

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

身份販賣機

Identity vending machine

組員：葉怡伶 BK104065

謝雅如 BK104064

劉佩宜 BK104073

指導老師：李俊賢 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

身份販賣機

Identity Vending Machine

組員：葉怡伶 BK104065

謝雅如 BK104064

劉佩宜 BK104073

所提報告經本委員會評審通過。

指導老師：李俊賢

評審老師：黃啟英 馬廣毅 傅達智

中華民國 108 年 3 月

摘要

當我們還是小孩子的時候，或多或少會因家庭新成員的報到而感到吃味，並且還在自我摸索找尋的階段，誤認為事情都只有表面看上去那樣的單純。我們想傳達「事情並沒有想像中那樣的簡單，並非只有看上去光鮮亮麗的表面。」來作為我們動畫故事設計的核心理念。

在這一個動畫故事之中，我們採用奇幻風格設計，女主角妮娜，她生長在一個幸福簡單的小家庭內，有愛護她的爸爸、媽媽以及一個還在強褓中的妹妹。我們為了能深刻凸顯出故事中主角鮮明的個性，特將女主角的年紀定位在青少年，這個階段算是每個人的必經過程，因為青春期的孩子總是懷抱著夢想與衝動勇氣。過程中女主角因為受不了嬰兒的哭鬧，於是發脾氣奪門而出，撞見了一台能改變自己身份的販賣機，並且在變換新身份的體驗過程中，深刻體會到自己才是最幸福的，應該要好好珍惜現在所有的一切。我們希望藉由這個故事可以引人反思，或許最快樂的身份就是努力做好每一個自己。

目錄

目錄.....	i
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 主題簡介.....	3
2.2 動畫簡介.....	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.....	9
3.3.1 女主角-妮娜	9
3.3.2 女主角-妮娜(公主).....	10
3.3.3 妮娜的母親與妹妹.....	11
3.3.4 妮娜的父親.....	12
3.3.5 管家.....	13
3.3.6 女僕.....	14
3.3.7 身份販賣機.....	15
3.4 場景設定.....	16
第四章 結果與討論	17
4.1 動畫成品.....	17
4.2 商品設計.....	19
4.2.1 名片.....	20
4.2.2 資料夾.....	21
4.2.3 筆記本.....	22

4.2.3 毛巾蛋糕.....	23
4.2.3 紙膠帶.....	24
4.2.3 束口袋.....	25
4.3 Logo 與海報設計.....	26
4.4 展場設計.....	27
第五章 結論與未來工作	28
5.1 結論.....	28
5.2 未來工作.....	29
參考資料.....	30

圖目錄

圖 3-1 故事發展分鏡圖	8
圖 3-2 女主角-妮娜設定	9
圖 3-3 女主角-妮娜(公主)造型設定	10
圖 3-4 妮娜母親&妹妹親造型設定	11
圖 3-5 妮娜父親造型設定	12
圖 3-6 管家造型設定	13
圖 3-7 女僕造型設定	14
圖 3-8 身份販賣機造型設定	15
圖 3-9 公主城堡場景設定	16
圖 3-10 城堡內部場景設定	17
圖 4-1 動畫畫面截圖	18
圖 4-2 周邊文創商品—名片	19
圖 4-3 周邊商品—資料夾	20
圖 4-4 周邊商品—筆記本	21
圖 4-5 周邊商品—毛巾蛋糕	22
圖 4-6 周邊商品—紙膠帶	23
圖 4-7 周邊商品—束口袋	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 女主角-妮娜造型設定表	9
表 3-2 女主角-妮娜(公主)造型設定表	10
表 3-3 妮娜母親&妹妹造型設定表	11
表 3-4 妮娜父親造型設定表	12
表 3-5 管家造型設定表	13
表 3-6 女僕造型設定表	14
表 3-7 販賣機造型設定表	15

第一章 前言

1.1 動機與目的

我們創造出這個故事，是希望大家可以好好珍惜自己扮演的角色。在人與人的社會之中，我們藉由一個小女孩的視角，去看她如何想像和扮演她心中那所謂的梦想對象？以這個動機而啟發，為我們奇幻般的故事畫下了里程碑。我們故事風格採用童話般可愛活潑的色彩及筆觸，目的是為了讓大家能夠在我們的故事動畫中，更加審視自己在生活中扮演的角色。也許一般人在日常生活中看到那些擁有他們渴望事物的人，就能稱作為人生勝利組，但或許那些人生勝利組在背後所經歷的事情並不是一般人有所經歷的，與其沉浸在幻想中，還不如珍惜現在日常中所有擁有的。

1.2 主題發想

角色，一直以來都是在生活中非常重要的一詞，不同的場地，就有不同的人事物，相對我們也扮演著不同的角色，這樣的情形下，我們又該如何去珍惜自己所扮演的角色呢？人很容易羨慕別人所扮演的角色，然而別人那一副光鮮華麗的外表，或許是他日積月累來的。俗話說「台上一秒鐘，台下十年功」這句話可不是虛傳的，比起當一個偉大的人物，或許平凡的人，才是最容易珍惜且最容易被忽略掉的一塊。

第二章 背景知識

2.1 主題簡介

我們的故事是參考童話風格，所謂的童話是一種寫給小孩子的小說體裁文學作品，文字通俗就像孩童說話一樣。童話裡總是有很多神奇的人物，像會說話的動物、人魚、惡龍、仙女、女巫等等。

在現代西方文學的寫作方法中，「童話故事的結局」通常都是快樂結局，總會看到公主和王子在一起。在故事中我們加入了一點我們小時候眾人皆知的一湯姆與傑利鼠，採用默劇的方式結合我們的作品。我們在服裝的搭配上，參考了華特迪士尼公主們的形象，並且選了最為深刻的灰姑娘服裝當作參考。變身成為一位公主，想必是每位小女孩心中多少都曾渴望過的。希望在故事情節上及劇情的輕慢描寫、角色的個性影子，都留有我們繪筆下的一份溫度，如同我們有所參考的知名動畫或歷史童謠，能夠咀嚼出一番風味。

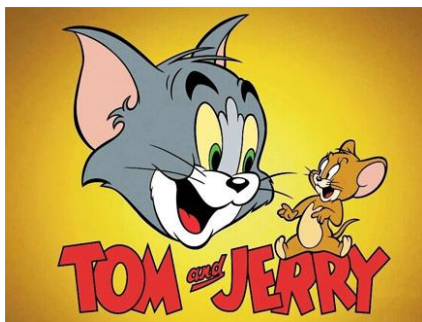


圖 2-1 湯姆貓、傑利鼠及華特迪士尼

2.2 動畫簡介

動畫是指由許多張靜止的畫面以一定的速度連續播放時，讓眼睛產生視覺殘像的錯覺，而誤以為畫面在動。為了讓畫面動起來，每個畫面都需要有些微不同的改變。早期畫面的製作方法，最常見的方式是在紙張或賽璐璐片上手繪，還有模型、沙畫、人偶、黏土等其它的動畫製作方式。

由於科技的進步，現在也有很多使用電腦動畫軟體，直接在電腦上製作出來的動畫，或者是在製作過程中使用電腦進行加工的方式，這樣的改變已經是商業動畫製作的常見運用。不同的動畫擁有著不同創作者所想表達的意義與製作的風格，動畫最主要呈現的是創作者想透過作品讓觀眾看見的情感、世界觀與議題。

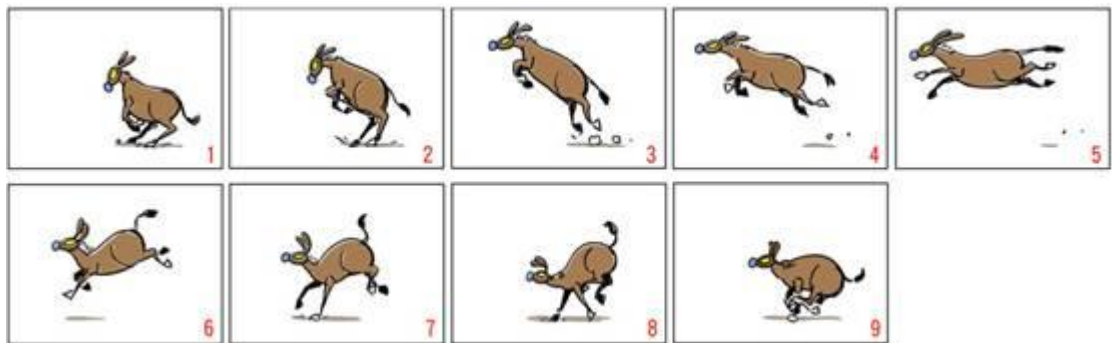


圖 2-2 動畫範例

第三章 動畫設計

3.1 風格設定

在這一個動畫故事之中，我們採用奇幻風格設計，女主角妮娜，她生長在一個幸福簡單的小家庭內，有愛護她的爸爸、媽媽以及一個還在強裸中的妹妹。我們為了能深刻凸顯出故事中主角鮮明的個性，特將女主角的年紀定位在青少年，這個階段算是每個人的必經過程，因為青春期的孩子總是懷抱著夢想與衝動勇氣。

本動畫主要是以平面動畫呈現，故事主要目的是童話隱喻，藉由身份販賣機的故事想要表達凡事都不能看表面就以為很輕鬆。也許做為一個公主有很多的錢，也擁有很多東西，但卻沒辦法擁有自由，相對不同的身份就更應該去珍惜並且扮演好角色，因為每個身份都是特別的。

3.2 故事設定

女主是一個平凡家庭的少女，因為媽媽忙著照顧她的妹妹，她總有做不完的家事，她幻想著自己擁有漂亮的衣服和禮物，像個貴族千金一樣輕鬆快樂。某天，女主受不了日復一日的家事了，她跑出家門，撞見一台可以改變身份的販賣機，她看了上頭的說明書，拿出錢投幣，喝下飲料後，如願以償地變成了公主。

管家突然出現在她旁邊並且示意她今天該做的行程，到了晚上，只有女主一個人在偌大的房間。發現當公主跟她想得不一樣，一點都不輕鬆快樂。

女主回憶起以前與家人相處的時光，雖沒有漂亮的衣服，但很快樂、很溫馨。隔天，女主想清楚了，她決定回去找販賣機卻發現要投下大量金錢，情急之下打壞了販賣機，趕在管家抓到之前喝下飲料，如願以償的回到了她最快樂的身份。

專案名稱：外表販賣機		場次：		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
Cut 1		2	娜妮正趴在床上畫圖 *鉛筆要在紙上動作 *腳揮動	鉛筆寫在紙上的聲音
Cut 2		2	鏡頭轉到妮娜畫好的紙上	亮晶晶的聲音
Cut 3		5	娜妮緩慢拿起畫紙 *旁邊的愛心冒出	冒出愛心的聲音
			妮娜磨蹭紙張	磨蹭的聲音



專案名稱：外表販賣機		場次：		
編號	分鏡畫面	秒數	畫面說明	聲音說明
Cut 4		6	媽媽的聲音從旁邊傳來 *愛心掉下去	媽媽呼喊的聲音
			聲音具象化 砸到妮娜頭上	碰撞聲
Cut 5		5	倒在床上摸頭	嘆氣聲
			起身走出房間	

圖 3-1 故事發展分鏡圖

3.3 角色設定

3.3.1 女主角-妮娜

這是妮娜的日常服裝的樣子，喜歡衣著以簡單舒服為首，最喜歡的顏色是紫色。



圖 3-2 女主角-妮娜設定

表 3-1 女主角-妮娜造型設定表

名字	妮娜
性別	女性
職業	學生
年齡	10 歲
外表	身材矮小，圓圓的臉，紫色馬尾
個性	開朗活潑，喜愛家庭，愛幻想

3.3.2 女主角-妮娜(公主)

這是妮娜變成公主的樣子，水藍色的服裝是氣質的象徵。



圖 3-3 女主角-妮娜(公主)造型設定

表 3-2 女主角-妮娜(公主)造型設定表

名字	妮娜
性別	女性
職業	學生
年齡	10 歲
外表	身材矮小，圓圓的臉，水藍色禮服裙，紫色長髮
個性	開朗活潑，喜愛家庭，愛幻想

3.3.3 妮娜的母親與妹妹

妮娜的母親，帶著眼鏡，臉上時時刻刻掛著微笑，喜愛紫色，對妮娜和妹妹非常溫柔。手上抱著的是妹妹。



圖 3-4 妮娜母親&妹妹親造型設定

表 3-3 妮娜母親&妹妹造型設定表

名字	母親
性別	女性
職業	家庭主婦
年齡	35 歲
外表	身材中等，圓圓的臉，紫色連身衣，白色圍裙
個性	溫柔婉約，會燒一桌好菜

名字	妹妹
性別	女性
職業	嬰兒
年齡	6 個月大
外表	圓圓的臉，藍綠色包巾
個性	愛哭愛鬧，脾氣鮮明

3.3.4 妮娜的父親

妮娜的父親，帶著眼鏡，臉色比較嚴肅，對妮娜和妹妹也很溫柔。手上抱著的是晨報。



圖 3-5 妮娜父親造型設定

表 3-4 妮娜父親造型設定表

名字	父親
性別	男性
職業	家庭主婦
年齡	35 歲
外表	身材中等，圓圓的臉，紫色毛衣與西裝褲
個性	臉色嚴肅，寡言沉默

3.3.5 管家

妮娜的管家，算是帶領公主行事的執事，善於規劃各種大小事情，個性有點兇。



圖 3-6 管家造型設定

表 3-5 管家造型設定表

名字	管家
性別	男性
職業	管家
年齡	30 歲
外表	身材中等，圓圓的臉，單邊眼鏡，執事服
個性	臉色嚴肅，不擅表達

3.3.6 女僕

妮娜的女僕，幫忙打理公主的衣著服裝，聽命於執事的命令。



圖 3-7 女僕造型設定

表 3-6 女僕造型設定表

名字	女僕
性別	女性
職業	女僕
年齡	28 歲
外表	身材中等，圓圓的臉，女僕裝
個性	不擅表達，面無表情

3.3.7 身份販賣機

妮娜撞見的販賣機，擁有特殊外觀的販賣機販售能夠變換身份的飲品。

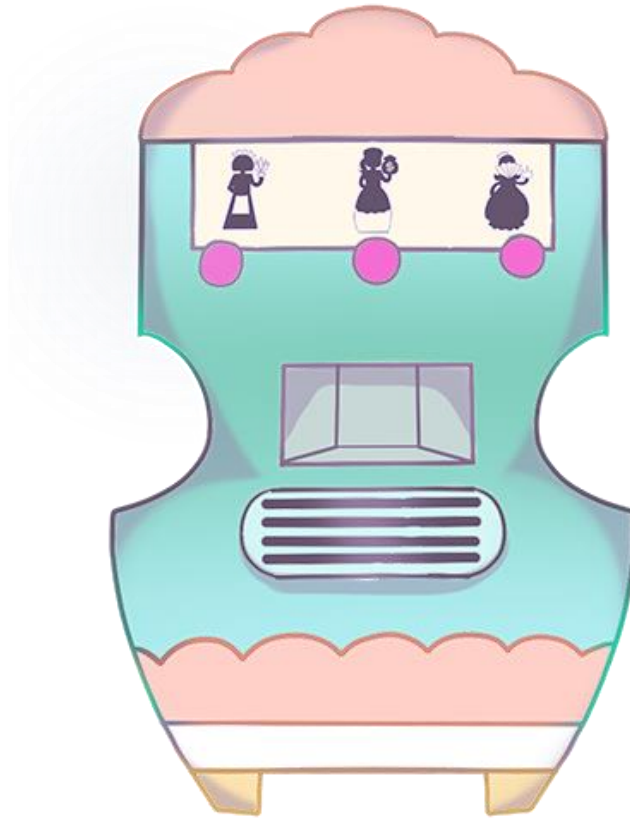


圖 3-8 販賣機造型設定

表 3-7 販賣機造型設定表

名字	身份販賣機
性別	無
機種	販售機
機齡	無
外表	跳色外表、較多曲線蜿蜒。
飲品種類	平民、小康、高貴。

3.4 場景設定

動畫中我們呈現出高聳林立的城堡以及搭配上可愛逗趣的色彩，城堡的正中間我們擺上了販賣機的罐子的圖案，算是一個小彩蛋。因我們主色調是紫色，紫色可以很神祕也可以很夢幻，在這部分的色感協調我們嘗試了很多，最終以淡色系作為最後統整畫面的一個重要的主因。高聳的城堡、兩側林立的樹木搭配上可愛的童話風外觀，更彰顯了公主居住地的氣派與童話感。



圖 3-9 公主城堡場景設定

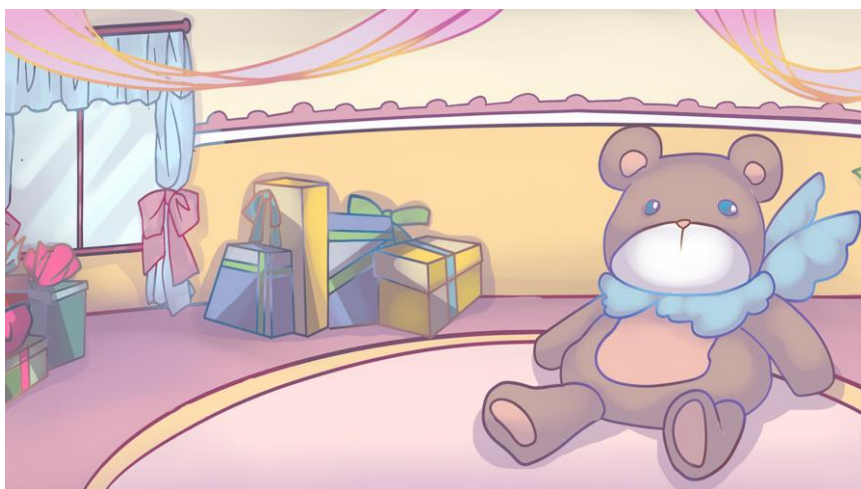


圖 3-10 城堡內部場景設定

第四章 結果與討論

4.1 動畫成品

在我們發展動畫的過程中，我們起初以鉛筆在紙上打稿，接著延伸到電腦上處理。我們使用 Illustrator 和 Photoshop 創造並製作周邊商品及投影片的製作。以 SAI 繪圖軟體繪製人物線稿及場景，最後再以 After Effects 來動畫剪輯、Premiere 處理音樂剪輯，進而完成我們的動畫。從最初的草稿起頭難到動畫的跳躍式漸進，分分鐘都是我們的心血。也因為憑藉著團隊的努力最後達到了最好的效果。非常感動！也值得回憶！



圖 4-1 動畫畫面截圖

4.2 商品設計

4.2.1 名片

以飲料瓶加上小王冠為概念設計的 LOGO 和粉紫色調搭配，形成可愛的風格。



圖 4-2 周邊文創商品—名片

4.2.2 資料夾

環保 PP 材質、藍紫兩種色系，中間以我們的販賣機作為白色剪影，搭配 LOGO 整體設計呈現華麗感。



圖 4-3 周邊商品—資料夾

4.2.3 筆記本

粉、紫、藍三色系，0.5 公分厚度輕巧，方便攜帶。中間白色部分鏤空可自行放置照片及繪圖。

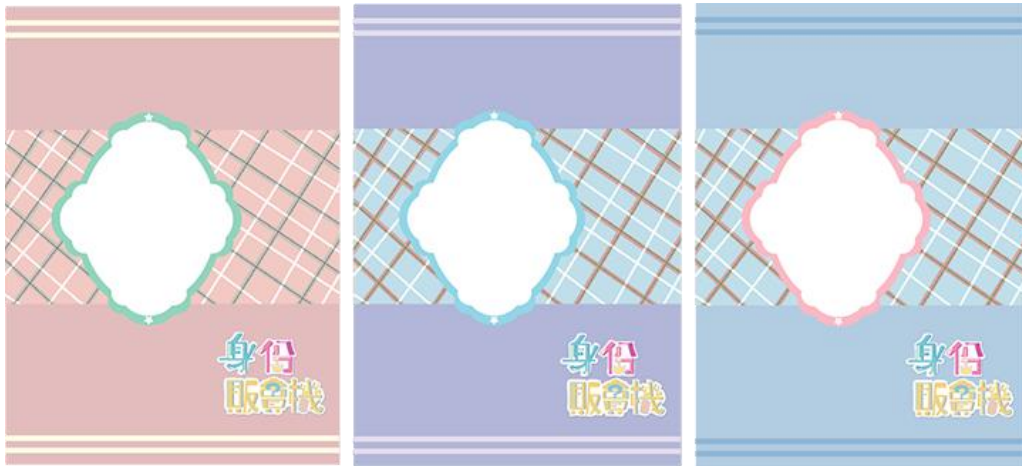


圖 4-4 周邊商品—筆記本

4.2.3 毛巾蛋糕

吸水力強的棉質毛巾，內部繪有角色圖，搭配紋格圍邊紙。內附毛巾蛋糕摺中小卡，相關教學可至粉絲專業觀看。

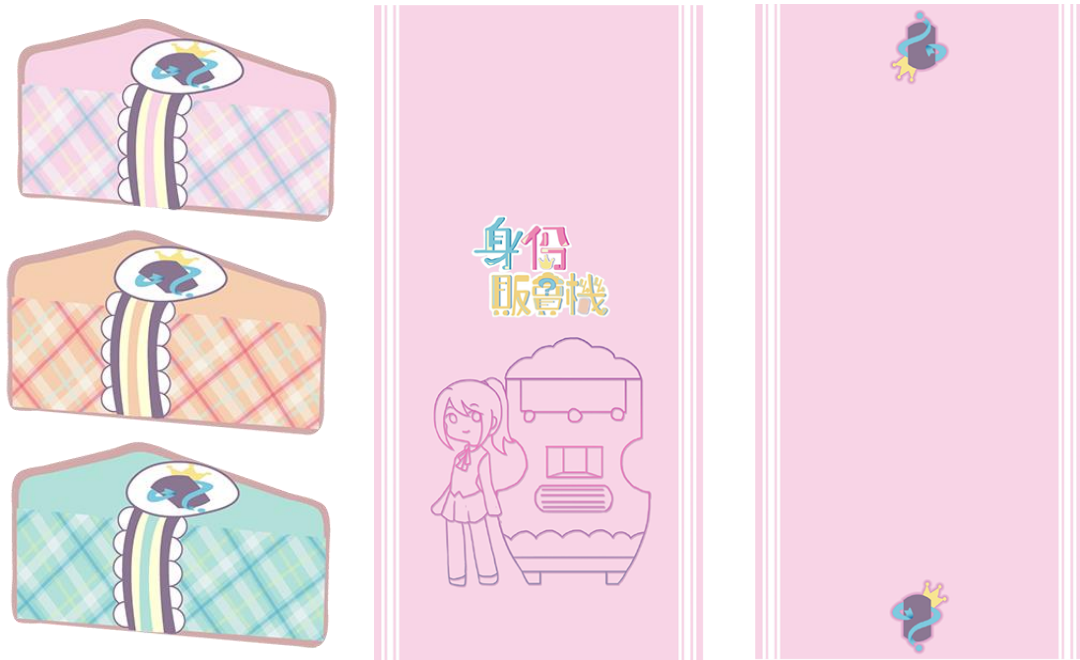


圖 4-5 周邊商品—毛巾蛋糕

4.2.3 紙膠帶

主角動感造型外殼，1.5 公分日本和紙膠帶，人物多造型可愛圖案與柔和色系，極具收藏價值。



圖 4-6 周邊商品—紙膠帶

4.2.3 束口袋

主角束身禮服造型，輕輕一拉呈現瘦身的創意巧思，華麗外表令人耳目一新。可放置口紅、小鏡子等物品，輕巧方便攜帶。

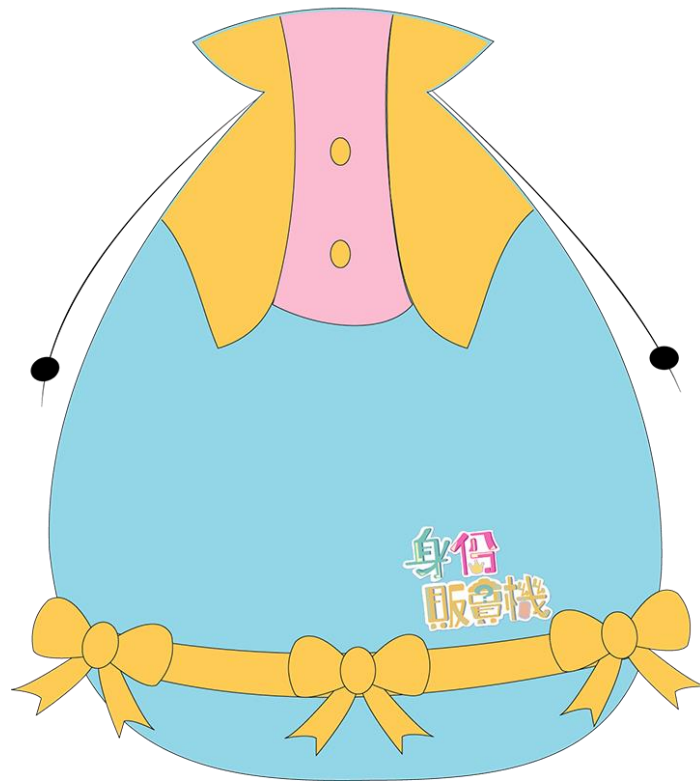


圖 4-7 周邊商品—束口袋

4.3 Logo 與海報設計

我們身份販賣機以緞帶的方式作為一個形象的問號，並且搭配上故事中公主的王冠以及變身成為公主角色的飲料罐影子。問號代表了未知的身份，則配上一些較為鮮明且逗趣的裝飾，更能看出這個 logo 的意義。

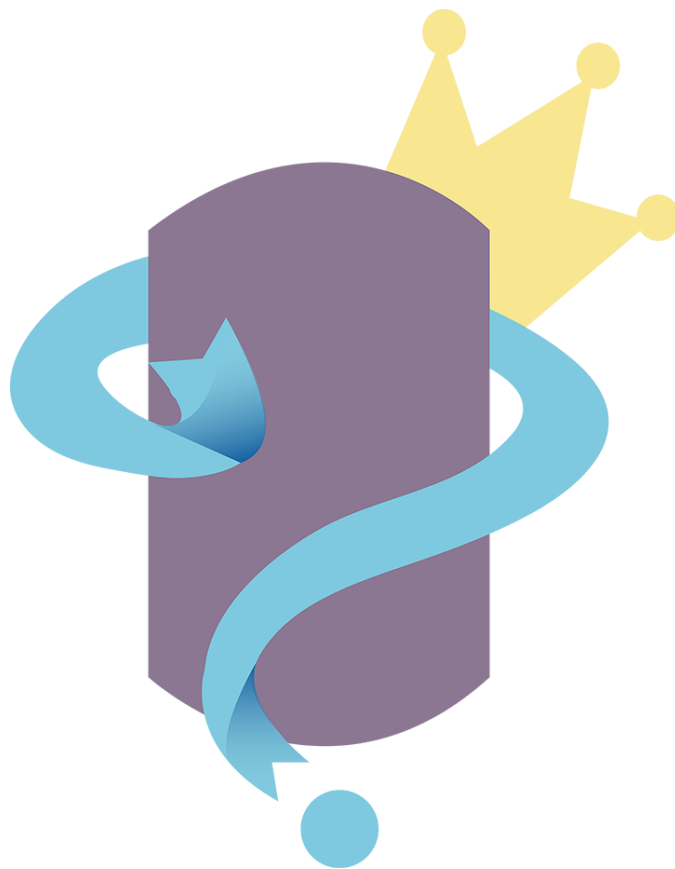


圖 4-8 Logo 設計

整體以紫色為基底，配上童話般的風格色彩，打造出整幅卡通鮮明的感覺。

整體形象概念以主要人物匯集一堂，象徵豐富的故事內容。



圖 4-9 海報設計

4.4 展場設計

我們整體風格採用童話一般的粉嫩色系，整體以可愛的風格呈現，紫色與粉色的搭配呈現出一種可愛神秘，整體風格是公主風。



圖 4-10 展場設計

第五章 結論與未來工作

5.1 結論

創意短篇動畫在這幾年不斷的興起，藉由動畫的方式訴求創作者的衷心是現代社會展現自己的一個特別的環節。我們小組本身就已經對於動畫有種概念，將自己想要表達的投入在動畫之中，是一件多麼吸引人的事情。短篇動畫主要是將所要表達的濃縮到一小塊，相對的，動畫又該如何在短時間內吸引人及達到一個水準呢？在我們經過許多的嘗試以及碰壁下，從草稿到初稿，再從初稿到上色稿，最後是最重要的成品。這個過程的途中，我們多方面嘗試了不同的風格及多配色的調整，我們理解到，短短三分鐘的小品動畫所需要耗費的精力與時間，從中得到了很多的收穫。

我們本篇動畫「身份販賣機」主要想告訴大家，好好珍惜自己所扮演的角色，或許每個人所扮演的角色總有一些地方會令人羨慕，但換個角度來想，假設自己扮演起來又是否適合自己呢？冥冥之中的安排絕對是最適合自己的。我們可以從妮娜的角度看到，千萬不能只活在自己一時的衝勁之中。我們採用淺顯易懂的浮誇動作來顯現整個動畫的核心主題。最後再以妮娜選擇與家人開心吃飯作為收尾，也可代表家人是永遠會對你好的。

5.2 未來工作

動畫相關的部分已經告一個段落，在老師細心的指教下，我們更能夠自主發揮最大的實力分工合作。未來希望能改進的是周邊商品的部分，在商品的調整上，我們要考慮到的是如何利用空間感營造出華麗的感覺，以及多善加利用動畫中出現的角色做周邊的延伸。

參考資料

[1] “動畫簡介”，維基百科，

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8A%A8%E7%94%BB>

[2] “湯姆貓與傑利鼠”，維基百科，

[https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8C%AB%E5%92%8C%E8%80%81%E9%BC%
A0](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8C%AB%E5%92%8C%E8%80%81%E9%BC%
A0)

[3] “華特迪士尼”，維基百科，

[https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%8F%AF%E7%89%B9%C2%B7%E8%BF%AA
%E5%A3%AB%E5%B0%BC](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%8F%AF%E7%89%B9%C2%B7%E8%BF%AA
%E5%A3%AB%E5%B0%BC)