

修平科技大學

數位媒體設計系
實務專題 報告

誠實乘十

Honesty Makes Tenfold

組員：葉文孝 BK101110

莊于萱 BK101064

張啟邦 BK101097

張瑞文 BK101075

劉怡君 BK101082

指導老師：李俊賢 老師

中華民國 105 年 5 月

摘要

遇到不順遂的事情，一般人都選擇避而遠之，或者心懷不軌，如何發現自己的良心，要怎麼改變過去，是本專題動畫設計精神指標。故事是以月亮象徵著上天的一雙眼，不管做任何事情，不要以為會沒有人知道，以此主軸發展動畫。

故事的前半段設計，是運用倒敘法，先以回想方式說明父子前一晚去偷菜的過程，在偷菜的過程，因為被兒子點醒，抬頭朝向月亮，月亮就好像高高掛在上面，看著人們的一舉一動，偷菜的爸爸也心生愧疚，把東西放了回去，隔天父子因為良心還是去跟農場主人告知，也為這個父子誠實，成為後續改變父子生活的一個契機。

目錄

摘要.....	I
目錄.....	II
圖目錄.....	III
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 簡介.....	3
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.....	5
3.3 角色設計.....	8
3.4 場景設定.....	12
3.5 系統流程、架構.....	16
第四章 結果與討論.....	17
4.1 結果.....	17
第五章 結論.....	28
5.1 結論.....	28
5.2 專題優劣分析.....	29
5.3 未來工作.....	30
5.4 心得.....	31
參考資料.....	33

圖目錄

圖3-1	故事發展分鏡圖.....	7
圖3-2	兔爸造型設定.....	8
圖3-3	兔兒造型設定.....	9
圖3-4	兔爺爺造型設定.....	10
圖3-5	兔奶奶造型設定.....	11
圖3-6	村莊場景設定.....	12
圖3-7	父子家場景設定.....	13
圖3-8	農夫家門口場景設定.....	13
圖3-9	菜園場景設定.....	14
圖3-10	農夫家場景設定.....	14
圖3-11	父子仰望場景設定.....	15
圖3-12	仰望星空場景設定.....	15
圖4-1	動畫畫面截圖.....	20
圖4-2	周邊商品-名片.....	21
圖4-3	周邊商品-吊飾.胸章.....	22
圖4-4	周邊商品-紙膠帶.馬克杯.托特包.....	23
圖4-5	周邊商品-口罩.杯墊.....	24
圖4-6	LOGO 設計.....	25
圖4-7	海報設計.....	26
圖4-8	展示設計.....	27

表目錄

表3-1	兔爸造型設定摘要表.....	8
表3-2	兔兒造型設定摘要表.....	9
表3-3	兔爺爺造型設定摘要表.....	10
表3-4	兔奶奶造型設定摘要表.....	11

第一章 前言

1.1 動機與目的

現今社會不管是新聞或者網路報章雜誌常常看到很多因為遇到事情過不去不順遂，去商店偷去馬路搶，但故事主要啟發的是常常看到偷東西去滿足現況或者逼不得已的窘境去做這個事情，對現況對自己都是最好的處理方式嗎?事實並不全然，藉由這故事傳達誠實認錯腳踏實地的，後面也許會有比現況更多於十倍的東西或者機會去等待著你。風格手法結合了童話故事方式的風格，最後以整部動畫的特色進行創意延伸的周邊產品設計。在現今社會下，藉由故事讓大眾了解誠實的重要性。

1.2 主題發想「越界」

「越界」在這詞中能有許多意思，我們選擇方向偏向啟發性質的主題，啟發人們做錯事肯誠實認錯，還是會有人肯越過自己的底線選擇原諒，以這樣的故事題材去製作。每個人都會遇到不好的事，但怎樣跨過才能真正的化為轉機，改變心境，才事處事之道。

第二章 背景知識

2.1 簡介

本專題動畫設計運用了 Painter 手繪出各個圖檔，再用 AE 去做連續動畫和一些剪輯的特效，主要呈現比較童話風格，運用鮮艷的顏色去帶出感覺。整體上要花費多一點的時間，基本呈現出我們「誠實乘十」的概念，讓大眾能更能去體會這個的重要。

第三章 設計方法流程與系統設計架構

3.1 製作目標

本專題主要製作目標為一個連續圖片銜接而成的動畫，故事以偏向童話故事去啟發人們心理的負面因素，利用月亮這個物件高高掛在天上這種感覺，彷彿世界上的任何人事物，盡收近眼裡，先以手繪方式設計出角色及場景原圖，再利用電腦 Painter 繪圖上色，勾勒出比較童話的氣氛，讓動畫觀看的年齡層能更廣一點，為啟發為主要目的去呈現的動畫。

3.2 背景設定

早晨，菜園主人要出門時，打開門赫然發現門外站著一對父子。父親一看到農夫，連忙得對著農夫道歉。農夫一臉茫然，父親就開始向農夫娓娓道來。父親因為年幼的孩子吃不飽，而父親又因要照顧家庭，不得已帶著孩子到別人家菜園偷拔菜，才得以溫飽家庭。

這一夜裡，這父親帶著他的兒子，走進菜園，想拔些蘿蔔帶回去。當他才拔了幾條蘿蔔，兒子忽然在背後輕聲呼喊：「唉呀！爸爸，有人在看你！」爸爸大驚，環顧四週，慌張的問道：「啊，是嗎？人在哪裡？在哪裡啊？」兒子一邊指著天上，一邊回答：「爸爸！你看，月亮是不是正在看著你呀？！」頓時父親良心發現，感到羞恥，兒子的這句話，讓爸爸愣住了。他徐徐放下了手裡的蘿蔔，後悔的心情，使他難過，但卻也令他歡喜，留下淚水並抱緊兒子。他默默的牽著孩子的手回家了。一路上，他想著：「偷竊是很不好的事，大概是上天藉由孩子的童言童語我悔悟，使我改過向善吧！」





訴說完後，

此時的農夫還一臉驚訝，連忙回神對著父子笑了一下，說：「其實當時我也在場。」讓父親感到驚訝!!!農夫接著說：因為看到菜被偷，非常氣憤，心想這小偷太可惡了，一定要將小偷捉起來。就躲在樹後想捉賊。當他看到人影正想大喊捉賊時，聽到那孩子講的話，一時也愣在那裡望著月亮，藉著月光，菜園主人也看到小偷的臉孔，知道他是同村生活困苦的貧窮人家。回家後輾轉難眠不知如何是好然而看到了父親主動誠實認錯，也沒了氣憤菜園主人對著那父親說：「我家須要人手幫忙，你可不可以來幫忙呀？除了工錢外，還可以帶一些菜回家。」父親驚訝得連忙低頭道謝，對這賺錢的機會，又可以溫飽家人，父親當然滿口答應了。道謝的同時，父子的肚子都傳來咕嚕咕嚕的聲音。農夫聽見便哈哈大笑，父子害羞得滿臉脹紅當下，農夫邀請父子倆在家中用餐，並給予父子倆一些蔬果。

用餐完，父親開心的走出農夫家中牽著兒子散步回家父子望著月亮，兒子說：「啊！爸爸你看，月亮在笑呢！」爸爸抬起頭，看著月亮的微笑，也露出了笑容。

同時，農夫夫婦也在門外抬頭望著月亮說：「從未曾感覺月亮一直都在看著我們，看-著別人也看著我，看著別人在做什麼事，也看著我如何的反應……」。

分鏡腳本

<p>時間：</p> 	<p>鏡頭</p> <p>中景鏡頭</p> <p>兔爸帶著兔兒走進農園準備偷菜</p>
<p>時間：</p> 	<p>鏡頭</p> <p>中景鏡頭</p> <p>兔爸準備開始偷菜</p>
<p>時間：</p> 	<p>鏡頭</p> <p>近景鏡頭</p> <p>偷拔了幾個蘿菠，開心的笑嘻嘻</p>
<p>時間：</p> 	<p>鏡頭</p> <p>中景鏡頭</p> <p>這時兔兒從後面點了點爸爸的背並指向天上</p>



時間：	鏡頭
	<p>中景鏡頭</p> <p>兔兒指向岳亮</p>
	<p>中景鏡頭</p> <p>兔兒告訴爸爸月亮在看他</p>
	<p>近景鏡頭</p> <p>爸爸被兒子說了一番覺得慚愧，也緩緩放下蘿</p>
	<p>中景鏡頭</p> <p>農夫發現農園有人來偷之後，非常氣憤，儘管沒有偷到東西</p>

圖 3-1 故事發展分鏡圖

3.3 角色設計

3.3.1 偷菜的兔爸

第一位角色是偷菜的兔爸，年齡40歲，身材頭大身體小，有著倒三角的臉型，黑短髮俏鬍鬚是特徵，個性懶惰、偷機取巧，鬼主意多。



圖3-2 兔爸造型設定

表3-1 兔爸造型設定摘要表

名字	兔爸
性別	男性
職業	失業
年齡	40歲
外表	材頭大身體小，有著倒三角的臉型，黑短髮俏鬍鬚
個性	個性懶惰、偷機取巧，鬼主意多

3.3.2 兔兒

第二位角色是，年齡8歲，身材頭大身體小，有著倒三角的臉型，穿著吊帶白內褲是特徵，個性有正義感、老實、機智聰明。



圖3-3 兔兒造型設定

表3-2 兔兒造型設定摘要表

名字	兔兒
性別	男性
職業	無
年齡	8歲
外表	材頭大身體小，有著倒三角的臉型，著吊帶白內褲
個性	個性正義感、老實、機智聰明

3.3.3 兔爺爺

第三位角色是，年齡65歲，身材頭大身體小，有著倒三角形的臉型，白眉白頭髮拿著鋤頭是特徵，個性有豁達開朗、老實、努力。



圖3-4 兔爺造型設定

表3-3 兔爺造型設定摘要表

名字	兔爺爺
性別	男性
職業	農夫
年齡	65歲
外表	材頭大身體小，有著倒三角形的臉型，白眉白頭髮拿著鋤頭
個性	個性豁達開朗、老實、努力過著生活

3.3.4 兔奶奶

第四位角色是，年齡60歲，身材頭大身體小，有著倒三角形的臉型，白眉白頭髮圍個圍裙是特徵，個性有豁達開朗、居家好女人。

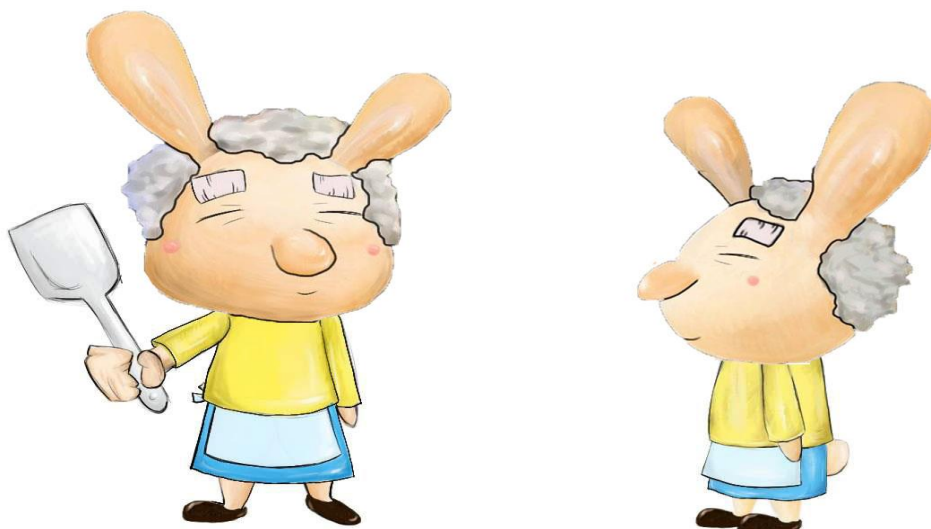


圖3-5兔奶奶造型設定

表3-4兔奶奶造型設定摘要
表

名字	兔奶奶
性別	女性
職業	農夫老婆
年齡	60歲
外表	白眉白頭髮圍個圍裙
個性	個性豁達開朗、居家好女人

3.4 場景設定

在故事裡設計多個小場景，父子的場景設計在一個小村莊裡，家裡破舊沒什麼東西，營造一個窮人家的感覺，農夫家則是相反，營造比較豐富感而且吃的東西也很豐盛，還有一個場景是農夫的田地，種著許多胡蘿菠，是農夫細心照顧維持家計的農田，父子仰望星空的背景。



圖3-6 村莊場景設定



圖3-7 父子家場景設定



圖3-8 農夫家門口場景設定



圖3-9 菜園場景設定



圖3-10 農夫家場景設定

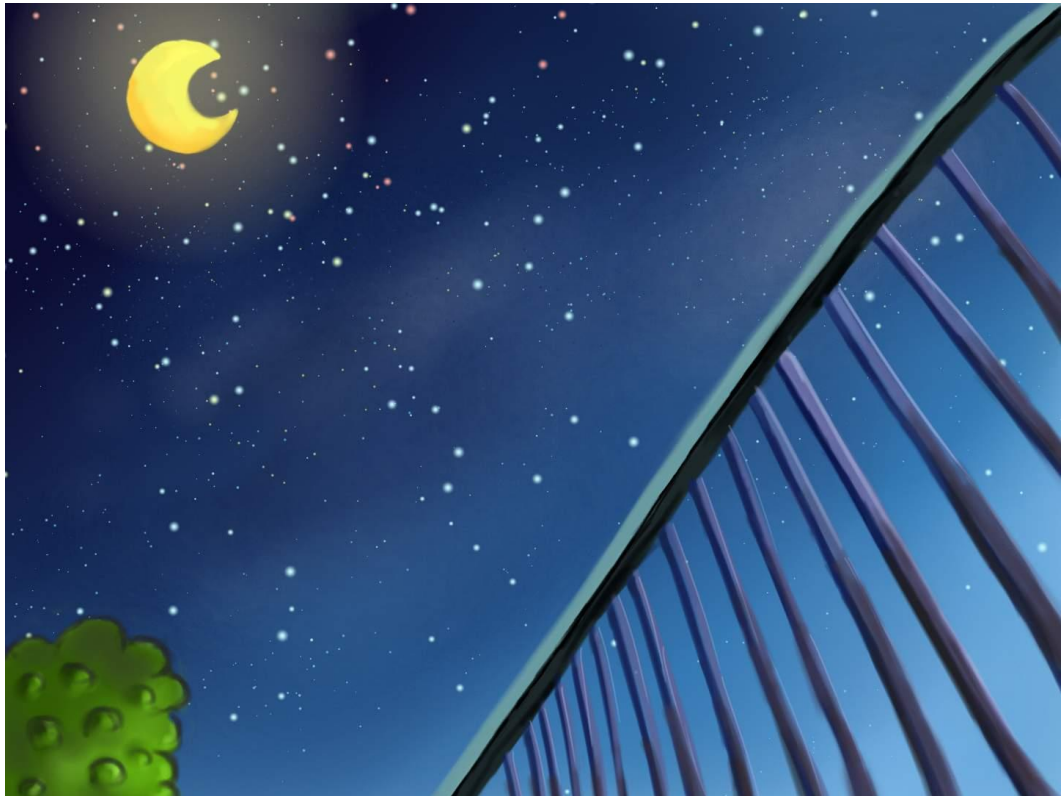


圖3-11 父子仰望場景設定



圖3-12 俯看星空場景設定

3.5 系統流程、架構

動畫製作流程也是先討論出主要製作方向，然後試做出角色設計、場景設計和故事大綱設計，決定之後運用電腦繪出線稿，接下來用 Painter 把線稿會成彩稿，再到 AE 把所有化的圖連結，做成整個連續動畫。

第四章 結果與討論

4.1 結果

動畫故事發展過程，美術繪圖主要先以手繪設計故事腳本，再利用 Painter 繪圖上色，並以 After Effects CS6 編輯製作成連續動畫圖，先後製作出人物、場景、Logo、海報、周邊商品等。實際完成後，符合我們當初所設定討論的目標，動畫風格是以類似童話故事為主要參考表現媒材。特色在於整體故事比較片向於啟發性質，人物設計方面也偏向童話可愛 Q 版的感覺。

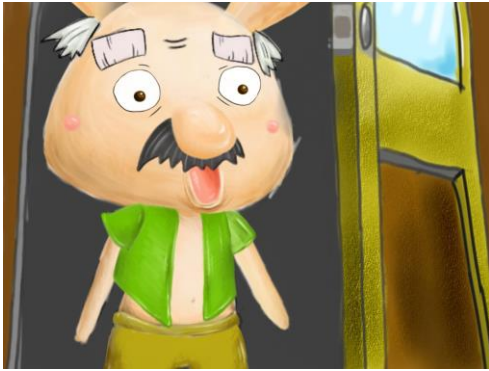






圖 4-1 畫面動畫截圖

4.2 周邊商品

4.2.1 名片

名片採用故事去製作設計，運用主要的主角和主要的東西做結合，讓整體看起來能乾淨但又能很清楚。



圖 4-2 周邊文創商品-名片

4.2.2 吊飾、胸章

吊飾採用可開瓶蓋的小物，加上一點故事裡的主角和本故事的圖片，簡單的去製作，胸章也是採用故事角色，然後設計比較幽默風趣的動作。



圖 4-3 開瓶鑰匙吊飾、胸章

4.2.3 紙膠帶、馬克杯、托特包

紙膠帶設計是運用童話故事風格，反覆連續圖加上表情作架構，設計成可愛的圖，讓大眾能更為接受。

托特包、馬克杯的設計圖案是另外設計比較有趣的圖來吸引大眾。



圖 4-4 紙膠帶、馬克杯、托特包

4.2.4 杯墊、口罩

把我們獨特可愛的風格運用到杯墊和口罩上，簡單大方的設計方法，讓大家看到能心動不如行動，想要的慾望上升。



圖 4-5 口罩、杯墊

4.3 Logo 與海報設計

Logo 設計主要是以主題名稱「誠實乘十」去做設計發想，並做一些類似故事裡面比較 Q 版的設計，運用鮮豔的顏色創造出童話故事般的風格作改變，用以最主要的視覺。



圖 4-6 logo 設計

海報是以夜晚父子兩人誠實過後，開心的望著月亮做設計，想傳達月亮就是時時刻刻盯著人們的一舉一動。



圖 4-7 海報設計

4.4 展場設計



圖 4-8 展示設計

第五章 結論

5.1 結論

現今繁榮的年代，貧富差距變大，常常發生家庭沒錢而去偷東西，不老實好好的工作努力，造成許多社會問題，我們的動畫故事就是在訴說類似的例子，運用童話故事風格的感覺，去體現出誠實老實的價值，讓許多人也可以一起參與這項議題，做錯事不打緊，重要的是有想面對的心，自己對自己誠實，看清楚自己，誠實過後也能更腳踏實地的做自己，對未來才更有益處，這也是為人處事的基本之一。

製作動畫的過程中，花費的時間大半都在繪製圖片，運用圖片連結做成一整部的影格動畫，對動畫風格或是主題設定跟我們一開始的構想不會差太多，製作一個有啟發性的動畫加入童話風格感覺，更可以讓觀看的年齡層又在更廣一點，更好好的可以去深思熟慮。

5.2 專題優劣分析

- 優勢：
1. 即使自己做錯事情也坦白承認。
 2. 藉由誠實這故事讓大眾了解誠實的重要性。
 3. 藉由這故事傳達誠實認錯腳踏實地。
 4. 童話故事方式的風格以來呈現，吸引小朋友看。

劣勢：1. 現在的童話故事太多，競爭力大

5.3 未來工作

目前整體動畫製作畫面初步完成，日後會針對一些建議做修改調整，讓整體看起來更精緻，更容易理解，未來會發展多元商品化，或可能添加比較有互動性的東西。

5.4 團體心得

兩年的專題，經過了無數次的討論、打槍、爭吵，很謝謝自己的組員在最關鍵的時刻讓我明白，我注重其他事情在他們心裡大於專題的分量，但沒有因此放棄我離我而去。

影片的次次打槍，每次都調整到半夜，早上團體作業總是睡著，卻也沒有責備過一次。謝謝老師點出的部分，雖然每次都是被搖頭，心裡真的很難過，但也希望自己更加進步，現在做不好，到了業界更不可能被認同。

終於到了不到半年要展出的時刻了，也知道我們沒退路能打掉重來之類的，只能希望把不足的地方修的更完美。

專題讓我認知到團隊合作，沒有溝通不可能有好的結果，雖然爭吵都會心裡告訴自己互不相理，但隔天也全忘光，另一方面更希望討論能讓團隊的作品更好。

最後一次的報告，最讓人緊張，忙了一學期的東西，能不能受到認同全看這一次。更是畢業門檻的到達與否。但想再多都沒用，只要告訴自己努力到極限，不行的地方就在修改。

最後謝謝指導老師給我們的意見與指導，百忙之中還要空出時間來看我們的進度作品，跟意見給予。

參考資料

- [1] <http://www.cg.com.tw/AfterEffects/AfterEffects.asp> AE 數位教學
- [2] <http://mader.pixnet.net/blog/post/17028745-%E3%80%90%E6%95%99%E5%AD%B8%E4%B8%AD%E6%96%87%E7%BF%BB%E8%AD%AF%E3%80%91videocopilot-basic-training-%E6%96%B0%E6%89%8B> AE 教學應用
- [3] <http://www.nhps.tp.edu.tw/www2/HOME PAGE/midi/midi.htm> 背景音樂百寶箱