

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

控制

Control

組員：沈珮筠 BK103002

楊秋湘 BK103038

楊鈞傑 BK103057

指導老師：傅建智 老師

中華民國 107 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

控制

Control

組員：沈珮筠 BK103002

楊秋湘 BK103038

楊鈞傑 BK103057

所提報告經本委員會評審通過。

指導老師：傅建智

評審老師：李俊賢、馮慶發、黃文英、吳偉豪、田世奇、葉冠麟、馮文君

中華民國 107 年 3 月

摘要

藉由企圖逃脫層層關卡的小人物，來暗喻現代社會不過是大大小小的牢籠，即便你逃得出去，但也只是到了另一個牢籠罷了！

故事的前半段，主角因長期受主管欺壓漸漸地無法承受，某日在主管謾罵下爆發了，後半段則是主角發現自己一直都被操控著，哪怕努力掙扎，最終還是沒有辦法逃離老闆掌控之下。我們的動畫風格採用簡潔風格進行繪製，由於人都是圓形和方形所組成的，所以我們抽取其中的元素來完成這個作品，希望整體設計可以受到大家喜愛。

Abstract

Through a nobody who tries to escape layers of barriers to metaphor that our modern society is like big and small cages, even if you escape one, it just turn out to be in another cage!

In the first half of the story, the main character was gradually overwhelmed by the oppression of the supervisor.

In the second half, the protagonist discovers that he has been manipulated, even if he struggles, he can't escape from the boss eventually.

Our animation use concise style. Because the characters are composed of round and square, so we take one of the elements to complete the work, hope to the overall design can be loved by everyone.

目錄

摘要.....	1
Abstract.....	2
目錄.....	3
圖目錄.....	5
第一章 前言.....	6
1.1 動機與目的	6
1.2 主題發想.....	7
第二章 背景介紹	8
2.1 主題簡介.....	8
2.2 技術簡介.....	9
第三章 動畫設計	10
3.1 風格設定.....	10
3.2 故事設定.....	11
3.3 角色設定.....	28
3.3.1 主角.....	28
3.3.2 主管 1.....	29
3.3.3 主管 2.....	29
3.3.4 主管 3.....	30
3.3.5 主管 4.....	30
3.3.6 老闆.....	31
3.4 場景設定.....	32
第四章 結果與討論	38
4.1 動畫成品.....	38
4.2 商品設計.....	41
4.2.1 名片.....	41
4.2.2 明信片.....	42
4.2.3 橡皮章.....	43

4.2.4 口罩.....	44
4.3 Logo 設計.....	45
4.4 展場設計.....	46
第五章 結論與未來工作	47
5.1 結論.....	47
5.2 未來工作.....	48
參考資料.....	49

圖目錄

圖 2-1 幾何圖形範例	9
圖 3-1 故事發展分鏡圖	27
圖 3-2 主角造型設定	28
圖 3-3 主管 1 造型設定	29
圖 3-4 主管 2 造型設定	29
圖 3-5 主管 3 造型設定	30
圖 3-6 主管 4 造型設定	30
圖 3-7 老闆造型設定	31
圖 3-8 開場場景設定	32
圖 3-9 熔爐室場景設定	33
圖 3-10 倉庫場景設定	33
圖 3-11 二樓走廊場景設定	34
圖 3-12 二樓辦公室走廊場景設定	34
圖 3-13 電梯場景設定	35
圖 3-14 三樓走廊婆場景設定	35
圖 3-15 辦公室 1 場景設定	36
圖 3-16 辦公室 2 場景設定	36
圖 3-17 工廠全景設定	37
圖 3-18 爆炸場景設定	37
圖 4-1 動畫畫面截圖	39
圖 4-2 動畫畫面截圖	40
圖 4-3 周邊文創商品—名片	41
圖 4-4 周邊文創商品—明信片	42
圖 4-5 周邊文創商品—橡皮章	43
圖 4-6 周邊文創商品—口罩	44
圖 4-7 Logo 設計	45
圖 4-8 展場設計	46

第一章 前言

1.1 動機與目的

人的一生中會遭遇到許多關卡，每個人在面臨問題時所使用的方法皆不同，雖然結果不一定能有所改變，但至少要勇於嘗試。本故事主要傳達的理念為人在窮途末路時，一定要想辦法改變現狀突破困境，才能製造機會逃離現況。最後我們以整部動畫的特色進行創意延伸周邊產品設計。在社會負擔日益沉重的狀態下，現代人充滿著壓力，尤其是在工作上最為顯著，藉由平面動畫手法表現出來，讓大家省思這個故事的涵意，勇於面對自己的壓力，找到適當的紓解方式。

1.2 主題發想

「Control」是最能代表整個動畫主題的單字，我們人要學會掌控自己的人生，不要因為外界的干擾而改變自己的初衷，所以選擇控制成為故事題目。在現代生活中存在著各種不同的壓力，學習如何去舒緩壓力是人生必修的一門學問，並在學習的過程中找到最適合自己的紓壓方式。

第二章 背景介紹

2.1 主題簡介

「職場霸凌」是一個複雜又隱晦的概念，近幾年來已成為重要國際性議題。職場霸凌是工作場所組織文化等相關前置因素運作不良之下的產物。其表現形式相當多元，許多研究也已證明，假若工作人員長期遭遇職場霸凌，會造成其身、心、社會的困擾，嚴重者有自殺意念或對職務產生負向觀感，甚至永遠離開工作崗位。雖然目前國外已有不少文獻探討職場霸凌的導因、形式與處置，但並無針對此項目作有系統的概念分析。本文以 Walker 及 Avant 的概念分析步驟來進行職場霸凌的概念分析，廣泛性地查證此概念的定義及確認其定義性特徵，並列舉典型、邊緣與相反之案例來說明，同時確認發生職場霸凌的前因與後果，最後描述文獻所呈現的相關實證資料。期望透過此系統性概念分析，釐清職場霸凌的意義，以幫助管理者對此概念有進一步的認識，並運用於職場管理及研究領域上，進而改善所有人的職場工作環境。

2.2 技術簡介

幾何圖形與初步輪廓速寫

若覺得我們一直著墨於「素描以幾何圖形為基礎」，開始畫素描時可以利用幾個技巧估算物體的尺寸，以畫出合乎比例的輪廓速寫。最常見的技巧便是以幾何圖形（球體和多面體）為基礎，如同前面的解釋，所以東西都可以簡化成幾個基本幾何形狀。

以幾何圖形構圖，其「形態」與「形狀」都具有長度與寬度，但是形態還具有深度，是三度空間的形體，舉凡生活中可以觸碰到的實體都屬於形態的範疇。形狀與形態之間有非常密切的關係，如下圖中所示：圓球的外形與圓筒的側面是個圓形；立方體的側面是個正方形；三角形可以長成一個金字塔型。

有些藝術家會在繪畫作品中畫出立體的假象，使觀賞者感受到圖畫中彷彿真有立體的存在。這種假象稱之為「隱喻形態」〔implied forms〕，相對於隱喻形態是「實在形態」〔real forms〕，通常是實心立體或成團塊狀的。

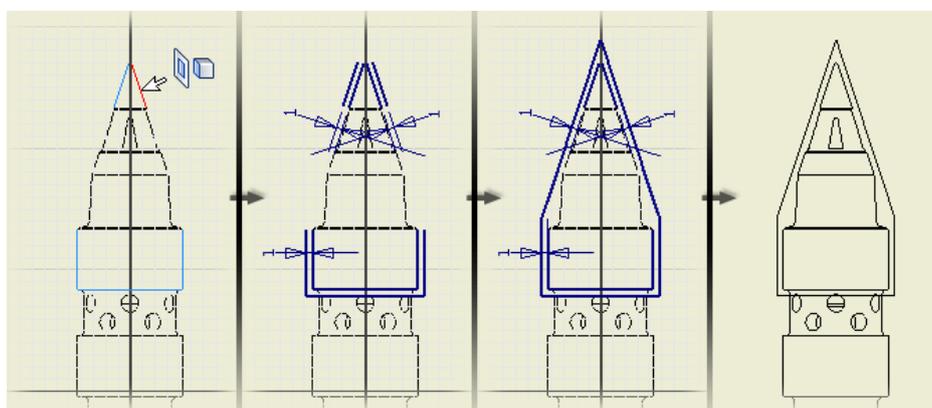


圖 2-1 幾何圖形範例

第三章 動畫設計

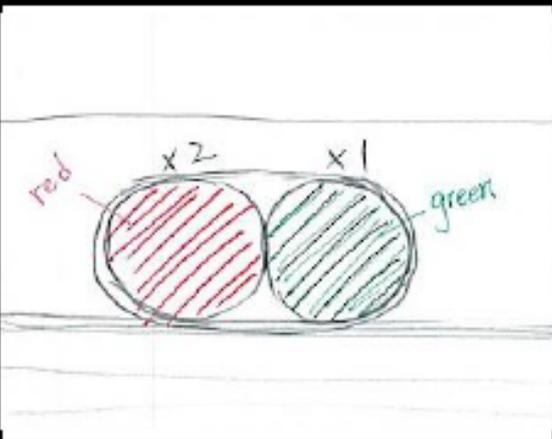
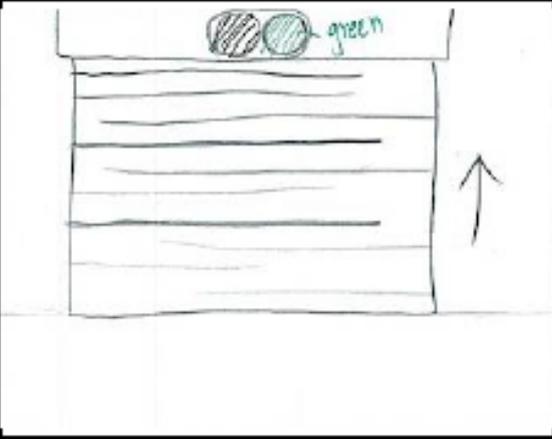
3.1 風格設定

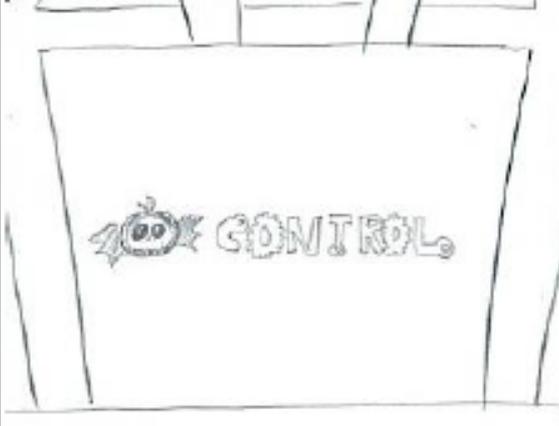
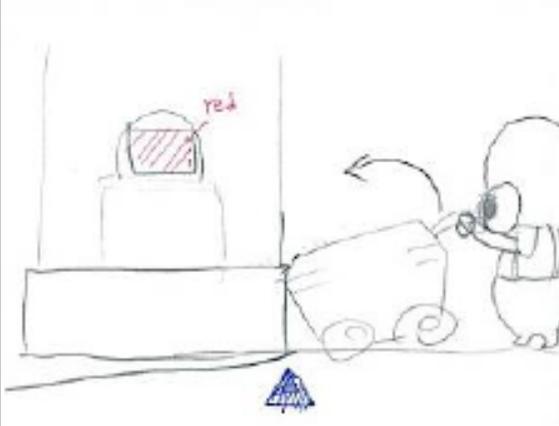
本專題主要製作目標為一個平面動畫作品，故事以簡約風格為題材，內容中出現大量的幾何圖形，並從此設定來製作角色，先以手繪的方式勾畫出角色以及場景草圖，再由電腦後製角色和場景的上色，在色彩方面，從顏色豐富到灰暗，是為了隱喻主角內心世界的轉變，使動畫呈現一種獨特的風格。

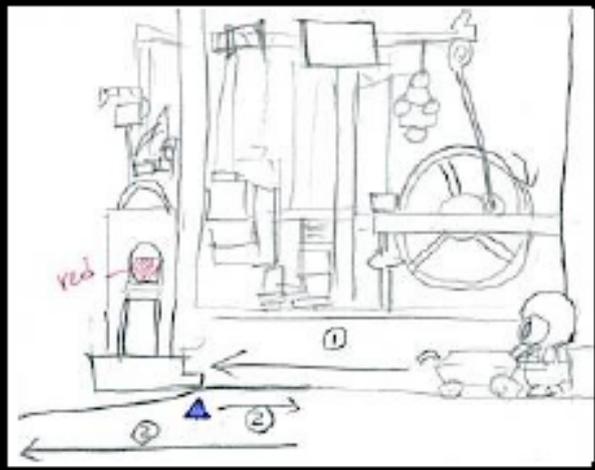
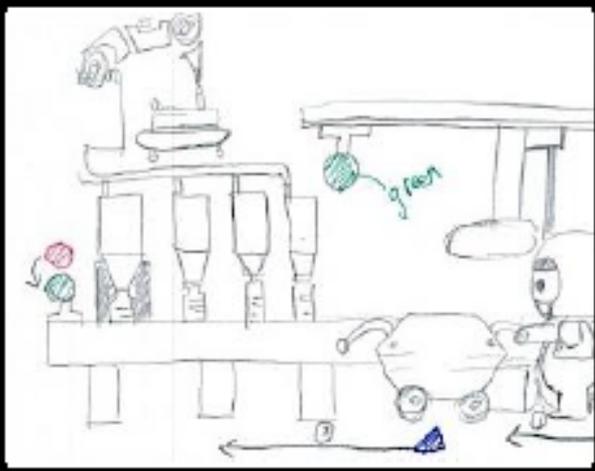
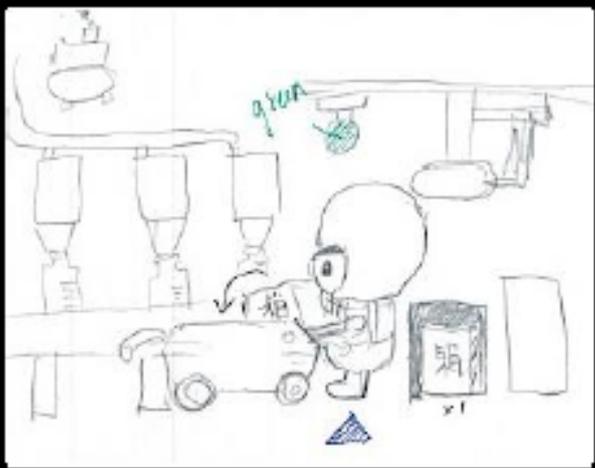
3.2 故事設定

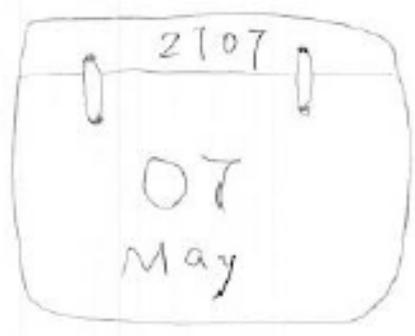
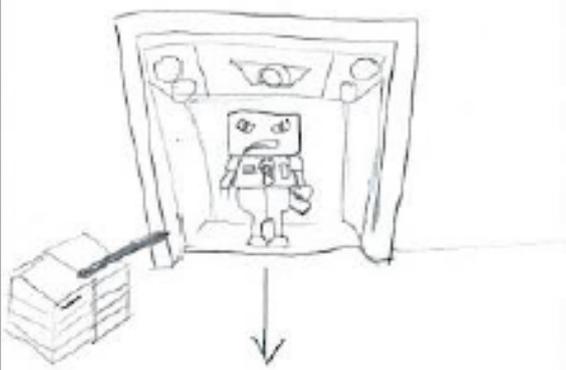
主角是一位每天都在辛苦工作的底層人員，天天被主管欺負，壓力越來越大，身體越來越疲憊。某天，心力憔悴的他決心要逃離這個工作環境，於是他在主管日常巡視(欺負)時，手拿木棍一棒將主管打暈，並前往主管所在的樓層。當他抵達樓上時發現眼前盡是辦公室，由於不知道該怎麼再往上一層去，於是他找了一間空的辦公室躲起來，準備觀察一陣子，這時有人從通往上層的電梯裡走出，看起來也是一位主管。於是他尾隨這位主管到他辦公室並趁機弄昏他取得磁卡後，來到更上一層，出電梯的他看見了兩間辦公室，主角悄悄地走進去用力勒暈一位，然而並沒有在他身上發現電梯磁卡，便去隔壁又如法炮製了一次，這次他拿到了磁卡。在走向上層電梯的路上，他有預感這張磁卡將有機會帶他離開這裡，果然他來到了頂樓，往前走的他發現正前方有一面鏡子，鏡中的他身上有著線，這些線都連在老闆的的提線板上，而自己正被老闆控制著，憤怒的他剛想扯掉這些線，就被操控他的老闆按下骷髏按鈕，將整棟樓炸毀。

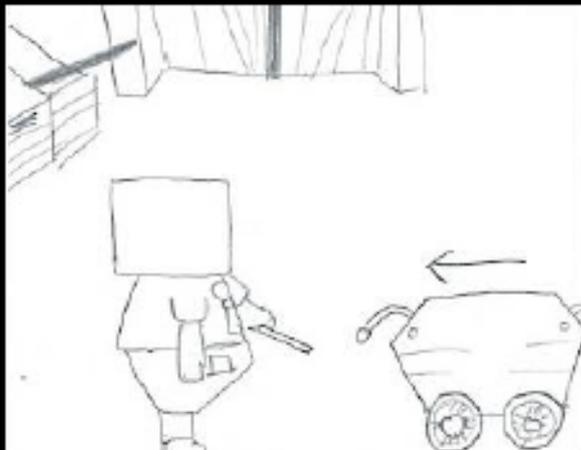
腳本分鏡

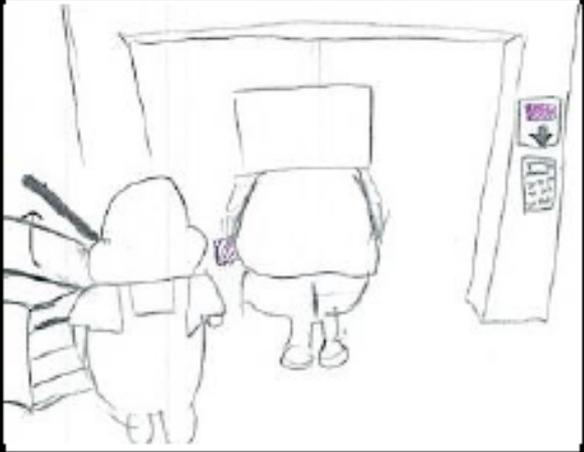
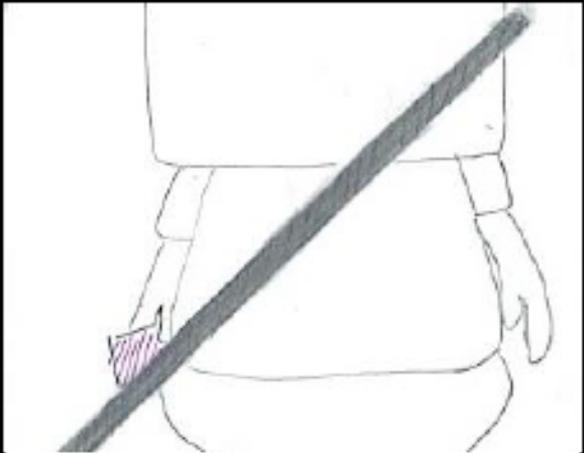
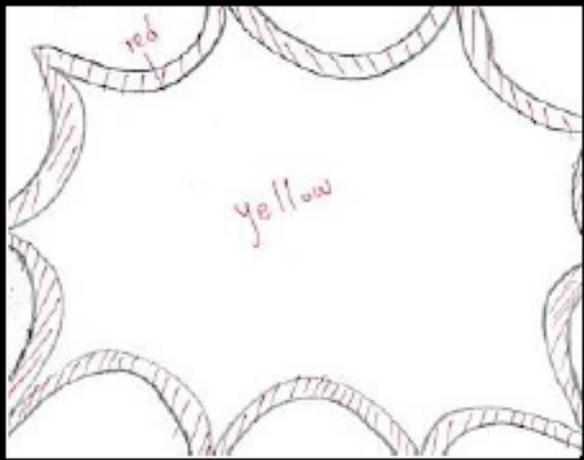
分鏡畫面	畫面說明
	<p>倉庫的號誌燈會先閃紅燈兩次，再閃綠燈一次。</p>
	<p>鐵捲門升起，號誌燈保持綠色。</p>
	<p>主角推著推車從倉庫貨架中走出。</p>

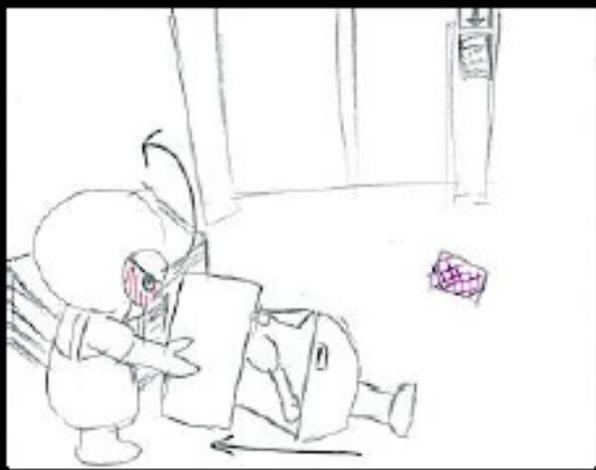
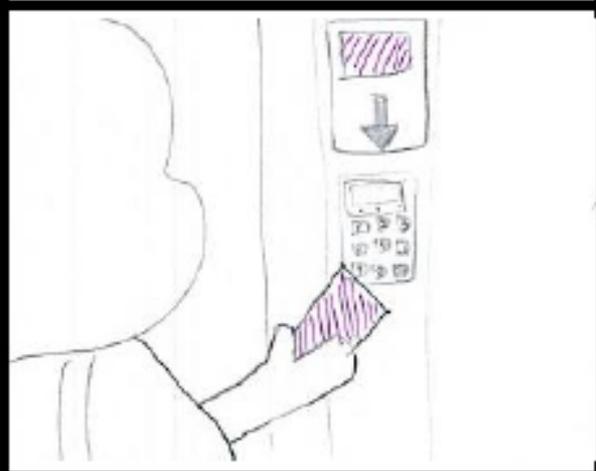
分鏡畫面	畫面說明
	<p>主角推著推車走向鏡頭，將推車上的 LOGO “CONTROL” 展現出來。</p>
	<p>熔爐室： 主角推著推車從右向左走。 熔爐內會閃紅光，後面背景機械會動起來。</p>
	<p>他會先推到藍色定點將推車內的東西倒出(順序 1)</p>

分鏡畫面	畫面說明
	<p>熔爐室： 再後退一小段路(順序 2)，最後推著推車往前走出畫面(順序 3)。</p>
	<p>加工室： 主角推著推車從右向左走。 最左邊的燈會從紅轉綠，顯示有一箱子加工完成，可取貨。</p>
	<p>主角走到藍色定點轉身彎腰取貨丟進推車裡。 再推著推車走出畫面。</p>

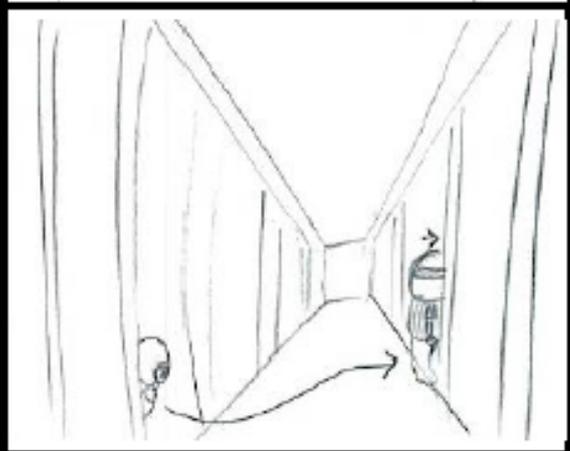
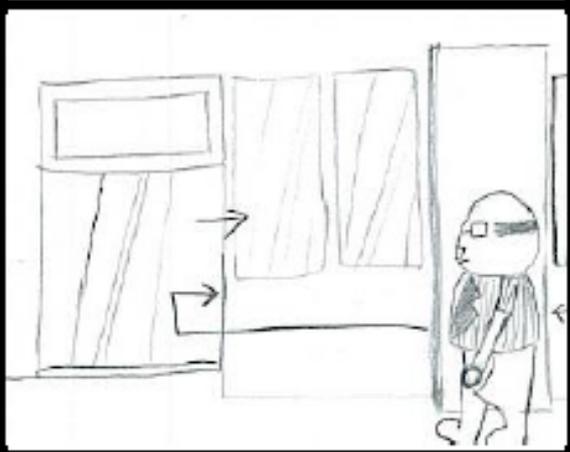
分鏡畫面	畫面說明
	<p>會有日曆出現在畫面中，背景是主角日復一日在鑄爐室跟加工室工作的樣子。</p>
	<p>來到後面的倉庫，推著推車從右向左走，可以看到主角疲倦得雙眼。</p>
	<p>主管拿著磁卡從電梯走出。</p>

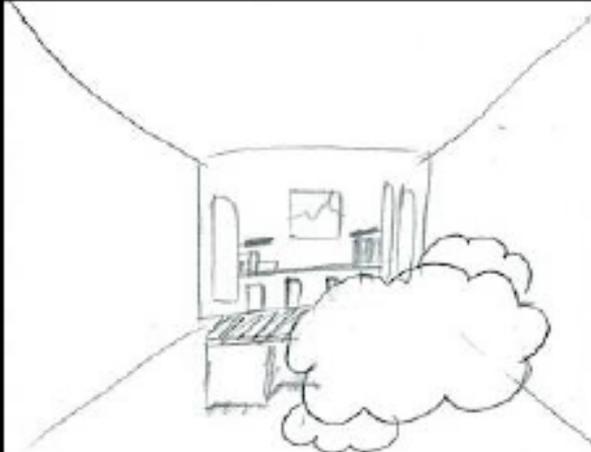
分鏡畫面	畫面說明
	<p>主管叫來主角。 主角從右推著推車出現在畫面。</p>
	<p>主管謾罵主角的畫面。 主角會有畏縮的舉動。</p>
	<p>主管罵完轉身離開，主角露出又疲憊又憤怒的雙眼（閃現成紅色）手會放下。</p>

分鏡畫面	畫面說明
	<p>憤怒的主角快步走向放置在一旁的木箱，從中抽出木棍走向等待電梯的主管身後。</p>
	<p>主管拿木棍敲主管的頭。</p>
	<p>紅黃色閃現，呈現打人的響動。</p>

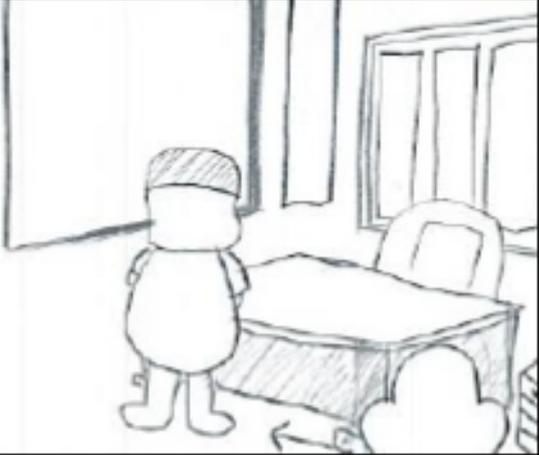
分鏡畫面	畫面說明
	<p>主角將昏迷的主管拖到箱子附近，再抬起主管丟到箱子後面。</p>
	<p>主角撿起掉在地上的磁卡。</p>
	<p>拿著磁卡對著感應器感應。</p>

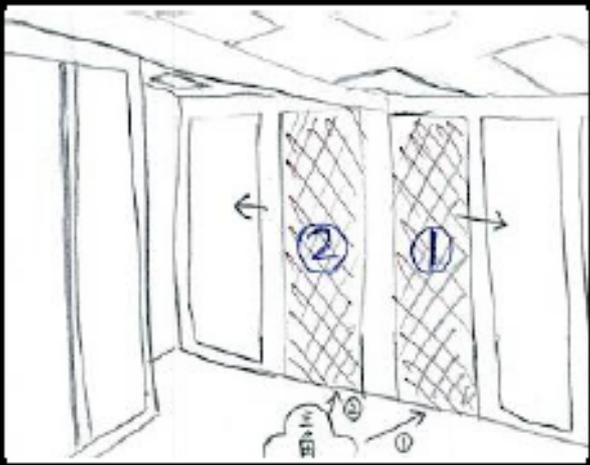
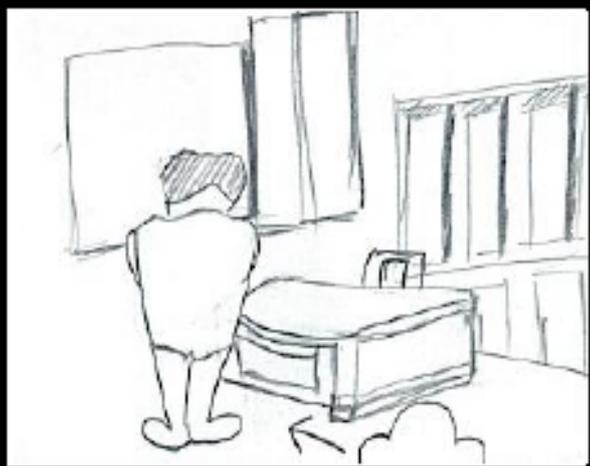
分鏡畫面	畫面說明
	<p>主角在電梯內，電梯門關閉。</p>
	<p>主角來到第二層走廊，他走進左邊有一空的辦公室。</p>
	<p>來到辦公室的主角更深入地往裡面走，旁邊堆了許多箱子。</p>

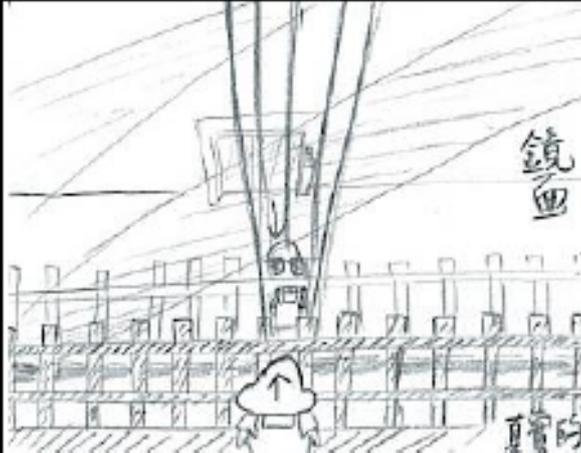
分鏡畫面	畫面說明
	<p>二樓次級主管向右走向另一通道。</p>
	<p>主角尾隨二樓次級主管。</p>
	<p>二樓次級主管從畫面右邊向左走出，來到他的辦公室，門會自動向右滑開，他走進辦公室內。</p>

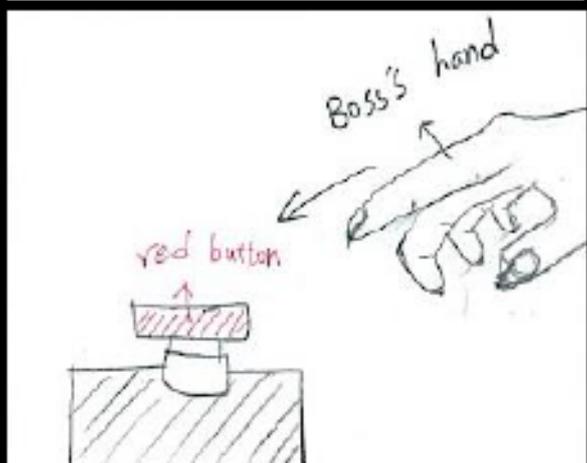
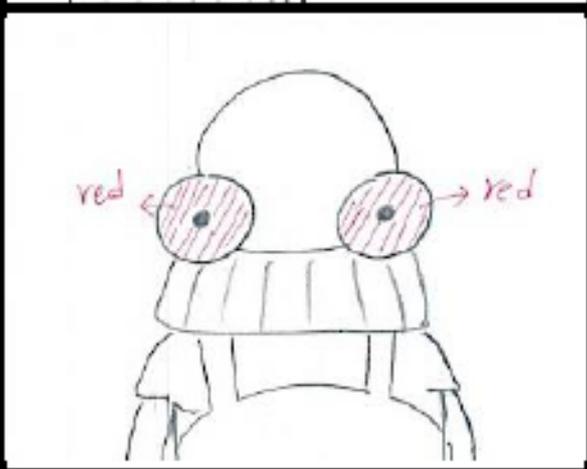
分鏡畫面	畫面說明
	<p>尾隨在二樓次級主管後面的主角，悄聲接近。</p>
	<p>跟二樓次級主管打架，煙霧瀰漫。</p>
	<p>二樓次級主管倒在地上，主角從他身上得到前往三樓的磁卡。</p>

分鏡畫面	畫面說明
	<p>磁卡有各自對應的電梯，手持正確磁卡的主角感應磁卡後走入打開的電梯，後電梯門關上。</p>
	<p>來到第三層的主角快步從電梯走出，眼睛左右查看。</p>
	<p>主角走入 1 號門，門自動滑開。</p>

分鏡畫面	畫面說明
	<p>悄聲接近三樓高階主管 1 號背後。</p>
	<p>主角從後面勒脖子，使三樓高階主管 1 號昏迷。</p>
	<p>主角未從三樓高階主管 1 號身上搜到任何有用的東西。 走向一旁的箱子，內有扳手，主角拿著扳手走出辦公室。</p>

分鏡畫面	畫面說明
	<p>主角走入 2 號門，門自動滑開。</p>
	<p>悄聲接近三樓高階主管 2 號背後。</p>
	<p>拿扳手打三樓高階主管 2 號的頭。</p>

分鏡畫面	畫面說明
	<p>三樓高階主管 2 號暈倒在地，主角從他身上得到前往頂樓的磁卡。</p>
	<p>主角疲憊地走出電梯，眼睛左右緩慢移動。</p>
	<p>主角向前走，對面也有個身影向前走，原來前方是個大鏡子。站定後，主角看著鏡中的他，身上的慢慢浮現。</p>

分鏡畫面	畫面說明
	<p>鏡頭拉遠，讓觀眾看到大 Boss 手拿控制線邪笑的樣子。</p>
	<p>大 Boss 右手伸向按鈕。</p>
	<p>主角眼睛閃現紅色。</p>

分鏡畫面	畫面說明
 <p>A hand with a skull-like face is shown pressing a button labeled "red button". The hand is labeled "boss's hand".</p>	<p>大 Boss 按下有點醜圖樣的按鈕。</p>
 <p>A building is shown exploding, with smoke and debris rising from the structure.</p>	<p>主角所在的大樓爆炸。</p>
 <p>The building is shown destroyed, with the main character no longer visible.</p>	<p>大樓塌毀，主角不見蹤影。</p>
 <p>The text "The End." is written on the screen.</p>	<p>最後再次露出 LOGO、工作分配、特別感謝人員、修平字樣、結束。</p>

圖 3-1 故事發展分鏡圖

3.3 角色設定

3.3.1 主角

第一位出場的角色是主角，身材矮小，有著圓形的臉龐，白鬍鬚是特徵，身穿深藍色的工作服。

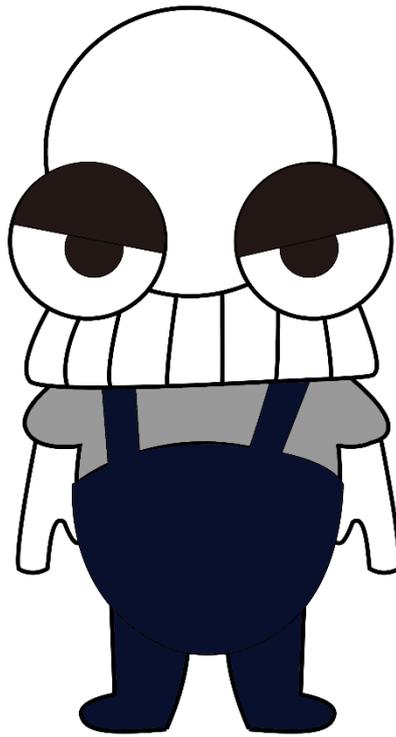


圖 3-2 主角造型設定

3.3.2 主管 1

第二位角色是主管 1，身體較為壯碩，特別高，打著短領帶。

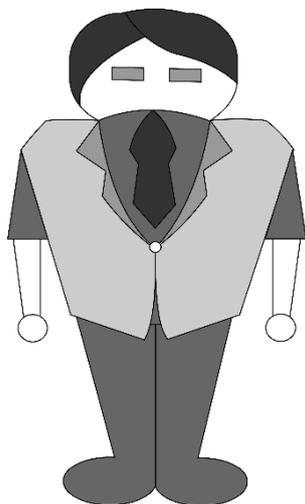


圖 3-3 主管 1 造型設定

3.3.3 主管 2

第三位角色是主管 2，頭長的方方正正，身材較為矮小，穿著件襯衫。

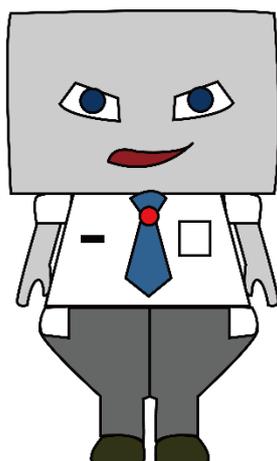


圖 3-4 主管 2 造型設定

3.3.4 主管3

第四位角色是主管3，長得較為圓潤，有著啤酒肚，帶著眼鏡。

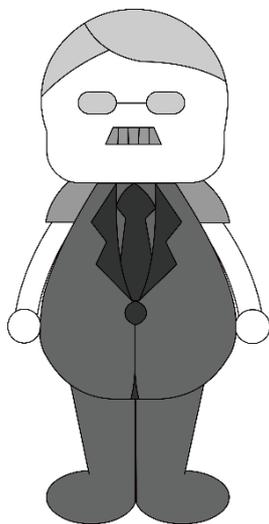


圖 3-5 主管3 造型設定

3.3.5 主管4

第五位角色是主管4，神色沉穩，穿著條文襯衫，還有著一頭地中海。

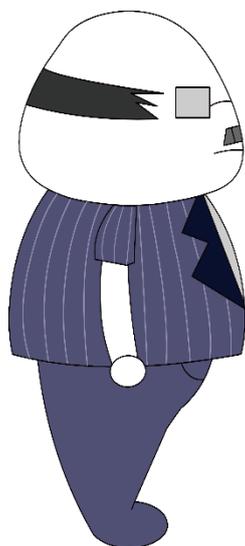


圖 3-6 主管4 造型設定

3.3.6 老闆

第六位角色是老闆，只有剪影，身材高大，一張圓臉，身體卻是方的，手裡拿著提線板，領帶上有大大的金錢符號。



圖 3-7 老闆造型設定

3.4 場景設定

在動畫場景裡，我們設計了四個樓層與各個不同的辦公室，第一層為主角長期工作的工廠，大多用灰色呈現，第二層次級主管的辦公室，憂鬱的藍色為底，表示這層的工作人員也承受了上層的壓力，第三層為高階主管，用較鮮艷的顏色來呈現權限較大，最後一層，來到代表外面世界的頂樓，但又因為主角發現自己生活的小世界其實是其他世界的底層，所以這裡又以灰色為主。

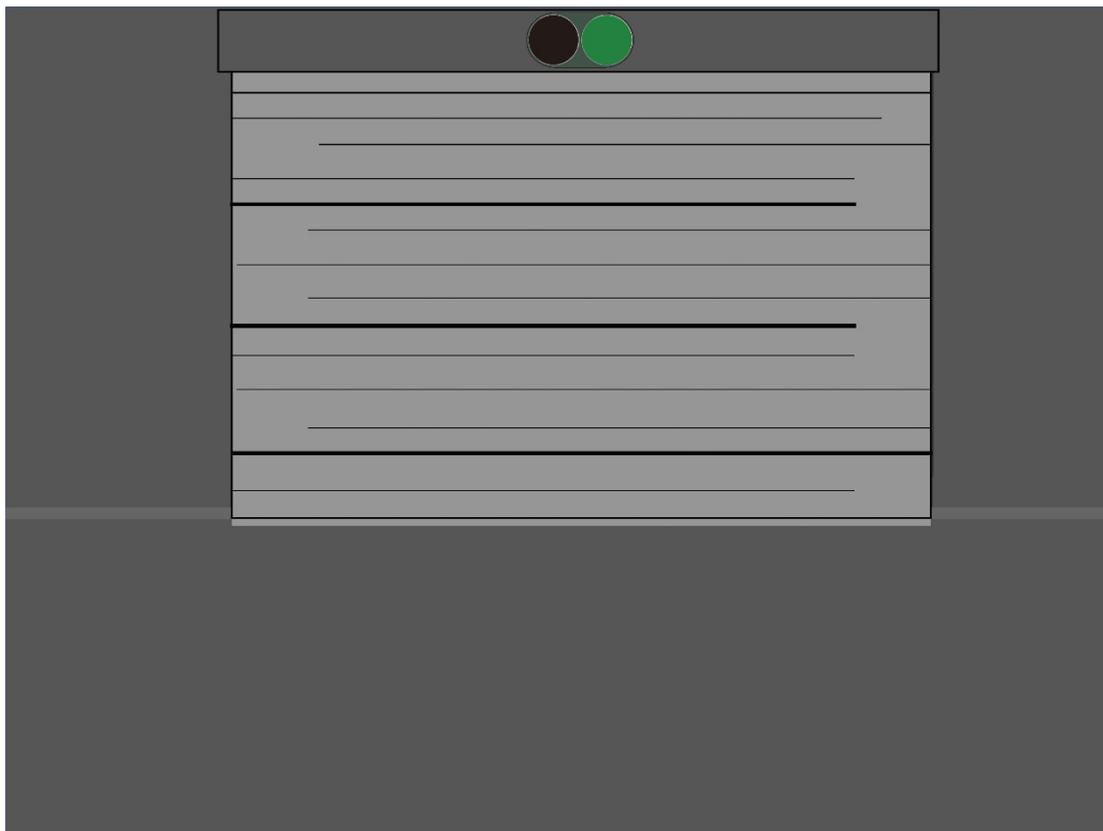


圖 3-8 開場場景設定

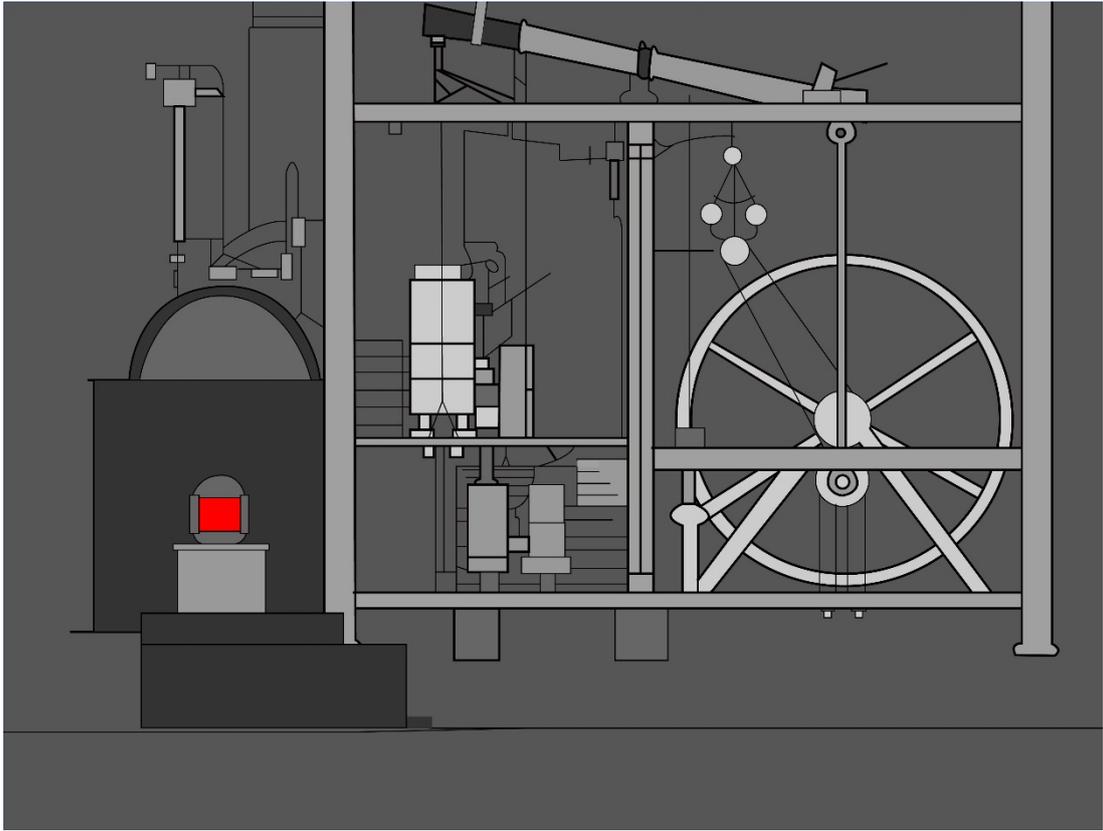


圖 3-9 熔爐室場景設定

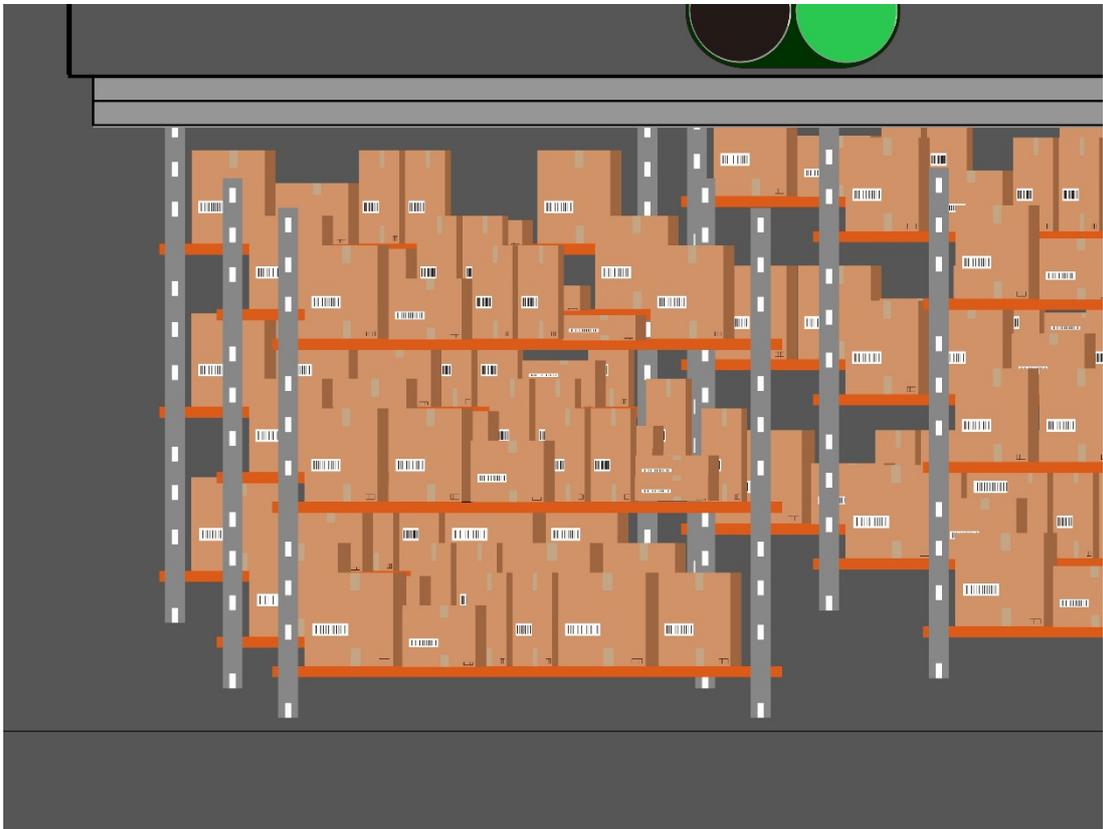


圖 3-10 倉庫場景設定



圖 3-11 2 樓走廊場景設定

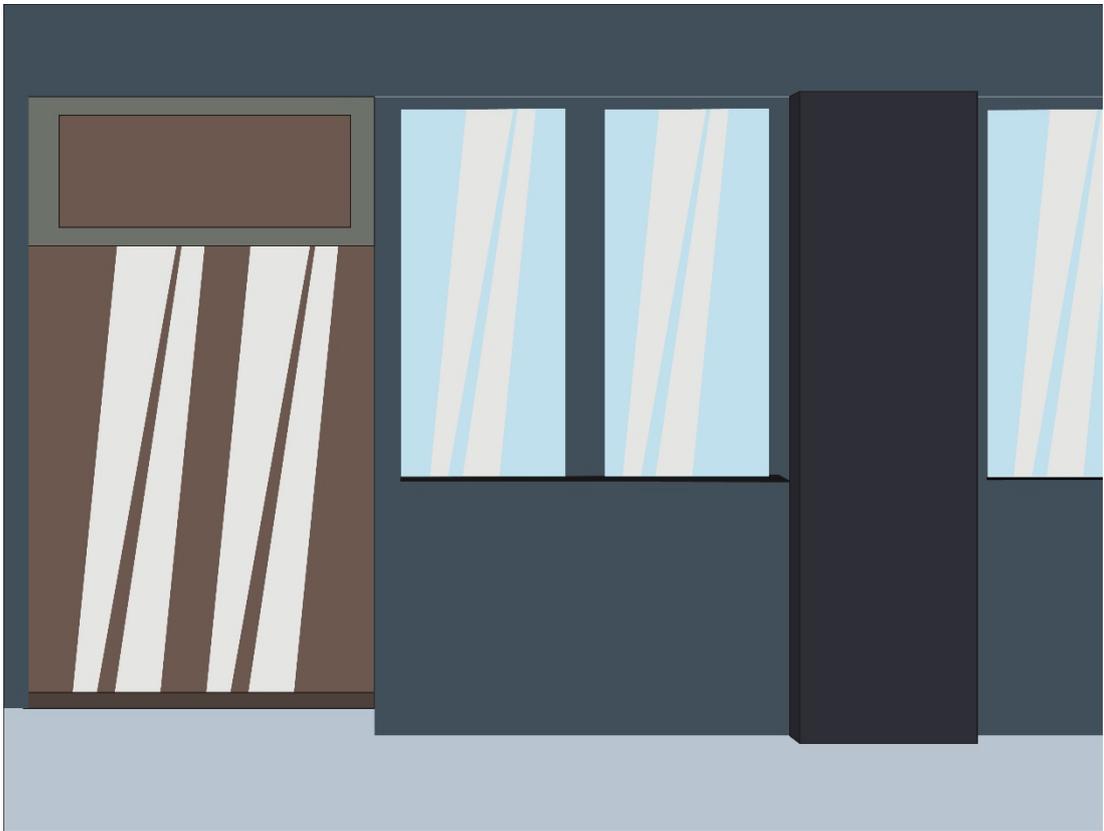


圖 3-12 2 樓辦公室走廊場景設定

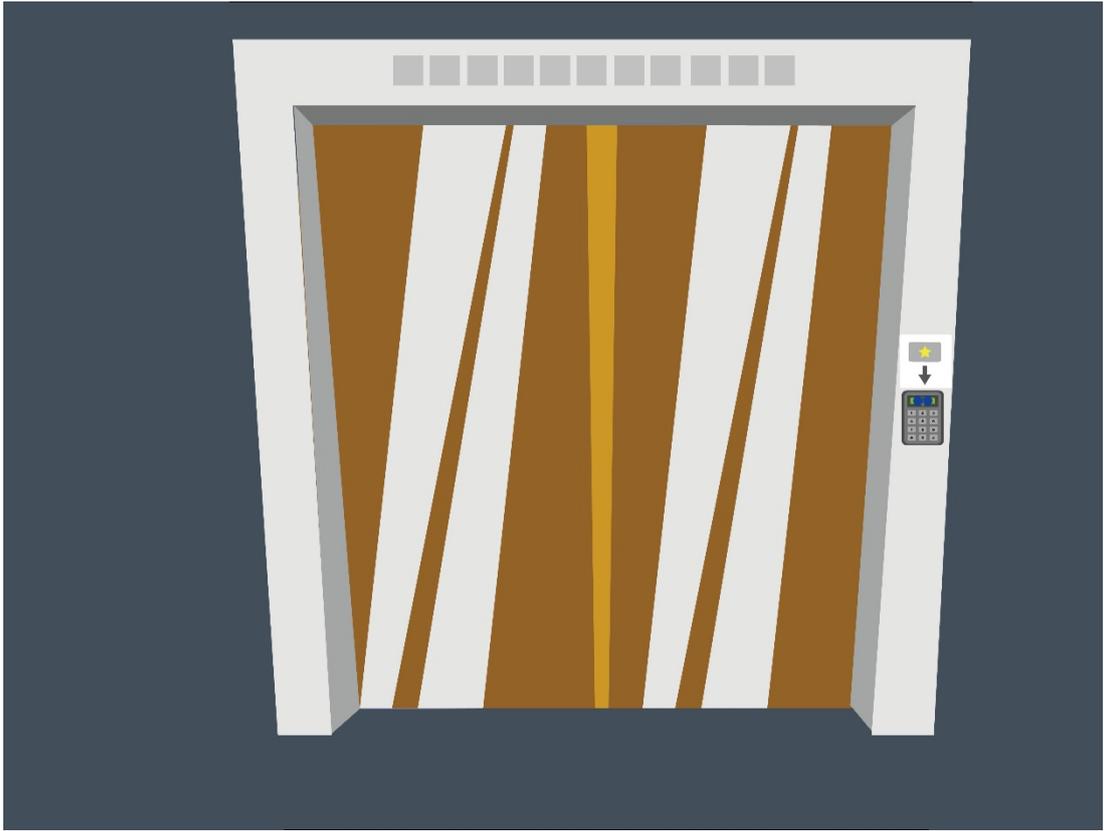


圖 3-13 電梯場景設定

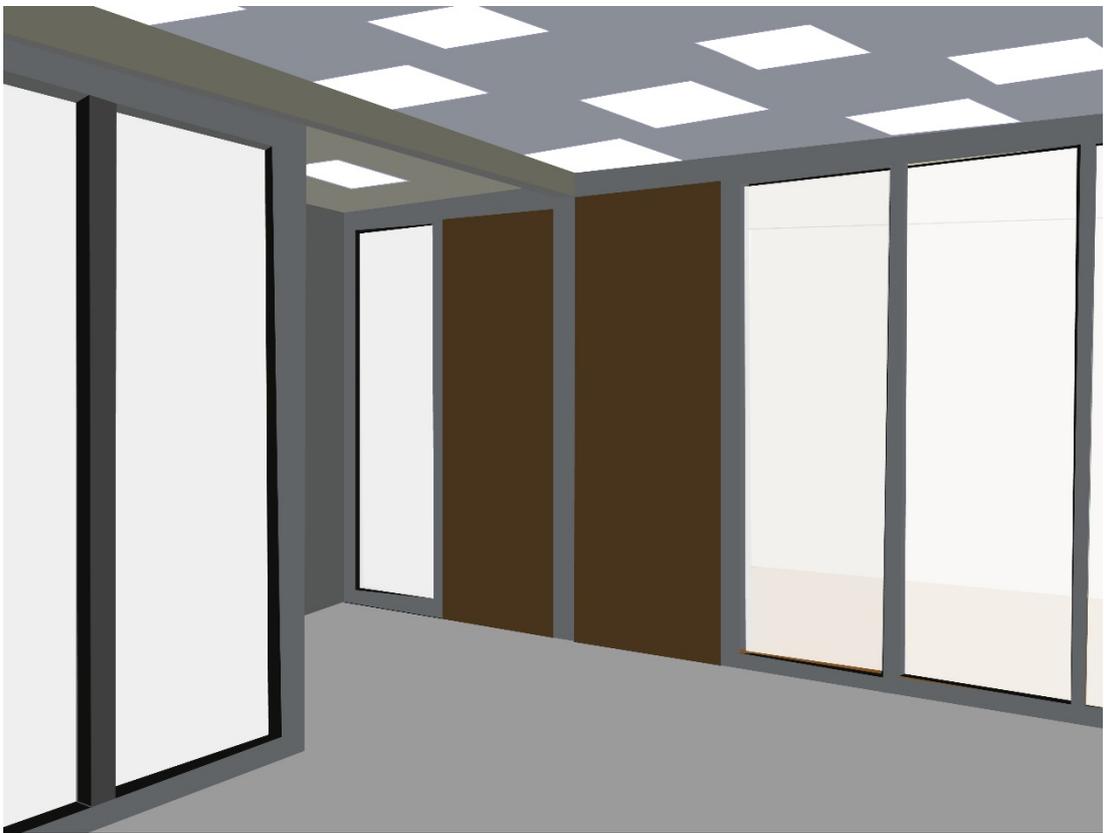


圖 3-14 3 樓走廊場景設定

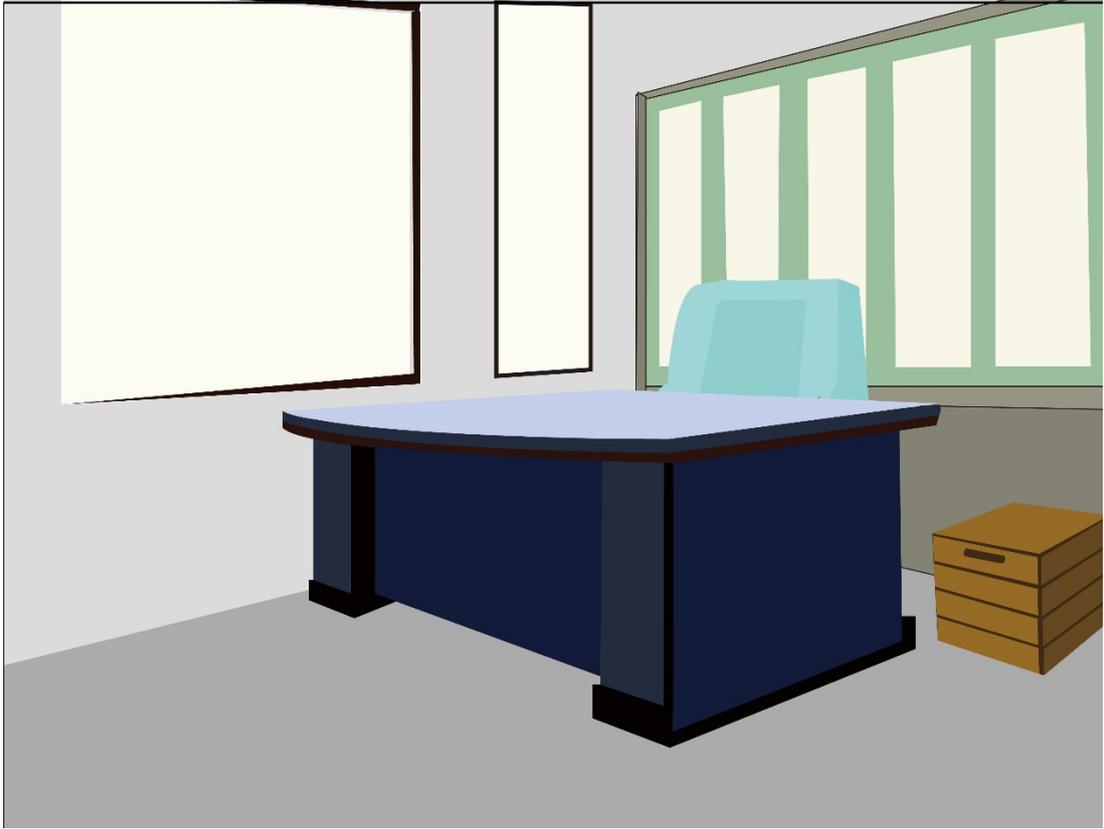


圖 3-15 辦公室 1 場景設定



圖 3-16 辦公室 2 場景設定

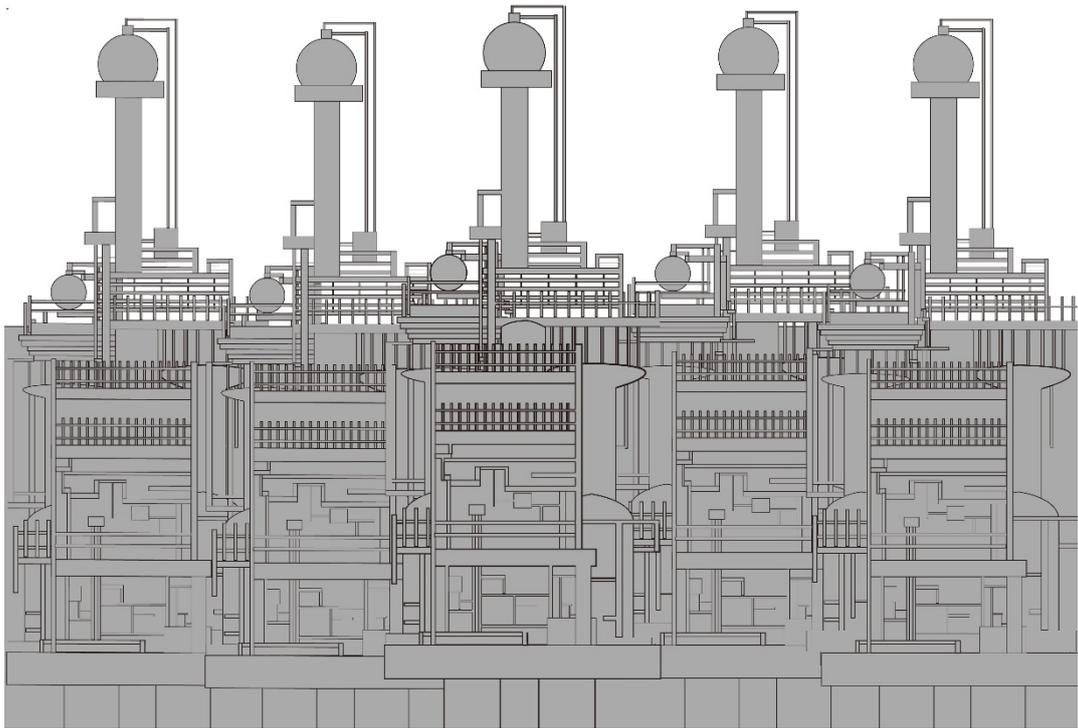


圖 3-17 工廠全景設定

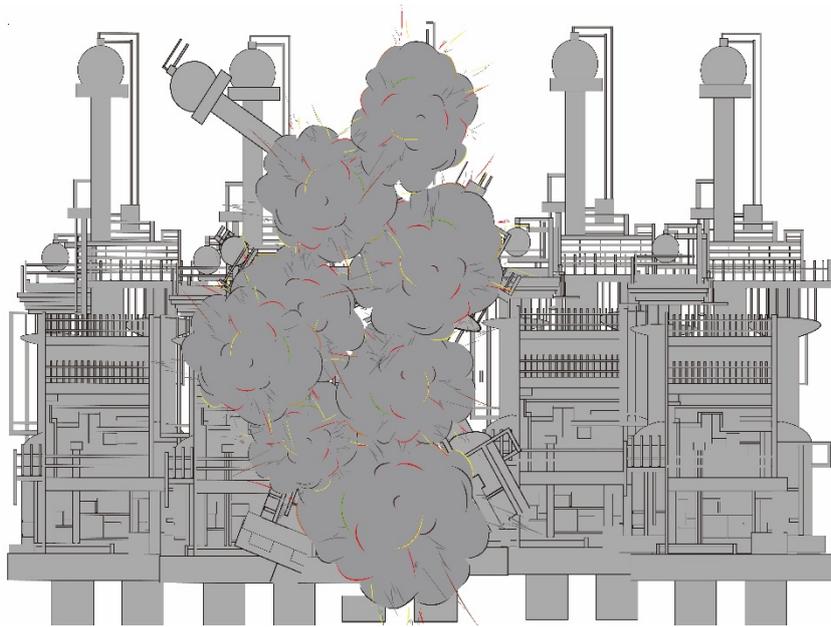


圖 3-18 爆炸場景設定

第四章 結果與討論

4.1 動畫成品

動畫故事發展之過程，我們先將作品發想起個草稿，緊接著製作出人物、場景、Logo 後，再利用 Adobe CS6 版本的 Flash 及 Illustrator 電腦繪圖上色，並以 Premiere 剪輯配樂製作成動畫，在製作完成後才著手於展場、周邊商品上。最終成品有符合我們當初所討論的設定，動畫風格是以簡約的童趣風格為主要參考表現媒材。特色在於整體故事耐人尋味，動畫風格與眾不同。

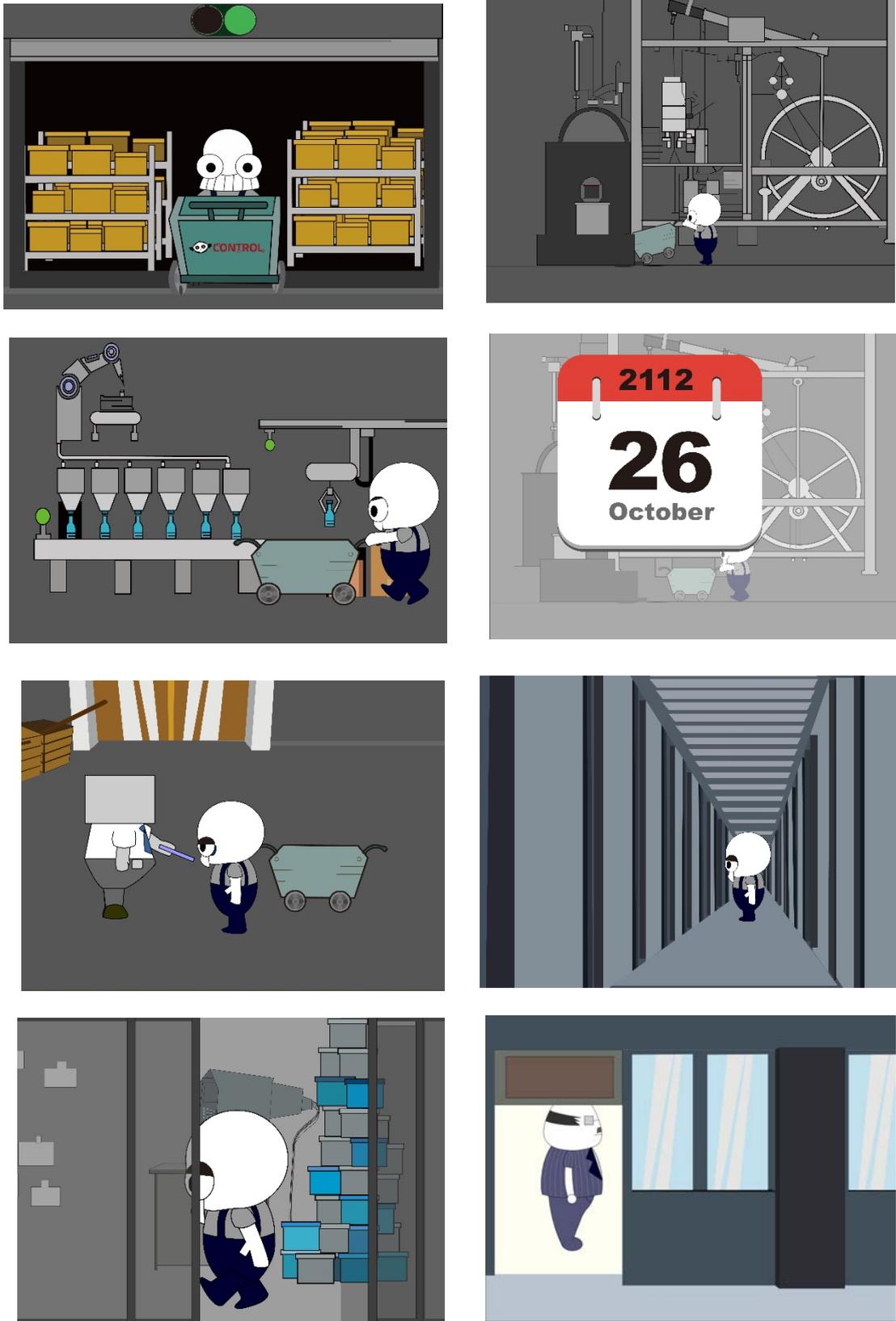


圖 4-1 動畫畫面截圖

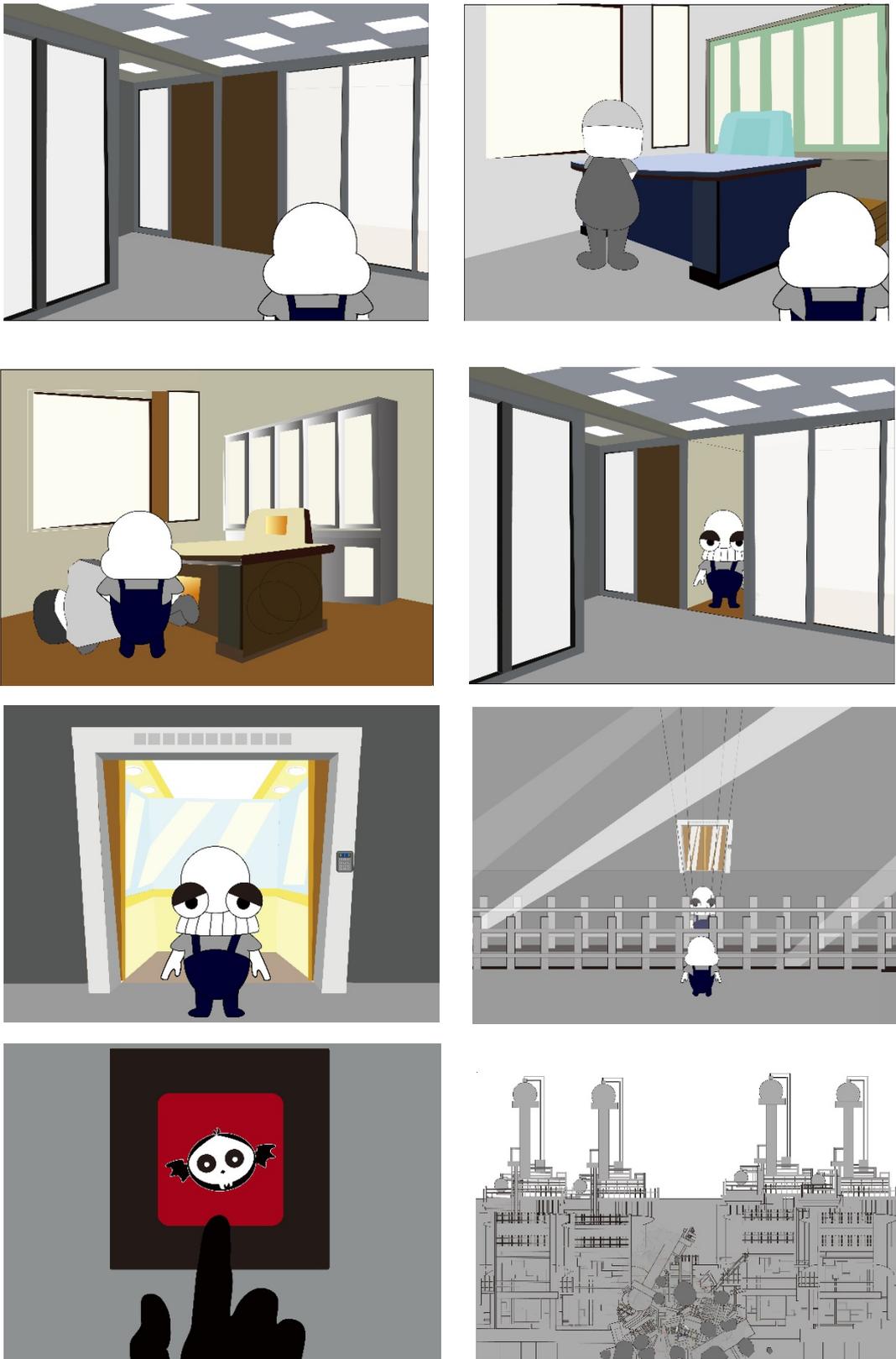
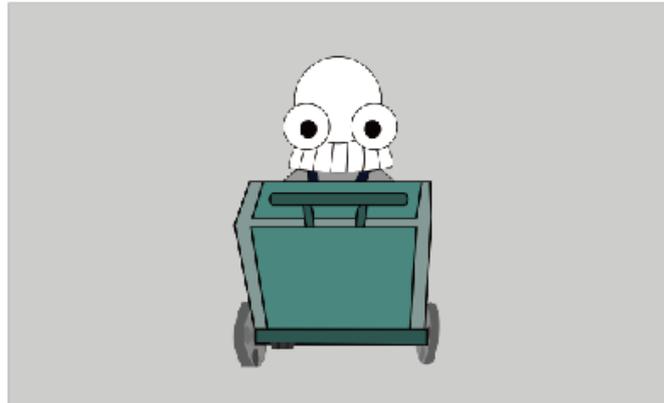


圖 4-2 動畫畫面截圖

4.2 商品設計

4.2.1 名片

名片採用主角推車的動作，設計簡單不複雜。



正面



背面

圖 4-3 周邊文創商品—名片

4.2.2 明信片

明信片利用老闆控制著提線板的畫面構成明信片的主題，風格與動畫一樣都是走簡約風格。

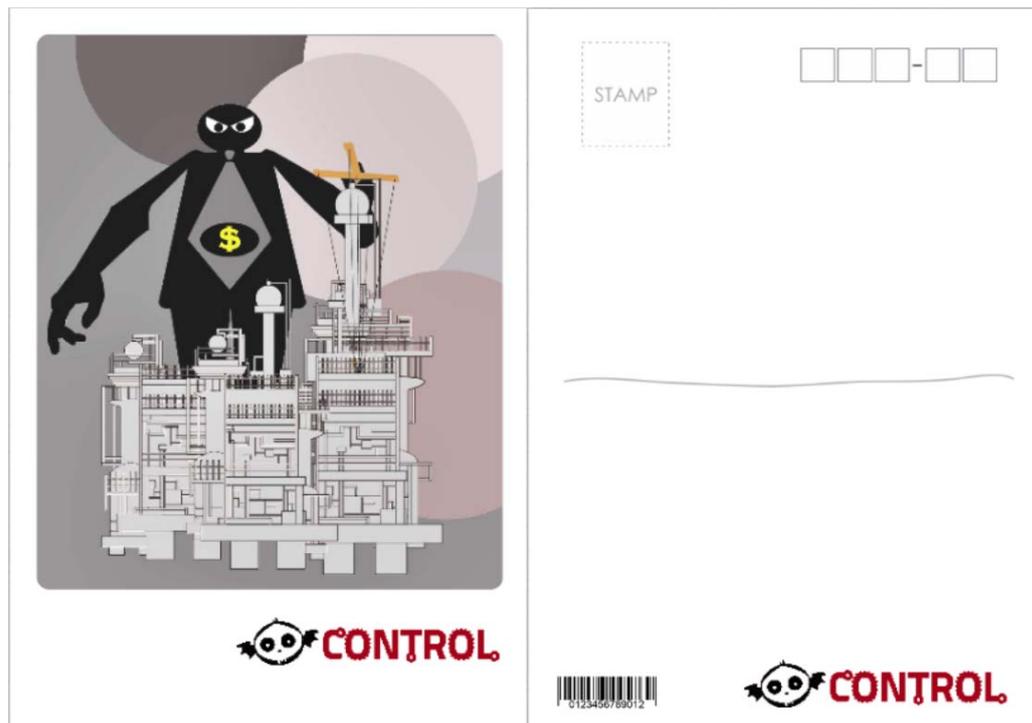


圖 4-4 周邊文創商品—明信片

4.2.3 橡皮章

橡皮章的圖樣為主角的頭，不同的圖章，可用於表達使用者不同的心情。

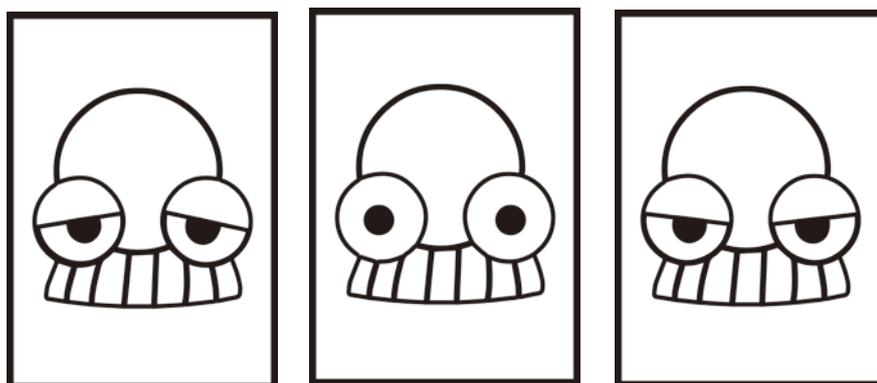


圖 4-5 周邊文創商品—橡皮章

4.2.4 口罩

口罩是用主角較為生氣的表情做為圖示用簡單的風格來呈現。



圖 4-6 周邊文創商品—口罩

4.3 Logo 設計

Logo 的設計是以控制的英文「CONTROL」為原型，因為在動畫內有出現工廠的場景所以我們選擇在字母 O 的邊緣加上齒輪的樣式，接著因為要代表老闆掌控著員工們的生死大權，所以我們加上在動畫場景中，爆炸按鈕上的骷髏頭，將以上兩種元素作為我們 Logo 的圖案。



圖 4-7 Logo 設計

4.4 展場設計

用老闆的手操控著主角的感覺呈現整體視覺效果，讓人遠遠的就可以看到，加上顯眼的主角可以吸引人群，在主角身後放上工廠全景的一角會更讓人身歷其境，讓整體效果看起來更好，Logo 的位置也不會不起眼放在老闆的手下面，很容易引起人的注意。



圖 4-8 展場設計

第五章 結論與未來工作

5.1 結論

在逐漸繁忙的工作下，社會上充滿著各式各樣的壓力，有上司欺壓下屬、學長欺負學弟、富人壓榨貧民等等情況。在各種的壓迫驅使下，人們的衝突日益激烈，如何學習正確的緩解壓力也是我們必修的課程之一。

我們的主角正是在這沉重壓力下爆發的眾人之一，在面對無止盡的工作，和主管的欺負下，他選擇了暴力解決，最後走上悲劇的下場，我們要通過他的行為來反思在面對問題時，是否應該選擇更好的方式來克服困難。

在準備過程中我們不斷地請教不同領域的業界專家和老師，動畫製作的過程中，除了在使用設計相關的軟體更加純熟，更搜集許多資料，經過不斷嘗試不同的人物設計風格及動畫風格，在故事主題設定上也很切合我們的想法，最終完成出我們所想呈現與眾不同的樣貌，更將作品商品化，獲得許多老師的肯定。

5.2 未來工作

目前整體的動畫鏡頭畫面都已完成，將會在某些部分針對大家給我們的指教做進一步的修改，做些細部微調使動畫更加完整流暢，讓觀眾一看就懂。未來我們打算將製作紓壓小物進行販售。

參考資料

- [1] 王秀紅、馬淑清、陳季員，“護理雜誌”，台灣護理學會，2011。
- [2] 國立台灣大學，“形態”，國立台灣大學，2007。
- [3] Parramon 編輯群，“素描全書”，積木，2004。