

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

玩聚

組員：陳怡庭 BK106124

范怡佳 BK106123

丁瑞竹 BK106064

指導老師：葉冠麟 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

玩聚

TOY

組員：陳怡庭 BK106124

丁瑞竹 BK106064

范怡佳 BK106123

所提報告經本委員會評審通過。

指導老師：葉冠麟

評審老師：田世奇、張淑華、馬慶勳

中華民國 110 年 3 月

摘要

每個人先天的環境都不一樣，但不要因此趨於現狀，而是靠著自己努力和方
法朝著自己的夢想去改變現況。我們的動畫是以勵志鼓勵為主題，透過在幼兒園
中，小朋友玩玩具時進入幻想世界中的打鬥，來告訴大家不要因為自己與別人的
不同與弱勢而放棄自己，而是透過努力並且與團體合作，來使自己更上一層樓，
突破自我的極限，戰勝困難。

目錄

摘要.....	I
目錄.....	ii
圖目錄.....	iv
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.....	9
3.3.1 小男孩.....	9
3.3.2 小女孩.....	10
3.4 場景設定.....	11
第四章 結果與討論	12
4.1 動畫成品.....	12
4.2 商品設計.....	13
4.2.1 名片.....	13
4.2.2 口罩夾.....	14
4.3 Logo 與海報設計	15
4.4 展場設計.....	17
第五章 結論與未來工作	18
5.1 結論.....	18
5.2 未來工作.....	19

參考資料.....20

圖目錄

圖 2-1 土地公與土地婆神像	3
圖 2-2 版畫範例	4
圖 3-1 故事發展分鏡圖	8
圖 3-2 土地公造型設定	9
圖 3-3 土地婆造型設定	10
圖 3-4 土地公廟場景設定	11
圖 3-5 廟內場景設定	11
圖 4-1 動畫畫面截圖	12
圖 4-2 周邊文創商品—名片	13
圖 4-3 周邊文創商品—明信片	14
圖 4-4 Logo 設計	15
圖 4-5 海報設計	16
圖 4-6 展場設計	17

表目錄

表 3-1 小男孩造型設定表	9
表 3-2 小女孩造型設定表	10

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關卡，每個人在面臨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為人在窮途末路的時候，一定要想辦法改變現狀突破困境，不要懷憂喪志，想辦法製造變通的轉機才是恆久之道。風格手法結合了傳統東方式的版畫風格，並用本土的代表動物為發展成故事角色，最後我們以整部動畫的特色進行創意延伸的周邊產品設計。在日新月異的科技進步下，現代人已沒時間停下腳步好好思考，我們希望將快被遺忘的傳統名間故事，藉由平面動畫手法表現出來，讓大家省思這個故事的意涵，以減少日常生活紛爭，傳承一個太平盛世。

1.2 主題發想

「Life & Chance」在字面上有許多可衍生發展的意義，我們選擇用易經當中「窮則變，變則通，通則久」的道理當作立意精神與成為故事題目。人的一生當中不可能永遠順心如意，如何去解決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

土地公的正稱是福德正神，民間稱他為土地公伯仔。土地公相當於村長，是社神，負責考察聚落內人民的言行善惡。在臺灣的土地公神像，大都是頭戴員外巾，身穿員外帽，長著長長的鬚鬚，圓圓紅潤的臉，右手拿著金元寶並坐在椅上，露出慈祥的微笑看起來非常和藹可親。而土地婆會陪坐在他的右邊，手上也是拿著如意拐杖。

在以前，人民的生活禍福與土地公息息相關，凡是生育、成年、結婚和喪葬，都要祭拜土地公，生病、外出、殺豬、蓋房子、受冤枉、社會雜事也都要祭拜土地公。有句話說「田頭田尾土地公」，所以在農村地區，更是隨處可見到大或小型的土地公祠，用來祈求作物豐收。在都市，土地公更是商家的財神，一般做生意的人，多在店裡設立他的神像神位，每天早晚向他燒香、敬茶，虔誠禮拜。



圖 2-1 土地公與土地婆神像

2.2 技術簡介

中國的版畫藝術有其源遠流長的歷史和成就，中國原來也是世界上最早發明版畫的國家。在殷、商時代，從唐初至今，版畫已有 1,200 多年的發展歷史，無論是雕版、活版、彩色套印，在世界歷史上都處於領先地位。從流傳至今的大量版畫作品中，充分展現出中國人民的智慧和創造力，它更涉及眾多的學科領域，是一份非常豐富、寶貴的歷史文化遺產。

印刷術為中國古代四大發明之一，對版畫的發展及其在藝術上的提升有極大的影響，是人類文明發展史上的一塊重要里程碑。版畫的內容題材以宗教經卷為主，宋元時期的佛教版畫，在唐、五代的基礎上又有了進一步的發展，在經卷中也開始出現山水景物圖形。而其他題材的版畫，如科技知識與文藝門類的書籍、圖冊等也有大量的雕印作品。本專題動畫設計我們在手法上模擬了傳統版畫媒材，「以圖傳旨」的方式在線條上充分表達特色，讓人容易理解，傳遞主要精神。



圖 2-2 版畫範例

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，故事以民間土地公有求必應的故事為題材，故事風格結合中國版畫，從台灣特有種動物裡選擇適合的動物做為角色，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

在幼稚園，小男孩正一起與班級中的其他小朋友一起上課，下課的鐘聲響起後，到了休息時間，幼稚園老師拿出了放著玩具的玩具箱，拿出裡面的玩具一分給班上的各個小朋友。

到了小男孩時，玩具箱中只剩下了一隻長的可愛的泰迪熊，小男孩只好悶悶不樂的將熊收下，看著別人拿著帥氣的機器人，他投去了羨慕的眼光，而手拿著機器人的其他男孩們，看到小男孩後，拿著機器人向他炫耀，並且還嘲笑了他手中的小熊，小男孩很喪氣又失落的蜷縮在地板上。

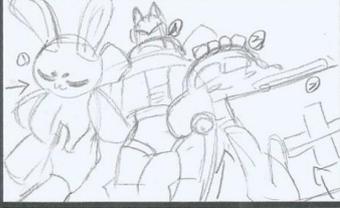
此時小女孩經過了他們，看到了沮喪的小男孩後，對其他男孩們感到生氣，並且狠狠的看向他們，並且坐下來到小男孩的旁邊，拍了拍他，安慰他，之後拿出了她自己的兔子娃娃，女孩幫娃娃穿上了女巫風格的帥氣服裝後，展現出了不一樣的風格，顯得很與眾不同。

小男孩看到這隻娃娃後，感到很驚奇，原來可愛的兔子也可以變得如此特別，小男孩望向自己的泰迪熊，振作了起來，將熊熊穿上了堅挺俊拔的騎士裝；女孩看到小男孩的泰迪熊後，很開心他不再垂頭喪腦，將小男孩一把拉進了一個他們想像的奇幻世界，與另外一群同學們，開心的使用自己的玩具互相對戰。

①

分鏡表 (Film Story Board)

PAGE NO :

場次 SLATE	鏡頭 TAKE	分鏡畫面	聲音說明 AUDIO	畫面說明 VIDEO	特殊技術	呎/秒
1			小朋友來玩 玩具吧!	老師拿出玩具		
2			嘩~~~~	小朋友開心的模樣 背景黃,有粉色的花在轉		
3				玩具出現的順序 1~4		
4-1				小男孩開心的等待自己的玩具		
4-2				因為拿到不想要的玩具而全身僵硬 小男孩粗線條		

7)

分鏡表 (Film Story Board)

PAGE NO :

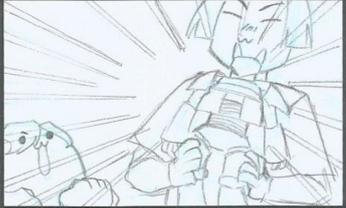
場次 SLATE	鏡頭 TAKE	分鏡畫面	聲音說明 AUDIO	畫面說明 VIDEO	特殊技術	呎/秒
5				小孩子很低 漸的看著熊		
6				抬頭		
7-1				①小孩子看向 小孩子。 ②小孩子跳 ③小孩子		
7-2				效果線集中 在機器人上	zoom in ↓	
8				驚嘆號彈 出來		

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，年齡5歲，因為拿到象徵著只有女生才會玩的布偶娃娃而被同學嘲笑,但進入了幻想世界後打破了只有女生才玩娃娃的刻板印象。



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	5歲
外表	進入幻想世界時會變身成勇士
個性	不服氣被人看扁,努力改變自己

3.3.2 小女孩

第二位角色是小女孩，



圖 3-3 小女孩造型設定

表 3-2 小女孩造型設定表

名字	小女孩
性別	女性
職業	學生
年齡	5 歲
外表	進入幻想世界時會變身成小魔女
個性	見義有為

3.4 場景設定

在動畫裡我們設計了幾個小場景，土地公廟的場景設定為森林裡的一座小廟宇，天庭的場景想營造出一座高聳建築物的感覺，而樹林場景描述兩側巨大的樹木和海獺奔跑時緊張的心情，海洋場景描述海獺出海捕魚的場景，鹽田場景主要為鹽商工作的地點，農田場景則為農夫辛苦揮汗工作最心愛的農田。



圖 3-4 教室場景設定

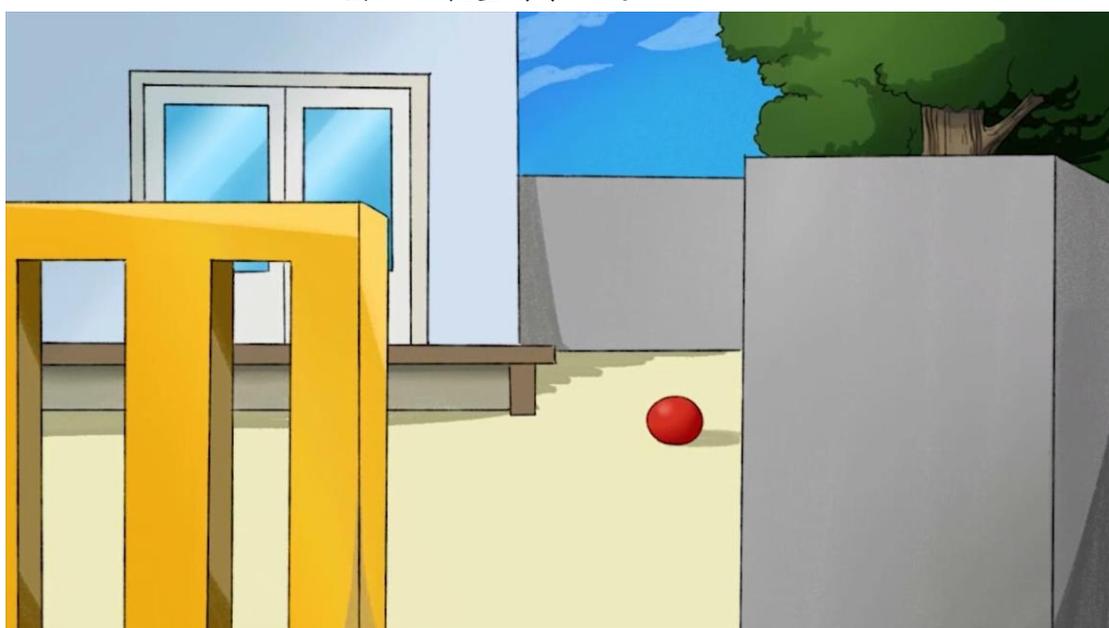


圖 3-5 幼稚園場景設定

第四章 結果與討論

4.1 動畫成品

動畫故事發展之過程，美術繪圖我們主要先以手繪設計，再利用 Illustrator 電腦繪圖上色，並以 Premiere 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，動畫風格是以中國版畫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，以版畫作為參考風格，人物設計方面也以雕刻技法呈現正方體構圖，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 名片

名片採用土地公手執拐杖的動作，並把拐杖拿掉換成糖果，不僅可以吸引人家拿取我們的名片，也會讓人增加印象。



圖 4-2 周邊文創商品—名片

4.2.2 口罩夾

口罩夾採用了動畫裡在幻想世界機器人和勇士打鬥的其中一幕,當口罩夾打開時可以看到他們打鬥地畫面。

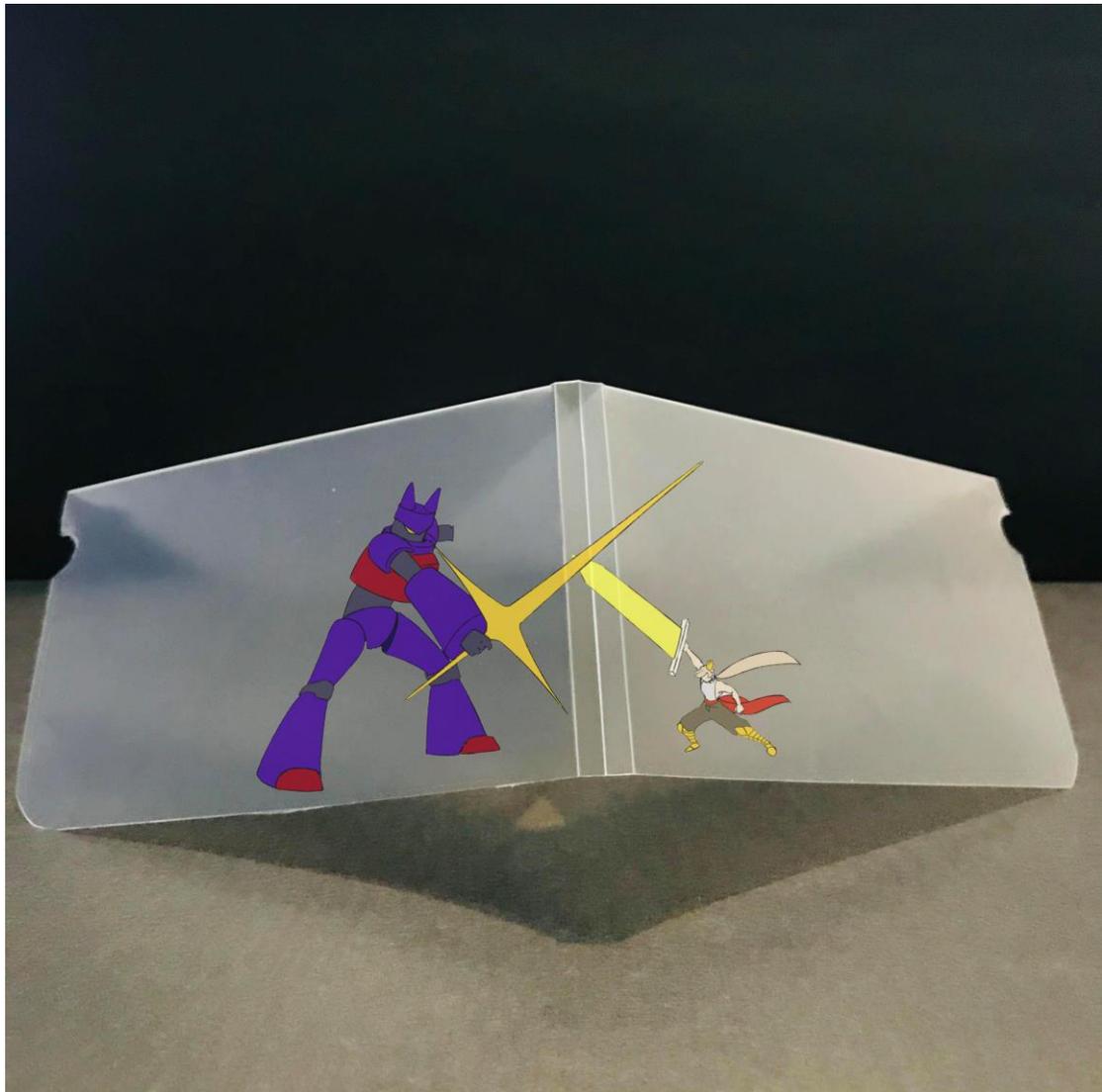


圖 4-3 周邊文創商品—口罩夾

4.3 Logo 與海報設計

Logo 的設計是以我們的主題名稱「窮變·通久」進行發想的，並結合印章的雕刻手法，在旁邊添加了一些版畫風格做為點綴。再以我們的 Logo 為主要視覺，輔以一些出現在動畫中，會在廟宇使用的圖紋做搭配，設計出簡潔清新感的海報設計。



圖 4-4 Logo 設計

海報是以土地公從天庭回來乘坐著雲俯視著土地公廟的場景做為設計發想，想傳達土地公心心念念著土地公廟的一切。



圖 4-5 海報設計

4.4 展場設計

用

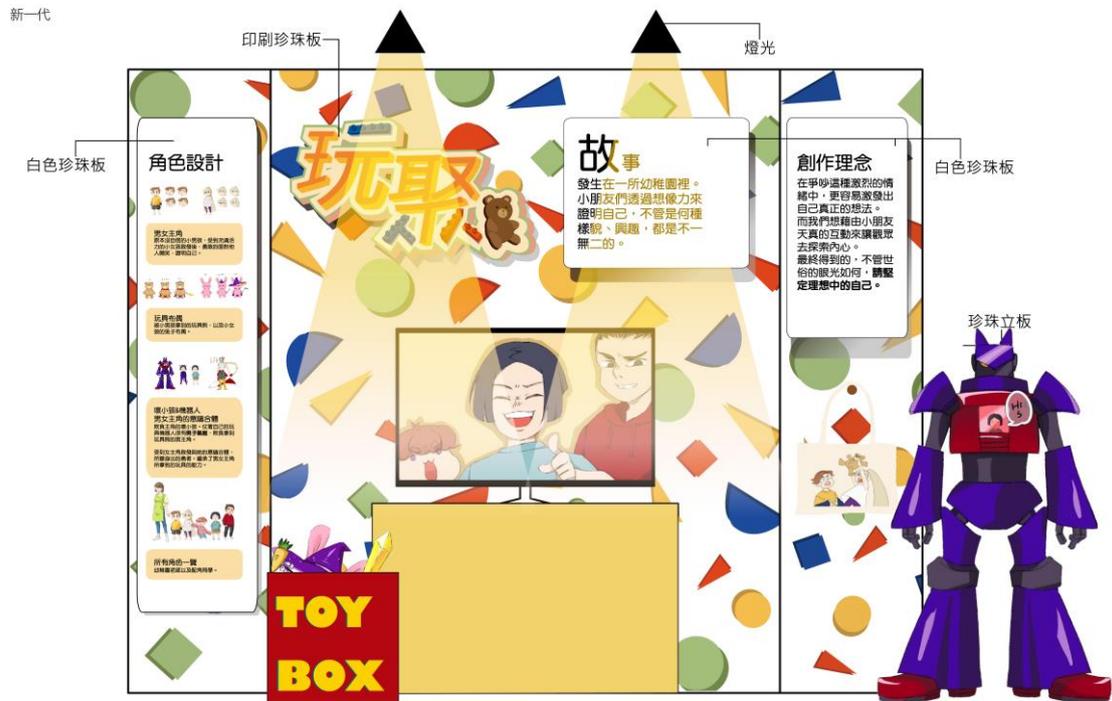


圖 4-6 展場設計

第五章 結論與未來工作

5.1 結論

現代人隨著時代的演進與科技日新月異的情況下，對於一些歷史的文物、民間故事、風俗習慣等，幾乎都不甚瞭解或者是沒太大興趣，但這些文物都有其獨特的價值與意義。基於文創產業是近年來政府十分重視的一塊，我們的動畫故事主軸以土地公有求必應的故事改編，並製作成多媒體動畫，吸引人們有高度的興趣一同觀看，並探討我們想要闡述的故事涵意。本故事「窮變·通久」主要傳達意念為人在窮途末路時，一定要想辦法突破現狀，千萬不可懷憂喪志，要想辦法改變、變通，才是為人處事的恆久之道。

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，將傳統民間故事增添一點設計思維，動畫故事融入一點文化元素，創造與眾不同的風貌，改頭換面後的風格也比較能讓現代人接受、瞭解。

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，一看就懂。未來我們打算製作成一本翻頁式的多媒體電子書，或是添加互動式遊戲操作。

參考資料

- [1] 廖修平，「版畫藝術」，雄獅圖書股份有限公司，1974。
- [2] 王伯敏，「中國版畫史」，蘭亭書店，1986。
- [3] 謝嘉梁，「臺灣土地公信仰與傳奇特展圖錄」，國史館臺灣文獻館，2008。
- [4] 姜義鎮，「台灣的鄉土神明」，臺原出版社，1995。