

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題報告

危機
Crisis

組員：王筱筑 BK104085
湯子芸 BK104096
蕭士淇 BK104108
葉羿群 BK104110

指導老師：馮文君 老師

中華民國 108 年 3 月

摘要

在 21 世紀智慧型手機普及化的時代，我們接受了科技所帶來的方便，讓我們隨時隨地都能夠接收到新的資訊，並可以聯繫到朋友、家人等功能，還能夠認識這輩子可能都無法相見的陌生人，而受到這項科技恩惠的時代，不僅僅有智慧型手機發展新功能的新聞，還有過度沈迷智慧型手機造成脖子長骨刺、充電過度手機爆炸、駕駛滑手機導致車禍等等新聞，因此我們面對智慧型手機可能造成的缺點作為影片主軸，目的是為了提醒過度沈迷手機可能會遇到哪些的問題。

故事的前半段，主要是在講述學生從學校到放學重度使用手機的狀況，以及身邊發生初因為目光都集中在手機上，所以導致換鞋子時穿錯鞋子、上廁所時進錯廁所，而後半段學生還是一樣沈迷於手機上，在回家的路上差點出了車禍導致手機壞掉，最後結尾是讓父親買新手機給孩子，反向操作的方式作為結尾，而最後還是一樣的惡性循環，希望能夠給觀看者帶來另外一種方式的提醒。

目錄

摘要.....	1
第一章 前言.....	2
1.1 動機與目的.....	2
1.2 主題發想.....	3
第二章 背景知識.....	4
2.1 簡介.....	4
第三章 設計架構.....	5
3.1 製作目標.....	5
3.2 背景設定.....	6
3.2.1 分鏡腳本.....	7
3.3 角色設計.....	9
3.4 場景設定.....	13
第四章 結果與討論.....	18
4.1 動畫成品.....	18
4.2 商品設計.....	23
4.3 LOGO 設計.....	31
4.4 展版設計.....	32
第五章 結論.....	33
5.1 結論.....	33
5.2 專題優劣分析.....	33
5.3 未來工作.....	33
5.4 心得.....	34
參考資料.....	35

第一章 前言

1.1 動機與目的

每一件事都一定會有好有壞，而在這科技發達的時代我們得到許多科技的方便，但是也帶來了許多負面的事情發生，對於學生沈迷於手機遊戲、社群交友軟體等等，不只是帶來上課進度跟不上、網路霸凌等許多負面事情，而在平常時過馬路、跟親人朋友交談時目光都會在手機上面，而忘記應該要好好把握面對面交談的時候，畢竟透過手機去對話是沒有語氣以及感情的，因此我們動畫以反向的方式去繪製，不僅僅是想表達手機的便利造成

1.2 主題發想

平時就會有滑手機的習慣的我們，常常遇到因為滑手機而沒有注意到身邊的狀況差點發生了危險，因此才想要用這樣的主題來作為動畫的主要發想，也想藉由此機會來讓大家能夠知道過度沈迷於手機可能會發生怎樣的危險，所以用簡單的方式來表達。

第二章 背景知識

2.1 簡介

現代科技發達帶給我們許多優缺點，光是在 2017 年各大廠牌手機推出共計 101 支手機款式，手機已經成為現在的我們不離身的必需品之一。

在 2014 年底開始從原本手機密碼解鎖，升級成指紋辨識解鎖，而到 2017 開始又升級為臉部解鎖的功能，甚至是有多款手機能夠做到指紋解鎖和臉部解鎖同時擁有，2018 年底開始也有廠牌推出螢幕可以摺疊的手機。

原本手機功能僅有撥打電話傳簡訊的功能，再來從外觀升級開始讓手機變成折疊式手機，也升級了相機畫素和連結 wifi 等功能；現在的手機不但畫質清楚、程式讀取速度快、螢幕顏色接近真實色彩、拍照對焦快速、各式各樣的手機遊戲軟體和各種通訊軟體等，以往手機做不到的手機現在的手機都能夠做到，但也造成許多文明病，肩頸痠痛手腕痠痛等症狀，甚至是開車時滑手機等不好的示範，手機雖然帶給我們方便，但是我們把方便濫用了，那便會帶來危險。

第三章 設計架構

3.1 製作目標

專題主要製作目標為平面動畫，故事以手機對我們可能造成的危險為出發點，主角設定為國中生，因為在現在科技發達的時代，學生人手一機已成為常態，所以進而製作此動畫讓學生們能夠了解到沈迷手機可能會造成怎樣的影響以及傷害，而父親設定為很愛護小孩的一位父親，所以即使孩子因為滑手機危險出事，也還是買了一台手機給孩子。

3.2 背景設定

在一個科技發達的時代，每個人手上都有一隻手機是很正常的，因為這樣，主角整天沉迷於手機，眼睛離不開手機螢幕，使他面臨了穿錯鞋、上錯廁所、從樓梯摔下、差點被公車撞等種種危機，然而主角經過了這些事情，下定決心改變，但因為周遭朋友影響，繼續低頭。

3.2.1 分鏡腳本

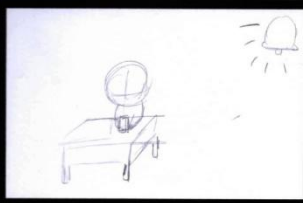

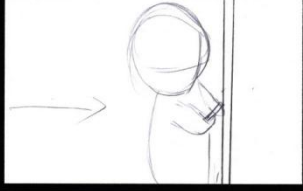
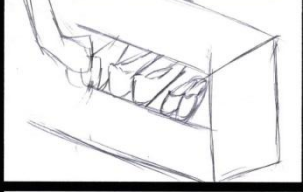

S-C	畫 面	內 容	秒
1-1		監督回來之後 教室 → 回房間上	2
2-1		志乃 教室	1
3-2		開門	1
3-1		拿錯鞋子	1
3-2		同學提醒 不要再拿錯鞋子	1

圖 3-1 分鏡腳本掃描圖


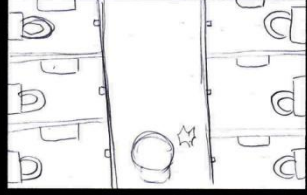
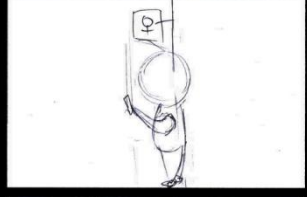
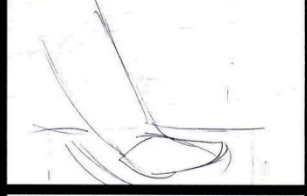
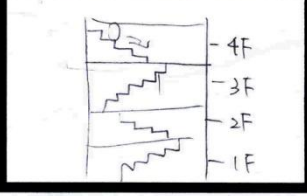
S-C	畫 面	內 容	秒
4-1		主角錯廁所 ↓	2
4-2		發現沒有 垃圾桶	1
4-3		滑手機離去	2
5-1		睇圖	1
5-2		滾到 1F	3

圖 3-2 分鏡腳本掃描圖

3.3 角色設計

3.3.1 男主角

主角是位國中生，就讀一般市立國中，身高大概 150cm，體重大概 50 公斤左右，特徵至帶著黑粗圓框眼鏡，因為過度沈迷於手機的關係所以眼鏡一定不離臉，也是一位不太喜歡做作業上課的小孩，興趣是玩手機遊戲、看社群好友動態。



圖 3-3 男主角設計圖

3.3.2 男主角父親

飾演一位想要成為好父親的爸爸，年齡大概 40 歲左右，未婚，至於原因這就要問本人了，因為一個人帶孩子所以很寵孩子，而物質上的需求都會滿足孩子，特徵是戴黑色方框眼鏡。

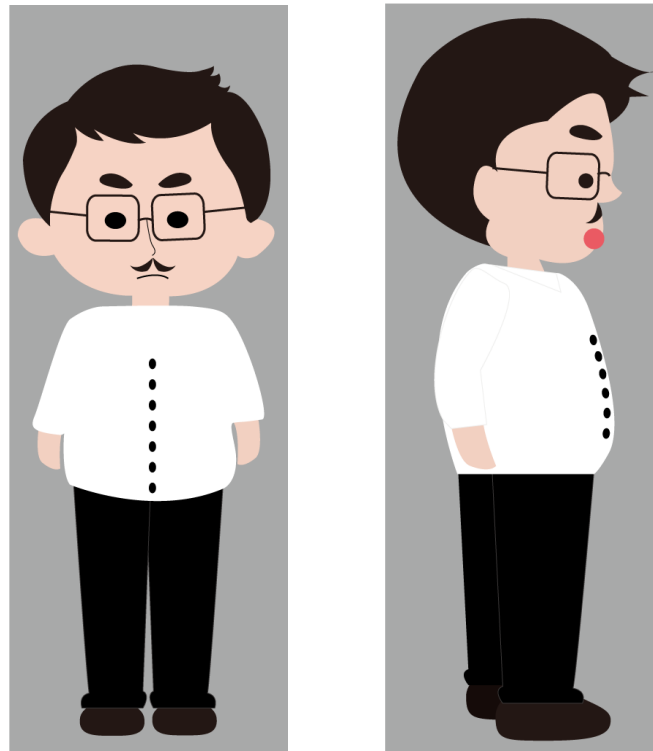


圖 3-4 男主角父親設計圖

3.3.3 女同學

跟男主角不同班，只是因為下課突然想上廁所去了女廁路上遇到走錯廁所的男主角，因此害女同學受到驚嚇，每次上廁所都會確認自己有沒有走錯，或是怕走對女廁卻看到男生。

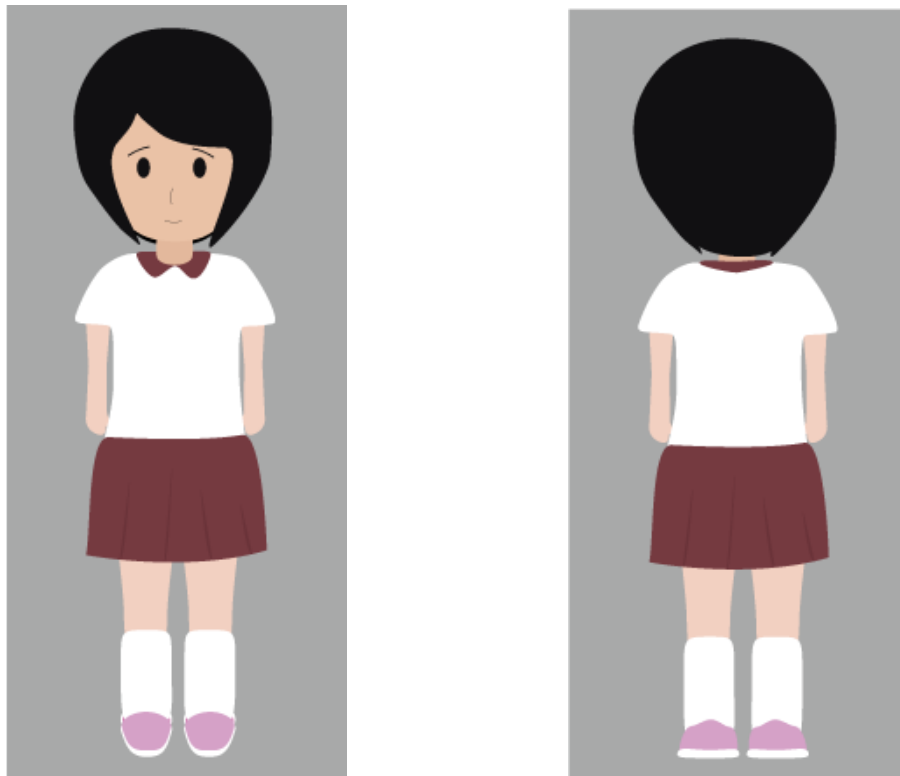


圖 3-5 女同學設計圖

3.3.4 男同學

鞋子莫名其妙的被穿走的男同學。

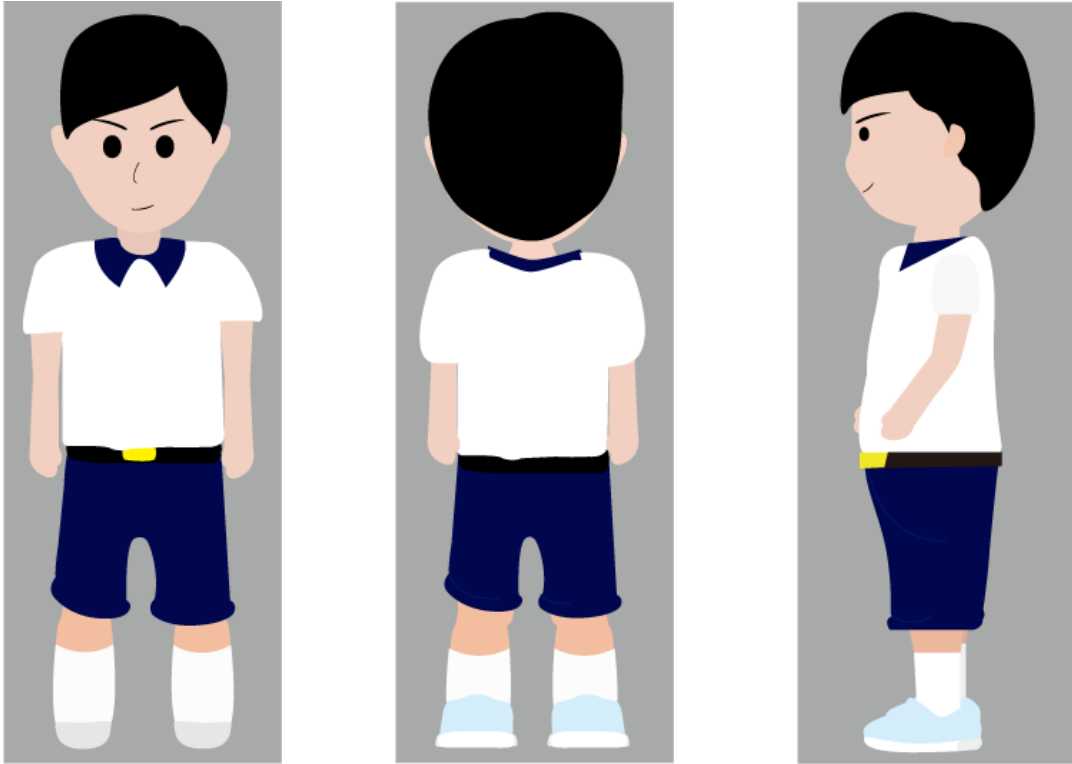


圖 3-6 男同學設計圖

3.4 場景設定

在動畫裡出現的場景主要是主角上下學時會經過的地方學校、走廊、街道、回家，這些看似平常的地方，也因為主角低頭使用手機的關係，變成了危險的地方。

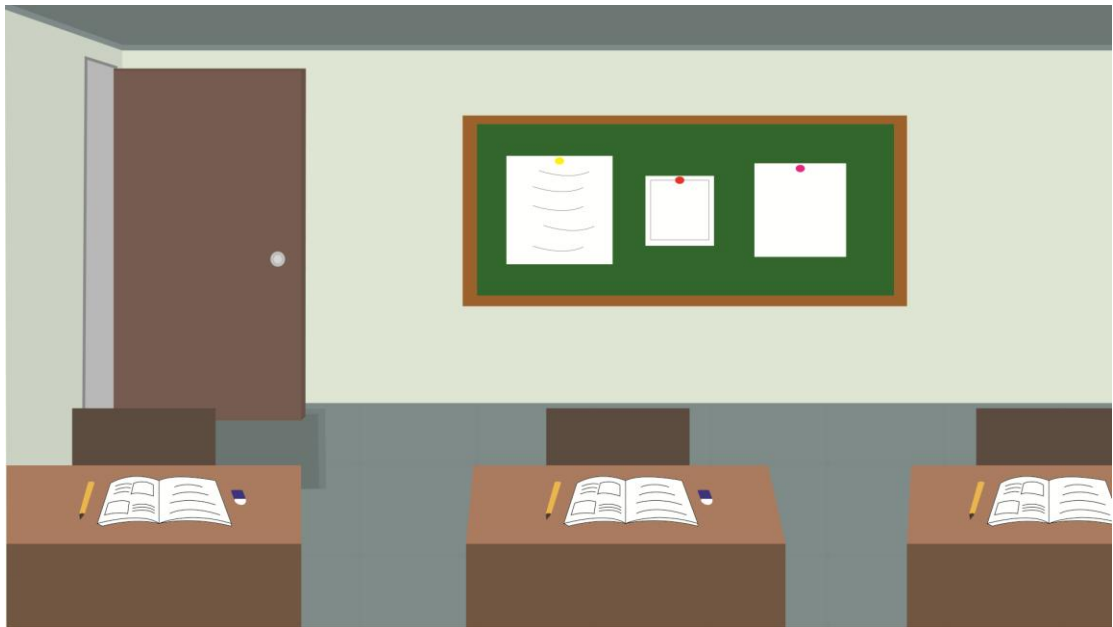


圖 3-7 教室場景



圖 3-8 教室走廊場景



圖 3-9 學校廁所場景

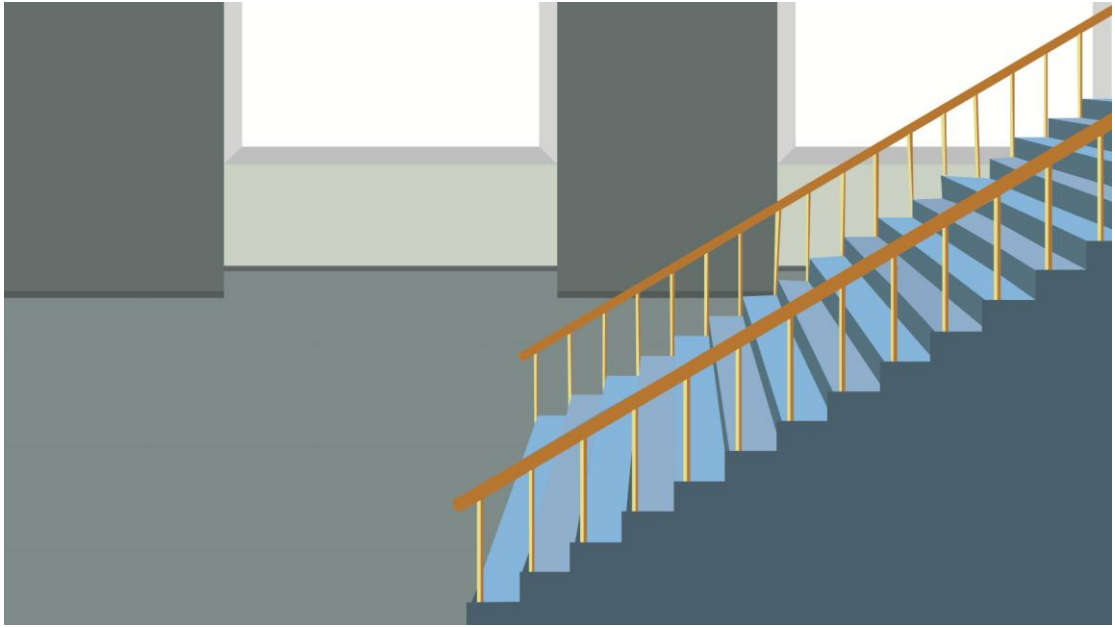


圖 3-10 學校樓梯

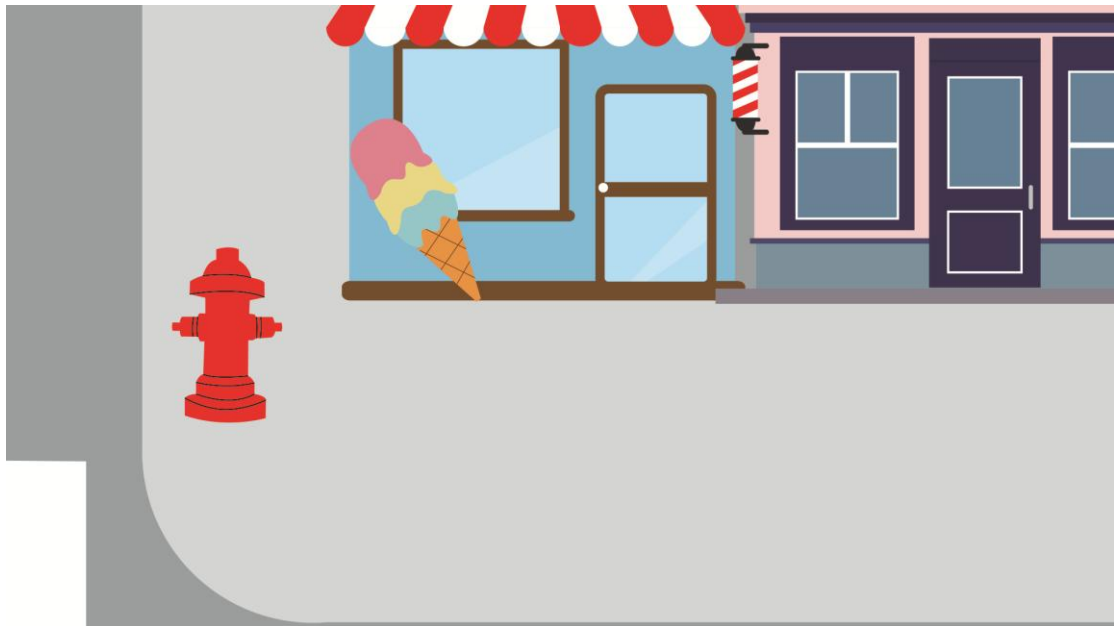


圖 3-11 回家路上場景



圖 3-12 家裡玄關

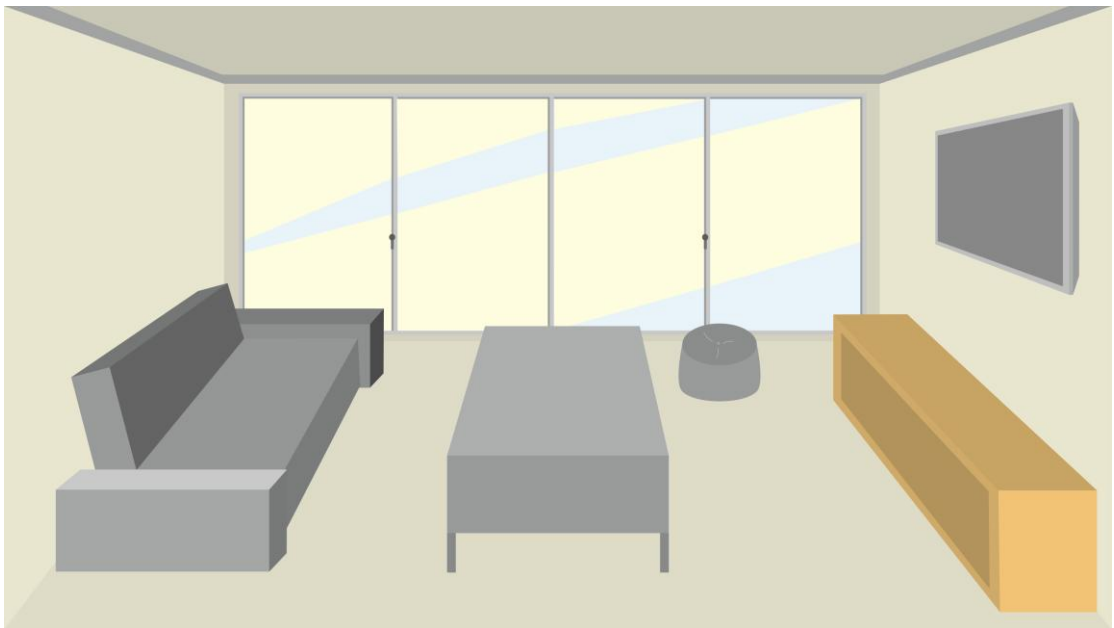


圖 3-13 家裡客廳

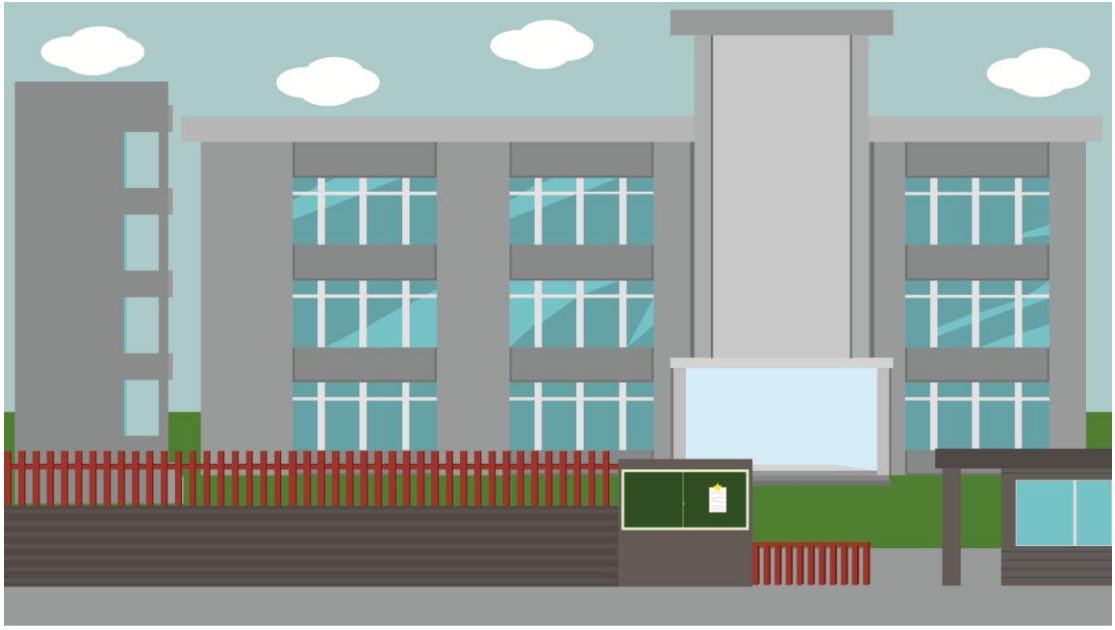


圖 3-14 學校遠景

第四章 結果與討論

4.1 動畫成品

動畫色彩帶點灰色的感覺，來呼應動畫結尾父親採取不好的示範，使用反向的方式來看待這整件事情，也來告訴大家過度沈迷於手機可能會因此帶來危險。

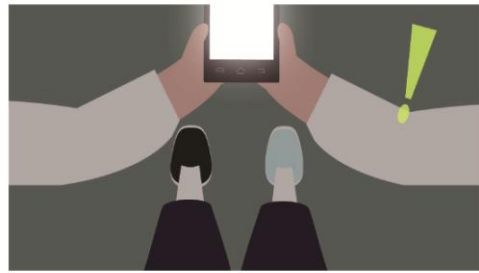


圖 4-1 動畫截圖

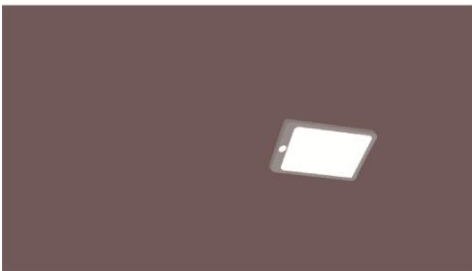
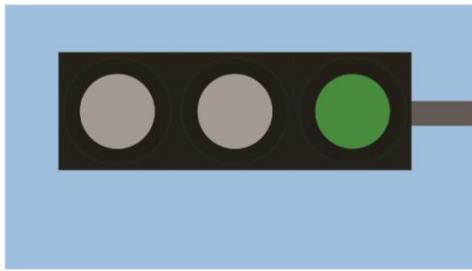
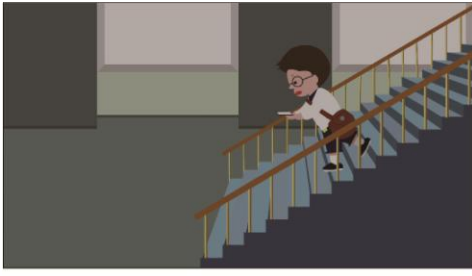


圖 4-2 動畫截圖



圖 4-3 動畫截圖

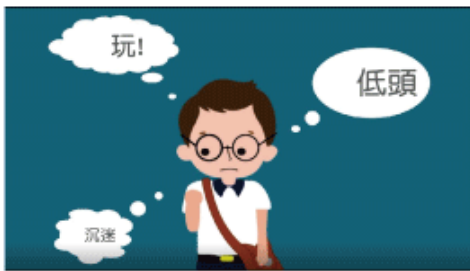


圖 4-4 動畫截圖

4.2 商品設計

4.2.1 名片

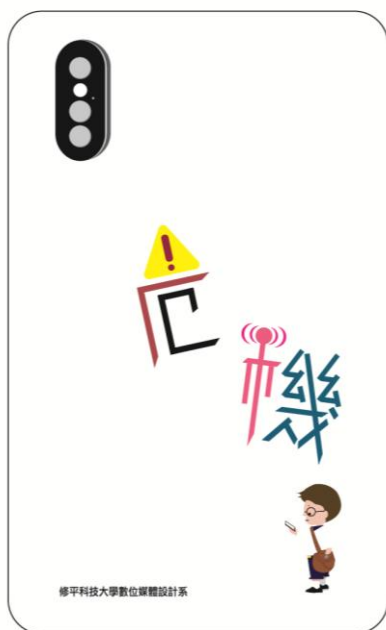


圖 4-5 名片設計



圖 4-6 名片設計

4.2.2 吸水杯墊



圖 4-7 吸水杯墊設計

4.2.3 便當袋



圖 4-8 便當提袋設計



圖 4-9 便當提袋設計

4.2.4 L 夾

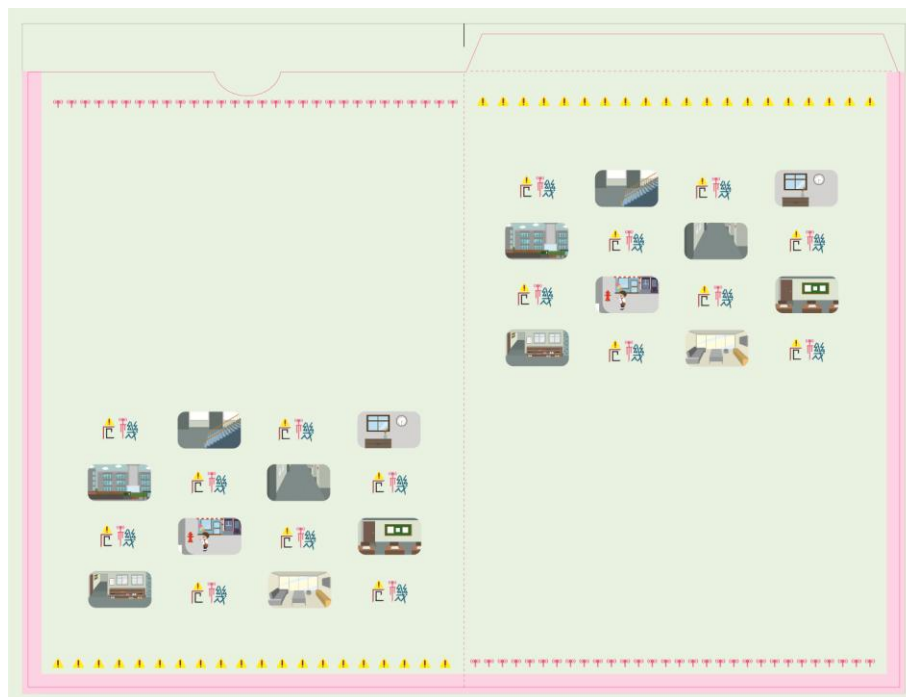
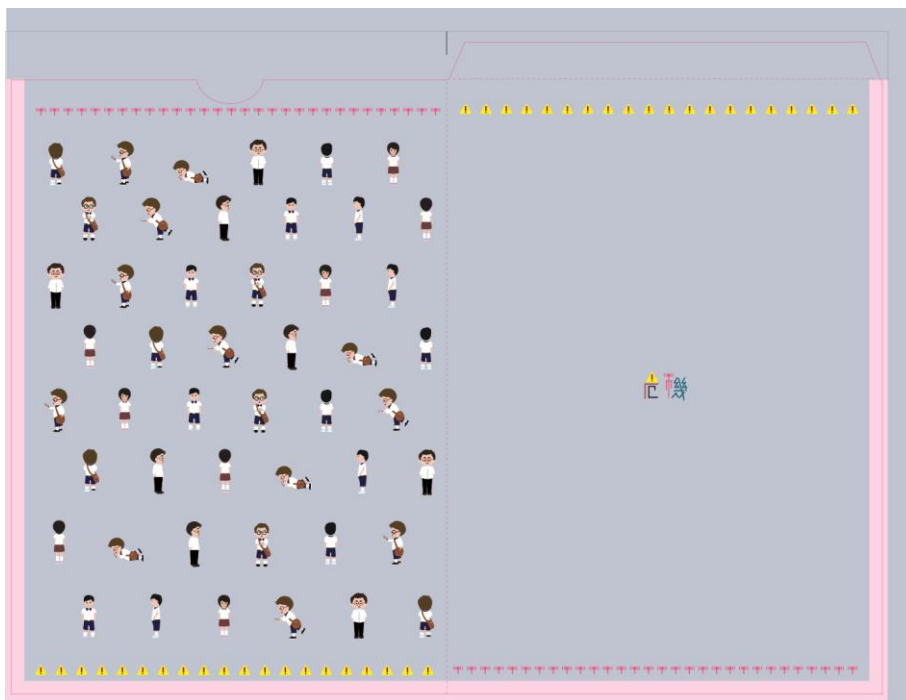


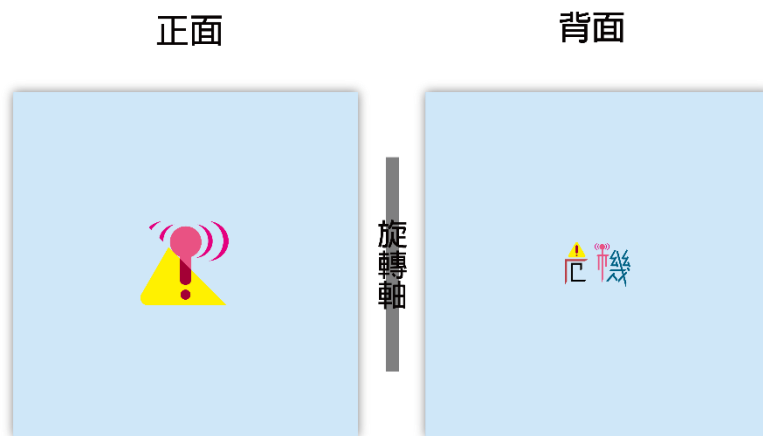
圖 4-10 L 夾設計

4.2.5 熱塑片吊飾

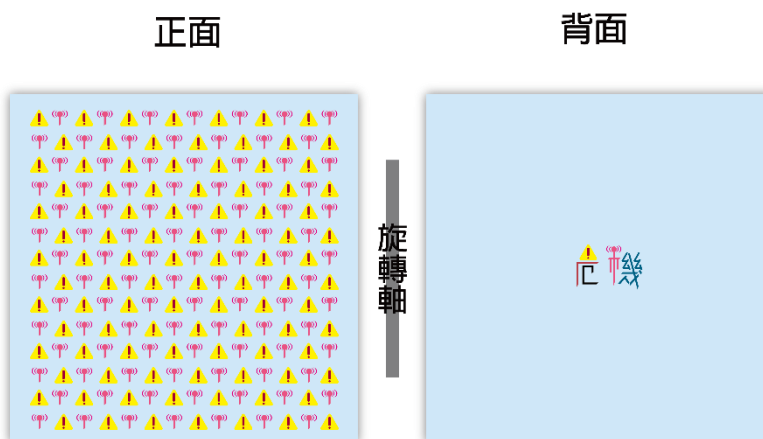


圖 4-11 熱塑片設計

4.2.6 隨身方鏡



7x7cm 小方鏡 示意圖



7x7cm 小方鏡 示意圖

圖 4-12 隨身方鏡正反面設計

4.3 Logo 設計

設計元素想表達網路的發達，導致會出現怎樣的危險作為初始想法，所以採用警告標誌來代替文字的一部份，也另外延伸將危機的木字旁改為手機無線的標誌。

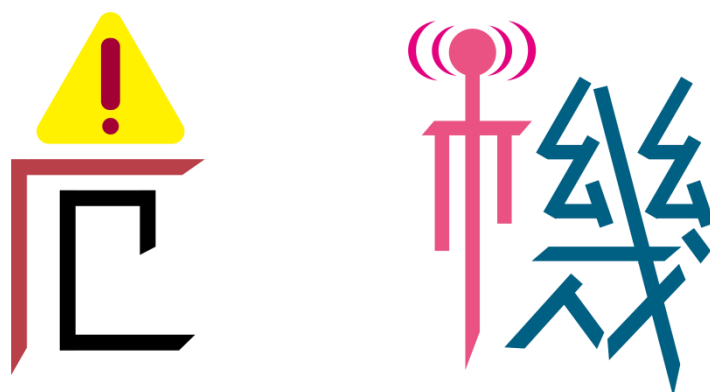


圖 4-13 Logo

4.4 展板設計

展板設計成手機樣式，想要表達我們主軸是過度沈迷手機所以導致危險的發生，所以將展板設計成手機樣式，搭配 107 年開始流行的滿版螢幕。

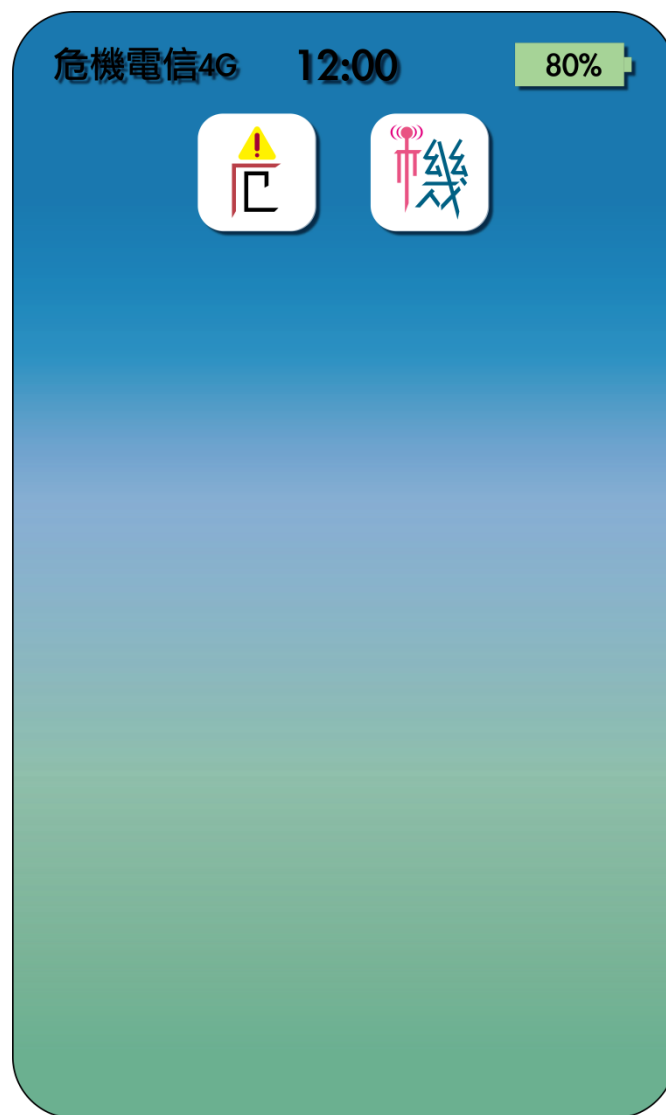


圖 4-14 展板設計

第五章 結論

5.1 結論

經過這次大四的專題讓我清楚明白組員分工、互助的重要性，雖然最後作品不到完美但是從中學習、經歷到的才最重要。

5.2 專題優劣分析

題材不錯，但是繪畫、製作動畫的技術略差，沒辦法將科技冷漠的題材發揮得淋漓盡致。

5.3 未來工作

自己喜歡攝影、修圖，等畢業後會去找個跟攝影相關的工作。拍片或一些幕後相關的工作吧，因為自己對於動畫類的東西不太擅長，但點子倒挺多的。

5.4 心得

第一次自己製作動畫的素材，作品雖然不到精緻不過也讓我學習到很多東西。

很棒的經驗，但因為本身不太會畫圖、動畫，所以整體下來成品沒有那麼好。如果可以的話，比較希望專題不要侷限在動畫方面。

專題故事發想的不夠完善，少了能夠吸引人來看的特點。製作動畫時讓我更加熟悉軟體的操作，能夠讓禁止不動的角色有了生命，非常有成就感，未來會繼續增加這方面的訓練。周邊商品的構想缺乏了創意性，商品如何與影片相呼應，是我要鑽研的方向。這次的專題讓我學到最多的是與人合作的重要性，面對不同的想法、意見以及行程安排上的問題，都會影響最後展覽的結果。專題不是我自己一個人就有辦法完成的，只要有良好的溝通與互動，就算在成品看來，我們的技術沒有這麼純熟，學到的東西不只是表面上看起來這麼單純，因為我們在創作的過程中有努力過，只要繼續堅持終有一天能夠做出自己也滿意的作品。

參考資料

角色服裝參考來源：<http://163.17.59.1/index.php?ind=61>