

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

珍惜

CHERISH

組員：周詠恩 BK104088

王允芮 BK104069

潘莉家 BK104082

劉玫婷 BK104098

指導老師：馬廣毅 老師

中華民國 108 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

珍惜

CHERISH

組員：周詠恩 BK104088

王允芮 BK104069

潘莉家 BK104082

劉政婷 BK104098

所提報告經本委員會評審通過。

指導老師：馬廣敬

評審老師：李俊賢、張華、傅達智

中華民國 108 年 3 月

## 摘要

身為上班族的主角在經歷一連串不順心的事之後受不了決定跳樓，在快到地面時突然驚醒，發現以上全是自己在工作時睡著所做的夢，這夢讓他更懂得陪伴家人的重要，並且珍惜現在擁有的。

## **Abstract**

As an office staff, after a series of bad things, he decided to jump off the building to end his life. Just before he touched the ground, he suddenly woke up and found that everything that happened was only a dream at work. This dream made him more aware of the importance of accompanying with his family. Cherish what you own at current stage.

# 目錄

摘要.....	i
Abstract.....	ii
目錄.....	iii
圖目錄.....	v
表目錄.....	vi
<b>第一章 前言.....</b>	<b>1</b>
1.1 動機與目的 .....	1
1.2 主題發想.....	2
<b>第二章 背景知識 .....</b>	<b>3</b>
2.1 主題簡介.....	3
2.2 技術簡介.....	4
<b>第三章 動畫設計 .....</b>	<b>5</b>
3.1 風格設定.....	5
3.2 故事設定.....	6
3.3 角色設定.....	15
3.3.1 主角.....	15
3.4 場景設定.....	16
<b>第四章 結果與討論 .....</b>	<b>17</b>
4.1 動畫成品.....	17
4.2 商品設計.....	19
4.2.1 飲料提袋.....	19
4.2.2 溜溜球.....	20
4.2.3 卡貼.....	21
4.2.4 餐具組.....	22

4.2.5 手機殼.....	23
4.2.6 圓形吊飾.....	24
4.3 Logo 與海報設計.....	25
4.4 展場設計.....	27
<b>第五章 結論與未來工作 .....</b>	<b>28</b>
5.1 結論.....	28
5.2 未來工作.....	29
<b>參考資料.....</b>	<b>30</b>

## 圖目錄

圖 3-1 故事發展分鏡圖 .....	7
圖 3-2 主角造型設定 .....	15
圖 3-3 場景設定 .....	16
圖 3-4 場景設定 .....	16
圖 4-1 動畫畫面截圖 .....	18
圖 4-2 周邊文創商品—飲料提袋 .....	19
圖 4-3 周邊文創商品—溜溜球 .....	20
圖 4-4 周邊文創商品—卡貼 .....	21
圖 4-5 周邊文創商品—餐具組 .....	22
圖 4-6 周邊文創商品—手機殼 .....	23
圖 4-7 周邊文創商品—圓形吊飾 .....	24
圖 4-8 Logo 設計 .....	25
圖 4-9 海報設計 .....	26
圖 4-10 展場設計 .....	27

## 表目錄

表 3-1 主角造型設定表 .....	15
---------------------	----



# 第一章 前言

## 1.1 動機與目的

現在科技冷漠的關係以及工作上的繁忙，導致親情疏遠。會做這部動畫，是因為想要呼籲大家，要好好珍惜現在，好好的陪伴身邊的所有人，人總是在失去後才懂得珍惜！有許多人不懂得珍惜身邊的一切，總是在失去後才會後悔。風格手法電繪結合了手繪風格，並用上班族成為故事角色，最後我們以主角在一路所發生的事情來延伸的周邊產品設計。我們希望大家在工作之餘也可以好好陪伴家人，讓大家看到這個故事的意涵。

## 1.2 主題發想

「CHERISH」的意思就是珍惜和珍愛之意。你會好好愛護任何事物的意思。在字面上有許多可衍生發展的意義，我們採用韓寒當中「愛是陪伴，沒其他太多東西。」的道理當作參考以及成為故事的題目。孟子曰：“魚，我所欲也，熊掌亦我所欲也；二者不可得兼舍魚而取熊掌者也。生亦我所欲也，義亦我所欲也；二者不可得兼，舍生而取義者也。...”如何去解決現在人所面臨的問題，是人生必修的一大課題，能化危機為轉機，轉換想法改變心境，懂得變通另謀出路才是恆久之道。

## 第二章 背景知識

### 2.1 主題簡介

心理壓力是外界環境的變化和內部狀態所造成的人的生理變化和情緒波動。導致心理壓力的因素很多，而且來源、性質不盡相同。可能是來自社會的，也可能是來自家庭的；可能是愉快的，也可能是不愉快的；可能是有益的，也可能是有害的。人們無限的希望與要求在有限的現實生活中求生存，一定會遭到各種不同的衝突、挫折、與矛盾。而這些就是壓力主要來源，所以消除生活壓力的基本方法是減低要求，這是最徹底的方法，但也是大家最難接受的方法，因為這方法太消極了。壓力是人生的一部分，它是生物對威脅的一種正常和適應性的反應，它警惕我們準備採取保護措施，從而提高我們的應變能力。適度、短期的壓力可引發我們的潛能和提高效率，過度和長期的壓力會造成阻礙和使我們垮掉，甚至自殺。不管怎樣，人面對壓力總是要採取某種態度去適應它。愉快的、有利的心理壓力，一般來說對人的健康不會造成危害；短暫的心理壓力對人的身心健康也危害甚小，但長期的心理壓力使人在生理上產生過度的反應，如果不愉快的、有害的心理壓力不能得到積極克服，往往會導致種種疾病。

## 2.2 技術簡介

定格動畫 (StopMotion) 是一種以現實的物品為物件，同時應用攝影技術來製作的一種動畫形式。中文可以稱為靜格動畫，或者靜止動畫等等。定格動畫有別於傳統動畫和電腦動畫，具有非常高的藝術表現性和非常真實的材質紋理。製作時，先對物件進行攝影，然後改變拍攝物件的形狀位置或者是替換物件，再進行攝影，反覆重複這一步驟直到這一場景結束。最後將這些相片 (膠片) 連在一起，形成動畫。這種動畫的製作技術也被稱為影格到影格 (frame to frame) 或者稱為位到位 (postion to postion)。

## 第三章 動畫設計

### 3.1 風格設定

本專題主要製作平面動畫作品，故事以上班族因花大把時間在工作上而忽略對家人的陪伴來做題材，故事風格人物採用手繪留白邊，場景則用拍攝實景，再加上電腦後製。

## 3.2 故事設定

主角是位上班族，單親家庭，媽媽生重病住院，為了治療費用向地下錢莊借了很多錢而欠下巨額，老婆也離開了他。

他決定去求助於親戚，在搭車去找親戚的公車上又因司機突然煞車而碰到隔壁的女生被當變態趕下車，在路上又被車子經過的積水潑到，很倒楣的他最後也沒能獲得親戚的幫助。

非常失意的主角決定從辦公大樓跳樓結束生命，在跳下去的途中，看到大樓裡有人被主管騷擾，有人被同事霸凌，想到自己在上班也有同樣的經歷。這時，飛來一隻鴿子，主角往鴿子的方向看去，看到一家人正和樂融融的坐在餐桌前吃飯，心裡羨慕的主角想到自己應該多花點時間在家庭上。在快到地面時，主角驚醒，原來剛剛都是主角在工作中睡著所做的夢。這夢讓主角明白了陪伴家庭的重要性，並且也更懂得珍惜與家人相處的時光。

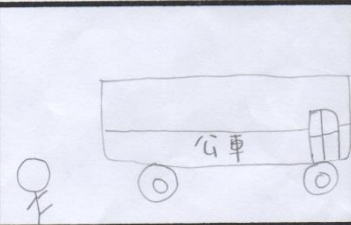

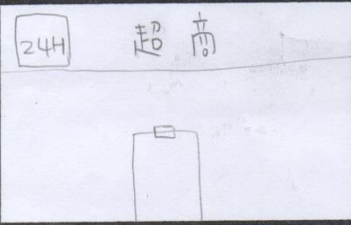
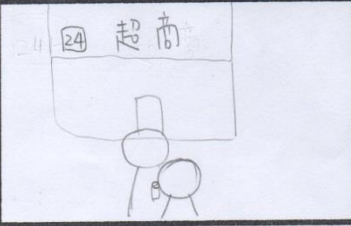
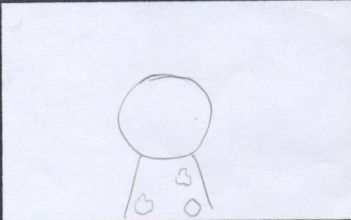
# 分鏡表 ( Film Story Board )

PAGE NO : |

場次 SLATE	鏡頭 TAKE	分鏡畫面	音效	畫面說明	秒數
	1 Take			單親家庭的主角 Dad是黑的。	
	↓ 拉遠			媽媽生了重病 一直住院	
	2	 靠在牆邊		媽媽長期住院 公司又倒閉, (病房外)	
	3	 X醫院藥費	手放下	存款愈來愈少 快要付不出 醫藥費了	
	3 聲音		再拿出手G.	此時老婆 傳訊息來說 受不了這種 生活而離開了。	
	4			回家後發現 被高利貸 潑油漆	

# 分鏡表 ( Film Story Board )

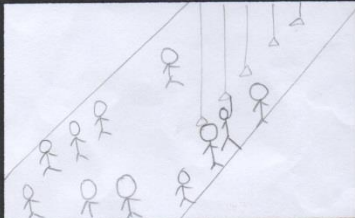
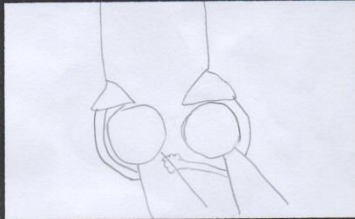
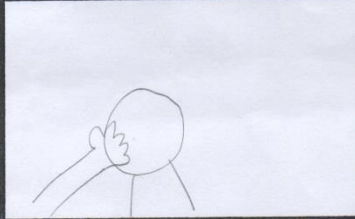
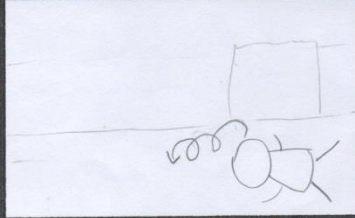
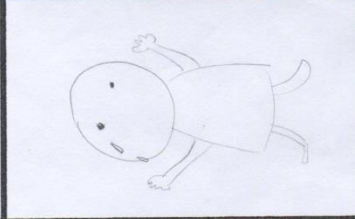

PAGE NO : 2

場次 SLATE	鏡頭 TAKE	分鏡畫面	音效	畫面說明	秒數
	6		跑步	主角要去找 親朋好友	
	7		(走路到超商)	上了公車才發現 餘額不足只好 下車 take 機器	
	8			主角到了超商 儲值	
			撞倒.	走出超商卻 與人相撞 衣服都是 咖啡漬	
	↑ 5			take 咖啡漬	



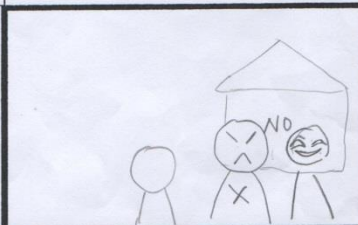
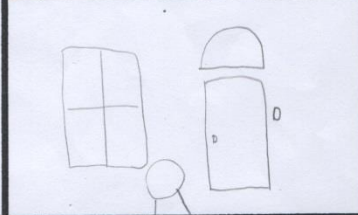
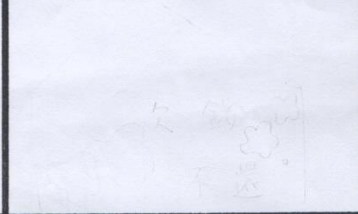

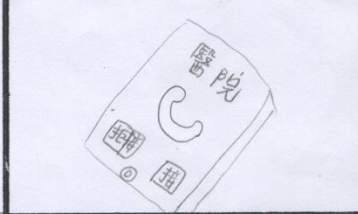
# 分鏡表 ( Film Story Board )

PAGE NO : 3

場次 SLATE	鏡頭 TAKE	分鏡畫面	音效	畫面說明	秒數
	10		(走路去公車站?)	好不容易上了 公車	
	11			卻因為緊急 殺車, 被誤以 為是變態	
				被打了一巴 掌	
	12		滾三圈	還被踢下車	
	↓ 拉近			take 躺在 地上的主角	
	↓ 靜			手敲門	
	13				

分鏡表 ( Film Story Board )

PAGE NO : 4

場次 SLATE	鏡頭 TAKE	分鏡畫面	音效	畫面說明	秒數
	13			找到親朋好友 卻被拒絕	
	14			或是乾脆 閉門不見	
				回到家裡 連一個朋友 都沒有	
				於是主角 帶著行李 離開	
	15			此時醫院打 電話告知主角 的媽媽快 不行了	

# 分鏡表 ( Film Story Board )

PAGE NO : 5

場次 SLATE	鏡頭 TAKE	分鏡畫面	音效	畫面說明	秒數
				主角趕到醫院	
	16	= 黑畫面 = 	嗶	心電圖	
	17			失落走在路上的主角還被水=發了一身	
	18			主角一步步的走上頂樓 第一視角	
	19			坐在頂樓的主角想跳下去陪伴媽媽	



# 分鏡表 ( Film Story Board )

PAGE NO : 6

場次 SLATE	鏡頭 TAKE	分鏡畫面	音效	畫面說明	秒數
	20			往下掉的畫面	
	21			往下掉的過程中看到有人被主管性騷擾	
	22			看到有人被同事排擠	
	23			被老闆罵到臭頭	
	24			此時主角看到一隻鴿子,也往他飛的方向看過去	

# 分鏡表 ( Film Story Board )

PAGE NO : 7

場次 SLATE	鏡頭 TAKE	分鏡畫面	音效	畫面說明	秒數
	25			看到一家人 和陸有愛的 一起吃飯。 聊天	
	鏡頭下拉			此時主角抖 一下驚醒 <u>原來都是夢</u>	
	26			於是主角馬上 打電話說要 回家吃飯	

# 分鏡表 ( Film Story Board )

PAGE NO : 8


場次 SLATE	鏡頭 TAKE	分鏡畫面	音效	畫面說明	秒數
	2)			主角笑咪咪的 準備回家	
		= 黑畫面 =			
		END			

圖 3-1 故事發展分鏡圖

### 3.3 角色設定

#### 3.3.1 主角

主角是一位上班族，有著上司給的巨大壓力，家中還有龐大的金錢壓力，所以造型上是個憂鬱男子。



圖 3-2 主角造型設定

表 3-1 主角造型設定表

性別	男性
職業	上班族
年齡	30 歲
外表	身材高瘦，表情憂鬱、沒有笑容
個性	愛家，總是盡力完成上司交代的工作

### 3.4 場景設定

在動畫裡我們設計了主角就是從這棟辦公大樓跳樓，視角從下往上，營造出很高的感覺。再來是主角在跳樓途中看到隔壁棟一家人和樂融融吃飯，讓他想到自己時常忽略家人。



圖 3-3 主角跳樓的建築物

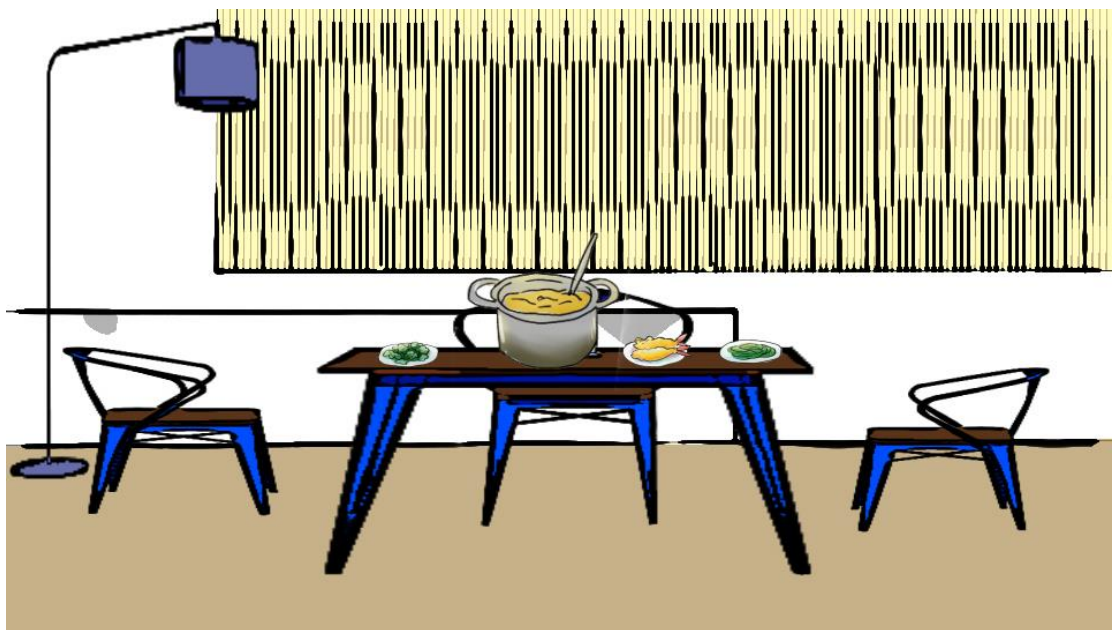


圖 3-4 主角跳樓時看到一家人和樂的吃飯



## 第四章 結果與討論

### 4.1 動畫成品

本專題主要製作平面動畫，美術繪圖我們主要先以手繪設計再利用色鉛筆上色，場景則是使用實景拍攝並以 Premiere 剪輯製作成動畫。實際完成後，符合我們當初所設定討論的目標，動畫風格是以剪紙為主要參考表現媒材。特色在於人周圍的白邊，動畫風格與眾不同，以剪紙作為參考風格，人物設計方面也以可愛、生動，還有不一樣的小邊框，賦予動畫主角新風貌。



圖 4-1 動畫畫面截圖

## 4.2 商品設計

### 4.2.1 飲料提袋

故事中主角被路人用飲料潑得一身濕，所以製作了飲料提袋，讓人不易翻倒飲料也方便攜帶。



圖 4-2 周邊文創商品—飲料提袋

#### 4.2.2 溜溜球

溜溜球代表著壓力，當溜溜球拉到最長的時候代表壓力滿點，但是希望大家可以放鬆調適心情，最終可以回到開心無壓力的時候。



圖 4-3 周邊文創商品—溜溜球

#### 4.2.3 卡貼

動畫中主角有使用悠遊卡搭公車，所以我們發想製作悠遊卡貼。



圖 4-4 周邊文創商品—卡貼

#### 4.2.4 餐具組

動畫中主角看到隔壁一家人快樂的用餐，而動畫結尾也是和家人相約吃飯，所以我們設計了餐具組。



圖 4-5 周邊文創商品—餐具組

#### 4.2.5 手機殼

動畫中主角使用手機頻率很高，所以我們設計了手機殼。



圖 4-6 周邊文創商品—手機殼

#### 4.2.6 圓形吊飾

我們把動畫中人物做成吊飾。



圖 4-7 周邊文創商品—圓形吊飾



### 4.3 Logo 與海報設計

Logo 的設計是以我們的主題名稱「CHERISH」進行發想的，加上了閃亮的星，告訴大家不管多艱難的事情努力的度過難關，總會看到希望。



圖 4- 8 Logo 設計

海報背景採用深藍色，給人憂鬱、深淵的感覺，呼應故事前半段。Logo 和人物都是採用留白邊的方式。

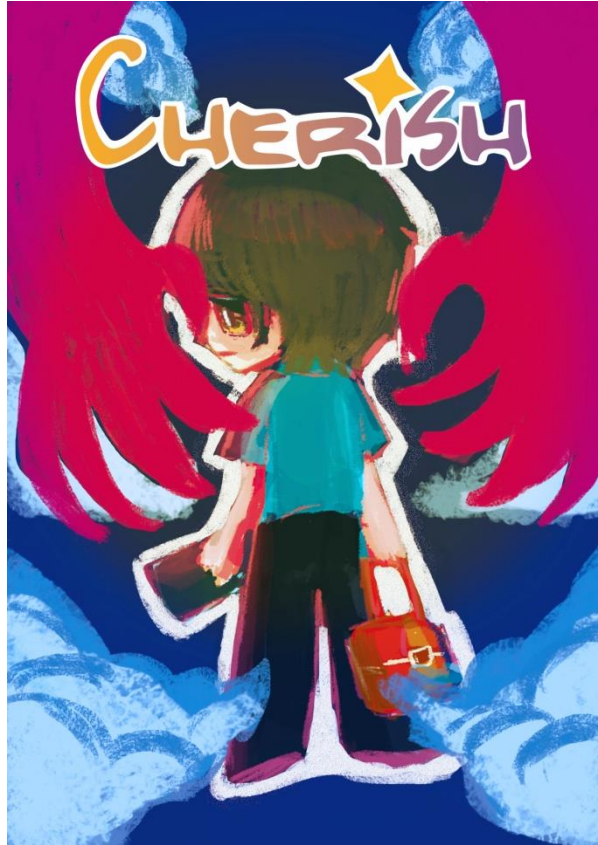


圖 4-9 海報設計

## 4.4 展場設計

用主角跳樓的畫面呈現整體視覺效果，讓人遠遠的就可以看到，左下主角睡覺部分會輸出人形看板可以吸引人群。



圖 4-10 展場設計

## 第五章 結論與未來工作

### 5.1 結論

人因為各種因素會忽略珍惜身邊人的重要。我們動畫故事主軸以上班族因工作繁忙而忽略家人為出發點。本故事「CHERISH」主要是在傳達珍惜跟陪伴的重要性。

整個動畫製作過程中，我們花了多時間，要讓劇情轉折合理，故事走向順暢，修改很多次劇情，最後才確定故事內容。而在風格方面，試了很多角色的風格後，最後決定用手繪色鉛筆、人物留白邊的風格。雖然前半段就花了許多時間，但是最後呈現的才是我們最想帶給大家的。

## 5.2 未來工作

目前的動畫鏡頭畫面都已經初步完成，著重在商品設計及製作上，往後將會在某些部分針對大家給我們的指教做進一步的修改，讓動畫更加流暢，讓看過的人能夠一次就懂。在商品部分，讓看過我們商品的人能夠印象深刻。

## 參考資料

- [1] Transglobe 動畫服務 (TAS)，“全通動畫製作風格(剪紙卡通 Cuttoon)” ，全通動畫製作有限公司，2016。
- [2] 馬克漫畫，“職場中的無形壓力-上”，2015。