

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

柴犬迷走記

Shiba Inu Adventures

組員：李念濤 BK104121

劉莉蘋 BK104131

林煌益 BK104126

張藺文 BK104141

李冠葦 BK104156

周易萱 BK104158

指導老師：田世綸 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

柴犬迷走記

Shiba Inu Adventures

組員：李念濤 BK104121

劉莉蘋 BK104131

林煌益 BK104126

張繭文 BK104141

李冠葦 BK104156

周易萱 BK104158

所提報告經本委員會評審通過。

指導老師：

評審老師：

中華民國 108 年 3 月

摘要

有時我們會不滿於現狀，所以選擇逃離或半途而廢而想找到一個新的歸屬，然而到了最後才發現，其實自己所擁有的一切才是最為美好的，主要是一隻小狗覺得被家人冷落，亂跑後發現，還是自己的家最溫暖的故事，這隻狗因為家人的陪伴才得以快樂，但當大家都不理會他後，他獨自前往危險的山中探險，之後便讓他了解了到許多事情。

在一個普通的家庭裡面，養著一隻可愛的小柴犬，他很愛這個家的人，無時無刻都想跟他們玩耍，但因為家裡的人都非常忙碌，常常去忽略掉小柴犬，孩子們也是要趕著去上學，他們頂多經過的時候摸摸小柴犬而已，於是他決定偷偷的跑出去，跑到後山去探險，小柴犬到了後山以後，整個玩開了，追著蝴蝶開心的奔跑，跑著跑著他發現了一片花海，他在花海裡面盡情的玩耍，小柴犬玩累了，醒來後發現自己在黑暗的森林內，非常的害怕，他開始想起家裡的食物，還有跟主人玩球的開心時光，這是他聽到熟悉的聲音，一個玩具球發出的啾啾聲，他發現是主人，主人撐著傘，四處的大叫柴犬，手上也拿著柴犬的玩具，柴柴發現馬上衝上去，和主人重逢。

目錄

摘要.....	i
目錄.....	ii
圖目錄.....	iiiv
表目錄.....	v
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 主題簡介.....	3
2.2 技術簡介.....	4
第三章 動畫設計	5
3.1 風格設定.....	5
3.2 故事設定.....	6
3.3 角色設定.....	19
3.3.1 小男孩.....	19
3.3.2 小柴犬.....	20
3.4 場景設定.....	21
第四章 結果與討論	23
4.1 動畫成品.....	23
4.2 商品設計.....	25
4.2.1 名片.....	25
4.2.2 杯墊.....	26
4.2.3 束口袋.....	27
4.2.4 吊飾.....	28
4.3 Logo 與海報設計	29

4.4 展場設計.....	31
第五章 結論與未來工作	32
5.1 結論.....	32
5.2 未來工作.....	33
參考資料.....	34

圖目錄

圖 2-1 柴犬真實照片	3
圖 2-2 魁儡戲範例照片	4
圖 3-1 故事發展分鏡圖	7
圖 3-2 小男孩造型設定	19
圖 3-3 小柴犬造型設定	20
圖 3-4 森林花叢場景設定	21
圖 3-5 黑暗樹林景設定	22
圖 4-1 動畫畫面截圖	24
圖 4-2 周邊文創商品—名片	25
圖 4-3 周邊文創商品—杯墊	26
圖 4-4 周邊文創商品—束口袋	29
圖 4-5 周邊文創商品—吊飾	30
圖 4-7 海報設計	30
圖 4-8 展場設計	31

表目錄

表 3-1 小男孩造型設定表	19
表 3-2 小柴犬造型設定表	20

第一章 前言

1.1 動機與目的

有時我們會不滿於現狀，所以選擇逃離或是放棄而想找到一個新的歸屬，然而到了最後才發現，其實自己所擁有的一切才是最為美好的。

是想要提醒如果在生活中，可能是家庭或者是工作也可能是團體，如果遇到被家人冷落，不應該逃避或放棄，我們應該多一點等待多一點耐心多一點體諒，運用不同面相觀看與人相處的關係，這樣會減少不少的紛爭與必要的麻煩，主角柴犬因為家人的陪伴才得以快樂，但當大家都不理會他時，他獨自前往危險的山中探險，之後便讓他了解到許多事情，有時候我們不可以以自私的想法去全盤只考慮自我感受，應該要設身處地的替他人著想，以不要曲解或扭曲跟自己關係不錯的人，希望藉此讓觀看者了解這些事情的重要性。

1.2 主題發想

「狗」在字面上代表著許多意義，對我們而言可以是「寵物、夥伴、家人」的角色，我們運用寵物來給人一種親近感，也從中運用這份貼切趕來訴說這樣一種處事的道理。人的一生當中就勢必是群聚生活的物種，如何去解決所面臨的人際問題這便是人生必修的一大課題，能好好地將這樣的想出模式與關係了解好，這樣面臨困境時相信都一定能從中簡單化，並且懂得變通也能完美的保持關係上的良好。

第二章 背景知識

2.1 主題簡介

柴犬，日本犬種之一，屬於小型犬種「柴犬」一詞在日文中意即「灌木叢狗」，發源於日本中央高地。在文獻上，為昭和初期的日本犬保存會的會刊「日本犬」所採用。「柴」是「打柴人」的「柴」，指小型的雜木。由於柴犬能巧妙地穿過雜木幫助打獵，而且紅褐色的毛色與枯萎的柴相似，柴犬最早是被培育作為狩獵鳥類、昆蟲、兔子等小型動物的獵犬，特徵包括短毛、豎耳、捲尾等。屬小型犬，具有良好發展的肌肉，柴犬有兩層毛，外層較堅硬直挺，裏層則較柔軟厚實，包括臉部、耳朵、身體和腿部皆為短毛，尾巴上的毛髮較長，並散開成叢狀，柴犬毛色一般為淺棕色、黑色、白色或胡麻色，柴犬一年換毛兩次，柴犬的尾巴為卷尾，捲曲方向可能偏左、偏右，或沒有偏移。柴犬天性較為大膽、獨立，同時也有頑固一面，有些柴犬警戒心較強，也有些柴犬對人類較為友好。



圖 2-1 柴犬真實照片

2.2 技術簡介

提線木偶又稱牽線木偶、懸絲木偶、扯線木偶、扯線傀儡，是一種以繩或線操作的傀儡，用於演出傀儡戲，在西方起源於中世紀的法國，在世界各國都可以找到它。

木偶，又叫傀儡、魁儡子、窟儡子，用它來表演的戲劇叫木偶戲，古稱「傀儡戲」。是由演員在幕後操縱木製玩偶進行表演的戲劇形式。傀儡戲源於古代墓葬中的俑人，中國木偶戲歷史悠久，普遍的觀點是："源於漢，興於唐"。

漢代出現大批歌舞俑、雜耍俑，如長沙馬王堆一、三號漢墓。《後漢書·五行志》中已有「作魁儡」記載，三國時馬鈞的「水轉百戲」就是對漢代人戲的模仿。1979年山東萊西西漢墓出土的一件懸絲傀儡，是俑人正式過渡到傀儡的實證。此傀儡為木製，高 1.93 米。現存全身主要構架為十三根木條，各部分關節皆可活動，能坐、立、跪、腹部與腿部還鑽有一些小孔，大概是提調傀儡手腳用的。這件傀儡已經可以由人操縱而動作了，木偶製作已達到與真人無二、活動自如的境地，這為木偶戲的萌芽奠定了堅實的物質基礎。



圖 2-2 魁儡戲範例照片

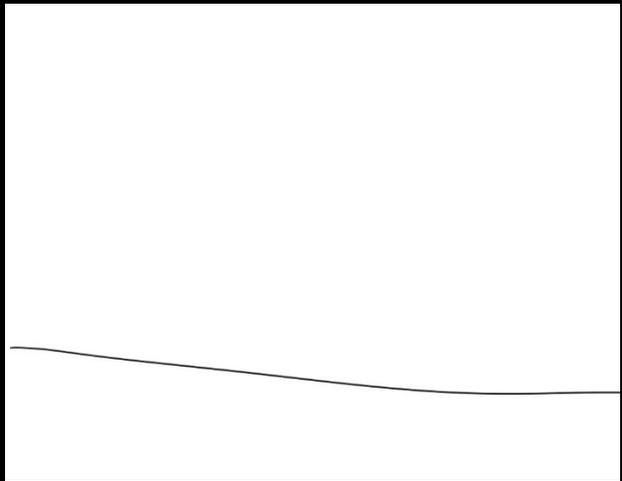
第三章 動畫設計

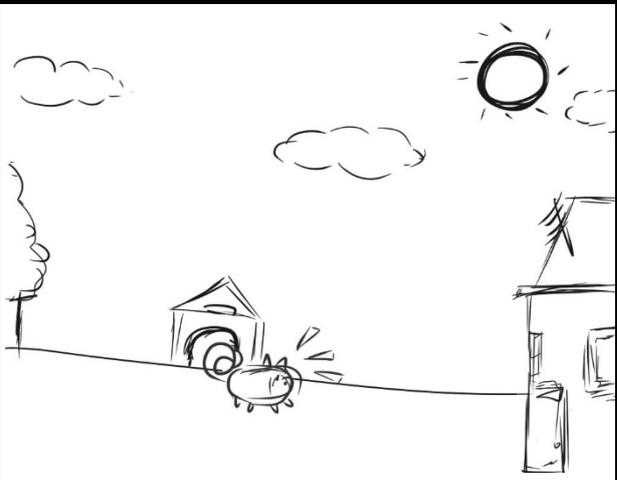
3.1 風格設定

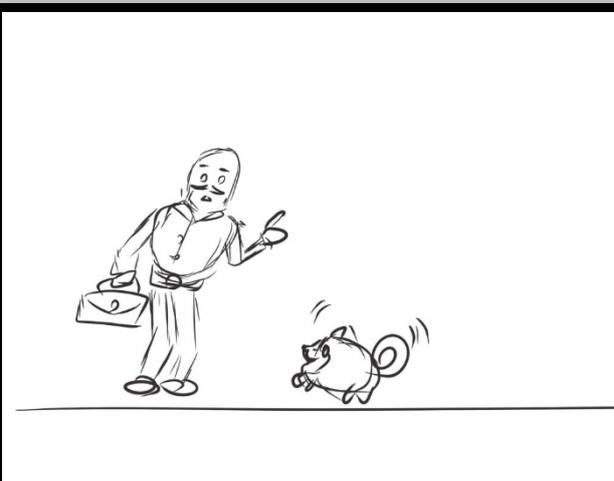
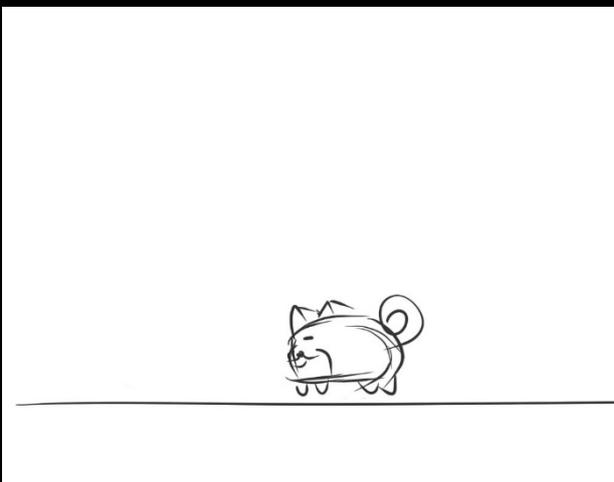
本專題主要製作目標為一個平面動畫作品，主要是希望風格偏向有點陰森，可以注意到的是整體的色調並沒有那麼的明亮，給人感覺不盡然是很和諧的氛圍，我們也參考了類似舞台魁儡戲的元素，將些許的風格融入動畫片其中，主要走向這樣的風格是因為，人處事的關係本身是屬於有黑暗面的元素在裡面，也因為這樣運用此風格讓觀看者了解，此適應該重視看待，並非輕鬆的嬉鬧，其實可愛物件的背後，蘊藏的需多嚴肅的成分。

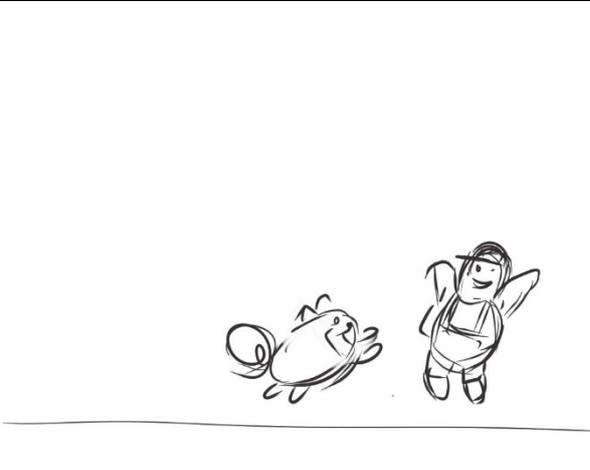
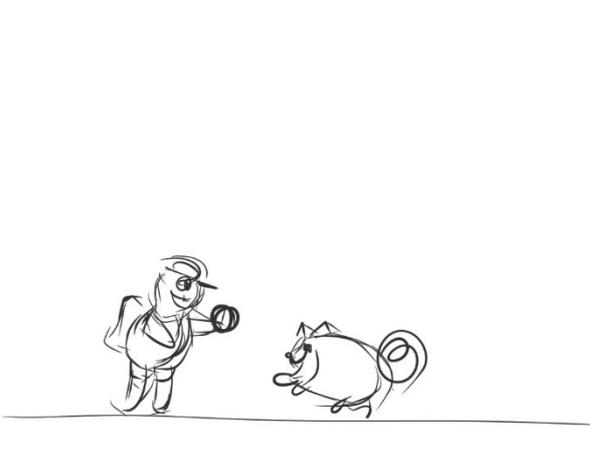
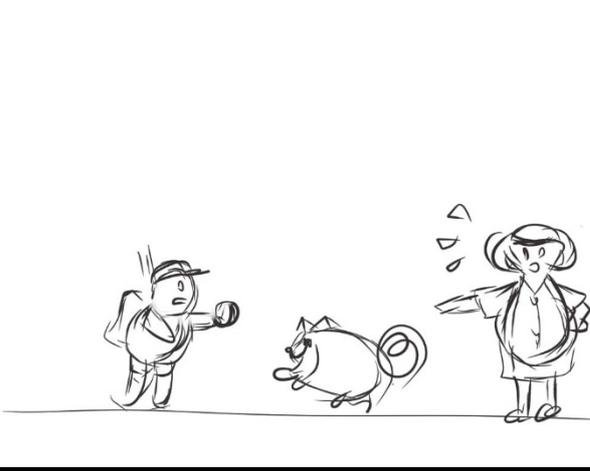
3.2 故事設定

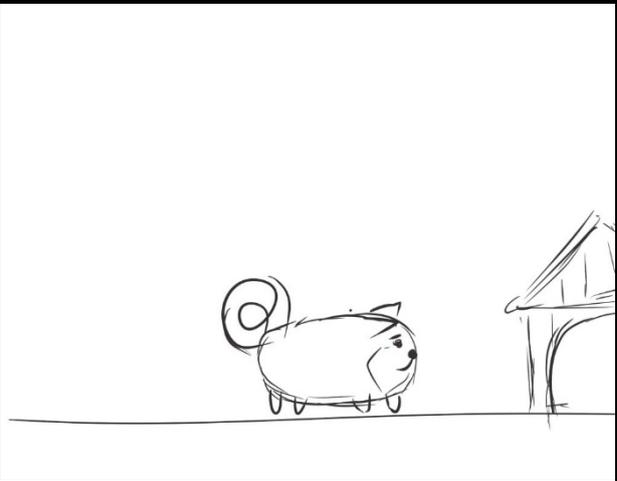
在一個普通的家庭裡面，養著一隻可愛的小柴犬，他很愛這個家的人，無時無刻都想跟他們玩耍，但因為家裡的人都非常忙碌，常常去忽略掉小柴犬，爸爸要忙上班，媽媽忙著家務事，孩子們也是要趕著去上學，他們頂多經過的時候摸摸小柴犬而已，有一天小柴犬依然想跟家人玩耍，但大家都忙的不想理他，小柴犬很沮喪也很無聊，他發現住家的後面有一座後山，於是他決定偷偷的跑出去，跑到後山去探險，小柴犬到了後山以後，整個玩開了，追著蝴蝶開心的奔跑，跑著跑著他發現了一片花海，他在花海裡面盡情的玩耍，小柴犬玩累了，肚子也餓了，於是他四處找吃的，遇到一間像是在賣串燒的店，他跑了上前，想要吃點什麼，結果被店家發現，還被踢走趕走，這時小柴犬才發現，原來還是有人會欺負狗，不是大家都跟家裡的人一樣友善，被趕走的小柴犬走在山路上，突然他發現下雨了，他趕緊找了個地方躲雨，他發現一顆大樹下的樹洞，躲到了裡面，他開始想起家裡的食物，還有跟主人玩球的開心時光，這是他聽到熟悉的聲音，一個玩具球發出的啾啾聲，他發現是主人，主人撐著傘，四處的大叫柴犬，手上也拿著柴犬的玩具，柴柴發現馬上衝上去，和主人重逢，主人也開心的抱著柴犬，柴犬知道要珍惜身邊的人，而不要過於自私的想要他人馬上陪他玩，因為他知道家是一個永遠都會給他溫暖的地方。

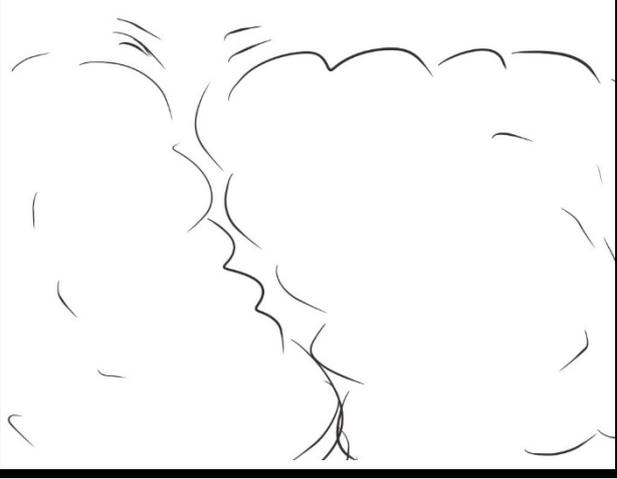
專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
01		1.2	鏡頭固定 地平線左延伸至右	一種類似卡通的音效 (咻) 的聲音
02		5.3	鏡頭固定 房屋與樹木蹦出來 太陽雲朵從左右移入	卡通音效(咻) 配合物件的出現來配上 逗趣的背景音樂
03		5.3	鏡頭固定 狗屋左右晃動 隱約看到狗屋裡的狗影	狗狗躊躇的聲音 狗屋因晃動產生的聲音 逗趣的背景音樂

專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
04		9.3	鏡頭固定 狗狗從狗屋跑出來 在院子東跑西跑 很興奮的樣子 之後聽在房子前方 大叫	狗狗吠叫聲 與跑步聲 逗趣的背景 音樂
05		8.3	特寫房屋這塊 房子的門打開 爸爸從房屋內走出來 一邊哼著歌	開門聲 爸爸哼歌聲 逗趣的背景 音樂
06		13.3	鏡頭固定 爸爸走入場景 遠方傳來狗叫聲 狗狗向爸爸跑去 繞著爸爸身邊跑 爸爸嚇到的姿勢	爸爸的哼歌 聲 狗叫聲 爸爸很驚訝 的聲音 逗趣的背景 音樂

專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
07		11.3	鏡頭固定 爸爸點醒狗狗 跟他比了一個小心的手勢 狗狗在爸爸面前一直興奮的跳 一直叫 之後爸爸就走了	爸爸點醒的聲音 狗狗的叫聲 狗狗的哈氣聲 爸爸的腳步聲 逗趣的背景音樂
08		5.3	鏡頭固定 狗狗無奈 嘆了一口氣	狗狗嘆氣聲 逗趣的背景音樂
09		9.3	鏡頭固定 小孩開門 跟家裡的人揮手後 開心的出門	開門聲 小孩笑聲 活潑的背景音樂

專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
10		10	鏡頭固定 狗與小孩主人遇見 小孩跟狗都很興分的跳起	狗叫聲 歡呼聲音效 活潑的背景音樂
11		6.3	鏡頭固定 小孩想跟狗狗玩球 狗狗興奮的叫	狗叫聲 玩具球的聲音 狗哈氣聲 活潑的背景音樂
12		6.3	鏡頭固定 小孩聽到媽媽的聲音嚇到 媽媽跑出來催促小孩上學 狗狗仍然興奮的看著球	狗哈氣聲 媽媽的聲音 小孩嚇到的聲音 活潑的背景音樂

專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
13		5.3	鏡頭固定 媽媽帶小孩離開 小孩向狗說再見 狗疑惑	狗疑惑的聲音 走路聲 小孩的聲音 活潑的背景音樂
14		5.3	鏡頭固定 狗狗沮喪走回狗屋	狗難過的聲音 悲傷音樂
15		5.3	鏡頭前後移動 鏡頭固定 狗歪頭疑惑 小狗發現東西 很好奇的樣子	狗叫聲 卡通音效

專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
16		5.3	鏡頭由下往上移動 之後用全景 房子後面有一座後山	熱血的背景 音樂
17		7.3	鏡頭固定 小狗上山後追著蝴蝶玩	狗跑步的聲 音 熱血的背景 音樂
18		6.3	鏡頭固定 草叢晃動	草叢的聲音 熱血的背景 音樂

專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
19		5.3	鏡頭固定 之後慢慢拉近 特寫狗 狗從草叢裡面探出來 看到眼前景色後感覺興奮	草叢聲 狗探出來的 音效 熱血的背景 音樂
20		5.3	鏡頭由左至右 由下而上 帶入後 拉遠變全景 一片花海在眼前 一隻蝴蝶飛過	熱血的背景 音樂
21		7.3	鏡頭固定 狗跑進畫面追逐著蝴蝶	狗跑步聲 狗叫聲 熱血的背景 音樂

專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
22		6.3	鏡頭固定 狗狗跑得很累 肚子很餓 有點想吃東西	狗喘氣聲 聯想雲的卡通音效 肚子的叫聲
23		6	鏡頭固定 狗狗來到市集 有人在叫賣 狗狗上前想討吃	叫賣背景聲 狗叫聲
24		3.3	鏡頭固定 叫賣的人發現了狗 狗想討吃的 所以叫了聲	叫賣背景聲 狗叫聲

專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
25		4.3	鏡頭固定 叫賣的人踢了狗 大聲的吼 想趕走狗 狗被踢飛	踢擊聲 狗哭聲 叫賣人的大 吼聲
26		5.3	鏡頭固定 狗很痛的一個感覺 離開了市集	狗哭聲 灰暗的背景 音樂
27		3	鏡頭固定 突然滴下了幾滴雨 狗很茫然	雨聲 灰暗的背景 音樂

專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
28		5.3	鏡頭固定 下大雨 狗快跑的去躲雨	狗哭聲 雨聲 跑步聲 灰暗的背景 音樂
29		5.3	鏡頭固定 狗躲在大樹洞裡面躲雨 雨下得很大	狗哭聲 雨聲 灰暗的背景 音樂
30		6	鏡頭固定 狗又餓又累的哭 想起許多事情	狗哭聲 聯想雲的音效 雨聲 灰暗的背景 音樂

專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
31		5.3	鏡頭固定 之後變成前後縮放 狗狗突然聽到熟悉的 玩具聲	*發覺*音效 灰暗的背景 音樂
32		6.3	鏡頭固定 小男孩到處大喊找狗 狗發現主人的出現 急忙想要衝過去	雨聲 小男孩大喊 玩具聲 腳步聲 狗叫聲 灰暗的背景 音樂
33		5	鏡頭固定 小男孩一邊大喊 一邊用玩具發出聲音 遠方傳來狗叫聲	雨聲 小男孩大喊 玩具聲 狗叫聲 灰暗的背景 音樂

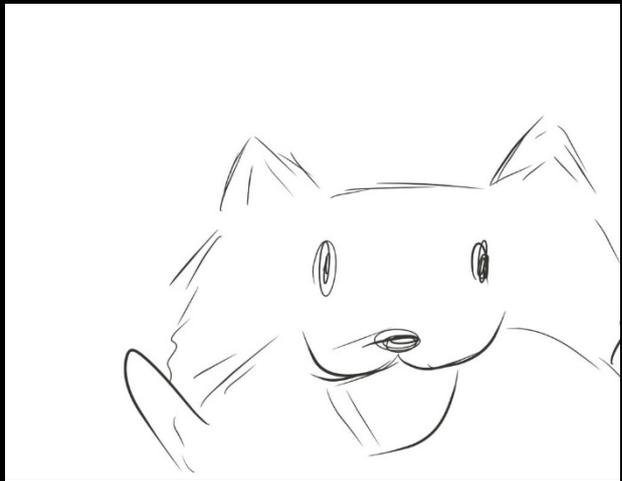
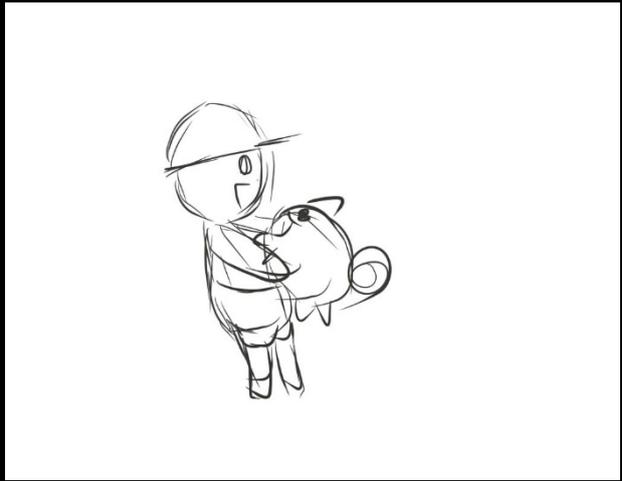
專案名稱：柴犬迷走記		場次：屋外院子		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
34		2	鏡頭固定 小男孩發現有狗的聲音 往聲音方向看去	雨聲 男孩驚訝聲 狗叫聲 灰暗的背景 音樂
35		4	鏡頭固定 小狗發現主人 興奮的重向前	狗叫聲 狗喘聲
36		7	鏡頭固定 小孩與狗互相跑向對方 擁抱 大家都很开心 狗开心的叫	狗叫聲 跑步聲 狗跑步聲 男孩笑聲 感動的背景 音樂

圖 3-1 故事發展分鏡圖

3.3 角色設定

3.3.1 小男孩

第一位角色是小男孩，小學年紀，天真可愛，每次出現只出現腰部以下的部位，藍色短褲是特徵，背著小書包，個性善良、負責懂事、天真爛漫，是個愛冒險玩耍的小孩。

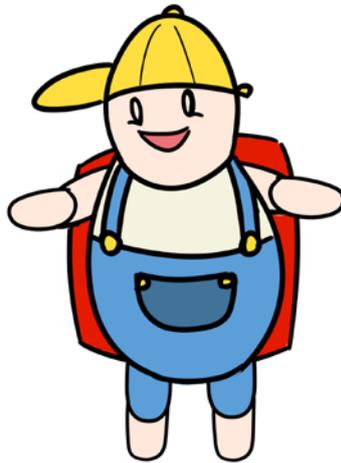


圖 3-2 小男孩造型設定

表 3-1 小男孩造型設定表

名字	小男孩
性別	男性
職業	學生
年齡	13 歲
外表	身材適中，皮膚白皙，著藍色短褲，背著書包
個性	親切善良、負責懂事、天真爛漫、是個愛冒險玩耍的小孩

3.3.2 小柴犬

第二位角色是小柴犬，年齡以狗來說還是頑皮的幼犬，有著棕色大捲的尾巴，圓滾滾的身軀，個性愛玩頑皮，喜歡亂跑。

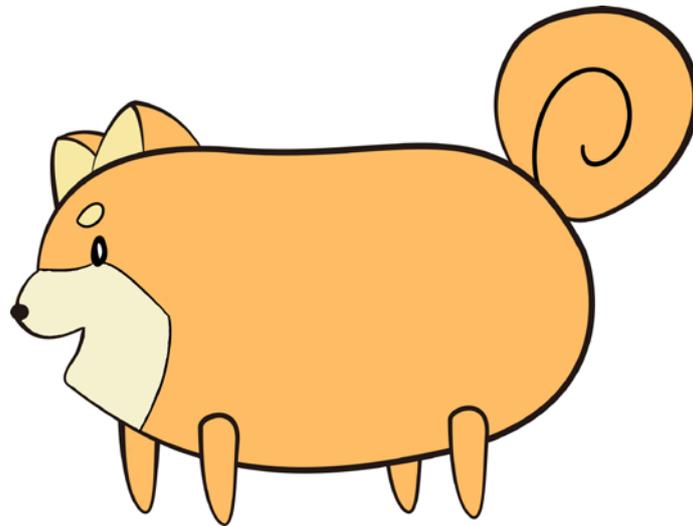


圖 3-3 小柴犬造型設定

表 3-2 小柴犬造型設定表

名字	小柴犬
性別	男性
職業	寵物
年齡	幼犬
外表	有著棕色大捲的尾巴，圓滾滾的身軀
個性	個性愛玩頑皮，喜歡亂跑

3.4 場景設定

在動畫裡我們設計了幾個小場景，最豐富的畫面是我們安排的花叢，小柴犬在這裡盡情玩耍，蝴蝶也隨著美麗的花海起舞，營造出一中綠意盎然的新鮮活力，把氣氛帶出一種愉悅美好的放鬆時光，而夜晚的黑暗樹林裡面露出險惡的掠食者，幾雙大大的眼睛緊緊盯著主角，營造出可怕黑暗的感覺。



圖 3-4 森林花叢場景設定



圖 3-5 黑暗樹林景設定

第四章 結果與討論

4.1 動畫成品

動畫故事發展之過程，美術繪圖我們主要先以手電繪設計，再利用 SAI 繪圖上色，並以 AE 剪輯製作成動畫，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，動畫風格是以可愛童趣畫風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，以傀儡風格作為參考風格，配色設計方面也以陰鬱色調呈現整體氛圍，賦予動畫新風格。

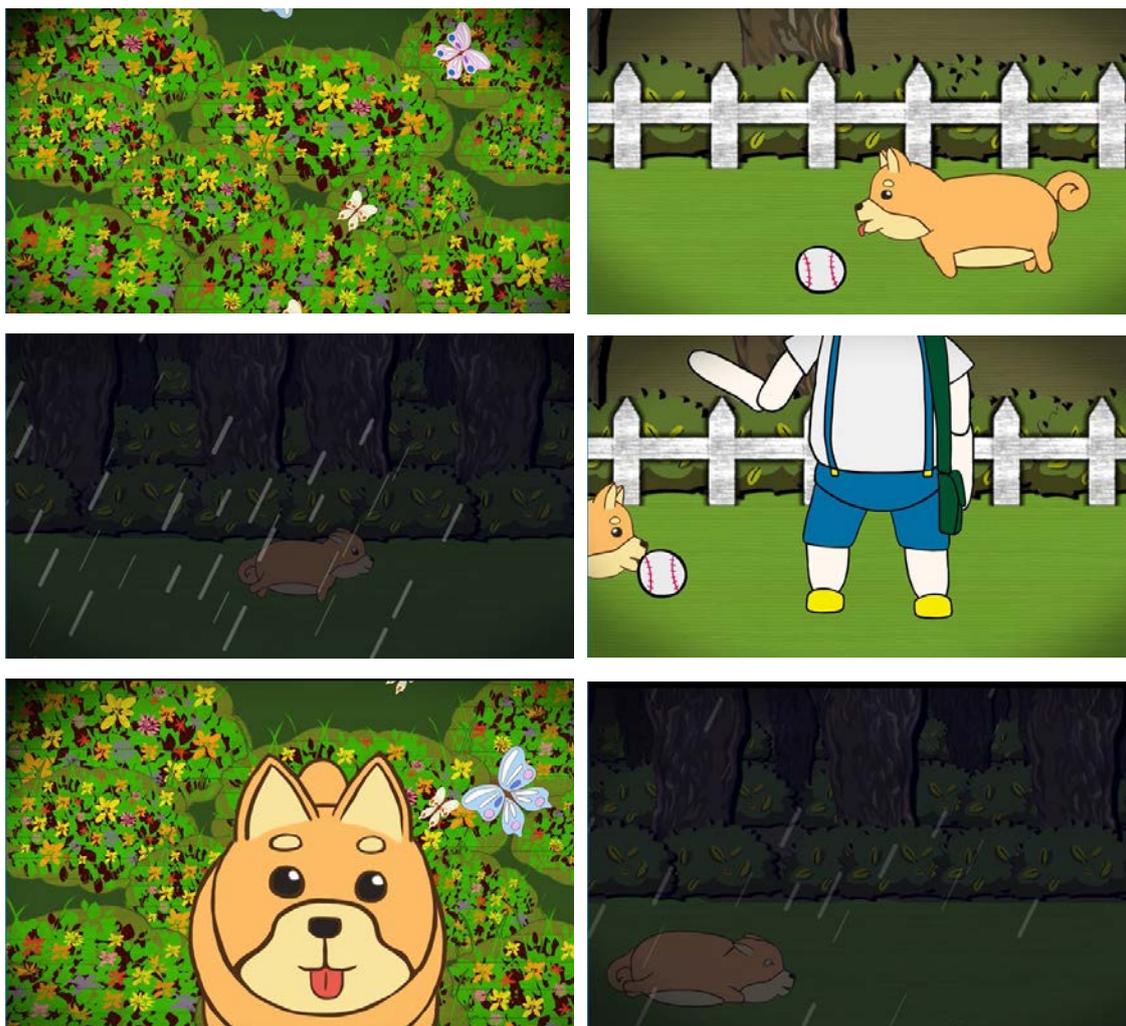


圖 4-1 動畫畫面截圖

4.2 商品設計

4.2.1 名片

名片採用小柴犬玩耍的花叢為底圖，並把象徵主角頭像放入，背面象徵夜晚的森林，採用夜晚的背景當底色，不僅可以一眼看穿主要故事場景切換的重點，柔和且自然綠意的風個配色，也會讓人增加印象。



名片正面



名片反面

圖 4-2 周邊文創商品—名片

4.2.2 杯墊

杯墊利用森林場景的日夜變化主題，風格與動畫一樣，加入花叢當點綴讓畫面不會太單調。



圖 4-3 周邊文創商品—杯墊

4.2.3 束口袋

束口袋利用大片案色底色顯現夜晚主題，風格與動畫一樣，中央放上動畫 Logo 加上狗腳印點綴。



圖 4-4 周邊文創商品—束口袋

4.2.3 吊飾

束口袋利用與名片一樣的方格顯現整體一至性，風格與動畫一樣，中央放上動畫 Logo，屬於簡單且可以大量生產的商品。



圖 4-5 周邊文創商品—吊飾

4.3 Logo 與海報設計

Logo 的設計是以我們的主角「小柴犬」進行發想的，並結合簡單的鮮明風格，在用鮮明的色塊簡單填色。主要 Logo 下方放上我們的專題名稱，自行採用類似手寫風格襯托出童趣，再加上旁邊的一小塊狗掌印點綴了整個視覺。



圖 4-6 Logo 設計

海報是以另一種不同畫風來呈現，運用更為簡單的無線條色塊物件做為設計，整體想傳達一種輕鬆愜意的優閒風格。



圖 4-7 海報設計

4.4 展場設計

用類似狗屋的木紋背板呈現整體視覺，再加上豐富的叢林元素，花叢與垂掛的蝴蝶，多一些生命力，讓整體效果看起更符合動畫給人的感覺。



圖 4-8 展場設計

第五章 結論與未來工作

5.1 結論

主角柴犬因為家人的陪伴才得以快樂，但當大家都不理會他時，他獨自前往危險的山中探險，之後便讓他了解到許多事情，有時候我們不可以以自私的想法去全盤只考慮自我感受，應該要設身處地的替他人找想，以不要曲解或扭曲跟自己關係不錯的人，希望藉此讓觀看者了解這些事情的重要性。

「狗」在字面上代表著許多意義，對我們而言可以是「寵物、夥伴、家人」的角色，我們運用寵物來給人一種親近感，也從中運用這份貼切趕來訴說這樣一種處事的道理。

有時我們會不滿於現狀，所以選擇逃離或是放棄而想找到一個新的歸屬，然而到了最後才發現，其實自己所擁有的一切才是最為美好的。

主要是想要提醒如果在生活中，可能是家庭或者是工作也可能是團體，如果遇到被家人冷落，不應該逃避或放棄，我們應該多一點等待多一點耐心多一點體諒，運用不同面相觀看與人相處的關係，這樣會減少不少的紛爭與必要的麻煩。

人的一生當中就勢必是群聚生活的物種，如何去解決所面臨的人際問題這便是人生必修的一大課題，能好好地將這樣的想出模式與關係了解好，這樣面臨困境時相信都一定能從中簡單化，並且懂得變通也能完美的保持關係上的良好。

5.2 未來工作

動畫部分目前已大致屬於完成階段，之後也會尋求各方建議做出適當的修改，讓我們的作品更為可看完美。之後我們也打算針對這個主題衍伸出更多有關此風格的系列動畫作品，或是能創作出類似養成手遊的遊戲，給大家各種不同的體驗。

參考資料

- [1] “維基百科”，柴犬 犬種類書籤圖鑑，最後修訂於 2019 年 2 月 23 日。
- [2] “維基百科”，皮影戲 藝術文化類書籤，最後修訂於 2019 年 2 月 2 日。
- [3] “維基百科”，舞台 建築藝術類書籤，最後修訂於 2018 年 7 月 15 日。
- [4] “維基百科”，舞台劇 文化演藝類別書籤，最後修訂於 2018 年 7 月 15 日。