

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

逃出困境

Escape

組員：田賢達 BK106007

黃于瑄 BK106054

楊鈞任 BK106056

黃怡婷 BK106002

黃季湘 BK106050

指導老師：馮文君 老師

中華民國 110 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

逃出困境

Escape

組員：田賢達 BK106007

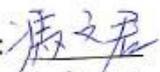
黃于瑄 BK106054

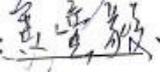
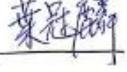
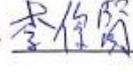
楊鈞任 BK106056

黃怡婷 BK106002

黃季湘 BK106050

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 110 年 3 月

摘要

在我們的生活中必然會遭遇許多的困難，這些困難可大可小，而這些問題往往都會讓人陷入困惑而止步不前，選擇了自我放棄；不嘗試著抓住任何出現在眼前的機會。社會中的凡夫俗子們寧可在舒適圈中坐以待斃，也不會想要走出自己的舒適圈，去挑戰及解決所碰到的困難及問題。此動畫故事中則以精靈反抗巨人的劇情來隱喻要勇敢的面對眼前的困難，不要輕易的就被困難給打敗。

故事的設計中，藍色的精靈因為看到自己的同伴被巨人給抓起來，便二話不說的就朝著巨人發起攻擊。這也隱喻了我們發現同伴陷入困難的時候，要及時的對同伴伸出援手，而不是眼睜睜的看著同伴陷入困境中。主角看到從巨人身上掉下的鑰匙也是立刻採取行動，抓住眼前的可能性；不管這個鑰匙是否能夠打開鎖著他們的翅膀的壁櫥。只要有努力嘗試過，不管結果如何也不會感到後悔。

Abstract

We might have to encounter numerous kinds of difficulty in our lives. These problems may be tricky or just a piece of cake. Nevertheless, they still can drag most of the people and preventing them from moving forward to the road of success. At the end, most of the people choose to give up to the problems in the midway without trying to solve them although there are chances which are obviously approaching them. Majority of the people rather chose to sit idly by in their own comfort zone without accepting the challenges. The fight between the elves and the giant in this animation imitates the necessity to be brave when confronting any obstacles and telling us that we cannot give up easily.

In the story, the blue elves decided to fight the giant without any hesitation when he saw his friends are being caught. Simultaneously, we would need to lend a helping hand to our friends when they are in doubt or trouble, but not just watching them struggling or even dying in their fear and gloom. Plus, when the protagonist saw the key is dropping off from the giant, he stands out first to get the key as fast as possible because he saw the chances to live. He want to catch any possibilities which he could get. He saw the chances to unlock the wardrobe to get their wings back which the giant had stolen from them. No matter what is the outcome, it is not regret to give it at least a try.

目錄

摘要.....	i
Abstract.....	ii
目錄.....	iii
圖目錄.....	v
表目錄.....	vi
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.....	5
第三章 動畫設計	6
3.1 風格設定.....	6
3.2 故事設定.....	7
3.3 角色設定.....	20
3.3.1 巨人.....	20
3.3.2 小精靈們.....	21
3.4 場景設定.....	22
第四章 結果與討論	23
4.1 動畫成品.....	23
4.2 商品設計.....	24
4.2.1 吊飾.....	24
4.2.2 壓克力檯燈.....	25
4.2.3 耳針.....	26
4.2.4 提袋.....	26
4.3 Logo 與海報設計	27
4.4 展場設計.....	29
第五章 結論與未來工作	30

5.1 結論.....	30
5.2 未來工作.....	31
參考資料.....	31

圖目錄

圖 2-1 巨人、精靈設計參考	4
圖 3-1 故事發展分鏡圖	19
圖 3-2 巨人造型設定	20
圖 3-3 小精靈們造型設定	21
圖 3-4 城堡場景設定	22
圖 3-5 城堡密室場景設定	2 錯誤! 尚未定義書籤。
圖 4-1 動畫畫面截圖	23
圖 4-2 周邊文創商品—吊飾	24
圖 4-3 周邊文創商品—壓克力檯燈	25
圖 4-4 周邊文創商品—耳針.....	26
圖 4-5 周邊文創商品—提袋.....	26
圖 4-4 Logo 設計	27
圖 4-5 海報設計	28
圖 4-6 展場設計	29

表目錄

表 3-1 巨人造型設定表	20
表 3-2 小精靈造型設定表	21

第一章 前言

1.1 動機與目的

人的一生中一定會遭遇到許多困難，每個人在面對問題時心態上的調整與危機處理準備，造就了不同的選擇，不同的決定成就了不同的結果。本故事主要傳達理念是人在困境中不要放棄任何的希望，盡可能地抓住任何的可能性，就有機會改變現狀並突破困境，不要一遇到困難的時候就懷憂喪志，要想辦法抓住任何的希望才能夠突破現狀。不管結果如何，都不會因此而感到後悔，因為至少你有努力過。

除此之外，動畫中也有小仙子幫助被巨人抓住的同伴，為了向人們傳達不管在生活上過得如何，當看到同伴遭遇困難的時候，也要第一時間的向同伴伸出援手，不要錯過了最佳的時機而感到後悔。

動畫的風格手法結合了東方及西方的畫風風格，並運用了西方文化中的巨人與小仙子的元素來進行動畫的製作，來表示東方與西方文化的大結合。

1.2 主題發想

「Escape」字面就是逃跑的意思，解決並從所遇到的困境中逃脫出來是故事中的主軸。當然也有人會理解成是遇到問題就選擇逃避的意思，這就表示了不同的人所看到的及所理解的事與物會有所不同，建議人們看待任何的事情都不要當下就下定論；而是要多加的思考後才做決定。如果站在不同的角度及立場看待同樣的事情的話，說不定能夠得到與原本不一樣的答案。

故事中運用了一些打鬥及追逐的劇情也是爲了讓動畫看起來不會太過於無聊，運用劇情的起伏來吸引觀衆的注意，從而把這個美好的主題發想傳達給更多的人。

第二章 背景知識

2.1 主題簡介

小仙子「Fairy」與巨人，是屬於西方文化中的生物。運用巨人及小仙子作為動畫角色的出現，形成一個反差的形式。使畫面不會讓人覺得角色的大小的一致性而顯得單調；除此之外，巨人和精靈之間的體型比例差距也會讓畫面恢復協調性。

巨人，是神話或童話中場出現的生物，并在許多的地區的神話或童話等故事中都有他們出現的痕跡。在現今的社會中，巨人任然會在許多電影或電玩中出現。這些高大且異常的生物，往往會讓人產生恐懼感。雖然不排除有時在有些作品中巨人會被描寫成溫和且無害；但是大部分的故事都會將巨人給描寫成恐怖、貪婪、食人且愚昧的生物，除了擁有超出常人的力氣與食量外，還以攻擊傾向、戰爭等行為而聞名。

小仙子，「Fairy」是西方文化中的傳說生物，體型嬌小，一般都會長者翅膀。在西方民間傳說中，它們并非人類，但是擁有人類的外表，並且大部分都會具有超自然的能力。在最早的西方民間傳說中，小仙子的定義可正可邪；然而到了今天，它們則普片被認為是正義的一方。英文字的，「Fairy」有時也對精靈、矮人、地精或哥布林等各種接近人形或具有超自然力量的生物的總稱。在這種情況下，「Fairy」則會被翻譯成精靈。(以上參考資料:維基百科)



圖 2-1 巨人、精靈設計參考(圖片參考資料:維基百科)

2.2 技術簡介

在可以選擇製作動畫的方式的情況下，我們最終以傳統的 2D 平面動畫來進行動畫的製作。我們以一秒最少 6 連續圖來把角色的動作給串聯起來，并多次的檢查及修改角色的動作，以讓動畫的畫面能夠更加的順暢。

製作的前期，我們在動畫的腳本上花了一些時間及功夫。我們也參考了《湯姆貓與傑利鼠》這部動畫來對我們的動畫劇情作發想。

前期製作腳本的時候是使用了學校的授權軟體——Painter 來繪製我們的腳本的畫面，並使用 Adobe Premiere 剪輯軟體來把繪製的腳本轉為動態腳本，以方便更快的了解動畫的劇情的走向。

在確定動畫的劇情之後，我們便使用了自有的 CLIP STUDIO 軟體繪製動畫原畫及上色等工作。在準備工作完成之後，便通過 Adobe Animate 軟體把原畫製作成動畫。在製作完成輸出之後便使用 Adobe Premiere 軟體進行音效剪接的工作，確認完成後，才輸出成為最終完整的動畫。

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，故事以精靈逃出巨人的奴役的故事為題材，風格以美式融合日式 Q 版，從日式可愛的小精靈做為角色，再以美式風格的敘事方式，先以手繪的方式勾畫出角色和場景原圖，再加上電腦後製角色和場景的上色，使動畫呈現版畫特有的風格。

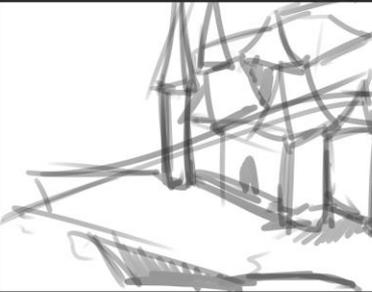
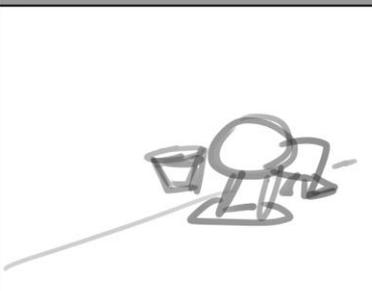
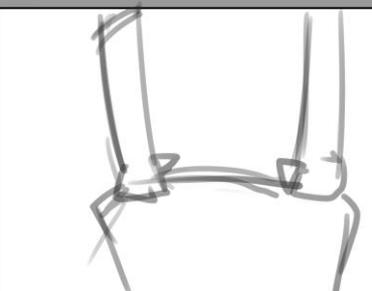
3.2 故事設定

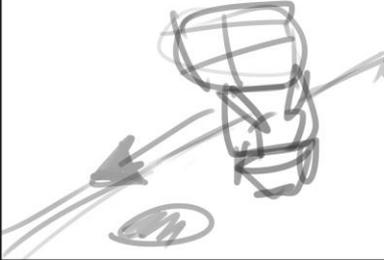
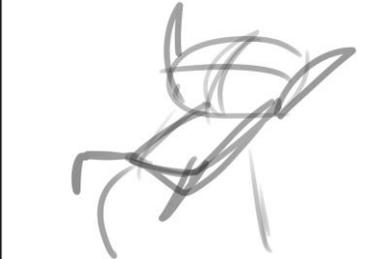
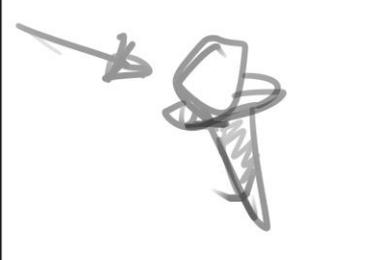
在黑暗的森林裡，有一座老舊的城堡，裡面住著一位邪惡的巨人，並奴役可愛的小精靈。

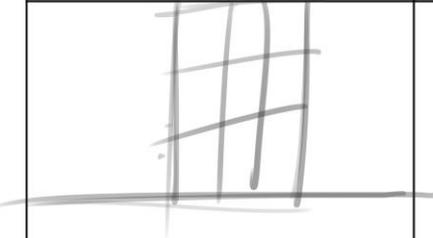
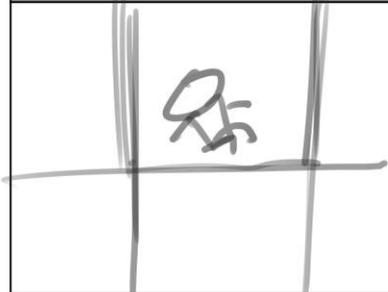
這一天，小精靈照常做著累死人又不合理的工作，其中一隻小精靈提著層重的大水桶，一不小心沒注意到踩到地上積水，滑倒了並且把手中水跟水桶給撒了出去。

甩出去的水桶，剛剛好觸發到了秘密機關，一個隱藏的門被打開了小精靈好奇進去看看，驚訝的發現裡面充滿小精靈的各種器官，並發現小精靈最重要的翅膀被鎖在展覽櫃上，準備身去伸手去觸碰的時候，外面傳來了巨大聲響發現巨人正在懲罰其他的小精靈，並發現巨人腰間的鑰匙，鼓起勇拯救被懲罰的小精靈。

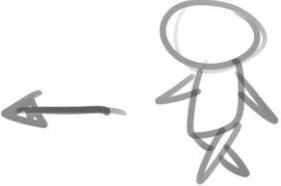
出其不意的攻擊巨人，其他小精靈也被她的勇氣給感染了，並團結一致的像巨人發起了反抗，經歷了千辛萬苦一番，終於拿到了展示櫃的鑰匙，並奪回了屬於自己的翅膀，向自由的道路前進。

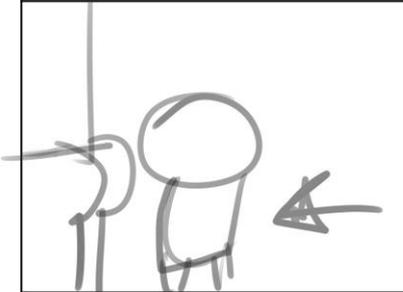
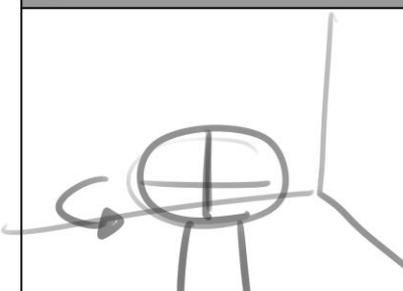
畫面	內容
	<p>城堡遠景</p>
畫面	內容
	<p>擦地板</p>
畫面	內容
	<p>鏡頭切換</p>
畫面	內容
	<p>提水桶</p>

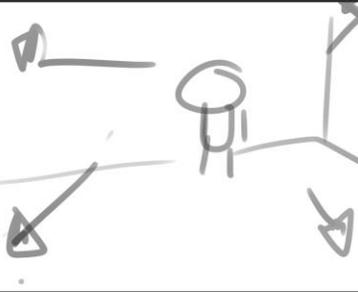
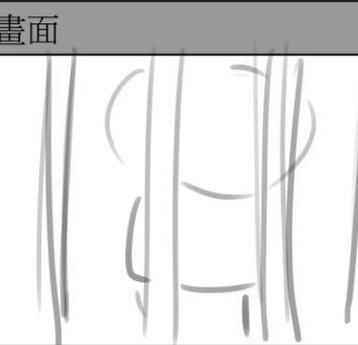
畫面	內容
	<p>提水桶移動</p>
畫面	內容
	<p>被積水絆倒</p>
畫面	內容
	<p>水桶飛出去</p>
畫面	內容
	<p>火把特寫</p>

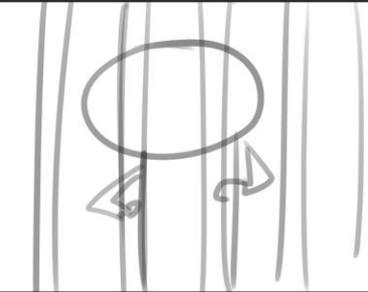
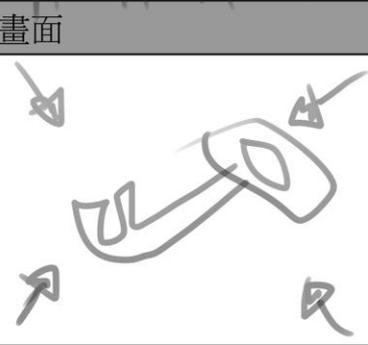
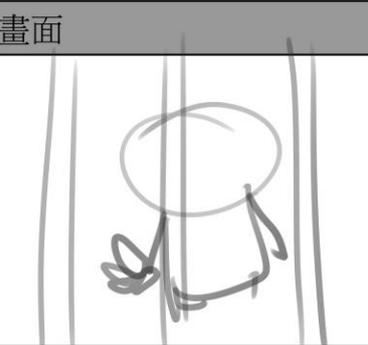
畫面	內容
	水桶觸發機關
畫面	內容
	
畫面	內容
	密室大門開啟
畫面	內容
	主角呆坐在門口

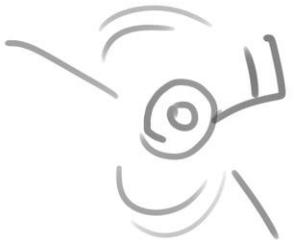
畫面	內容
	走進密室
畫面	內容
	切到背影
畫面	內容
	全景環繞
畫面	內容
	鏡頭往櫥櫃帶

畫面	內容
	<p>櫥櫃特寫</p>
畫面	內容
	<p>翅膀特寫</p>
畫面	內容
	<p>主角特寫</p>
畫面	內容
	<p>切換到女角</p>

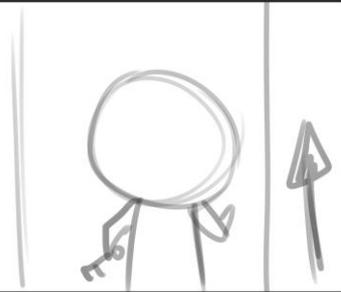
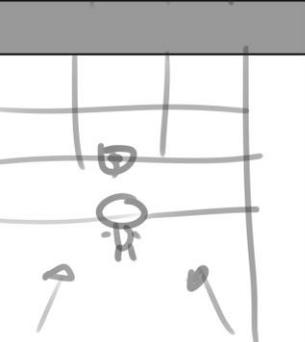
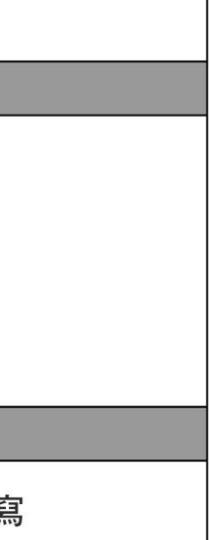
畫面	內容
	<p>撞到巨人</p>
畫面	內容
	<p>跌倒</p>
畫面	內容
	<p>即將被抓起</p>
畫面	內容
	<p>聽到動靜回頭</p>

畫面	內容
	<p>鏡頭縮小</p>
	<p>其他兩人聽到動靜</p>
	<p>站在欄杆後</p>
	<p>女角被抓起 反抗踢下鑰匙</p>

畫面	內容
	<p>在欄杆上注意到鑰匙</p>
	<p>鑰匙特寫</p>
	<p>伸手示意</p>
	<p>腳下鑰匙</p>

畫面	內容
	<p>同伴特寫</p>
畫面	內容
	<p>鏡頭縮放</p>
畫面	內容
	<p>丟上鑰匙</p>
畫面	內容
	<p>鑰匙旋轉</p>

畫面	內容
	<p>接住鑰匙</p>
畫面	內容
	<p>巨人注意到</p>
畫面	內容
	<p>丟下女角</p>
畫面	內容
	<p>倒地</p>

畫面	內容
	<p>跑向密室</p>
畫面	內容
	<p>切到正面</p>
畫面	內容
	<p>鑰匙孔特寫</p>
畫面	內容
	<p>插入持轉不動</p>

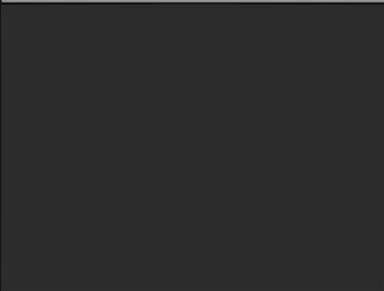
畫面	內容
	<p>疑惑</p>
畫面	內容
	<p>畫面全黑</p>
畫面	內容
	<p>擦地板</p>
畫面	內容
	<p>陷入輪迴</p>

圖 3-1 故事發展分鏡圖(本專題繪製)

3.3 角色設定

3.3.1 巨人

第一位角色是土地公，年齡未知，身材巨大，有著方塊的臉型，綠皮膚是特徵，個性兇惡可怕、自私自利

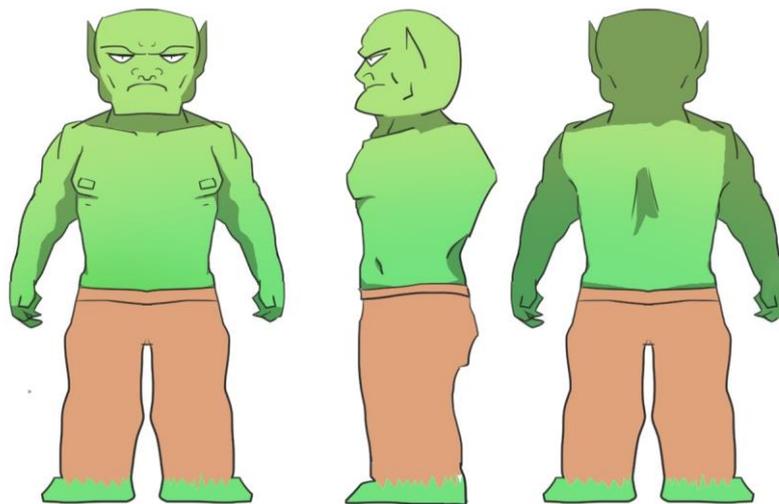


圖 3-2 巨人造型設定(本專題繪製)

表 3-1 巨人造型設定表

名字	城堡巨人
性別	男性
職業	無業
年齡	未知
外表	身材巨大，有著方塊的臉型，綠皮膚
個性	兇惡可怕、自私自利

3.3.2 小精靈們

可愛的小精靈，有著美麗的眼睛，嬌小的身體，個性勇敢，團結。



圖 3-3 小精靈們造型設定(本專題繪製)

表 3-2 小精靈們造型設定表

名字	小精靈們
性別	男性、女性
職業	奴隸
年齡	未知
外表	美麗的眼睛，嬌小的身體
個性	勇敢、團結

3.4 場景設定

在動畫裡我們設計了幾個小場景，場景設定為森林裡的一座老城堡，想營造出一座恐怖建築物的感覺，而樹林場景描述被兩側巨大的樹木包圍顯得荒涼，



圖 3-4 城堡場景設定(本專題繪製)



圖 3-4.2 城堡密室設定(本專題繪製)

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繪設計，再利用 painter 電腦繪圖上色，並以 Animate 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，動畫風格是以日式風格混和美式卡通。特色在於整體故事耐人尋味，動畫風格與眾不同，人物設計方面也以日式 Q 版動畫呈現，搭配美式卡通節奏的新風貌。

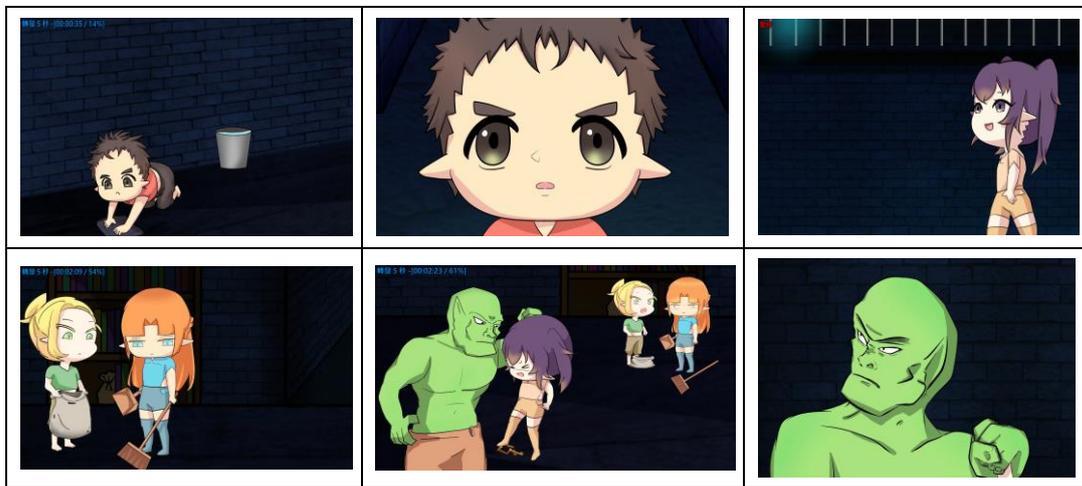


圖 4-1 動畫畫面截圖(本專題繪製)

4.2 商品設計

4.2.1 吊飾

將男性腳色性轉為女性，不僅可以吸引人家的眼球，也會讓人增加印象。



圖 4-2 周邊文創商品—吊飾(本專題繪製)

4.2.2 壓克力檯燈

以翅膀閃耀的主題，風格與動畫一樣。



圖 4-3 周邊文創商品—壓克力檯燈(本專題繪製)

4.2.3 耳針

以翅膀作為造型的耳針



圖 4-4 周邊文創商品—耳針(本專題繪製)

4.2.4 提袋

以角色的樣子做裝飾



圖 4-5 周邊文創商品—提袋(本專題繪製)

4.3 Logo 與海報設計

Logo 的設計是以的主題名稱「Escape」字面就是逃跑的意思，解決並從所遇到的困境中逃脫出來久」進行發想的，，在旁邊添加了一雙翅膀做為點綴。再以我們的 Logo 為主要視覺，輔以一些出現在動畫中，設計出簡潔清新感的海報設計。



圖 4-4 Logo 設計(本專題繪製)

海報是以巨人黑影俯視著精靈的場景做為設計發想，想傳達巨人的壓迫感



圖 4-5 海報設計(本專題繪製)

4.4 展場設計

用地下密室的感覺呈現整體視覺效果，讓人遠遠的就可以看到，在電視上面放上發光展櫃，讓整體效果看起起更符合密室給人的感覺。



圖 4-6 展場設計(本專題繪製)

第五章 結論與未來工作

5.1 結論

遇到困難會逃避簡直是人性當中非常典型的一個自然反應。從我看到這個問題想寫，到查資料到我真正的動筆寫也過去好幾天了，看，我是不是也為自己創造了一個困難，並且一邊逃避著，一邊面對著，雖然現在動筆在寫著但心裡依然有著可能你也會有的畏難，擔憂，焦慮等等的情緒。所以我們一起來面對吧。

在整個動畫製作過程中，我們花費了許多時間，找了許多參考資料，試了許多人物設計風格後，最後才定稿找出我們要的繪圖手法，雖然如此但是所呈現的風格樣貌才是最符合我們想要表達的。最後成果風評普遍不錯，動畫風格及故事主題設定也很切合我們的想法，動畫故事融入不同的風格。

5.2 未來工作

目前整體的動畫鏡頭畫面都已初步完成，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，讓動畫更加完整流暢。

參考資料 來源 (維基百科/google 收尋)

1. 巨人

維基百科

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B7%A8%E4%BA%BA>。

Google 收尋

<https://web.codedfilm.com.ng/download/dungeons-amp-dragons-5th-edition-d-amp-d-5e-episode-5-ogres-know-how-to-make-an-entrance/LS1zMfptV25LZk1Hdw>

2. 小仙子

維基百科

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B2%BE%E9%9D%88>。

Google 收尋

<https://www.google.com/search?q=%E5%B0%8F%E4%BB%99%E5%AD%90&tbm=isch&hl=zh-TW&sa=X&ved=2ahUKEwjGgvjPz8XwAhVK4WEKHdTUDCcQBxoECAEQIQ&biw=1021&bih=1338#imgrc=aQAww9wJqWotyM>