

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

幸運蛋

Lucky Egg

組員：林岑澈 BK107034

蔡育亘 BK107041

黃宇歡 BK107501

林姿儀 BK107903

指導老師：田世綸 老師

中華民國 111 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

幸運蛋

Lucky Egg


組員：林岑澈 BK107034

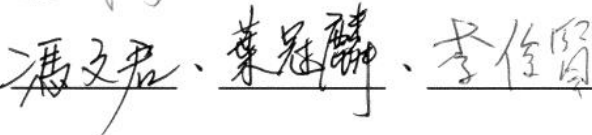
蔡育亘 BK107041

黃宇歡 BK107501

林姿儀 BK107903

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 111 年 3 月

摘要

因為從小欠缺關愛導致人格上偏差，動畫中的主角阿飛因為沒有金錢規劃，導致經常有一餐沒一餐，在一次行竊中踢到鐵板，為自己的行為付出代價。

藉此，反思偷竊的行為，偷竊又將會付出什麼代價，當面臨困境時該如何去面對它，選擇出一個正確的方法。

Abstract

Due to the lack of care since childhood, the personality is deviated. The protagonist of the animation, A Fei, has no financial planning, so he often has no meal, and kicks the iron plate in a burglary, paying the price for his behavior.

In this way, reflect on the behavior of stealing, what price the stealing will pay, how to face it when faced with difficulties, and choose a correct method.

目錄

摘要.....	i
Abstract.....	ii
目錄.....	iii
圖目錄.....	v
表目錄.....	iv
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
3.2.1 故事分鏡.....	6
3.3 角色設定.....	12
3.3.1 男主角阿飛.....	12
3.3.2 烤雞店老闆.....	13
3.3.3 幸運雞.....	14
3.4 場景設定.....	15
第四章 結果與討論	16
4.1 動畫成品.....	16
4.2 商品設計.....	18
4.2.1 飲料提袋.....	18
4.2.2 眼罩.....	19
4.2.3 口罩套.....	20
4.2.4 酒精噴瓶.....	21
4.2.5 手機支架.....	22

4.2.6 生機蛋.....	23
4.3 Logo 與海報設計.....	24
4.4 展場設計.....	26
第五章 結論與未來工作	27
5.1 結論.....	27
5.2 未來工作.....	28
5.3 心得.....	29
參考資料.....	33

圖目錄

圖 3-1 故事發展分鏡圖	7-11
圖 3-2 男主角阿飛造型設定	12
圖 3-3 烤雞店老闆造型設定	13
圖 3-4 幸運雞造型設定	14
圖 3-5 烤雞店場景設定	15
圖 3-6 超商場景設定	15
圖 4-1 動畫畫面截圖-1.....	16
圖 4-2 動畫畫面截圖-2.....	17
圖 4-3 周邊文創商品—飲料提袋	18
圖 4-4 周邊文創商品—眼罩	19
圖 4-5 周邊文創商品—口罩套	20
圖 4-6 周邊文創商品—酒精噴瓶	21
圖 4-7 周邊文創商品—手機支架	22
圖 4-8 周邊文創商品—生機蛋	23
圖 4-9 Logo 設計	24
圖 4-10 海報設計	25
圖 4-11 展場設計	26

表目錄

表 3-1 男主角阿飛造型設定表	12
表 3-2 烤雞店老闆造型設定表	13
表 3-3 幸運雞造型設定表	14

第一章 前言

1.1 動機與目的

人的一生命面臨許多事情，面對生活、就學、就業等各種事情，不如意者十之八九，當遇到困難時難免不知該如何應對，有的人不斷努力，永不懈怠，最終從困境中找到出路，獲得成功。而有的人則失去信心，一味地歸咎環境，不自我檢討，渾渾噩噩的過日子。遇到困境時又該如何找出解決方法，尋找出一條成功的道路。

1.2 主題發想

在電視新聞上常常報導搶超商、搶銀行又或者順手牽羊竊走商品，但偷竊的動機又是什麼？是因為沒錢還是控制不了想偷竊的心理慾望呢？偷來的東西真的就會屬於自己的嗎？被抓到時又會付出什麼代價？

當面臨人生低谷時該如何化逆境為順境，給予自己改變的機會，重新定義自己，從而走出困境，獲得新生。

第二章 背景知識

2.1 主題簡介

主要製作一個可以讓人反思的平面動畫作品，主題「幸運蛋」是反應偷來的物品是否是幸運的，或許它真的滿足了你一時的需求，但後面往往所要償還的代價是你無法想像的，藉由這部動畫作品讓人思考，如何以正確的方法去解決遇到的難題。

2.2 技術簡介

動畫前期是用 Clip Studio Paint (簡稱 CSP) 來畫角色、背景與某些物件，之所以選擇它是因為它可以向量線條且填色方便，還有關於角色動作可以先用內建 3D 模型做出姿勢與角度，它能自由調整成我們角色的身材，許多可動關節也能調整攝影角度，調整好後出來的線條我們不能直接用，是因為畫風問題，但身體線條不能直接複製。另外，其實 CSP 是能夠做動畫的，但是因為某些功能認為不夠 Adobe Animate (簡稱 AN) 方便，且它做的是需要繪製很多畫面的方式，沒有 AN 的補間動畫效果 (這在很多地方可以加快製作過程)，其實 Adobe After Effects 做動畫也很方便，但關於語言問題還有習慣方式等等而不選用其為製作工具，AN 製作很方便，雖然有骨架做動畫這個選項但沒選擇的原因是某些動作會變得詭異且容易拆穿，「圖釘」操控彎曲這個動作甚至比骨架有用，即使這有時調整這個工具使電腦差點當機，不過製作過程的意外是與自家使用的軟體異常，與 AN 本身與製作過程沒關係。

第三章 動畫設計

3.1 風格設定

雖然我們是恐怖故事，但不是純粹「看起來很恐怖」的類型，所以選了單看角色或背景物件看不出來是恐怖故事的風格，原本參考某些美式恐怖動畫調整成的畫風，包括角色某些顏色的鮮豔、人物較簡單，配色部分特別把角色各自放上明顯不同的顏色，配色表現主角的矛盾（橘紫）、老闆的危險（紅黑）、雞的可愛和奇特（紅、黃調的鮮豔色）。

3.2 故事設定






主角阿飛往回家的路上，肚子因為太餓而發出聲響，這時候，他聞到了烤雞的香味，但是因為身上已經沒錢只好離開，但在這時烤雞店旁傳出了雞叫聲，阿飛湊近看是一隻雞，看到那隻雞小明有了非分之想，綁它綁走了。

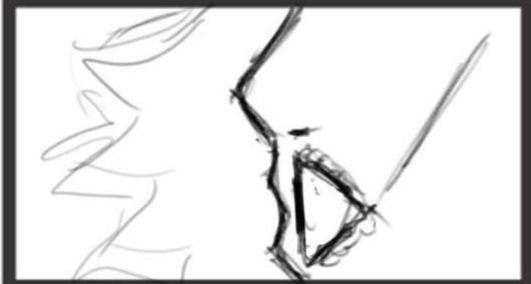
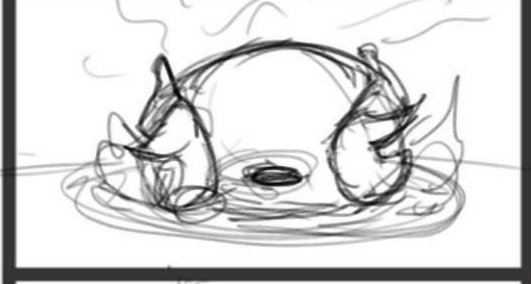

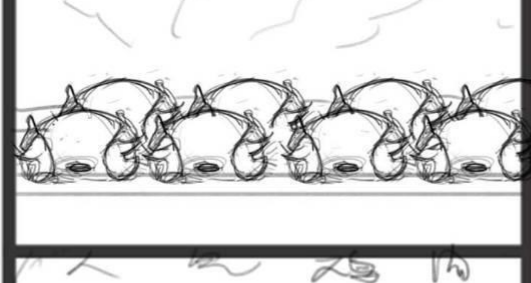
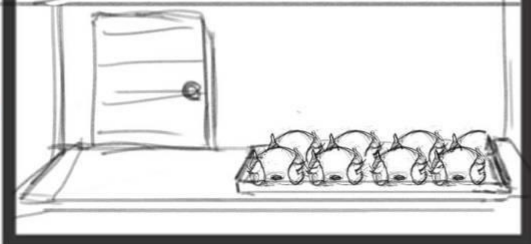
烤雞店老闆要拿飼料餵雞時，發現不見了，原本綁雞的繩子也斷了，老闆生氣地調起了監控，發現是阿飛綁走了，便趕緊打烊尋找阿飛身影。到家的阿飛拿著刀準備殺雞來吃，雞看到阿飛手上的刀嚇到下了顆蛋，阿飛撿起蛋看到桌上出現了錢，但飢餓的肚子又發出聲響，阿飛便趕緊把蛋煎來吃，敲破蛋殼時，桌上的錢消失了。阿飛再次拿起刀要嚇雞，但這次刀片脫離刀把飛了出去，受到這一次驚嚇，下出的蛋變出的錢比前一次更多，阿飛開始變的瘋癲拿起球棒開始亂揮，這次直接揮到雞把它給打暈，這一次下的蛋變出的錢直接塞滿廚房。






阿飛帶著錢在超商大肆購買著，在從商店出來時被老闆撞見，老闆一路尾隨著他到家，回到家的阿飛正在料理著食物，突然聽到了腳步聲他打開窗戶向外看，是烤雞店老闆，害怕的他抓著雞向它求助，但用力過猛讓它死了，老闆順著阿飛打開的窗戶爬了進來，看到躺在地上的雞老闆憤怒的拿出口袋的刀向小明逼近。




3.2.1 故事分鏡

分鏡腳本

S-C	畫 面	內 容	秒
3-1			
3-2			
3-3		<p>上往下看 鏡頭</p>	
3-4		<p>碗掉下來</p>	
3-5		<p>吓到</p>	

S-C	画 面	内 容	秒
1-6		惊讶	
1-7		烤鸡	
1-8			
1-9			
1-10		店	

S-C	画 面	内 容	秒
66			
67			
68		从X超出来	
69		跟踪主角	
71		喝酒	

S-C	画 面	内 容	秒
7-5		眼睛	
7-6		吓到医生	
7-7			
7-8			
7-9			



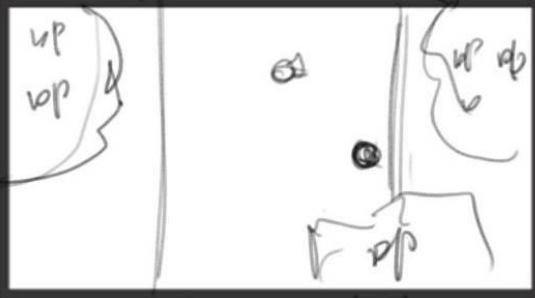

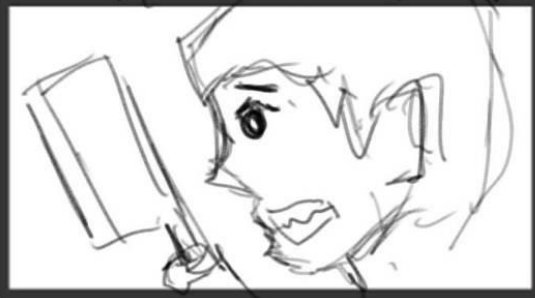
S-C	畫 面	内 容	秒
			
		故事	
7-10		敲门	
7-11		紧张	
7-12		拿刀	

圖 3-1 故事發展分鏡圖

3.3 角色設定

3.3.1 男主角

第一位角色是男主角阿飛，年齡 25 歲，身材高瘦，有著橙色頭髮，藍色眼睛，是一位愛玩的年輕人，個性懶散，做事喜歡投機取巧。



圖 3-2 男主角阿飛造型設定

表 3-1 男主角阿飛造型設定表

名字	阿飛
性別	男性
職業	打工仔
年齡	25 歲
外表	身材高瘦，有著橙色頭髮、藍色眼睛
個性	愛玩、懶散，任何事情都喜歡投機取巧

3.3.2 烤雞店老闆

第二位角色是烤雞店老闆，年齡 69 歲，有著肥胖的身材，並且有著一張兇惡的臉，個性比較不知變通，容易抓狂。



圖 3-3 烤雞店老闆造型設定

表 3-2 烤雞店老闆造型設定表

名字	阿超
性別	男性
職業	烤雞店老闆
年齡	69 歲
外表	有著肥胖身材，兇惡的臉
個性	固執，且不知變通容易暴怒

3.3.3 幸運雞

第三位角色是幸運雞，年齡未知，下的蛋有附加效果，可以帶來大量財富，個性呆萌。

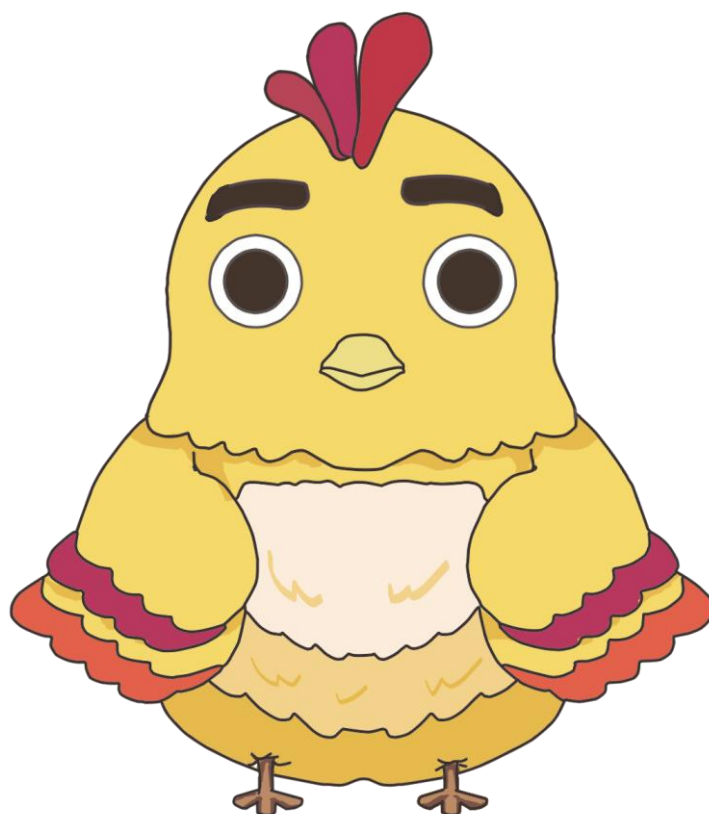


圖 3-4 幸運雞造型設定

表 3-3 幸運雞造型設定表

名字	幸運雞
性別	母
職業	烤雞店老闆的寵物
年齡	未知
外表	有著呆萌的臉蛋
個性	單純，容易受驚嚇

3.4 場景設定

在動畫中設計裡幾個場景，烤雞店設計風格方向為華人的風格，以帶有喜慶的紅色為主打色、再燈籠以及插旗點綴，襯托出烤雞店的熱鬧。超商的色調為冷色調給人帶來空虛感，反映出主角內心即使擁有財富，但內心依然空洞。

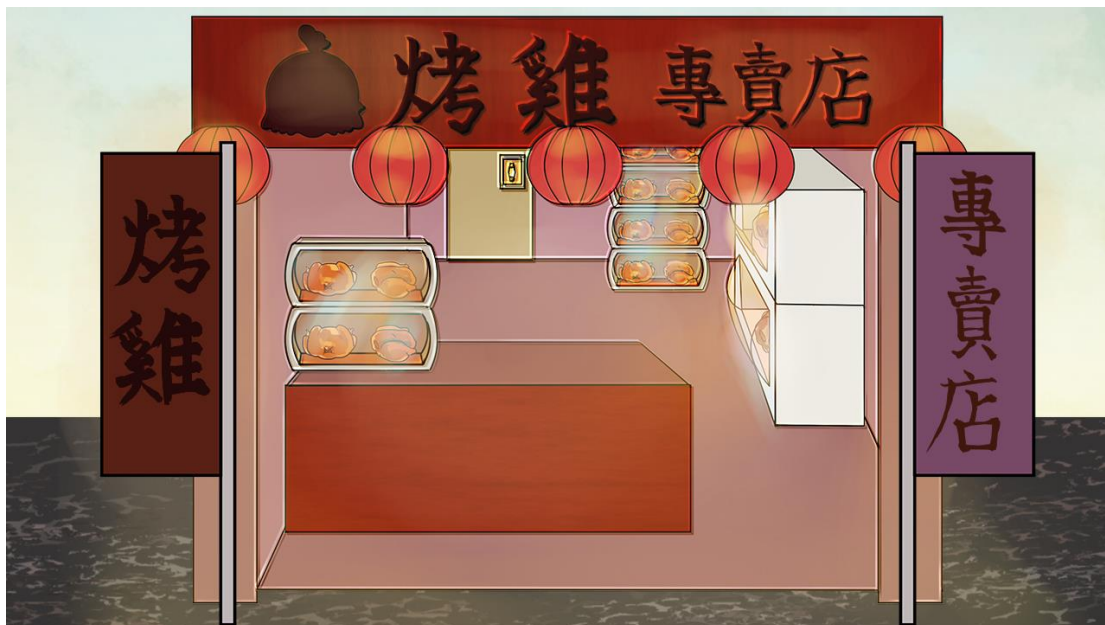


圖 3-5 烤雞店場景設定



圖 3-6 超商場景設定

第四章 結果與討論

4.1 動畫成品

在動畫故事的發展過程，美術繪圖方面人物動作以 CLIP STUDIO 調整人物模型姿勢，再輸出成線稿，之後進入 Adobe Photoshop 繪製五官、頭髮、服飾及顏色，在場景製作則以 Adobe Illustrator 和 Adobe Photoshop 互相搭配製作，完成後並以 Adobe Animate 和 Adobe Premiere 先後剪輯完成。動畫完成後也先後製作出 LOGO、海報及周邊商品。而動畫風格也是找了許多參考圖，最終以美式詼諧搞笑去呈現。



圖 4-1 動畫畫面截圖-1



圖 4-2 動畫畫面截圖-2

4.2 商品設計

4.2.1 飲料提袋

飲料提袋是用雞的外型製作，把搶眼紅色雞冠做成提把，可以把他打成結掛在手腕，每當帶著飲料同時也是帶著可愛的裝飾品。



圖 4-3 周邊文創商品—飲料提袋

4.2.2 眼罩

眼罩是利用雞可愛呆萌的外表製作，戴著它就能與雞擁有呆萌的臉蛋。



圖 4-4 周邊文創商品—眼罩

4.2.3 口罩套

口罩套圖案利用三位角色頭像以及 LOGO 以網格狀排版而成，這三種顏色也是各個角色的代表色。



圖 4-5 周邊文創商品—口罩套

4.2.4 酒精噴瓶

噴瓶以老闆原型結合撲克牌K，展現出新造型，出門在外隨身攜帶一瓶，讓兇惡的老闆把病毒通通趕走吧。



圖 4-6 周邊文創商品—酒精噴瓶

4.2.5 手機支架

手機支架利用三位角色頭像和 LOGO 製作，精簡的造型和配色看上去依舊充滿著活力。



圖 4-7 周邊文創商品—手機支架

4.2.6 生機蛋

砸開蛋殼，獲得蛋殼裡的神秘種子，種出的植物為你的生活增添一份生機盎然的綠吧！

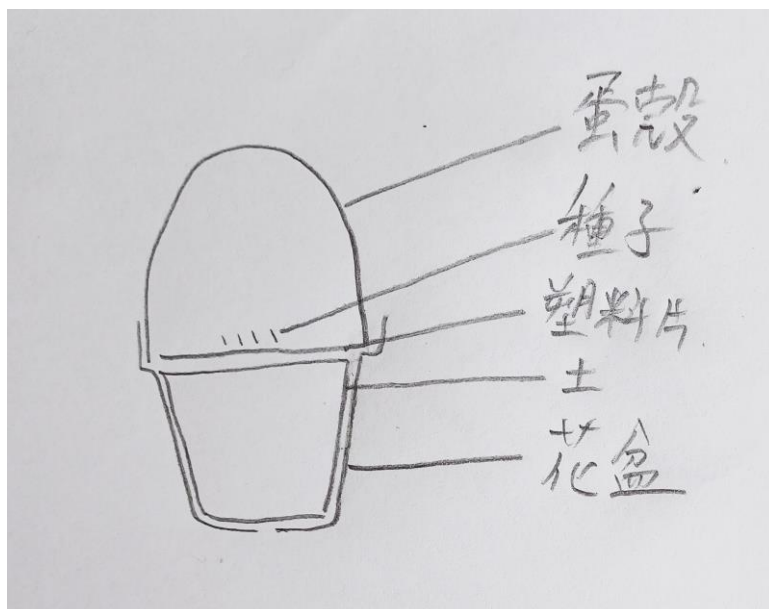


圖 4-8 周邊文創商品—生機蛋

4.3 Logo 與海報設計

Logo 設計是以動畫中的雞進行發想的，結合雞與雞蛋下方再搭配著彩帶，添加了一份神秘的驚喜感。再以黃色和紅色為雙主色帶出豐富及熱鬧的視覺感。



圖 4-9 Logo 設計

海報是以螳螂捕蟬黃雀在後為概念發想，底色則以深色搭配紅色血絲營造出恐怖的隱藏危機感，左下角在打出一到光再搭配各個角色姿勢，又帶出了恐怖又不失詼諧的有趣感。

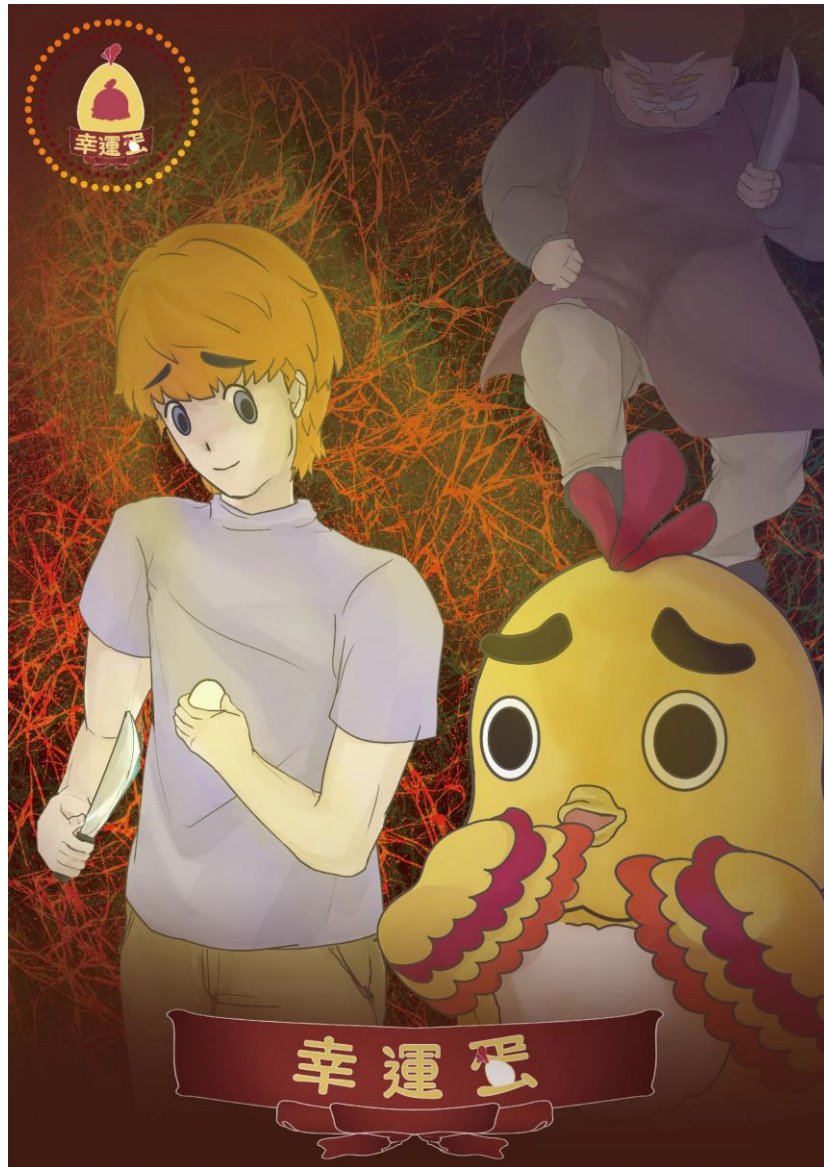


圖 4-10 海報設計

4.4 展場設計

展場設計以雞為主視覺，把雞比喻成了日本富士山給人從遠處仰望崇敬的對象，從而襯托出雞的神祕感，再搭配紅色花邊頂棚給雞帶來寺廟裡的守護神，又給人一種崇敬的威嚴感。



圖 4-11 展場設計

第五章 結論與未來工作

5.1 結論

人的一生中都會經歷迷茫和徬徨的時期，任何人的一生都不可能一帆風順，都會經歷困苦時期，我們的動畫故事以偷竊行為所面臨的代價為主軸，並製作成多媒體動畫，以黑色幽默吸引人們有高度的興趣一同觀看，並探討我們想要闡述的故事涵意。本故事主要傳達意念為，一時的偷竊不能解決問題反而會引來更大的麻煩。要改變心態，遇到困難時雖然會心力交瘁，但也不能讓這種悲觀情緒占據整個內心，一定要尋求一切可能的幫助。只要找到能幫助你的人，就能少走很多彎路。

在整個動畫製作過程中，我們花費了許多時間，去定案我們的故事。雖然整個動畫結果還有很大努力空間，但這也讓我們了解所有的製作都不可能一帆風順，一定都會經過討論、磨合的時期。只要不停下腳步，最終能抵達終點。

5.2 未來工作

目前雖然專題內容都已製作完成，但相較起業界水準仍有許多可改善之處。因此，組內是希望能在各自經過業界歷練幾年後再次重組重製當年內容，看看各自是否有所成長。以短期目標而言，組內希望無論是校內展與校外展都能準備完善地順利進行；以中期目標而言，大家都會在專業知識上有所進修，提升各自的技能水準；以長期目標而言，組內希望日後有緣能重組重製專題，驗收成果。

透過循序漸進的短中長期目標，從而讓作品產生質變。變得更完善，變得更精緻，變得更成熟，就是我們組未來對這次專題寄予的期望。希望我們能在未來擁有更強的能力，把畫面繪製得寫實逼真、把動作展現得細緻入微、把劇情描寫得打動人心！

5.3 心得

BK107034 林岑澈

這次專題讓我了解動畫製作流程，對於故事的修改、調整都有深刻的體悟，不管是在劇情表達，還是故事合理性。在動畫製作方面也是最耗費時間的部分，雖然動畫還有很多不足的地方，但最後的最後也是把動畫給生產出來了。而在動畫周邊產品的部分，不管思考要設計那些產品也都要考慮實用性，以及如何給它一個好的包裝，又該如何去行銷它，這一系列流程都是非常燒腦的，但最重要的是要有一個良好的溝通，主動的、積極的。

BK107041 蔡育亘

還記得剛開始做的時候一切想的好像都很簡單，不論是角色設定或是劇情嘴巴說出來的跟做出來的畫面真多差很多，當在製作配音這塊的時候真多花了很多時間去製作，包含混音上要真多很像畫面的聲音這個真多很有難度，分鏡跟實際的東西也很有差別，也不是每個畫面都可以按照大家討論出來的計畫進行的很順利，但這一次做這些事情最後能順利搬上螢幕就值得了。

BK10756 黃宇歡

這次專題實務讓我了解到動畫行業中的分工是怎麼樣的，以及不同部門間該如何協調及互助。對比起業界，組裡的規模相對小很多，但不同崗位的矛盾是相同的。提前面對及解決難題有助於我在日後工作面對同樣的困境，也十分感謝系上能提供如此充滿意義的專題內容作為踏入社會前的最後歷練。這次的實務內容讓我更了解自己的缺點，從而對症下藥，讓我成為更好的自己。

BK107903 林姿儀

準備開始動畫的時候有點趕，因為進度關係直接一邊做一邊想分鏡和怎麼呈現動畫，雖然 Adobe Animate 還算熟悉不過做的過程還是會有些地方不好想，恩其中最麻煩的大概是電腦 Adobe Animate 出問題的時候，有些部分重做到不想修了，恩有些部分原本做好但之後突然錯誤只能修改，也有修三次結果存檔還是沒存到，中途當掉其實不算什麼了，雖然時間很趕然後有點亂，但是最後還是完成了，不管怎樣能結束它感覺很好，可以說製作過程產生意外的部分經歷增加是做這件事最大的收穫。

參考資料

- [1] Bordwell, Thompson, Smith 著、曾偉禎譯，“電影藝術：形式與風格 12/e ”，東華，2021。
- [2] mille-design，“Illustrator 設計好入門（CC 適用）”，碁峰，2020。
- [3] Pixel House 著、吳嘉芳譯“Photoshop & Illustrator 設計超入門(CC/CS6 適用)”，碁峰，2019。
- [4] MaximJago，“跟 Adobe 徹底研究 Premiere Pro CC”，深石數位，2019。
- [5] Zounose、藤 choco、角丸圓著、楊哲群譯，“東洋奇幻風景插畫技法：CLIP STUDIO PRO/EX 繪製空氣感的背景&角色人物插畫”，北星，2018。