

摘要

主角因為常常愁眉苦臉，所以他身邊所發生的事情都認為是不好的，例如他經過了一片綠地看見的花朵，但他卻認為花朵要把蝴蝶蜜蜂給吃掉。

之後走著走著不小心被石頭絆倒，生氣的踢了它一腳，而石頭漸漸變大轉變成土石流，主角嚇著往前奔跑，沒想到又看見了兩隻恐龍正互相搶著肉，大聲嘶吼著。最後主角在遠方看見熱鬧的人群，靠近一看竟然是隻面帶微笑的布偶，布偶正微笑的發送氣球，布偶看見了主角，特別在氣球上畫了些圖案，親自交給了主角希望他能感受到心意，主角看著氣球，臉也緩緩的露出了微笑，而主角轉過身往回走，發現景色依舊，只是當時的不好似乎都變得不這麼討厭...

剛剛經過了那兩隻恐龍，其實是小孩子開心的玩扮家家酒所發出的嬉鬧聲，再往前走發現那些土石流其實是錢袋中所掉出的錢然而他經過的那朵花，其實是綻放出花朵的姿態，而蝴蝶與蜜蜂正採拾著甜美的花蜜，最後氣球漸漸往上飄起，原來這顆氣球的上面是個笑臉，主角最後了解到應該用正面的能量看待一切事物，原來只要有了笑臉，看待所有的事物都會變得更加美好！

Abstract

Because the protagonist often frown , so what happened to him are considered to be bad .For example, he saw through a piece of green flowers, but he believes should butterflies bees to eat the flowers .

After I walked accidentally stumble stones, angry kick it kick , but gradually becomes larger stones into a mudslide , the protagonist frightened forward run, did not expect to see the two dinosaurs are rushing to each other meat, loud screaming .Finally, the protagonist in the distance saw a lively crowd, turned out to be close to see only smiling puppets, puppets are smiling send balloons, puppets saw the lead , especially on the balloon drew some patterns, personally handed the lead I hope he can feel the mind , the protagonist watching balloons, face also smiled slowly , and the protagonist turned back and found the scenery remains the same, but then seems to have become so bad nasty ...

Just after that two dinosaurs , in fact, happy children playing frolic sound emitted by playing house , then go forward to those found in the debris flow actually fell out of the purse money however he passed the flower , in fact, the flowers are blooming gesture , but butterflies and bees are picking pick up the sweet nectar , and finally getting the balloon to float upwards , above the Fengyun balloon was originally a smile , the protagonist finally learned should look at everything with a positive energy .The original long as there smile , look at all things will become even better !

目錄

摘要	I
Abstract	II
圖目錄	IV
表目錄	VI
第一章 前言	1
1.1 動機與的	1
1.2 主題發想	1
第二章 背景知識	3
2.1 動畫原理	4
2.2 動畫製作方式	4
2.3 動畫種類	5
第三章 設計方法流程與系統設計架構	6
3.1 製作目標	6
3.2 背景設定	6
3.3 角色設計	6
3.4 場景設定	7
3.5 腳本設定	8
第四章 製作流成	17
4.1 軟體需求	17
4.2 動畫製作流程	17
第五章 視覺規劃	19
5.1 展場規畫	19
5.2 LOGO 設計	20
5.3 海報設計(一)	21
5.3 海報設計(二)	22
5.4 商品設計(一)	23

5.4 商品設計(二)	24
5.4 商品設計(三).....	25
5.4 商品設計(三).....	26
第六張 結論	27
	參 考 資
料	30

圖目錄

圖 1.3 專題製作流程	2
圖 3.5 腳本設定(一)	8
圖 3.5 腳本設定(二)	9
圖 3.5 腳本設定(三)	10
圖 3.5 腳本設定(四)	11
圖 3.5 腳本設定(五)	12
圖 3.5 腳本設定(六)	13
圖 3.5 腳本設定(七)	14
圖 3.5 腳本設定(八)	15
圖 3.5 腳本設定(九)	16
圖 5.1 展場規畫	19
圖 5.2 logo 設計	20
圖 5.3 海報設計(一)	21
圖 5.3 海報設計(二)	21
圖 5.4 商品設計(一)	23
圖 5.4 商品設計(二)	24
圖 5.4 商品設計(三)	25
圖 5.4 商品設計(四)	26

表目錄

表 1.3 工作進度表.....	3
------------------	---

第一章 前言

1.1 動機與目的

我們這故事是在說明一個人只要念頭轉換一下，就能擁有不同的視覺觀，這就是告訴社會上的大眾們要記得不要用太極端的方式在解決任何事情，只要多去外面走走或者是換個想法看看，一定都會有不一樣的感覺。

Our story is described as a man in the idea of converting it, you can have a different visual concept, which is to tell the public who the community to remember not to use too extreme way to solve anything, as long as we go outside and walk or another the idea look, we will not feel the same.

1.2 主題發想

發想的來源是看到一部講地球環保的動畫，這部片子整個就很吸引到我們，所以我們在一同想出一個故事，在融入那部動畫模式，接下來再把我們要做的特色給做出來。

Fat want to see a source of global environmental stresses animation, the film is very attractive to us throughout, so we came up with a story that the integration of animation mode, then we need to do the following characteristics to do it.

1.3 專題流程步驟

專題製作流程

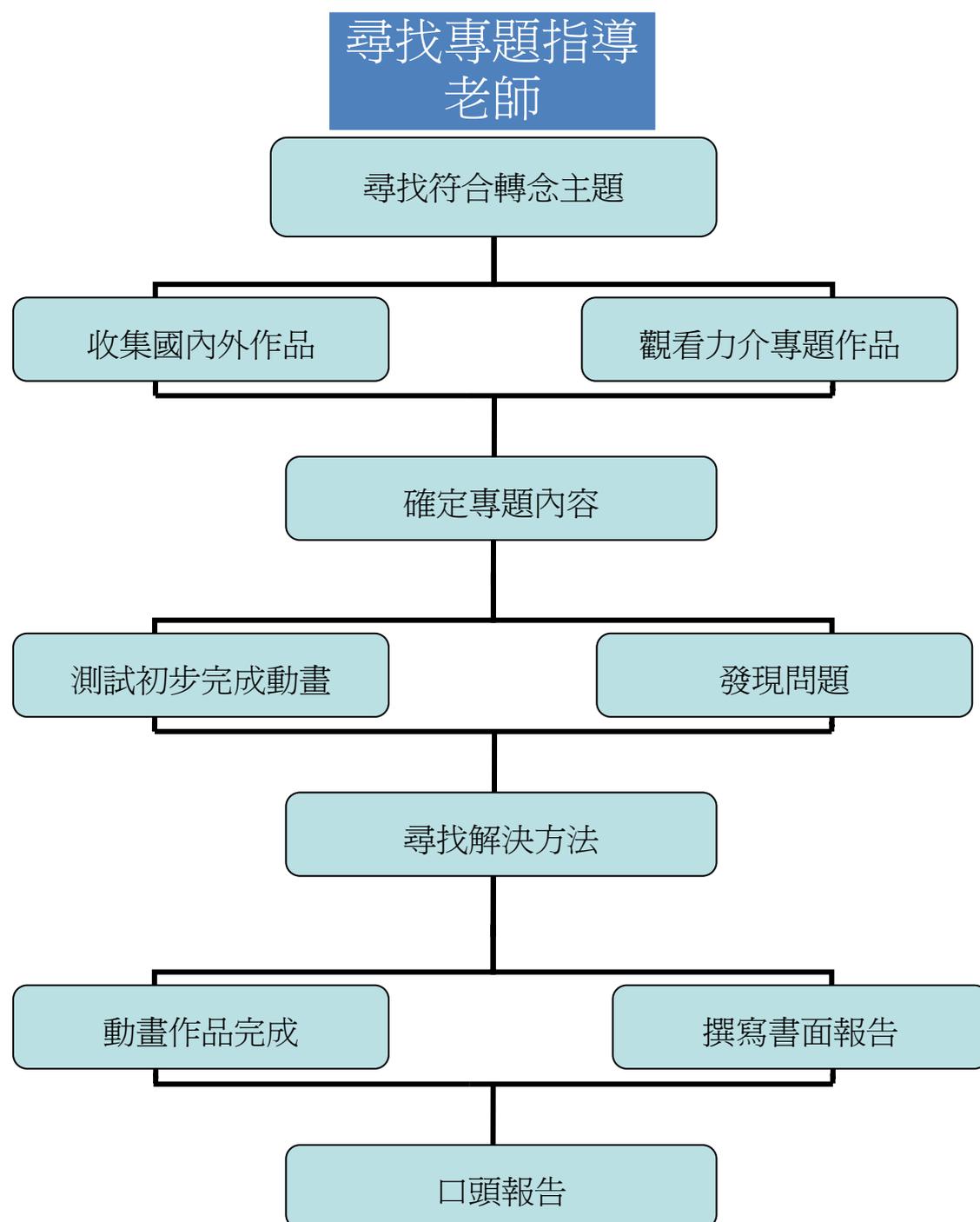
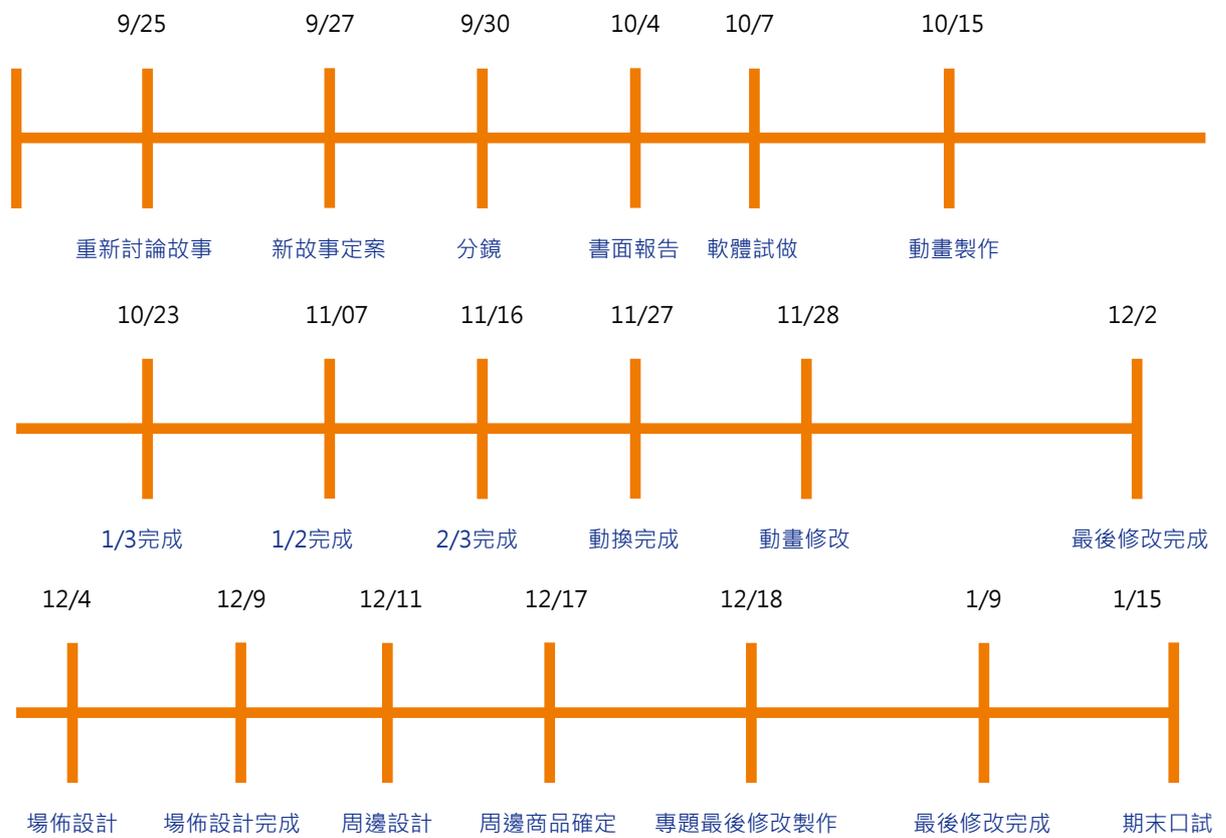


圖 1.3 專題製作流程

1.4 工作進度表

表 1.4 工作進度表



第二章 背景知識

2.1 動畫原理

「視覺暫留」這項原理的依據事實是我們的雙眼，能暫時保留剛剛看過得任何事務影像。若並非如此，我們根本無法在一連串影片中，獲得彼此銜接、豪無中斷的幻覺，電影或動畫也無法成真。靜止影像連續投射出來時，看起來彷彿移動一般。以每秒播放固定畫格(如每秒 24 格畫面)的方式成現出來連續動態的效果。繪製者在美哥畫面都會有著系微的變化，已達到“靜態”轉變為“動態”的效果。

"Persistence of vision" principle is based on the fact that our eyes have just seen can temporarily retain any business image. If not so, we can not film in series to obtain convergence with each other without interruption ho illusion, a movie or animation can not be true. When still images continuously projected out, it looks as if the move in general. To play the fixed frames per second (24 frames per second as the screen) to reveal the way to continuous dynamic effects. Carvers in the United States and Costa Rica will have a series of micro screen changes, has reached a "static" to "dynamic" effect.

2.2 動畫製作方式

基本的部分為前製作業、製作、後製作業。前製作業屬於非影像的作業，例如：角本傳寫、故事分鏡表、整體影變的視覺效果等作業。現在人們選擇利用電腦製作動畫，直接在電腦上繪製出來的動畫，或是在動畫製作過程中使用電腦進

行加工的方式。電腦動畫製作流程如下：故事發想→角色設定→場景設計→角本製作→電腦繪圖→動畫製作→電腦剪接→配樂配音→動畫完成。

The basic part of the pre-production industry, production, post-production industry. Before making industry is operating non-image, for example: the angle of the biography written story storyboard the whole film becomes visual effects and other operations. Now people choose to use computer animation, drawn animation directly on the computer, or use the computer animation process for processing approach. Computer animation process is as follows: the role of setting the story of hair like → corner of the scene design computer graphics production → computer animation dubbing soundtrack editing → animation is complete.

2.3 動畫種類

2D 動畫概述

屬於點與線所構成單一平面；只在平面上所製作出來的動畫，例如傳統的手繪動畫、停格動畫、角色動畫、Flash 動畫、殺動畫……等。

3D 動畫概述

油電腦軟體(如 MAYA、3DMAX)先左撐模型，上才直貼圖，游動畫失調動作設 KEY，打燈光，架 CAM，最後 RENDER、合成。全部的作業都是在立體的虛擬環境中所製作。

第三章 設計方法流程與系統設計架構

3.1 製作目標

常簡單繪畫風格，在以橫式的方式呈現此動話每個的事件，運用從左到右非常明確的動太感加上主角成線出誇張的動做，還有從右邊過去時是看到不好的，但當從左邊走回來時是好的，這就是要成現出當心境不同時看到的任何事物都會變不一樣。

With a very simple painting style in each event to horizontal approach presented in this move, then from left to right using a very clear sense of moving too exaggerated plus protagonist into a line of moving to do, as well as the last time from the right is seen bad, but when walking back from the left is good, and this is when the mind does not want to become emerged simultaneously seen anything will change is not the same.

3.2 背景設定

背景方面是簡單的花、石頭、樹木、房子、蹺蹺板、風車，而言色方面是運用簡單的三四個顏色在運用平圖的方式所呈現給大家。

Background aspect is the use of a simple flower, stone, trees, house, seesaw, windmill, in terms of the color aspect is the use of a simple three or four colors in the use of flat map of the manner presented to you.

3.3 角色設計

角色所成現就是一個中年男子，在運用身體的駝背跟挺胸表現出他的想法，而他在中年前都是非常的愁眉苦臉，不管是出生還是國小國還是高中還是大學出

設會都是一樣的，可是就在他踏出大學不久就遇到了此事件。

Roles into now is a middle-aged man, hunched in the use of the body with chest showed his idea, but he is very worried look in years, whether it is a small country or country of birth or high school or university will set out are the same, but just as he was taken shortly after the University of experiencing this event.

3.4 場景設定

一開始所設定的背景就是運用黑白，因為過去的同時也就是在成現他所遇到的事跟他心境一樣，非常的黑白，當在遇到阿龍時漸漸的轉為彩色，在走回去時就慢慢的變彩色，這就是在表達他的心境變得不一樣了。

Beginning of the set is the use of black and white background, but also because in the past into the present in what is his encounter with his state of mind, as very black and white, when in the face of Aaron gradually turned color, go back in time slowly varying color, which is the expression of his mood became different.

3.5 腳本設定

分 鏡 表 FILM STORY BOARD

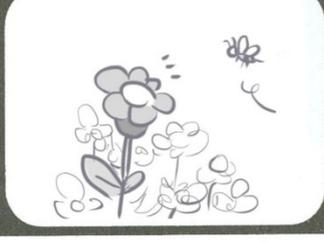
場/鏡	旁白說明	鏡頭說明	音樂音效	呎/秒
	失落的臉龐	特寫臉部	底落	10
	走了出來	鏡頭慢慢拉遠	底落	15
	心情整個很煩躁	整個拉到遠景	低落	5
	走著走著看到了花 還有蝴蝶在上面飛舞著	漸漸鏡頭往左邊帶	底落	20
	蝴蝶飛往了花上	特寫花叢跟蝴蝶	底落	15

圖 3.5 腳本設定(一)

分 鏡 表

FILM STORY BOARD

場/鏡	旁白說明	鏡頭說明	音樂音效	呎/秒
	看到了蝴蝶被吃掉 非常得驚恐跑掉	鏡頭從右 邊鏡頭慢 慢往左帶	驚恐 + 打嗝聲	10
	繼續的往前走但是 前方有個小石子	鏡頭拉到 遠景	底落	15
	被小石子伴到	拉到中景	底落 + 踢到 石頭聲	5
	啊~跌倒了	中景	底落	20
	很生氣的看著那 顆小石子	中景	底落	15

圖 3.5 腳本設定(二)

分 鏡 表

FILM STORY BOARD

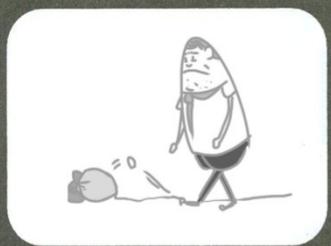
場/鏡	旁白說明	鏡頭說明	音樂音效	呎/秒
	踢了小石子	中景	低落 + 踢得聲音	10
	看了石頭一下	慢慢拉遠景	低落	15
	突然小石子慢慢變大	遠景	低落 + 小石子 聲聲	5
	小石子變大石子 往主角滾去	特寫	低落 + 奔跑 + 滾動聲	20
	咦~那是什麼怎麼 會有一個尾巴	慢慢到遠景	低落	15

圖 3.5 腳本設定(三)

分 鏡 表

FILM STORY BOARD

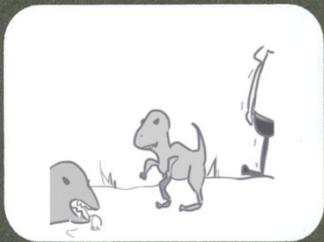
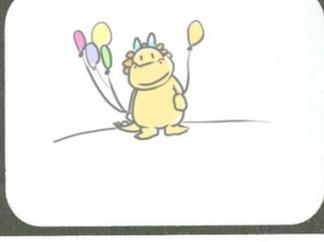
場/鏡	旁白說明	鏡頭說明	音樂音效	秒/分
	看到竟然是兩隻恐龍	特寫恐龍	低落 + 恐龍聲	10
	整個發抖到動不了	拉回主角 特寫	低落	15
	繼續往前走	中景	低落	5
	看到遠方好熱鬧	慢慢拉到遠 景	緩和	20
	看到一隻布偶裝的 人偶正在發著氣球	特寫到布偶 裝	緩和	15

圖 3.5 腳本設定(四)

分 鏡 表

FILM STORY BOARD

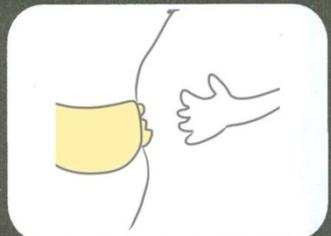
場/鏡	旁白說明	鏡頭說明	音樂音效	呎/秒
	布偶裝看到了主角 主角也注意到了	特寫主角 臉龐	緩合	10
	布偶人拿了一隻筆 主角很納悶他要做 什麼呢	慢慢拉到 中景	緩合	15
	到底是畫什麼呢	在轉換到 特寫布偶裝	緩合	5
	布偶人伸出了手 把氣球交給了主角	特寫手的 部分	緩合	20
	主角拿到時驚嘆了 一下	拉到中景	緩合	15

圖 3.5 腳本設定(五)

分 鏡 表

FILM STORY BOARD

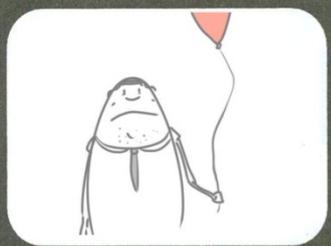
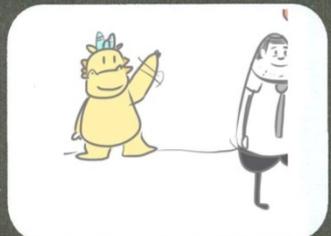
場/鏡	旁白說明	鏡頭說明	音樂音效	眼/秒
	主角眼睛往上瞄	中景	緩合	10
	在慢慢得把頭往上抬	中景	緩合	15
	主角嘴腳慢慢的上揚	特寫主角的臉	緩合	5
	布偶人跟主角揮揮手到別	慢慢拉到遠景	緩合	20
	主角開心離去	遠景	開心	15

圖 3.5 腳本設定(六)

分 鏡 表

FILM STORY BOARD

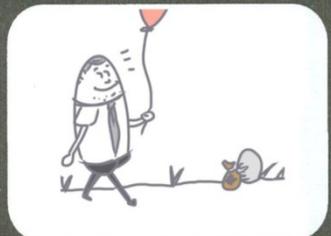
場/鏡	旁白說明	鏡頭說明	音樂音效	眼/秒
	開心走在路上剛看到的恐龍是兩個小朋友在玩耍	遠景	開心	10
	兩個正玩得很開心	遠景拉到小朋友的畫面	開心 + 玩耍	15
	繼續開心的走下去	在拉回到主身上	開心	5
	突然看到剛剛踢得小石子旁竟然有一袋東西	遠景	開心	20
	是錢袋!!!	特寫錢袋	開心	15

圖 3.5 腳本設定(七)

分 鏡 表

FILM STORY BOARD

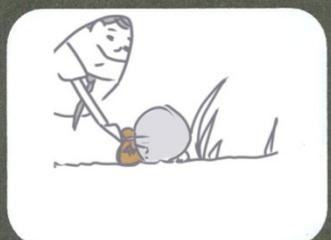
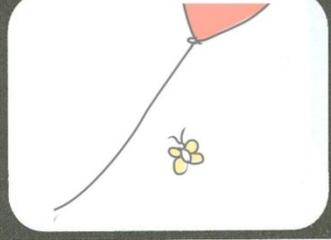
場/鏡	旁白說明	鏡頭說明	音樂音效	眼/秒
	彎下腰撿起了錢袋	慢慢拉進 特寫主角 拿起錢袋	開心	10
	主角心想原來只要轉換個心情就會看驚奇	在慢慢的拉 成遠景	開心	15
	走著走著看到了一叢花草	鏡頭慢慢往 左移	開心	5
	主角仔細一看剛剛得花吃胡蝶變成了蝴蝶在天上開心的飛舞	特寫花跟 蝴蝶	開心	20
	這時主角放開了氣球蝴蝶也跟著飛舞著	慢慢往上帶	輕快	15

圖 3.5 腳本設定(八)

分 鏡 表

FILM STORY BOARD

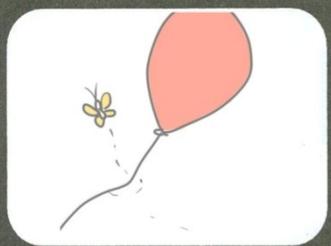
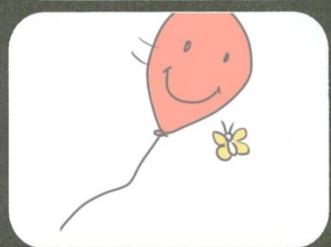
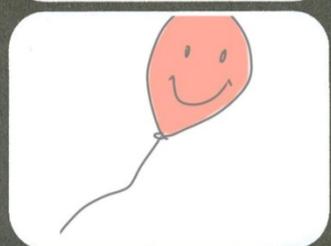
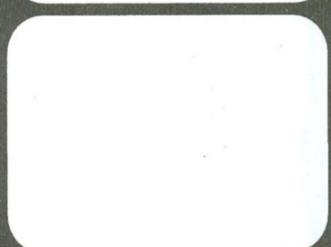
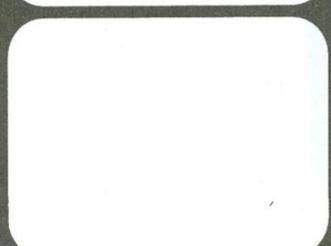
場/鏡	旁白說明	鏡頭說明	音樂音效	秒/分
	氣球越飛越高	特寫氣球	輕快	10
	氣球慢慢的轉了過來	特寫	輕快	15
	原來剛剛布偶人畫的圖案是一個笑臉!	特寫鏡頭停在這讓氣球慢慢出去	輕快	5
				
				

圖 3.5 腳本設定(九)

第四章 製作流程

4.1 軟體需求

繪圖軟體：

Adobe Illustrator CS6、Adobe Photoshop CS6、Corel Painter 12

2D 動畫製作軟體：

Adobe Flash Professional CS6

特效軟體：

Adobe After Effects CS6

剪輯軟體：

Adobe Premiere Pro CS6

4.2 動畫製作流程

一. 故事內容

原本像無頭蒼蠅般，想不出主題，而音原技繪下得到 MAN 這個靈感，而我們以機會與生活的原宿下去創作。

二. 角色設定

從鉛筆草圖，上機 Painter 圖，最後用 Flash 繪製出動畫圖。

三. 腳本製作

腳本就是要讓所有的鏡頭都清楚，製作 2D 動畫集剪輯影片時方便繪製人員容易了解下一個鏡頭應該畫應該畫什麼怎麼樣接。

四. 電腦繪圖

在角色設定完後，將確定的角色掃描進電腦禮的向量繪圖軟體 Illustrator 或點陣軟體 Photoshop、Paintery 做個描繪定稿上色的動作。

五. 2D 動畫製作

利用 Flash 動畫軟體製作，動作上以表現手繪感為主。

六. 後製剪輯

音樂及音效是對整部動畫最重要的畫龍點睛，使一部動畫充滿生機。

七. 動畫完成

上列以上幾點全部完成，之後反覆尋找會發生錯誤的點，或尋求老師還能再改的地方，如沒有錯誤即完成。

第五章 視覺規劃

5.1 展場規劃

設計理念：

運用動畫裡得背景，搭配上人工草地，讓觀賞的人感覺到舒服。



圖 5.1 展場規畫

5.2 LOGO

設計理念：

是運用中文和英文在加上字義上的意思畫上一撇，代表著轉念，兒英文的 second thought 的意思就另一個思維。



圖 5.2 logo 設計

5.3 海報設計(一)

設計理念：

利用場景的圖，放置到海報上搭配人物，氣球及蝴蝶的方式，表現出動畫海報的一致性。



圖 5.3 海報設計(一)

5.3 海報設計(二)

設計理念：

利用片尾出現的天空雲層，加上微笑氣球，表現出海報的風格。



轉個念

看到世界不同的角度

5/16-5/19

10:00-18:00

台北世貿三館



修平科技大學數位媒體設計系

圖 5.3 海報設計(二)

5.4 商品設計(一)

設計理念：

此設計是運用手鍊串珠方式，然後再加入影片中笑臉的元素在其中。



圖 5.4 商品設計(一)

5.4 商品設計(二)

設計理念：

動畫背景的雲加上理念，還有我們的 logo 呈現在底部的紙張上面接著便利貼設計就是運用動畫場景裡所呈現的氣球也就是氣球便利貼，當要用它輕輕撕下一顆氣球就能做記錄了。



圖 5.4 商品設計(二)

5.4 商品設計(三)

設計理念：

徽章設計是以影片中有的素材去做改變，讓他變得更簡單更可愛



圖 5.4 商品設計(三)

5.4 商品設計(四)

設計理念：

馬克杯是以能讓大家寫上心情的杯子，在圖案方面是以主角的半臉加手勢搭配，讓大家感覺有如你寫的心情像是主角所表達的可愛情境



圖 5.4 商品設計(四)

第六張 結論

6.1 結論

一開始如果把分鏡話的清楚一點，像是在事件方面要在一開始就要先選定好，還有人物在走路部分的協調性跟爆點，還有轉折在明確點，如果這些能先在一開始就先用好的話，也不用搞得那麼趕，還有最重要的就是一定要去各老師問問他們的意見。

If the start point of the mirror, then clearly, like in the event at the outset regard to first select the good, there are figures in coordination with the walking part of the explosion point, there is a clear turning point in, if these can be in the beginning first with good words, they do not do so in time, there is the most important thing to look for each teacher must ask their opinions.

要的一項工作，不管動畫再怎麼畫的好，也是需要重要重新剪輯製作才能讓影片更順暢。而且當在剪輯軟體後，我們才發現如果一刀都沒什麼剪的話，會很脫時間，而且也很讓節奏感略顯不足。最後在研究之後做了點修正或刪減，重新在組合一起整不影片果然看起來又比原本的好很多，更加有看頭。

Editing and post-production is the whole film most important work, then no matter how drawn animation is good, but also require significant re-production editing

to make the film more smoothly. And when, after editing software, we found that if a knife is no cut, it will be off time, but also let the rhythm slightly less. Finally, after a study made a point of correction or deletion, re-grouped together in the movie really is not a whole lot of looks inferior to the original, more watchable good.

在經過這樣的剪輯不管是多麼的用心剪還是很需要大家給得意見，不管是老師們得意見還是同學們的意見，都是很寶貴的。因為不能只有經過自己小組的評估，也是要給很多人看看我們的作品，這樣才能了解有多少人看得懂此作品，有哪些畫面能讓大家很有感觸，很有驚喜，很有歡笑……等。像是有人看個幾眼就不想在繼續看下去那有可能就是我們影片的劇情太攏長，不然就是太枯燥乏味，這些都是有可能的事，所以建議學弟妹們，一定要多去收集資料，詢問老師同學們的看法，還有影片做差不多拿去給同學朋友們看，看他們看不看得懂，如果懂的話，那這部影片就是成功的!!!

After this clip no matter how carefully we need to cut still have opinions, whether teachers have opinions or views of the students, are very valuable. Only because they can not assess their own team, but also give a lot of people look at our work, so as to understand how many people are able to understand this work, what are we to make the picture very touching, very pleasantly surprised, great laugh and so on. Like someone glances would not want to see a read on that is that we have probably the film's story is too long rope, or is too boring, these things are possible, it

is recommended that underclassmen who must be more to collect information, asking teachers and students' opinions, as well as films made almost take the matter to the students and friends to read and they see no see it to understand, if you understand it, that the film is a success!!!

參考資料

- [1] Steve Cutts “Man” 2012 年 12 月 21 日
- [2] Steve Cutts “In The Fall” 2011 年 8 月 25 日
- [3] 商業週刊 “轉念 起動改變的力量” 2012 年 1 月 16 日
- [4] Claire Weekes “幸福就在轉念後：啟動焦慮症自我療癒” 2013 年 7 月 31 日
- [5] Cinemark “Despicable Me 2” 2013 年 2 月 14 日
- [6] Ralph Xavier Frugone “Pixar’s Presto” 2012 年 2 月 19 日
- [7] Larva “Gum 2” 2012 年 11 月 21 日