，就是合體成為比地獄蝶更巨大的大貓妖，解決了地獄蝶。

看見地獄蝶被消滅後，地獄市的市民們知道拯救他們的是這群小貓妖，便向小貓妖群歡呼。萬聖節當天的遊行，也邀請小貓妖們走在遊行前頭帶領大家，一起完成遊行，為美好的這天畫下完美的句點。

動畫分鏡

專案名稱:		場次: cut2		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
cut2			鏡頭街景， 南瓜從下方進入(走向街道深處)， 小貓妖跟著隊伍， 鬼使在點燈(遠到近) 幽靈畫畫	
cut2			鏡頭跟隨小貓 逛街	
cut2			小貓看著忙碌的妖怪們 雙頭龍被燈籠纏住 老鼠在畫南瓜 巫婆在煮湯 蝙蝠在搗蛋 鬼魂在雜耍 時不時有雲低空飄過	

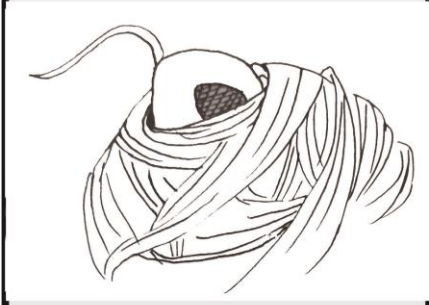



動畫分鏡

專案名稱:		場次: cut4		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
cut4			鏡頭特寫鬼使者 鬼使者揉揉石頭 石頭點燃向上飛走(鏡頭拉遠)	
cut4			小貓雙眼發光，詢問道: may i help you? 鬼使同意	
cut4			一隻小貓腰爬到鬼使頭上，拿著燃燒的棍子， 其他幫忙 將石頭堆起來 鬼使頭上的小貓將棍子向石堆丟下	
cut4			小貓燒了起來 鬼使傻眼(手中石頭掉了)	

動畫分鏡

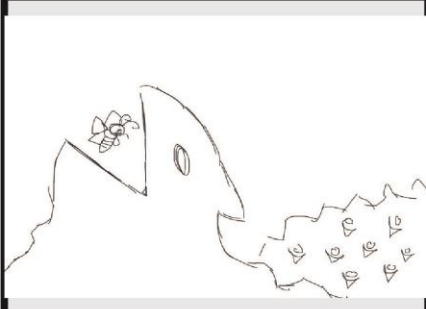
專案名稱:		場次: cut10		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
cut 10			一開始黑畫面 打光、出現難過的小貓	
cut 10			鏡頭晃動著拉遠 出現滿畫面的白影嘲笑	
				
				

動畫分鏡

專案名稱:		場次: cut13、14		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
cut 13			蛹中先冒出一顆巨大昆蟲的頭	
			接著是身體，慢慢從蛹裡跑了出來。	
cut 14			全部的身體都從蛹裡出來了，仔細一瞧，那巨大的身形原來是隻巨大的蝴蝶。	
cut 14			地獄蝶一出來就是開始欣賞自己漂亮的翅膀，看起來非常開心。	鏡頭從全景的地獄蝶，開始拉近，變成特寫。

p.15

動畫分鏡

專案名稱:		場次: cut23		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
cut 23			小貓由下到上出現把巨蝶吃掉 眾人歡呼 鏡頭由近到遠景	
cut 23			小貓看向歡呼的眾人(害羞) 慢慢變回去	
cut 23				
				

p.20

圖 3-1 故事發展分鏡圖

3.3 角色設定

3.3.1 小貓妖

小貓妖，群聚生物，平時就喜歡聚在一起作所有的事。



圖 3-2 小貓妖設定

表 3-1 小貓妖設定表

名字	小貓妖
性別	無性別
職業	無業遊民
年齡	超過 100 歲
外表	一身黑、貓咪的外表、白色大眼睛
個性	活潑、調皮、愛搗蛋

3.3.2 鬼使者

負責搓揉鬼的鬼使者，所有鬼火都是透過鬼使者搓揉而成的。



圖 3-3 鬼使者設定

表 3-2 鬼使者設定表

名字	鬼使者
性別	男性
職業	生鬼火
年齡	200 多歲
外表	長了對小角以及小惡魔翅膀、耳朵、靈魂的腳
個性	隨和、很好交流

3.3.3 鱷魚先生

好吃甜食，最後吃到牙痛來找魚醫生看診。

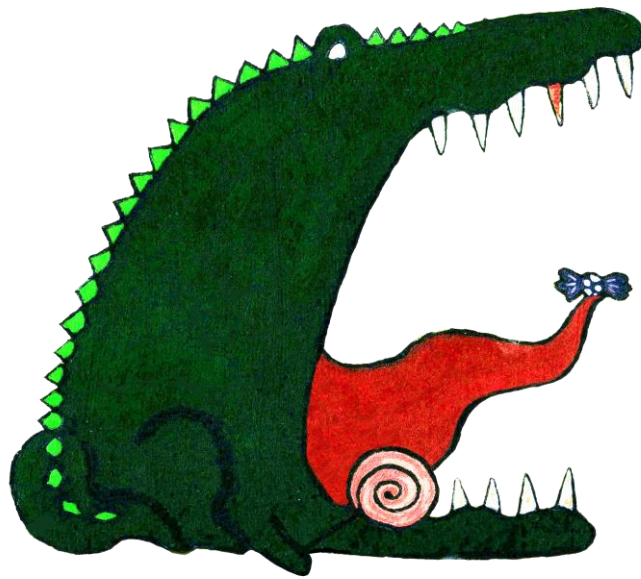


圖 3-4 鱷魚先生設定

表 3-3 鱷魚先生設定表

名字	鱷魚先生
性別	男性
職業	美食家
年齡	200 多歲
外表	鱷魚的長相、喜歡拿著棒棒糖
個性	很會哭鬧、容易激動

3.3.4 魚醫生

專門幫地獄市居民看病的醫生。



圖 3-5 魚醫生設定

表 3-4 魚醫生設定表

名字	魚醫生
性別	男性
職業	醫生
年齡	500 多歲
外表	魚的外表、穿著粉紅色衣服、拿著一把大牙刷
個性	和藹可親、紳士

3.3.5 稻草人

看守南瓜田的稻草人。



圖 3-6 稻草人設定

表 3-5 稻草人設定表

名字	稻草人
性別	女性
職業	農民
年齡	300 多歲
外表	稻草做的身體、南瓜頭
個性	堅守原則

3.3.6 狼人

專門叫醒月亮，月亮醒了，地面才能有個照料。



圖 3-7 狼人設定

表 3-6 狼人設定表

名字	狼人
性別	男性
職業	鬧鐘
年齡	200 多歲
外表	狼人外表、穿著深咖啡色又破爛的衣服和褲子
個性	固執、容易生氣

3.3.7 地獄蝶

比任何一隻角色都來的大隻，喜愛自己美麗的外表，擁有強大的力量。

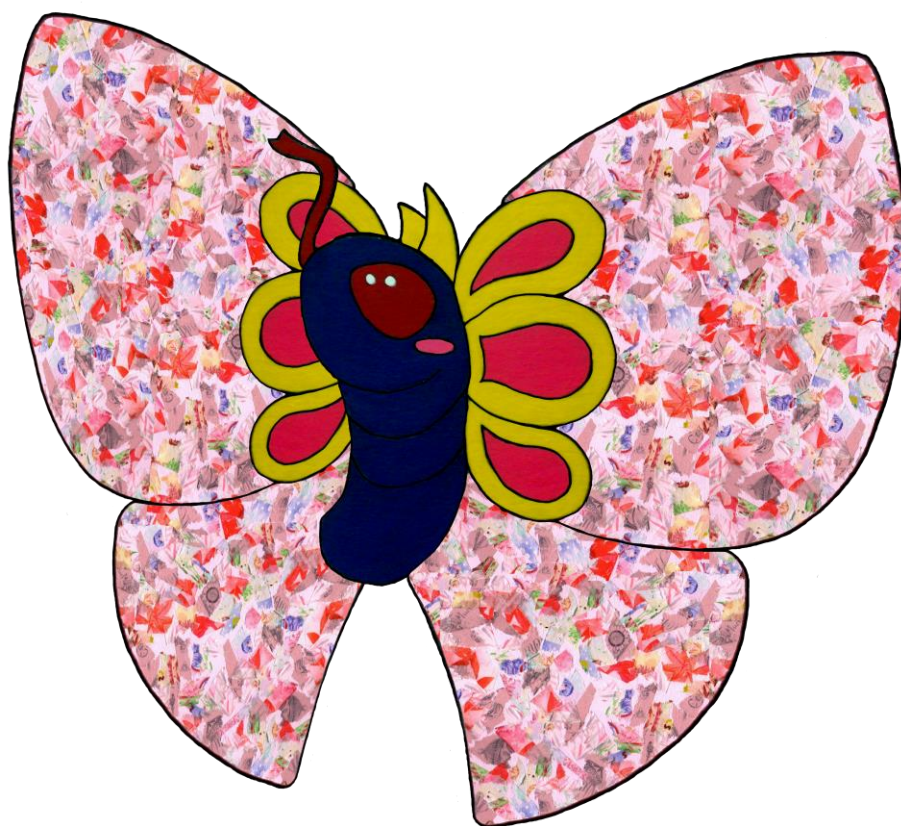


圖 3-8 地獄蝶設定

表 3-7 地獄蝶設定表

名字	地獄蝶
性別	女性
職業	破壞
年齡	500 多歲
外表	蝴蝶、有雙艷麗的翅膀
個性	自戀、易怒

3.4 場景設定

小貓妖剛出場的地方就是地獄市的街道，我們想營造出地獄市又萬聖節的風格。地獄市人先聯想到血色的街道，於是採用了酒紅色，畢竟太鮮豔的紅會讓人得不舒服；萬聖節風格就會聯想到十字架和黑色房子與黃色的窗戶；經由這些聯想，便完成了地獄市的街道。



圖 3-9 地獄市街道場景設定



圖 3-10 小貓妖們在討論的場景設定

第四章 結果與討論

4.1 動畫成品

動畫故事發展過程中，我們先以繪出小貓妖的萬聖節的繪本為主，畫繪本則採用壓克力和紙膠帶來製作，首先用壓克力繪製出後，在用紙膠帶妝點可創作用的區域；完成繪本後才開始製作動畫腳本。我們以繪本掃描下來的角色圖，去發想這些角色們該有的逐格動作，一張張用 PS 的扭曲工具拉出合理的扭動圖，然後不停去試試看它們這樣動會不會奇怪，最後再用 Ae 和 Pr 的方式串連動畫。



圖 4-1 動畫畫面截圖

4.2 商品設計

4.2.1 名片

名片採用動畫裡出現過的鱷魚先生，它的嘴巴使用二對摺法，二對摺法對折起來的名片像是微開嘴的鱷魚先生，當把名片攤開，就會像這樣變成張大嘴巴的鱷魚先生，組員以這樣有趣的方向去設計了這款名片。



圖 4-2 周邊文創商品—名片

4.2.2 公仔

運用動畫可愛的角色製作出些公仔商品。



圖 4-3 周邊文創商品—公仔

4.3 Logo 與海報設計

Logo 的設計中的「小貓妖」是手寫字，後面「的萬聖節」，我們想呈現動畫本身的可愛風格，而把些筆畫挖掉變成動畫中出現過的角色或物品。



圖 4-4 Logo 設計

海報是以大家特別喜歡的鬼使者，與小貓妖在幫鬼使者時反倒燒到自己的畫面做為海報上的設計。

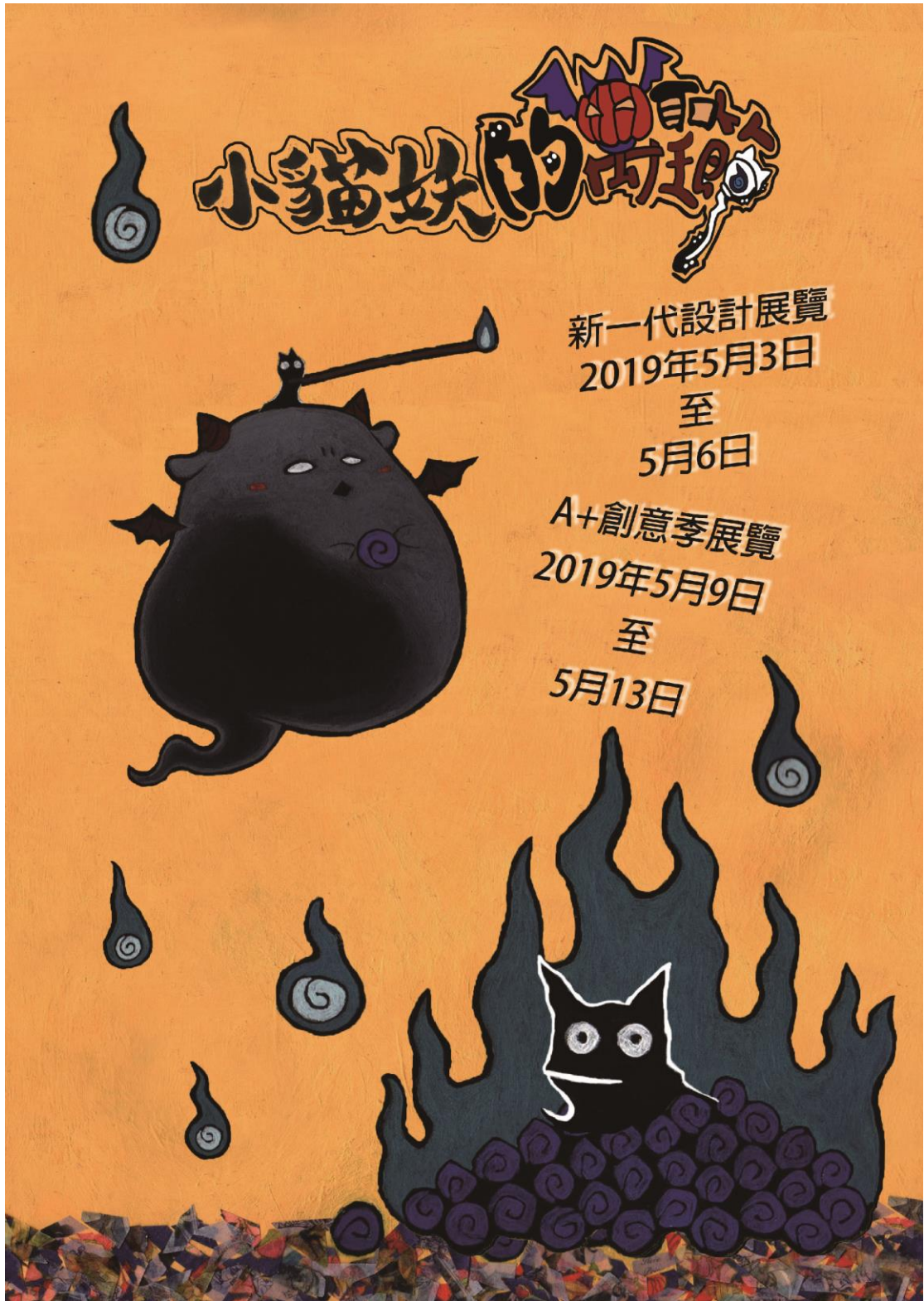


圖 4-5 海報設計

4.4 展場設計

以小貓妖群聚後變成的大貓妖作為主視覺，而我們動畫中常出現的路燈做成立體讓來到我們攤位的人可以與路燈拍照，另外旁邊一塊板如果全黑就太無聊了，所以加入動畫中出現過的角色，巫婆的湯正好能拿來做與來看展的人互動之用。



圖 4-6 展場設計

第五章 結論與未來工作

5.1 結論

靈感都是從日常生活中創作出來的角色開始的，千萬別去忽視或小看自己所創造出來的小傢伙們。它們可以只是塗鴉、它們可以是我們的假想朋友、它們的外型和個性能任由我們去設定，這樣的純粹讓我們在創作時是快樂的，我們會設想它們各自的職業和該出現的場景...等。現在有許多只為了追求人氣和被他人能快速認同的作品，接踵而來，似乎漸漸忘卻當初創造角色的樂趣，反倒因為在意他人的眼光，而變成故事的奴隸。

希望我們所做的動畫帶給人回去尋覓自身創作的那股熱情。雖然動畫製作得沒預期中的好，不過大家都抱持歡樂、有趣的想法一一把它做完了。這些與我們一起走來的小傢伙們並不只是故事裡重要的角色，它們更是我們創作出最寶貝的孩子。

希望不管在哪個時期，大家曾畫過、創作出來的角色都能好好珍惜，畢竟它們可是陪我們走過喜怒哀樂人生的好朋友。

5.2 未來工作

目前動畫與周邊產品已經完成，我們期望未來可以繼續增加手繪及手做的產品，在這科技化的時代，親手繪製與時做出的東西愈發稀少，因此我們打算以這電腦無法製成的手做物品方面發展，製做立體公仔與立體書，其望能將動畫場景以立體畫呈現出來。

參考資料

- [1] 羅伯·史卡頓，“最棒的萬聖節！貓咪雷弟”，小天下出版社，2010。