

## 摘要

加倍情濃是卡布奇諾的譯名，等待是甜中帶苦，懷著真心的等待。

愛情，如孩子般純潔，如咖啡般香濃。

於是我們利用咖啡來發想，於是拿著大家煮完咖啡不要的咖啡渣，來做此動畫。

在故事裡也簡單帶出咖啡的簡史。

前段說著咖啡歷史咖啡原產地衣索比亞西南部的咖法省高原地區，因為一場野火，引起周圍居民注意，咖啡快速傳片非洲 阿拉伯 歐洲 傳到世界各地。

也因為咖啡而譜出了一場美麗的愛情故事，故事帶到了台灣。小男孩跟小女孩因為兩人媽媽的關係而認識，從小一起打打鬧鬧直到有天男孩要離開了，男孩給女孩一顆刻著愛心的咖啡豆，於是兩人就這樣分離了，再也沒有彼此的消息，直到有天兩人再次在一間咖啡店相遇

## Abstract

A stop-motion animation created with coffee grounds tells a pure love story of the two. With this stop-motion animation, a brief coffee history is being presented. Originated from Africa, bringing the story to Taiwan. The boy and the girl met because of their mothers, the day the boy had to leave Taiwan The boy gave the girl a coffee bean with a heart shape carved on it And they separated, not hearing from each other until an unexpected encounter at a cafe.

## 目錄

摘要.....	I
Abstract.....	II
目錄.....	IVII
圖目錄.....	IV
第一章 前言.....	1
1.1 動機與目的.....	1
1.2 主題發想.....	1
第二章 背景知識.....	2
2.1 簡介.....	2
第三章 設計方法流程與系統設計架構.....	4
3.1 製作目標.....	4
3.2 背景設定.....	4
3.3 角色設計.....	5
3.4 場景設定.....	7
第四章 結果與討論.....	9
4.1 結果.....	9
4.2 研究討論.....	9
4.3 週邊商品.....	9
4.4 展場設計.....	22
第五章 結論.....	25
5.1 結論.....	25
5.2 專題優劣分析.....	25
5.3 心得.....	25
參考資料.....	27

## 圖目錄

圖 2-1	咖啡渣動畫製作過程 .....	2
圖 2-2	咖啡起源 .....	3
圖 2-3	衣索比亞男生 .....	3
圖 2-4	衣索比亞女生 .....	3
圖 3-1	人物草圖設計 .....	5
圖 3-2	男主角—男孩 .....	5
圖 3-3	女主角—女孩 .....	6
圖 3-4	非洲黑人 .....	6
圖 3-5	非洲咖啡林 .....	7
圖 3-6	非洲咖啡高原燒起來 .....	7
圖 3-7	在咖啡廳餐桌上玩 .....	7
圖 3-8	女孩在房間想念男孩 .....	8
圖 3-9	街景 .....	8
圖 3-10	在咖啡廳餐桌上玩 .....	8
圖 4-1	戒指成品 .....	9
圖 4-2	戒指擺設 .....	10
圖 4-3	咖啡渣畫—男孩與女孩 .....	10
圖 4-4	咖啡渣畫—咖啡廳菜單 .....	10
圖 4-5	咖啡渣畫實際擺設 .....	11
圖 4-6	咖啡也能這樣玩 .....	11
圖 4-7	咖啡也能這樣玩 .....	12
圖 4-8	咖啡手工書 .....	12
圖 4-9	咖啡包裝紙 .....	13
圖 4-10	咖啡包裝 .....	13
圖 4-11	咖啡豆包裝擺設 .....	14
圖 4-12	四入咖啡豆成一個提袋 .....	14
圖 4-13	咖啡提袋 .....	15
圖 4-14	名片染製 .....	15
圖 4-15	用咖啡染製成的名片 .....	16
圖 4-16	咖啡名片擺設 .....	16
圖 4-17	紙膠帶 .....	17

圖 4-18 紙膠帶包裝擺設 .....	17
圖 4-19 貼紙設計 .....	18
圖 4-20 貼紙盒 .....	18
圖 4-21 印章 .....	19
圖 4-22 印章 .....	19
圖 4-23 印章實體 .....	20
圖 4-24 印章實體 .....	20
圖 4-25 海報設計 .....	21
圖 4-26 展場平面概念 .....	22
圖 4-27 展場時照 .....	22
圖 4-28 展場時照 .....	23
圖 4-29 展場時照 .....	23

# 第一章 前言

## 1.1 動機與目的

希望愛情，如孩子般純潔，如咖啡般香濃。愛情如同孩子一般，不管年紀有多大，戀愛總會讓時而雀躍時而流淚，純真的愛情，不在乎的是物質，是發自內心的喜歡。

## 1.2 主題發想

以咖啡渣逐格動畫的形式，畫出兩小無猜的愛情故事，同時藉由這逐格動畫，也帶出咖啡的簡史，並發展出手作拼貼書，介紹台中特色咖啡屋，建立草悟道咖啡地圖。

## 第二章 背景知識

### 2.1 簡介

#### 2D 動畫 - 逐格動畫

想法是以往逐格動畫片通常以立體人偶或手繪來進行，所以我們想做個創新，因為我們故事有帶到咖啡，所以我們利用大家捨棄不要的咖啡渣，做出逐格動畫。使用咖啡渣加上咖啡豆跟拼貼搭配燈桌來做出逐格動畫。使用到的軟體有: Adobe Photoshop. Adobe After Effects.



圖 2-1 咖啡渣動畫製作過程

## 一、咖啡起源

咖啡的來源已無從稽考。諸多傳說之一指咖啡原產地衣索比亞西南部的咖法省高原地區，據說是一千多年以前[1]一位牧羊人發現羊吃了一種植物後，變得非常興奮活潑，進而發現了咖啡。也有說法是由於一場野火，燒燬了一片咖啡林，燒烤咖啡的香味引起周圍居民注意。人們最初咀嚼這種植物果實來提神，後來烘烤磨碎摻入麵粉做成麵包，做為勇士的食物，提高作戰的勇氣。直到 11 世紀左右，人們才開始用水煮咖啡做為飲料，直到 16、17 世紀藉由海運的傳播，全世界都被納入了咖啡的生產和消費版圖中。



圖 2-2 咖啡起源

## 二、人物背景

衣索比亞人部落男女都在身體上塗有白色或紅色的圖案，圖案大多呈圓形或者交叉狀，重大節日會這樣打扮自己，為了引起異性的注意。男人們除了把臉塗成白色，還會在身體上製造傷口留下印記，他們認為有勇氣的象徵。

孩子們參加重大節日時也要如此裝飾自己，因為這是家族身份的一種象徵。



圖 2-3 衣索比亞男生



圖 2-4 衣索比亞女生

## 第三章 設計方法流程與系統設計架構

### 3.1 製作目標

利用咖啡渣來製作 2D 逐格動畫，讓大家看到，原來咖啡渣也能做不一樣的創作



咖啡渣+咖啡豆+燈桌 = 咖啡渣逐格動畫

### 3.2 背景設定

咖啡的起源，原產地衣索比亞西南部的咖法省高原地區，因為一場野火，引起周圍居民注意，咖啡快速傳片非洲 阿拉伯 歐洲 傳到世界各地。也因為咖啡而譜出了一場美麗的愛情故事，故事帶到了台灣，小男孩跟小女孩因為兩人媽媽的關係而認識，從小媽媽就帶他們去咖啡廳，他們經常在咖啡廳打打鬧鬧，男孩總是愛捉弄女孩，於是女孩便在桌上畫一條界線，要男孩不能超過這條線，但男孩總是愛超過這條界線，女孩總是因為這樣很生氣，直到有天男孩要離開了，男孩給女孩一顆刻著愛心的咖啡豆，於是兩人就這樣分離了，再也沒有彼此的消息，女孩時常望著咖啡豆想著男孩，女孩把男孩送他的咖啡豆，串成手鍊，戴在手上。直到有天女孩走在路上，突然看見一個咖啡廳的招牌，是一個刻著愛心的咖啡豆，於是就走進去瞧瞧，坐下來點一杯咖啡，男店員一直盯著她得手鍊看，當咖啡送來時，男店員在桌上畫上一到線，放上一個刻著愛心的咖啡豆，女孩看見這個場景，抬頭望著男孩，男孩深深地望著女孩。

### 3.3 角色設計

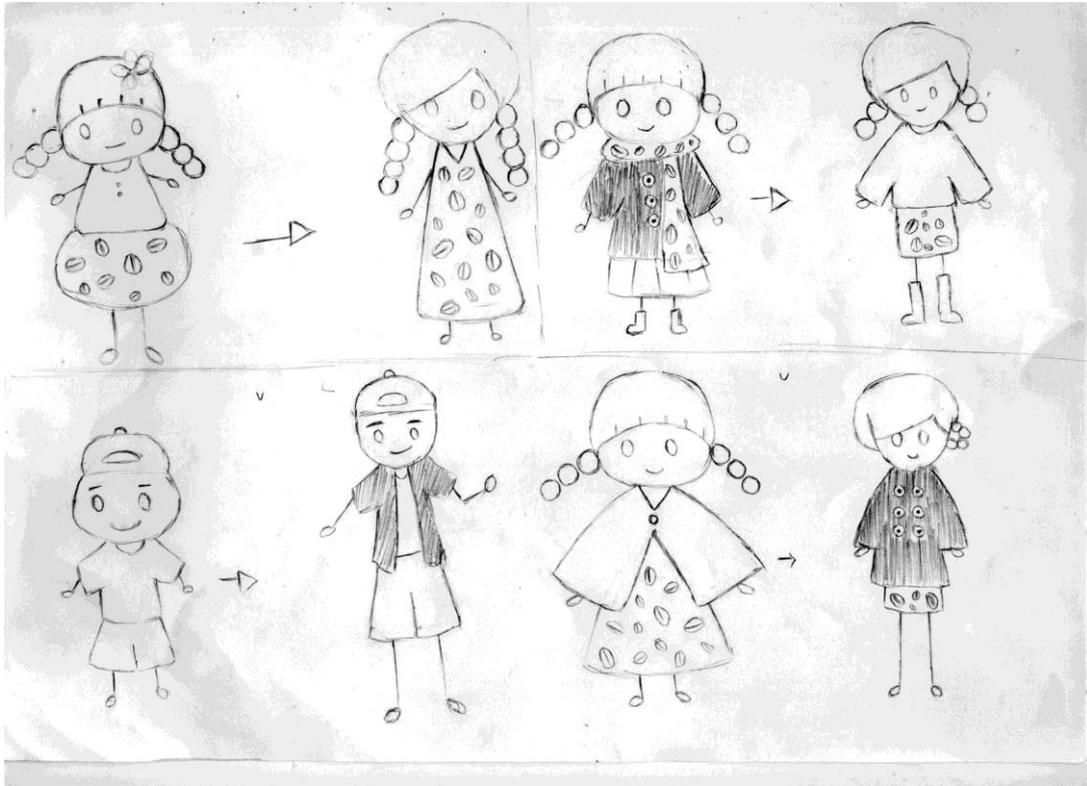


圖 3-1 人物草圖設計



圖 3-2 男主角—男孩  
左邊小時候，右邊長大的模樣。  
個性頑皮、活潑、喜歡帶著棒球帽。



圖 3-3 女主角—女孩  
左邊小時候，右邊長大的模樣。  
害羞、文靜、愛綁辮子頭。



圖 3-4 非洲黑人

### 3.4 場景設定

在動畫裡我們設計幾個場景，非洲咖啡林跟整座咖啡高原燒起來的模樣。再來到現代的街景及咖啡廳。

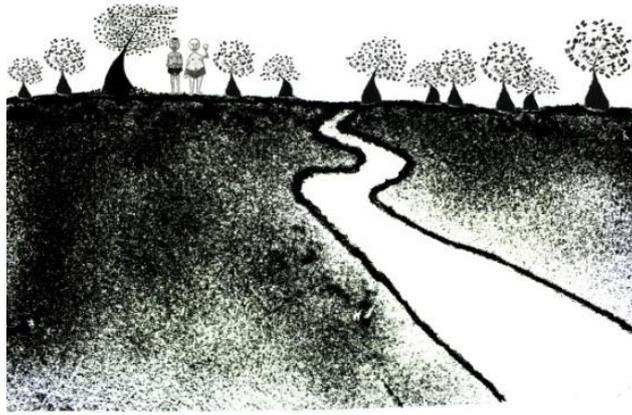


圖 3-5 非洲咖啡林



圖 3-6 非洲咖啡高原燒起來

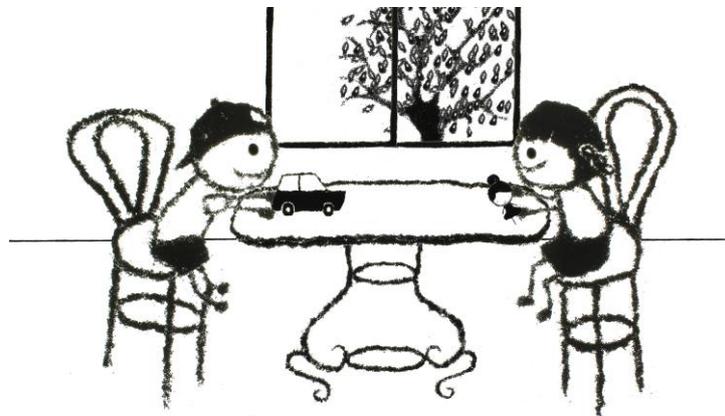


圖 3-7 在咖啡廳餐桌上玩

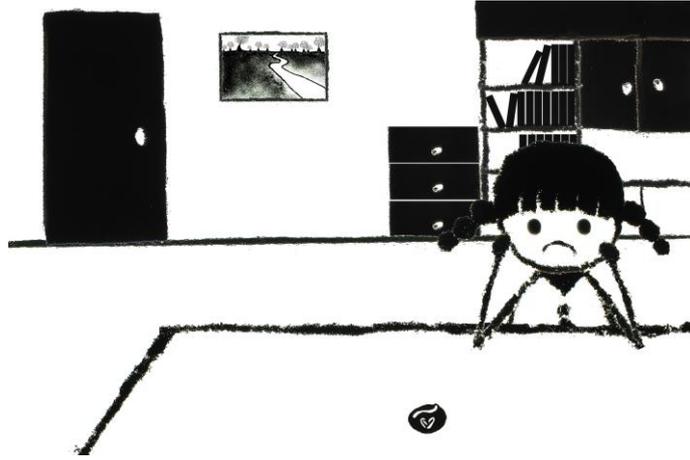


圖 3-8 女孩在房間想念男孩

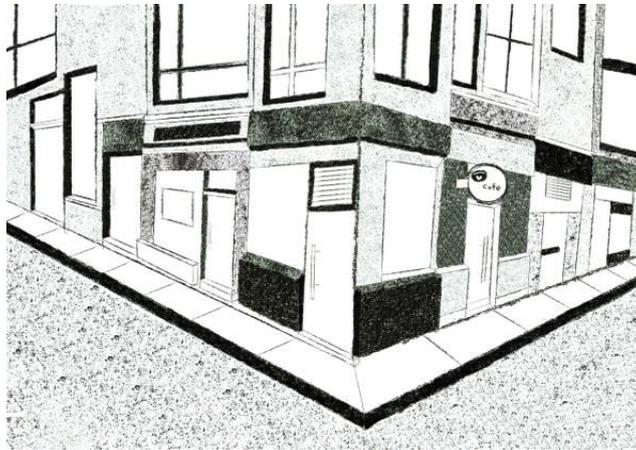


圖 3-9 街景

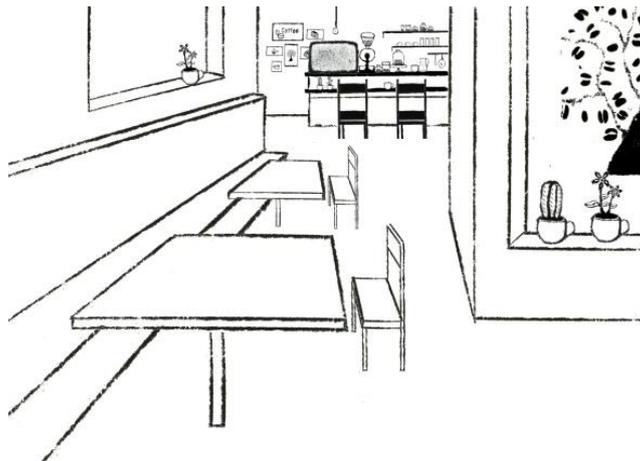


圖 3-10 現代咖啡廳

## 第四章 結果與討論

### 4.1 結果

想利用不一樣的材料來做逐格動畫，一張一張慢慢的做，利用 Adobe After Effects 一張一張的把圖串起來，先想出人物的草圖，再用咖啡渣做出來，看看什麼樣的感覺最適合，再慢慢的去做修改，沒想到做出來的成果還有感覺比預想中的還要好，雖然中間遇到了很多的難題，但是我們還是把他做好了！

### 4.2 研究討論

目前動畫已經完全了全部，但希望之後可以將畫面修改得更加精細，也可以加入更多不一樣的場景。  
來做出逐格動畫。

### 3.5 周邊商品

把動畫裡的東西寫實畫，另外延續咖啡周邊商品設計，以一張紙就能完成包裝的概念而設計，也另外規劃一本介紹咖啡廳的手工書。



圖 4-1 戒指成品



圖 4-2 戒指擺設



圖 4-3 咖啡渣畫-男孩與女孩



圖 4-4 咖啡渣畫-咖啡廳菜單



圖 4-5 咖啡渣畫實際擺設



圖 4-6 咖啡也能這樣玩



圖 4-7

咖啡也能這樣玩，裡面有許多利用咖啡下的指令，並在冊子裡完成指令，最後這本冊子，就是你與咖啡的創意小書。



圖 4-8 咖啡店手工書，介紹幾間有特色的咖啡店。

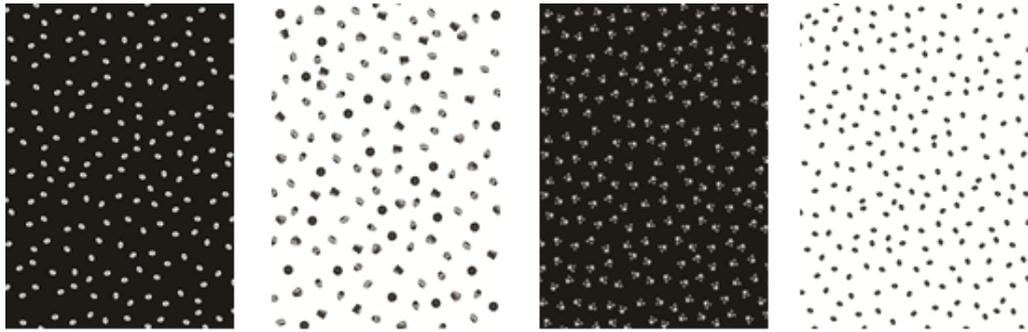


圖 4-9 咖啡包裝紙



圖 4-10 咖啡豆包裝-運用圖 4-9 的包裝紙包裝咖啡豆



圖 4-11 咖啡豆包裝擺設

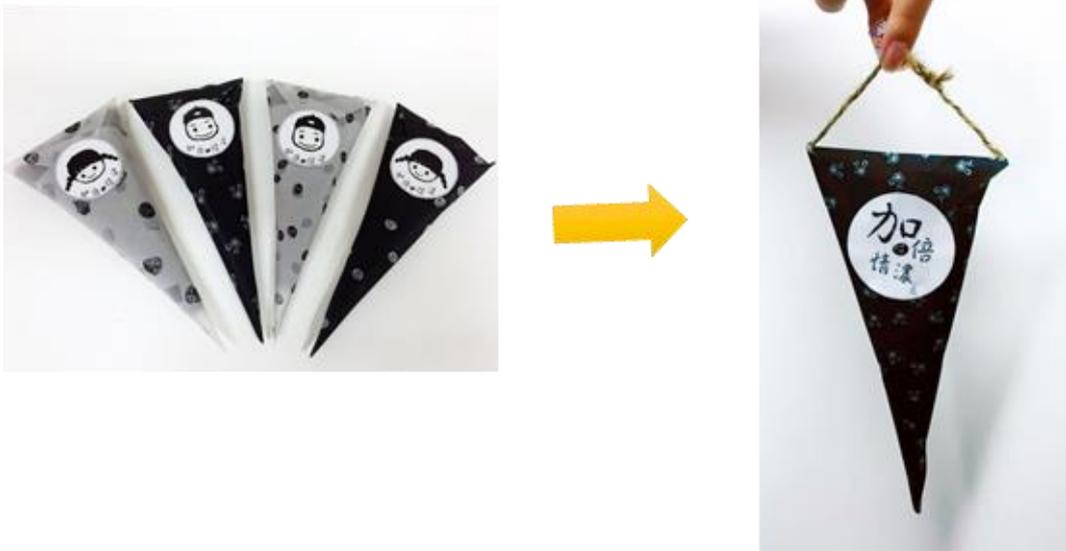


圖 4-12 四入咖啡豆成一個提袋



圖 4-13 咖啡提袋

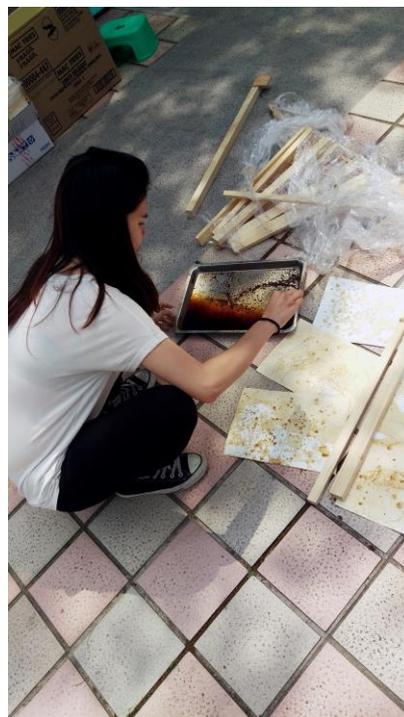


圖 4-14 名片染製

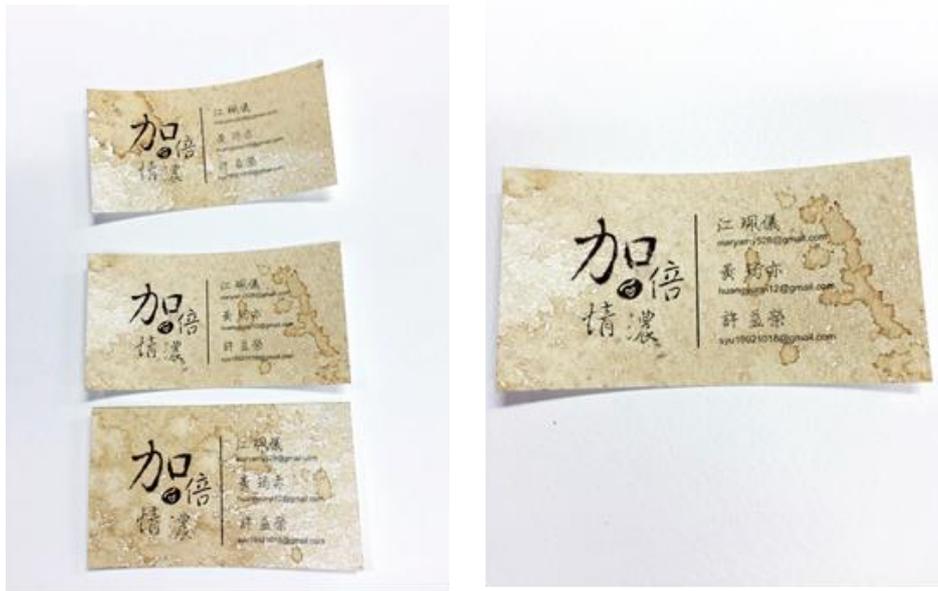


圖 4-15 用咖啡染製成的名片



圖 4-1 咖啡名片擺設





圖 4-19 貼紙設計



圖 4-20 貼紙盒



圖 4-21 印章



圖 4-22 印章



圖 4-23 印章實體



圖 4-24 印章實體



圖 4-25 海報設計

### 3.6 展場設計



圖 4-26 展場平面概念



圖 4-27 展場時照



圖 4-28 展場時照



圖 4-29 展場時照

## 第五章 結論

### 5.1 結論

利用咖啡渣的材料來做逐格動畫，新的題材新的創作，也增進許多新鮮感，也熟知如何拿捏咖啡渣這個題材。

### 5.2 專題優劣分析

優勢：咖啡渣逐格動畫是一個創新的題材，給人新奇的感覺。同時也讓咖啡渣回收再利用。

劣勢：比不上 2D 或 3D 動畫的流暢度與精細度。色彩也較於單調。

### 5.3 心得

組長江珮儀：

在做專題的這一整年，每天都在可望哪天能結束，想不到真的結束了，到是有點不捨，我們這組只有三的人，人力有限，所以更需要更多的分工合作團隊精神，來完成這個專題，也很感謝我的組員，一直互相幫忙，很慶幸我們在做這專題時沒有爭執，有問題有想法都會提議建議，如有無法決定的事就會一起去詢問老師，請老師提供意見。

在我們專題第一次提案我們這組沒有過，我很失落很難過，但還是組員繼續努力，直到畢展展出，受到很多師長肯定，A+設計展有入圍，真的很開心，覺得我們這段時間一起的努力終於沒有白費。

組員黃筠亦：

從一開始做到現在展覽結束真的有很多的感觸，因為我們使用的媒材比較特別，所以做起來也比較費時也會遇到難題，加上我們組員只有三個人，所以人力也有限，但慶幸的是我們不太有爭執，大家想法都蠻一致的，大家一起分工一起互相幫忙，所以所有工作大家幾乎都有做到，雖然中間的過程真的很忙碌，因為所有東西都是自己做出來，難免手忙腳亂的，但是看到展出後大家對我們的評價稱讚還有喜歡，心裏的那種開心真的都藏不住，真的謝謝組員一起努力，還有老師的指導跟肯定，我們才有今天的漂亮成果

組員許益榮：

我們專題從零到有是經過與老師無數次的討論與修改直到我們的動畫、周邊商品、場佈都到完美為止，我們以咖啡渣最為我們動畫主要的媒材，也因為比較特殊，一開始大家都說你們 ok 嗎？來的及嗎？又加上我們組員人比較少，只有三個人，也因此我們更加積極、更加努力一起分工，最後終於完成了我們的專題，也得到許多人的讚美與鼓勵，也得到很多參觀者得肯定和支持我們的作品，最後要感謝學校每個老師的建議與指導，因為有老師們的指導才有今天美好的成果，最後也要感謝我們辛苦的組員，你們最優秀了。

## 參考資料

- [1] 做了這本書/邊流出版事業股份有限公司/2012 出版
- [2] 三好米動畫廣告