

摘要

許多人總是要等到真正失去了才知道要去珍惜，可惜常常為時已晚。

藉由影片來表達不要忽略了身邊的人事物，要好好珍惜，時間稍縱即逝，人類總是要失去了才能體會到應該珍惜，然而失去了才來後悔，也喚不回你需要的親情、愛情和友情。

設計特色表現為利用簡單的點、線、面，來呈現人物和背景，讓人非常清楚畫面的表達。

故事特點表現為利用親情的觀點，來敘述要懂得珍惜身邊的人、事、物，不後悔的活在當下。

目錄

第一章 前言.....	4
1.1 動機與目的.....	4
1.2 主題發想.....	5
1.3 作品風格.....	5
1.4 主旨.....	5
第二章 背景知識.....	6
2.1 工作流程.....	6
2.2 工作分配.....	7
2.3 動畫的製作整合.....	7
2.4 動畫製作過程.....	8
第三章 設計故事與腳本繪.....	9
3.1 製作目標.....	9
3.2 背景設定.....	9
3.3 角色設定.....	10
3.4 場景設定.....	11
3.5 故事大綱.....	11
3.6 故事內容.....	11

第四章 展示與周邊.....	18
4.1 主題LOGO設計.....	18
4.2 主題海報.....	19
4.3 紙膠帶.....	20
4.4 彩虹水果套套糖.....	21
4.5 潛望鏡DIY.....	22
4.6 貼紙.....	23
4.7 展場規畫設計.....	24
4.8 實際展場.....	25
第五章 成果與專題製作感言.....	28
5.1 成果.....	28
5.2 專題製作感言.....	28
參考資料.....	30

第一章 前言

1.1 動機與目的

童年時不論是男孩或是女孩對卡通一定不陌生，因為卡通幾乎陪伴著我們度過童年，不管是冒險、科幻、歡樂和懸疑等等的卡通，大家都各有所好，隨著我們長大對卡通的類型也會有不同的選擇，動畫內容可以是天馬行空也可以真實刻劃，對童年的我們天馬行空絕對不是什麼難事，但是只憑想像無法實際傳達我們的想法，於是故事就這麼展開了。

這裡，是修平科技大學，在這裡我們遇到了形形色色各種不同的人，不管是老師、同學、職員和美食街的阿姨叔叔們，而最重要的是我們目前就讀是數位媒體設計系，這裡是可以讓我們一展抱負的地方。

我們把四年所學習到的知識與技術，化成實際行動做出屬於自己的好作品，最後到外面展覽表現成果。

1.2 主題發想

這次同學們決定的主題是Life&Chance,於是我們朝這個方向去想，由於組員的創意無限立刻想出了與多的故事，雖然故事內容都很不錯，與系上的老師提報過，但都是尚可的感覺，到底是缺少了什麼東西，原本以為主題已經定了下來，現在又回到了原點。

發想故事主題讓我們陷入困境，在這個過程中已經遠遠落後原本的進度，就在這個時刻一個震撼的消息傳來，這是一個壞消息，奶奶過世了，但也因為這件事情讓我們茅塞頓開，就做親情的主題吧，於是我們就立刻著手展開。

1.3 作品風格

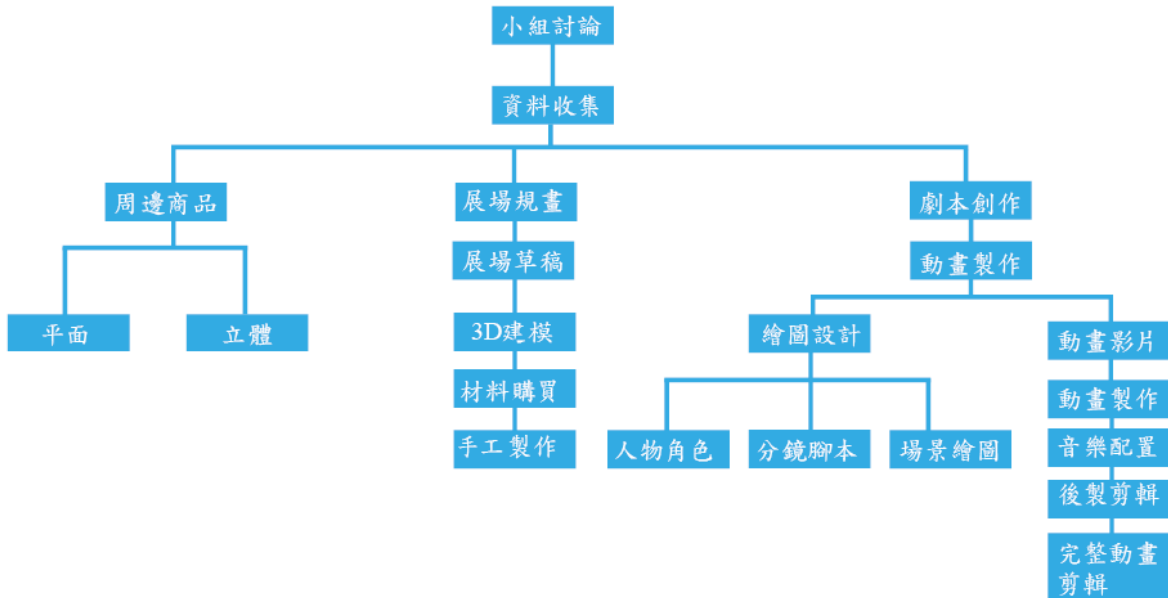
由於阿嬤是一部真實刻畫的故事，在動畫中為了要有自己的特色，所以決定以版畫的方式呈現我們的動畫。

1.4 主旨

把握當下，珍惜跟家人相處的每一刻時光，多關心、多付出、多行動，才能有希望。

第二章 製作流程

2.1 工作流程



2.2 工作分配

工作項目	林冠宏	呂駿劭	李棕樺	張達霖	蕭均庭	邱子蕃
進度規劃						●
劇本創作	●	●	●	●	●	●
角色創作	●	●	●	●	●	●
分鏡腳本	●	●				
場景繪圖				●		
動畫製作	●	●			●	
音樂配置			●			●
後製剪輯						●
展場規劃	●	●	●	●	●	●
展場草稿				●		
展場 3D	●					
周邊設計	●	●	●	●	●	●
報告製作	●					

2.3 動畫的製作整合

軟體需求：

1. 修圖與平面設計: Painter 12、Adobe Photoshop CS6
2. 影片動畫製作: Adobe Flash CS6、Painter 12、Adobe Photoshop CS6
3. 影片剪輯: Vegas 11、Adobe After Effects CS6
4. 音樂剪輯: Vegas 11、Adobe After Effects CS6
5. 影片播放: QuickTime

2.4 動畫製作過程

每一個畫面要製作成動畫，要分許多元件，一個動作就有好幾十張元件圖層，要分得很詳細和標示清楚，製作動畫才能快速順利，如果每做好以上所說的，就會綁手綁腳。

在分鏡腳本製作中，一定清楚讓繪製動畫的人員瞭解其內容，否則在製作動畫時會拖慢進度，所以這點務必要做好。

2D動畫人物走路或是任何一個小小動作就要花費許多時間來繪製好幾十張，這是需要很多時間與精力繪製，因許多畫面需要拉近或拉遠，元件的畫質一定要是很高的，檔案會因此非常大，所以要分開許多片段來製作，之後再用影片剪輯軟體整合起來，在調整各場景需要的音效配樂。

最耗時間的就是影片輸出，總共有好幾個片段的動畫，輸出時間非常的久又繁瑣，一定輸出失敗又要重新再來一次，所以在製作完成後一定要再三確認無誤，在作輸出動作。

第三章 設計故事與腳本繪製

3.1 製作目標

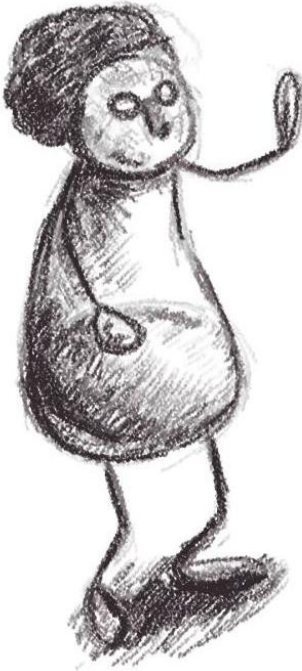
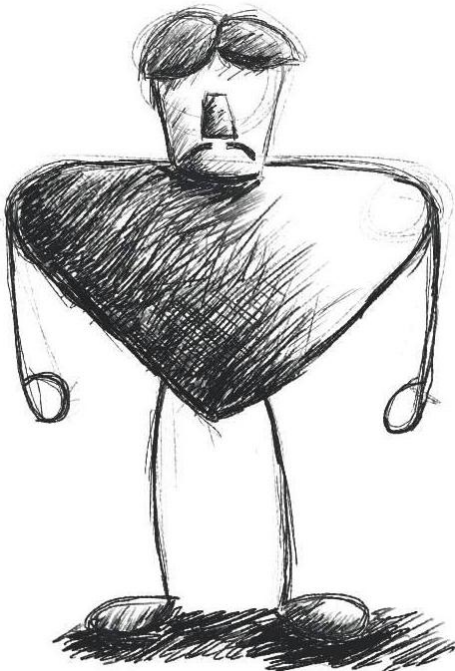
結合大學四年以來所增長的知識與技術來完成這部動畫、展場和創意周邊商品。

3.2 背景設定

以現實世界架構，年代約 1995 年左右，故事發生一個家庭里，成員有小孩、奶奶和爸爸，主角是小孩，主要講述小孩與奶奶之間的親情故事。很多人是爺爺或奶奶一手帶大，在小時候受到他們的照顧我們都感覺理所當然，相處的時間也不懂珍惜，根本不知道這些時光得來不易，失去之後才後悔莫及，於是想透過這部動畫來表達這些感情。

故事中，奶奶對小孩無微不至的照顧，而小孩卻不以為然，還百般挑剔，在一次的意外中，不想心把奶奶弄傷了，小孩受到爸爸的教訓而跑了出門，小孩在外遇見了一個人，開始回想奶奶對他的好，於是趕了回家，但奶奶卻已經住院，小孩在醫院看到躺在病床上的奶奶，馬上擁抱與奶奶破鏡重圓。

3.3 角色設定



3.4 場景設定

結合大學四年以來所增長的知識與技術來完成這部動畫、展場和創意周邊商品。

3.5 故事大綱

小孩與奶奶親情故事

3.6 故事內容

起：

主角是一名小孩，與爸爸和奶奶生活在一起。

承：

小孩受到奶奶無微不至的照顧，但小孩都不放在心底。

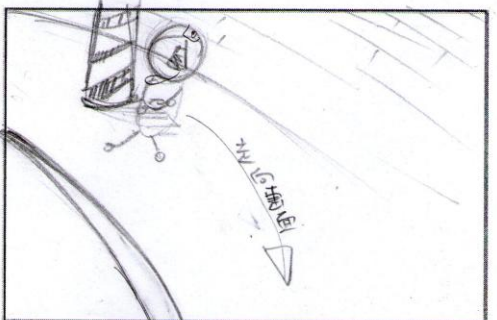
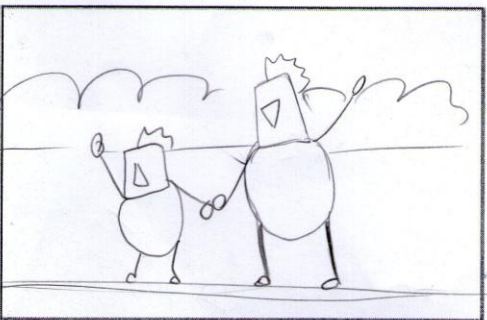
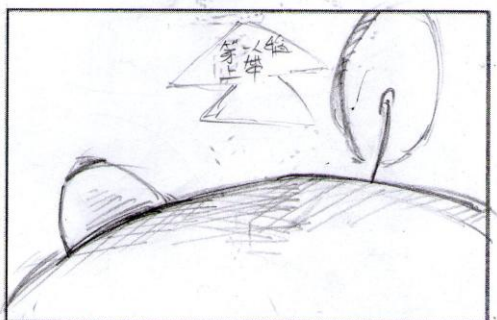
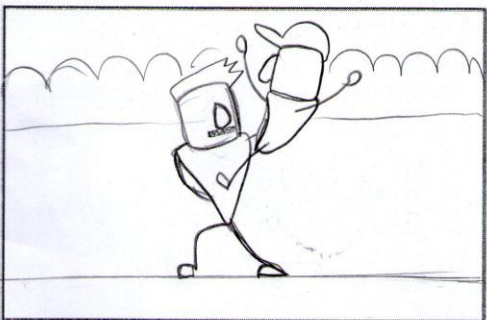
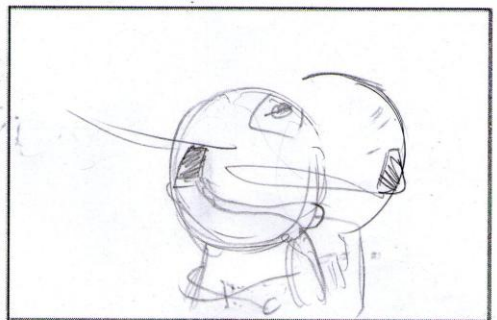
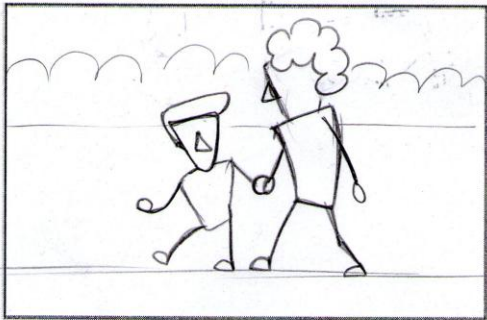
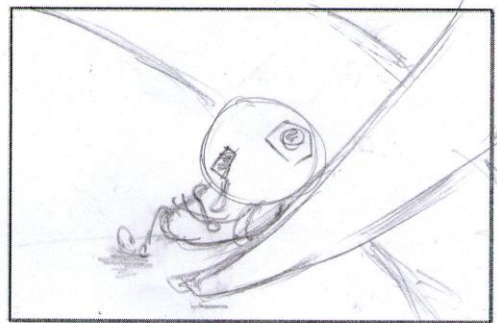
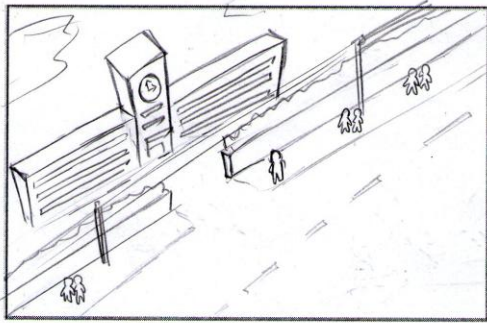
轉：

有一天的意外當中，小孩鬧脾氣不小心弄傷了奶奶，爸爸作勢要教訓小孩，小孩傷心的跑出門，在外頭遇見了一位老板，受到老板的開導。

合：

小孩明白一直以來對奶奶的任性，應該要好好珍惜與奶奶相處的時光，於是小孩與奶奶團圓在一起。

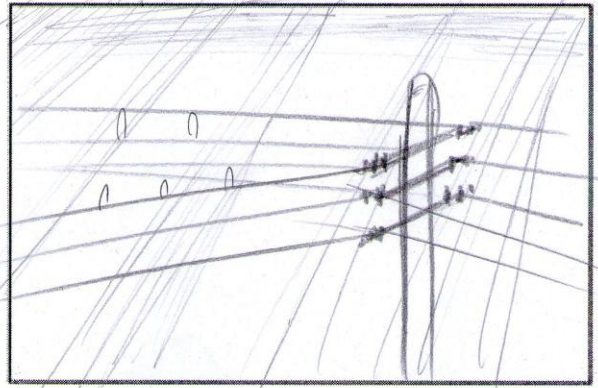
3.5 分鏡脚本



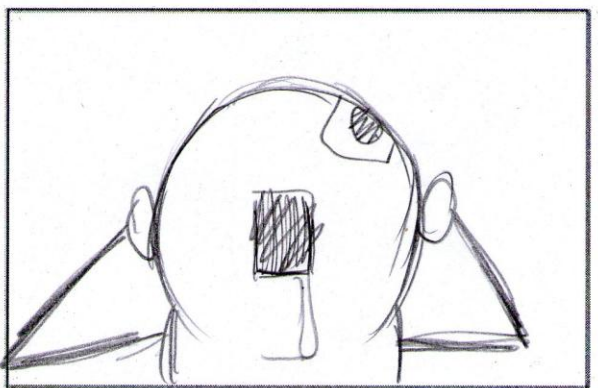
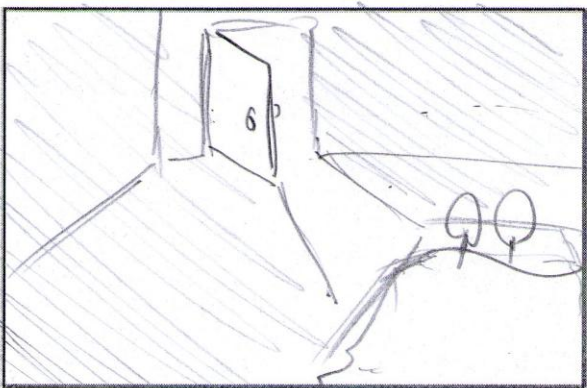
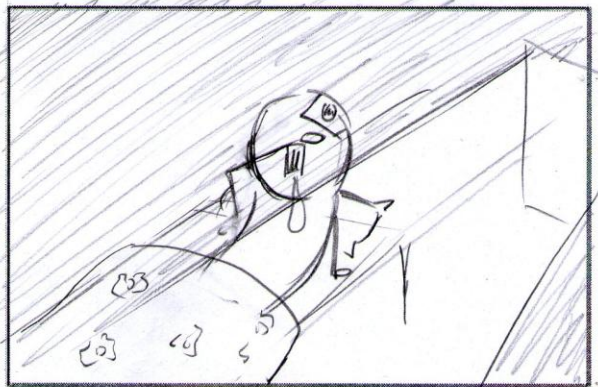
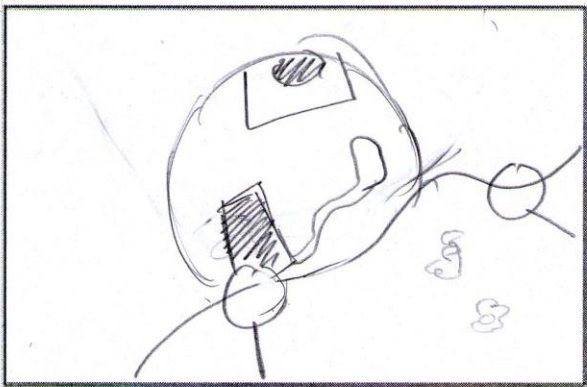
翻來覆去

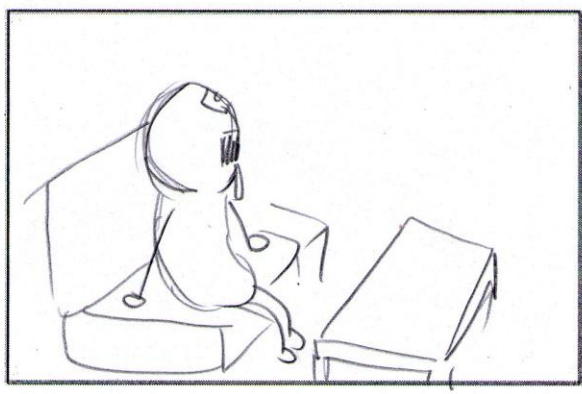
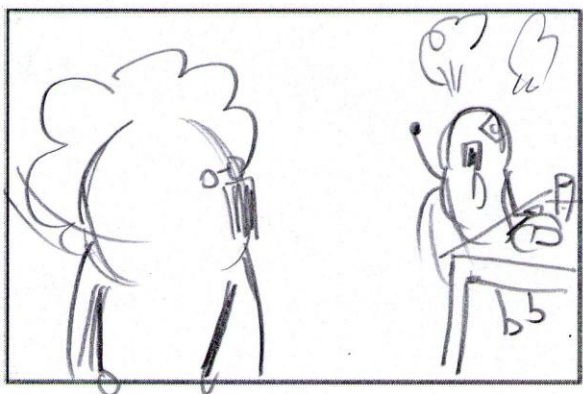
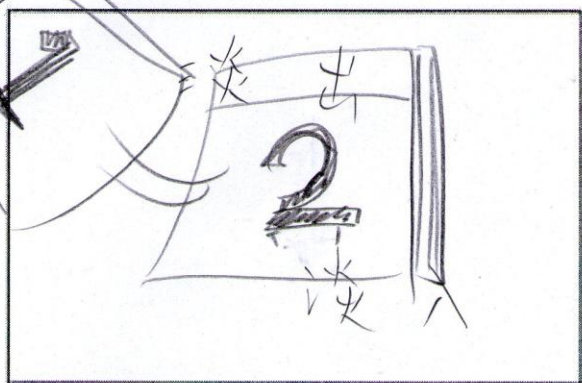
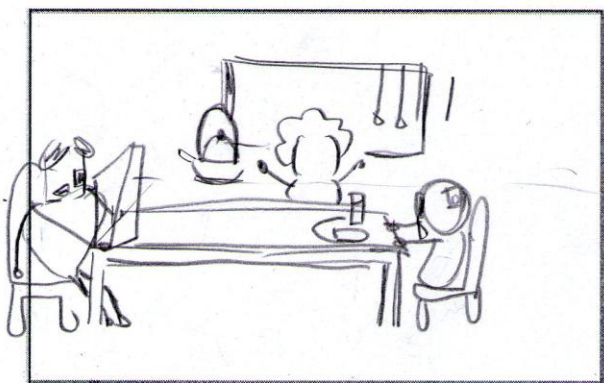
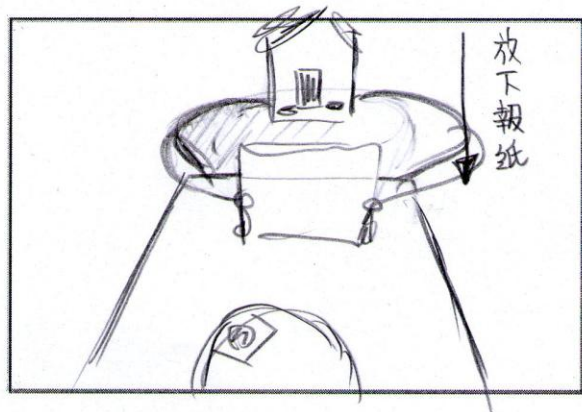
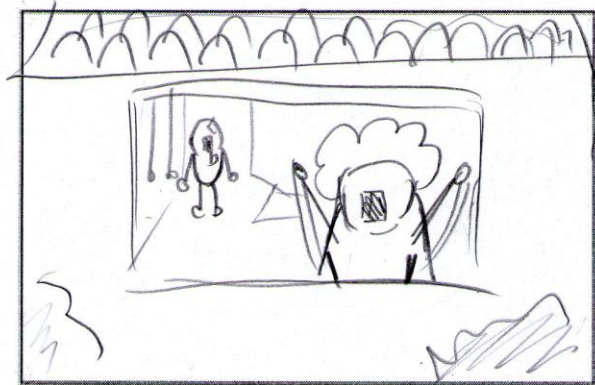


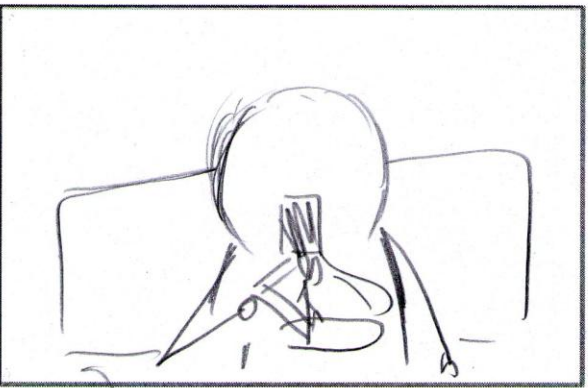
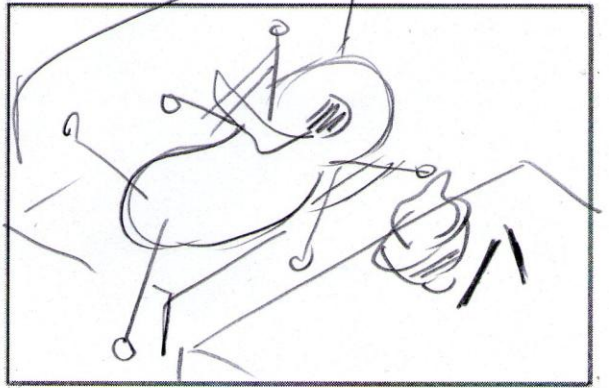
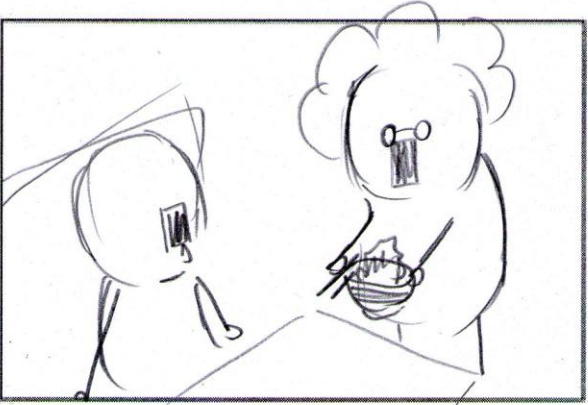
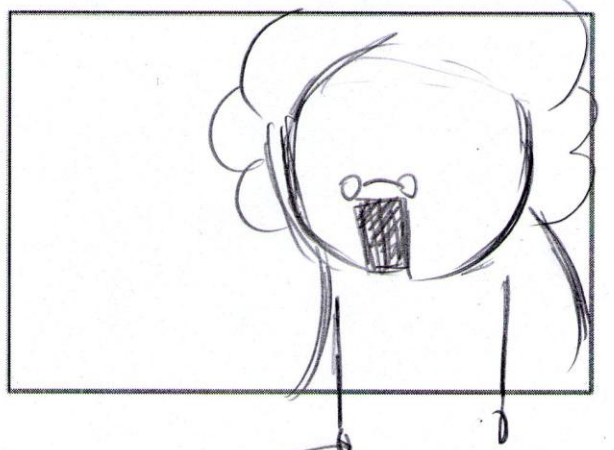
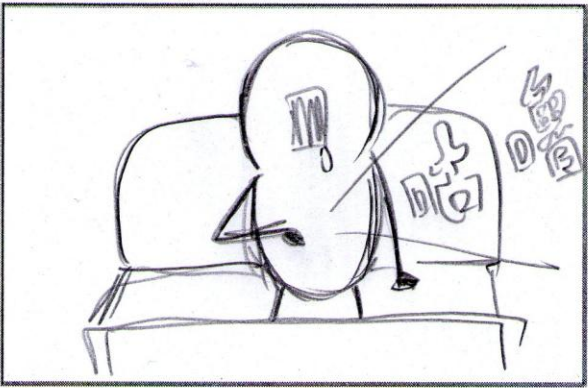
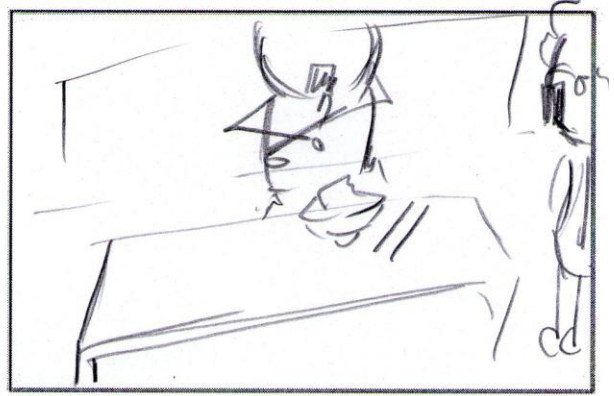
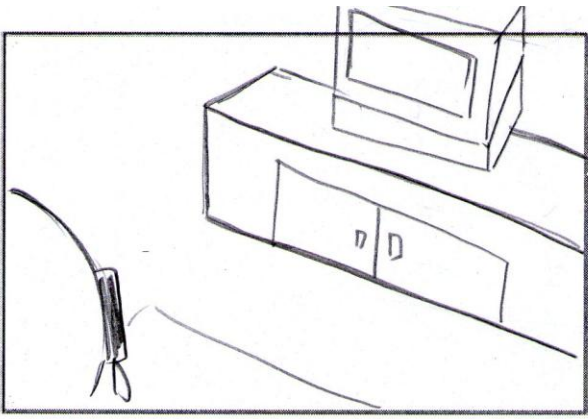
天色漸亮

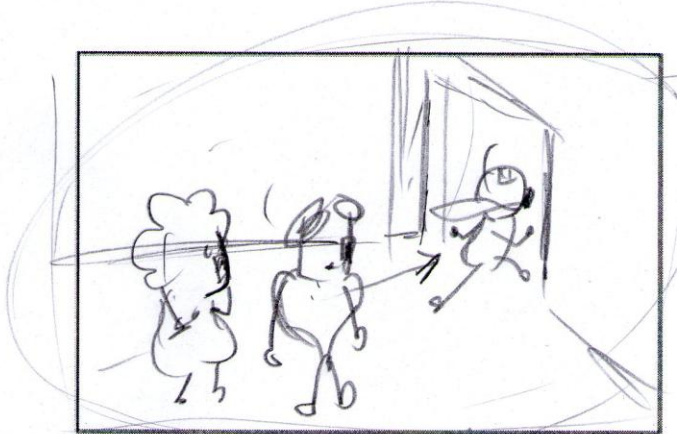
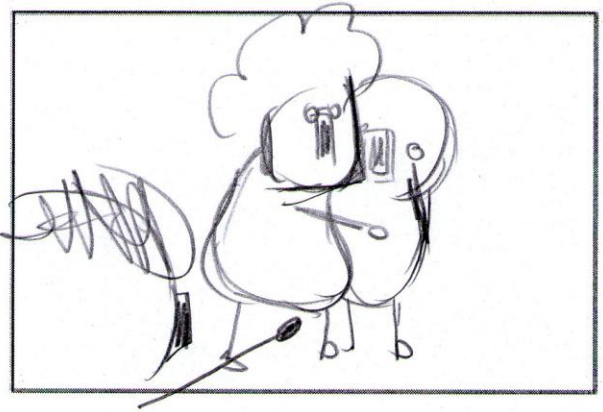
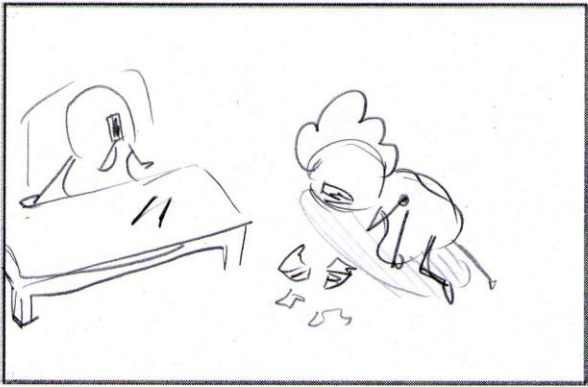


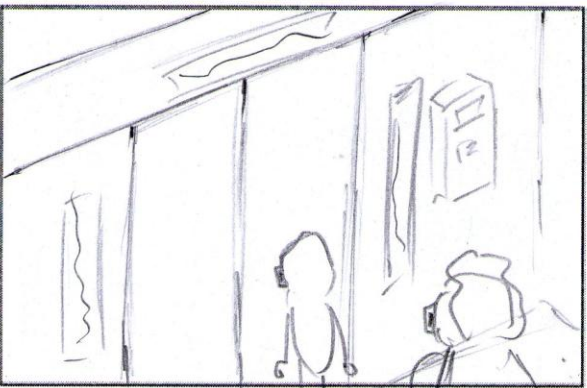
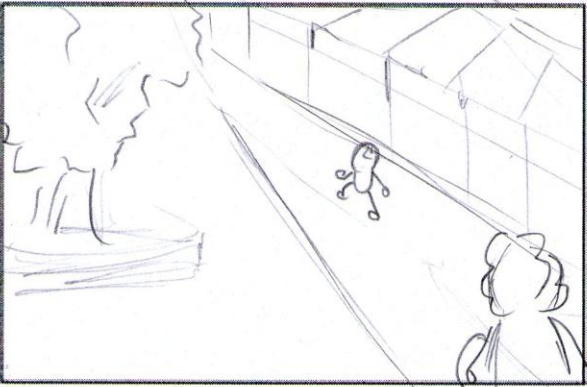
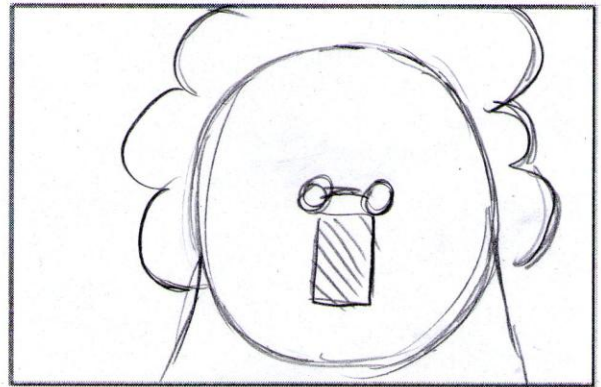
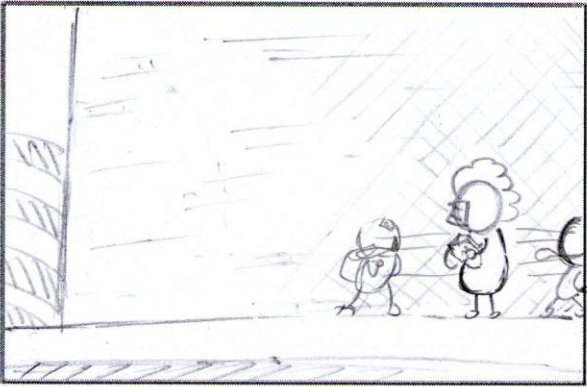
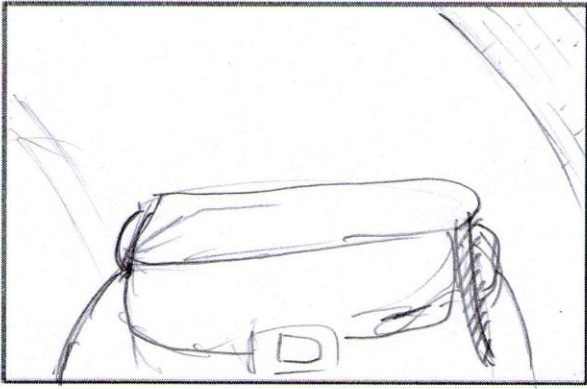
研几研几











第四章 展示與周邊

4.1 主題LOGO設計



4.2 主題海報



阿嬤

修平科技大學數位媒體設計系第七屆畢業作品

在人生的開端與結束
我們全然依賴他人的照顧
為何在人生的中途
我們卻忽略了對他人的關懷

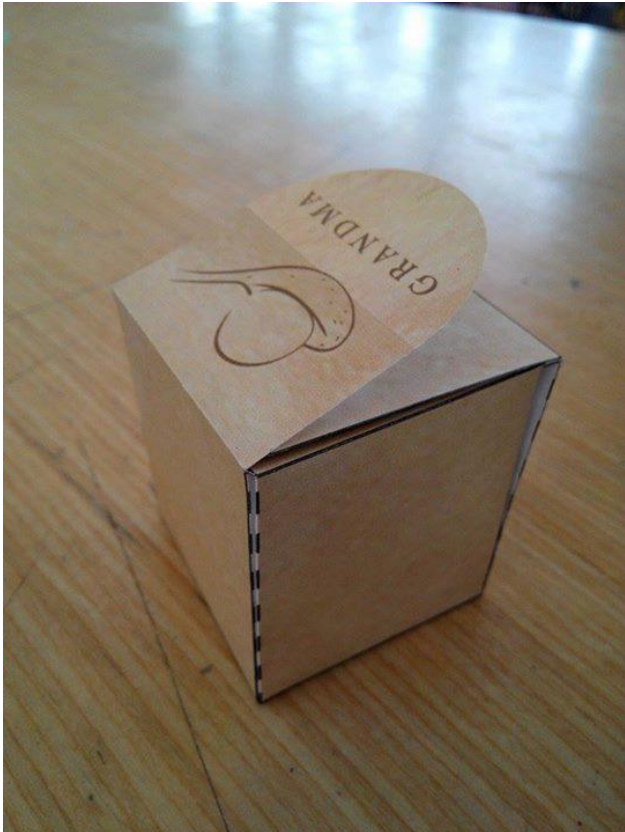
04.30 校內展 台中市大里區工業路11號 05.02~11 A+ 創意季 台中市南區復興路三段362號 05.16~19 新一代設計展 台北市信義區松壽路6號



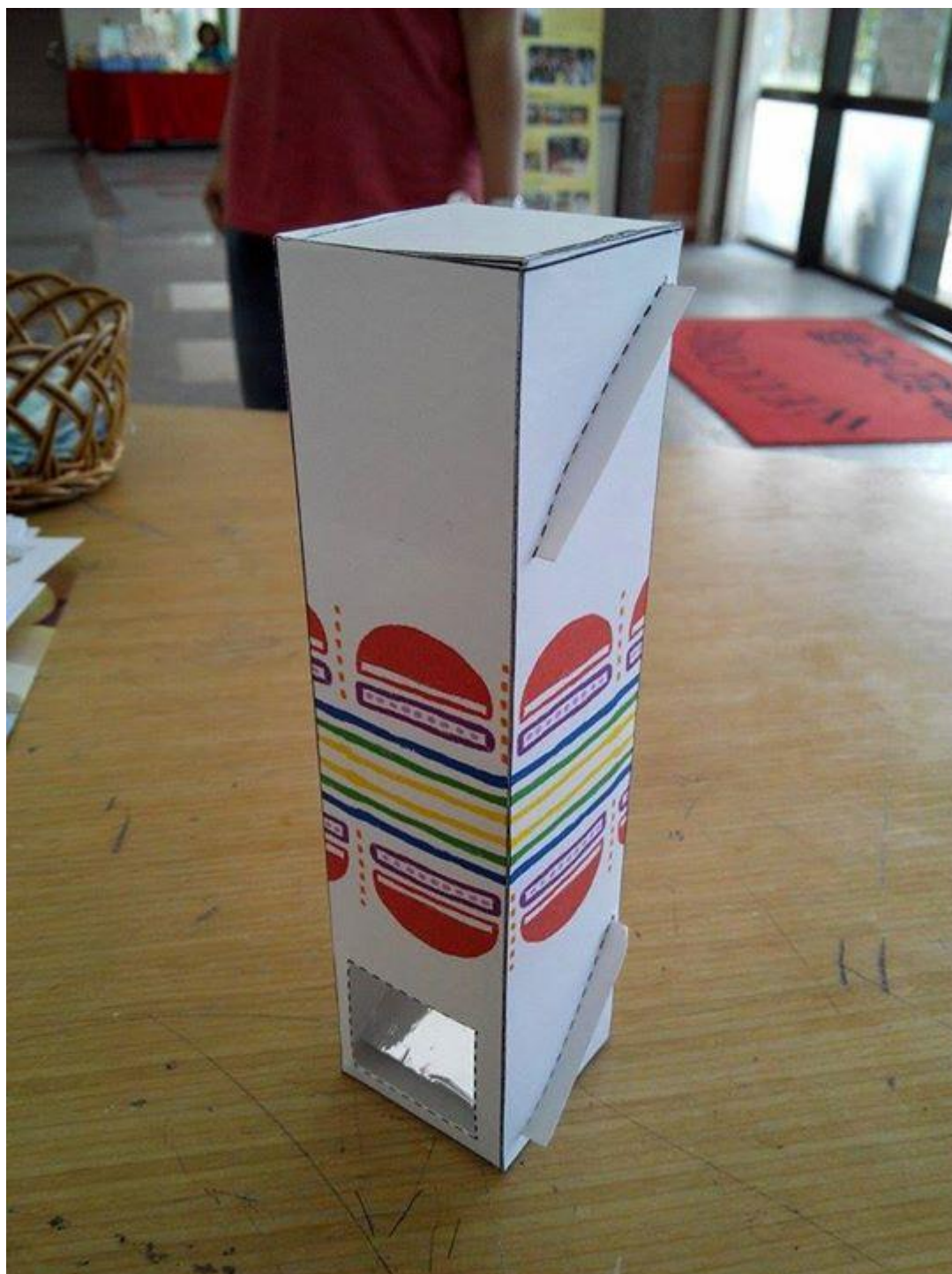
4.3 紙膠帶



4.4 彩虹水果套套糖



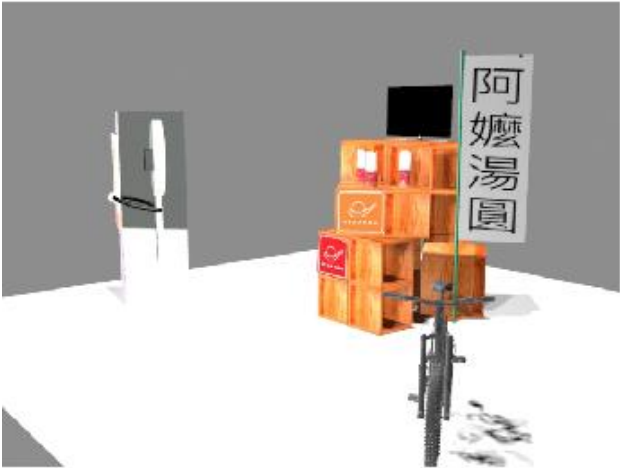
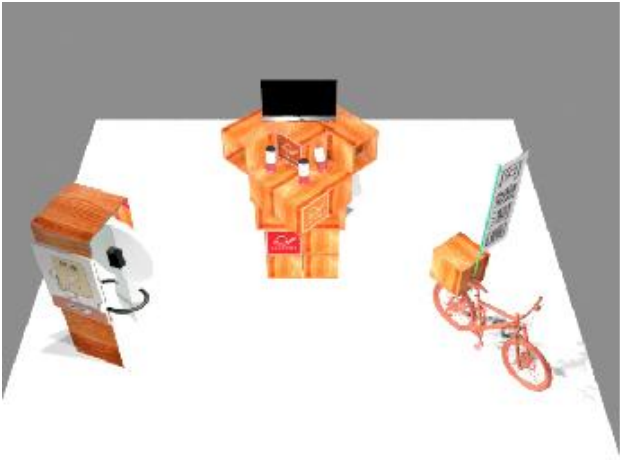
4.5 潛望鏡DIY



4.6 貼紙



4.7 展場規畫設計



4.8 實際展場



校內展



A+設計展



新一代設計展

第五章 成果與專題製作感言

5.1 成果

動畫、商品和展場設計在修平科系大學校內展、A+設計展，新一代設計展各地方展出，並且成功傳達把握當下，珍惜跟家人相處的每一刻時光的理念，並解銷售其相關創意商品，得到評審們的認可，得到大家的肯定與支持。

5.2 專題製作感言

林冠宏:

在這次的專題製作擔任組長一職，充分瞭解到領導團隊的辛苦，以及該負的責任非常的重要，要不斷的叮嚀組員，也要和組員們有良好的溝通協調，要懂得如何分配各組員的專長給適當的工作，這一段時間讓我學會了不少，真的很高興可以在這裡遇見大家。

邱子蕎:

萬事起頭難,在專題過程裡深刻的體會,是個團體合作必須大家有一定的默契和配合才能順利運作的每一次的緊繃,爭執,修改,討論都是為了作品能夠更好的呈現,希望能一直順利完成。每次與人接觸,都是改進生命的一次機會。

呂駿劭:

和夥伴們一同合作專題很過癮，大家有哭有笑，雖然中間遇到挫折，但在最後堅持下，我們完成了不可能的任務。

李棕樺:

這次的專題製作讓我學習到也了解到團隊合作的重要性，高中時也參加過專題製作，不過沒像大學的那麼有規模。在這次的專題製作上，前置準備工作就花了非常長的時間，從大三開始參加金犢獎做為開端，金犢完之後陸續參加些小比賽，升上大四開始著手進行專題製作。大四的專題製作和組員們集合這三年所學到的，學以致用、融會貫通，大家分工合作，進行自己所擅長的部份，而有先行完成工作的也同時幫忙其他尚未完成工作的人，讓我學習並且了解團隊合作的重要性。

蕭均庭:

這次的專題製作對我們這組來說有意義，首先是主題，剛開始並不打算製作關於親情為題材的故事，但在年底的日子裡組員們的親人相繼離開，當然也包括我自己的親人，為了緬懷對他們的思念，便選擇了製作獻給在天上奶奶們的作品。在來就是在製作動畫過程中，有許多的不順遂、許多的爭執與不願妥協，但在彼此間互相包容與愛護下都一一化解危機，讓我們學習到，團結力量大的團隊觀念。

張達霖:

這一次專題我們組員嘗試了，一般不敢嘗試的極端風格以及人物 雖然很多人都覺得畢業展是一個展現自己所有能力的時刻 但個人覺得這也是嘗試不同風格的時候 因為再來可能也沒有能嘗試的機會，也許在過程中有些組員因此掙扎許久 但還是勇敢的做了，畢竟這只是個開始，以後在社會上還是會有需多時候是無法照著自己想做的東西去做 但我們組做到了，很謝謝各位組員，很謝謝馬爺。

參考資料

[1] 書名:Ppaper，主編:胡至宜

[2] 動畫:父與女

<http://www.youtube.com/watch?v=kMGrorGvkIs>

[3] 動畫:光之塔

<http://www.youtube.com/watch?v=MQzldrC870s>

[4] 動畫:回憶抽屜

http://www.youtube.com/watch?v=Vg0x2_BGtVs

[5] 電影:佐賀的超級阿嬤

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BD%90%E8%B3%80%E7%9A%84%E8%B6%85%E7%B4%9A%E9%98%BF%E5%AC%A4>

[6] 電影:有你真好

[http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9C%89%E4%BD%A0%E7%9C%9F%E5%A5%BD_\(%E9%9B%BB%E5%BD%B1\)](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9C%89%E4%BD%A0%E7%9C%9F%E5%A5%BD_(%E9%9B%BB%E5%BD%B1))

[7] 電影:他不笨他是我爸爸

https://tw.movies.yahoo.com/movieinfo_main.html/id=157

[8] 電影:真愛每一天

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%9C%9F%E6%84%9B%E6%AF%8F%E4%B8%80%E5%A4%A9>