

四、創作媒材運用

4-1、手繪動畫

以手繪動畫做為主要的表現媒材。以攝影、手繪、數位後製為主要的製作方式。攝影應用在部分的背景製作。數位手繪是整支動畫主要的表現形式，以繪圖板在 Adobe Photoshop 上以圖層堆疊人物的動作和整體的背景。

4-1-1、風格設定

筆者以線條的變化為整支動畫的定調。在風格的選定上，花了許多時間。閒暇之餘，筆者習慣在記事本上進行塗鴉，塗鴉形式不一，會盡可能不斷改變塗鴉的描繪方式，因此累積了不少風格不一的塗鴉樣式。每一種塗鴉都有特定的模式，並且按模式去進行塗鴉的整體規畫。進行製作正式作品的形式，主要以凸顯線條的流線感和粗細差異明顯的線條作為挑選的目標，希望以多變的線條達到異世界的奇特感(圖 41)。

在筆記本上以原子筆進行創作，移至電腦上作業，改以繪圖板繪圖筆進行創作，許多工作方式都有所改變，不同於原子筆，將軟體中的數位筆頭改為前後尖細中間粗圓的效果進行，以模擬具墨筆效果的繪圖風格，取代原子筆，經由手腕不同的施力情況所能達到的線條表現。

筆者使用粗細多變的線條作為人物、背景的描繪(圖 42)。人物部分，將人體的造型簡化，純粹以身體的造型進行簡化。不分男女特徵，包含臉部的表情也將其簡化，只表現五官的情緒變化。一來，希望該角色可以是任何人類，因此不具任何凸顯人體造型的特徵；二來，將人物簡化，在強烈線條的背景處理之下，能夠襯托出角色的狀態，並且強調角色身體的色彩變化，加強情緒轉化的層面。

背景部分，運用強烈的線條與色彩描繪。為了使腦中的異世界更加鮮明，便將線條誇張，色彩的鮮豔度也增加。不管是腦中的世界，還是自然界或機械界。都

將筆法誇張化，藉以凸顯和現實世界之中，和運用攝影手法所拍攝的實景照片有明顯的區隔。

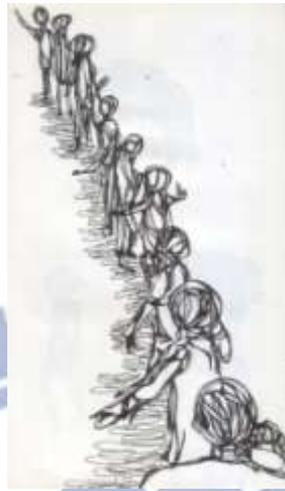


圖 41 筆記本中記錄排隊人潮的塗鴉



圖 42 筆記本上自然界草圖

4-1-2 角色繪製

在製作過程之中，對於人物應該怎麼活動思考了許久。手繪動畫並不像 FLASH 動畫那樣，完成一樣素材藉由調整補間影格進行移動。因此，一開始筆者對於人物的動作花了不少時間思考。而大概考慮出三種方式來呈現人物動態的製作手法。

1. 逐格手繪完成連貫的動態，並且讓角色的行動在畫面上有連貫，而非完成幾個相同動作再重覆使用(圖 43.44)。

2.獨立完成人物圖層，以背景改變的形式當作重點，人物則維持不動的狀態(圖45)。

3.人物造型由不同的物件繪製完成，每一塊小物件都做了動態處理，移動的部分則以後製攝影機移動改變觀者的視角。

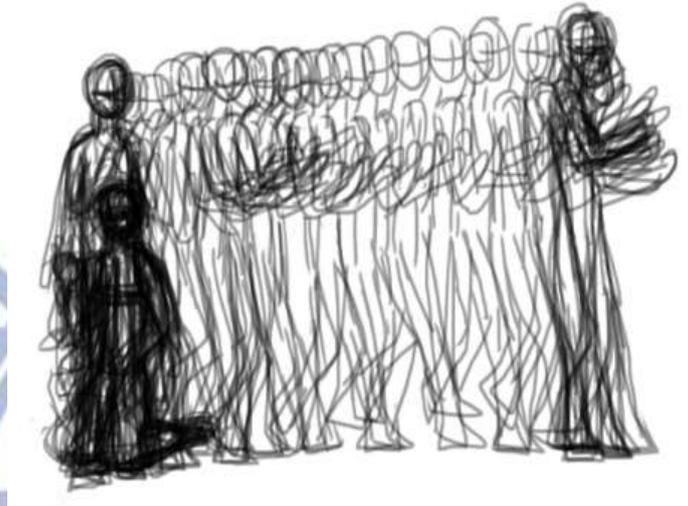


圖 43 手繪連貫動態



圖 44 場景中人群各自獨立圖層



圖 45 背景變化主角不動

4-1-3 背景製作

在動畫中，主要呈現的背景分做現實世界和腦中世界的差異。因此強調現實與幻想，做了很大差異的處理。現實生活中的場景，以實景攝影的手法，拍攝成照片後(圖 46)，再後製加入部分特效動態。以強調出主角身處的世界；而腦中的世界則完全手繪，刻意扭曲線條，繪畫出奇異的景像，明顯呈現與現實環境中的不同。為了呈現腦中世界的奇妙，筆者將背景挖空形成透明圖層，在後製上不同的影像，使腦中世界多采多姿，充滿變化(圖 47.48)。



圖 46 實景攝影後製成背景

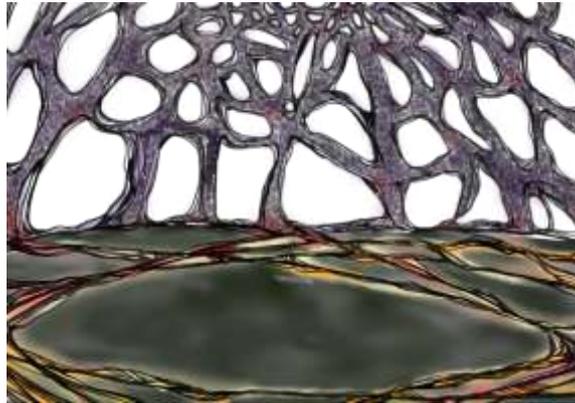


圖 47 空洞部分為透明圖層

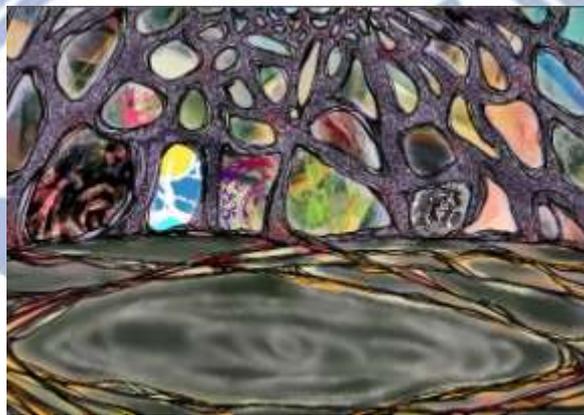


圖 48 將透明空洞部分填滿後

4-1-4 色彩配置

分成背景與人物兩大部分。將人物物件以繪圖軟體繪製完成後，使人物身體部分透明，背景則為單色，利用特效藍綠幕去背的手法，運用剪輯軟體中的特效，將顏色擷取下來而形成可以上色的人物，再將圖層鋪陳在人物之下，並且以漸層的效果控制人物的身體色彩變化。背景以數位繪圖的方式完稿，以逐格動畫的手法，將背景的色彩與物件微調，使背景的部分為動畫，製造靜態中仍有變化的效果。實體攝影的背景，以軟體去背後，將背景加入色塊微調漸層色彩，使影片中的攝影背景也有天空色彩變化會連動著地面影子的效果(圖 49)。



圖 49 人物套上透明圖層產生影子

4-1-5 配樂合作

在這次的動畫作品中，音樂占有相當大的功勞。必須要感謝交大音樂所何侑捷的創作。與侑捷的合作獲得許多寶貴的經驗。動畫與音樂的配合，需要良好且耐心的溝通。此次動畫作品以影像為主因此先完成動畫才開始配音，在音樂的溝通的方面，主要必須清楚釐清作品之中的氣氛起伏，並且提供給作曲人的關鍵音效點。

本支動畫作品，以音樂旋律串聯故事，音效部分占少數。因為故事劇情與分鏡缺少對話式的情節發展，因此，採用音樂的流動完成配樂。

音樂發展概念，以劇情進行的情緒脈絡進行發想。一開始的段落從開始到進入腦中世界前是神祕虛渺的，像在迷霧中探險一般。進入到腦內世界後則是奇異，像是第一次來到全新的世界感受到的奇妙；主角被絲線包圍時驚訝的感覺會進入到最高點，直到展開兩個畫面時發展成豁然開朗的感受。兩個畫面一個快樂一的悲傷對於製作音樂來說真的相當具難度，整體呈現出輕盈中帶有沉重的步伐以區分上下畫面不同的情緒感受。黑色變形畫面部份，又轉成奇異詭異的效果，直到完成變化後從奇異轉為豁然開朗的明亮與快樂。最後，回到現實世界，呈現明亮和諧並且開心的感受。配樂上的情緒感受，在開始配樂時便向作曲人提出，除了整體樂曲，另外有在一些小地方也加上了音效。例如：世界開始變化出現許多黑色粒子的部分，還有 Sad 的臉部特寫眼球碎裂的部分。都是樂曲中帶入音效的呈

現。很開心與佻捷合作，這是一件愉快的工作，感謝有這麼美好的樂曲，才能讓這支動畫作品更可以被稱之為完成。

4-2 插畫

插畫主要表現在於，針對動畫中的畫面以及劇情進行側寫的動作。相對於動畫是一種具時間性，流動性的連續動態影片的表現形式；插畫則是靜態，而且具說明性的表現媒材。雖然靜態，但是對於關鍵的畫面卻可以加強表現，同時展現在動畫時間流動中被觀者所忽略的另外一個面向。因此我選用靜態插畫在動畫進行之餘同時呈現，也能表現作品面向的媒材進行表現。

4-2-1 技法表現

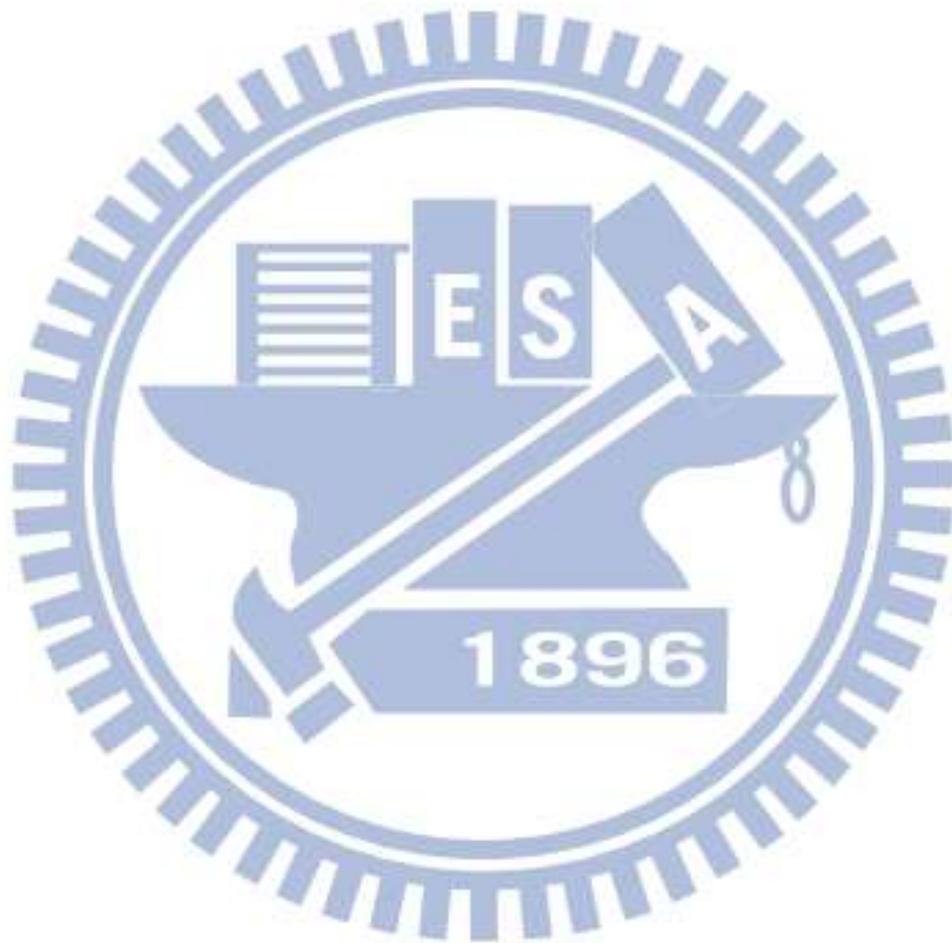
運用水彩水分與色彩混和的流動變化，渲染畫面。以淡彩打底(圖 50)，再運用鮮豔的色彩做出光影明暗變化。暗面使用同色系，但是較深的色料完成暗面的描繪，同時部分使用補色調，平衡暗面中的調性，使色彩更加豐富，加強作品中的豐富度 (圖 51)。



圖 50 打底色



圖 51 開始上色



4-2-2 作品說明



圖 52 圓緒

1.圓緒

水彩 8K

本張插畫作品以動畫作品為側寫對象，描繪出動畫中所不曾出現過的整體世界觀。圓，象徵人的頭腦。有如太極具有陰陽兩極，比喻人有左腦右腦。腦中的圓球就是全世界，一半是流水潺潺、枝樹茂密的自然景色；另一半則是蓋滿房子，以幾何形狀拼湊的機械世界。兩者只有一線之隔，沒有好也沒有不好。各自有各自的美麗，各自的不甚完美。全看腦袋怎麼轉，看世界的眼光如何變化(圖 52)。



圖 53 圓掩

2.圓掩

水彩 8K

側寫悲傷而造成視而不見的景況，當進入了悲傷，其實便是沉浸在自我悲慘的世界。視野會被太過廣大的偏執給淹沒，掩住面目的手成了傷害之後的加害者。因為不看清楚、不抬起頭來，不會知道悲傷的原因為何，甚至也許這份悲傷不見得單純帶來傷害。其實傷痛背後，除了帶著教訓還有因理解錯誤而學習到的全新感受。出錯一點都沒有錯，正是錯了才能在錯中尋找正確。也許回頭，美好的事物可能就藏在另一個面向，正從快樂的世界前來敲門。別忘了，大喜和大悲，可能其實只有一線之隔。就像是一顆球體的光明面與陰暗面一般(圖 53)。



圖 54 圓放

3.圓放

水彩 8K

快樂的情況之下，縱然眼前是看不清狀況的困境，還是會勇於張開雙手去接納去感受。快樂像是一面強大的後盾，在背後支援著前進。圓型的思緒團團轉，環環繞，快樂走在流暢的水面之上，隨著水流向前行，目標是逐漸接近的未知地帶，他繞著圈，把倒反的狀態當作正常的行走，縱然反了過來也能大步向前走去。只有勇於接受面對未知，倒過來看世界，顛倒的狀態也能正面回應。圓型沒有角度，沒有一定的正向，單看個人運用什麼角度去觀看。乍看來可能是悲傷或者痛苦，換個角度還是可以放開步伐輕鬆有趣。大悲大喜都只是個人觀感，世界還是在動，純看你自己怎麼轉向(圖 54)。

4-3、展場配置

規畫獨立空間，動畫三面投影(圖 55 展場佈展前.圖 56 展場佈置中.圖 57 展場佈置完成)。因為在動畫行進之中，有畫面一分為二的鏡頭表現，因此將正面牆面投影主線劇情，使劇情進行。而左右的牆面則播放上下投影的各自塊面，使主線進行之中，兩塊牆面也會分別進行各自的支線劇情內容(圖 58 展場正面景圖 59 展場側面 Sad.圖 60 展場側面 Happy)。

插畫則在裱框後，置於動畫空間的入口牆面上。以圓緒為中心，圓掩在左、圓放在右。(圖 61 插畫佈展牆面)

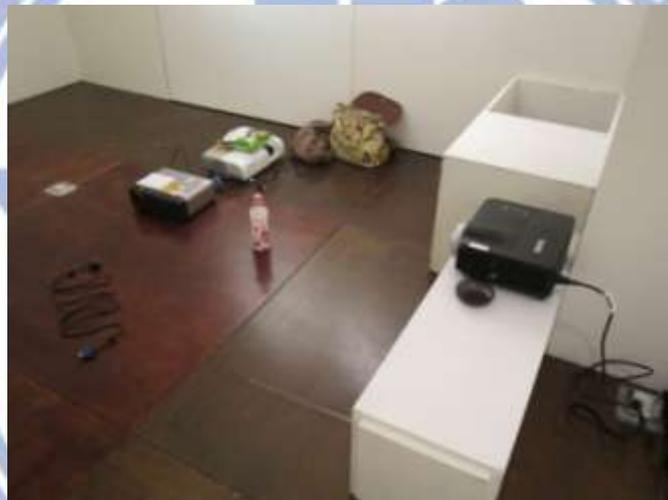


圖 55 展場佈展前



圖 56 展場佈置中



圖 57 展場佈置完成



圖 58 展場正面景圖



圖 59 展場側面 Sad



圖 60 展場側面 Happy



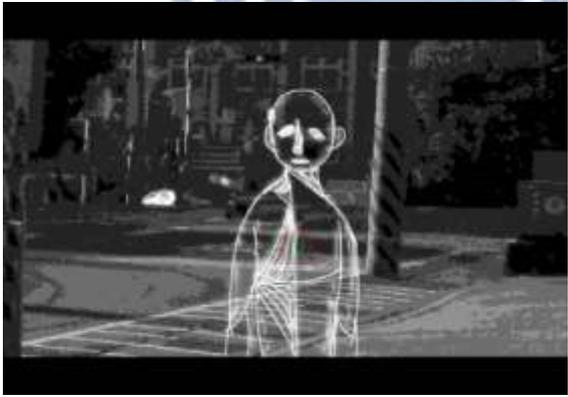
圖 61 插畫佈展牆面

4-4 分鏡

4-4-1 主線劇情分鏡

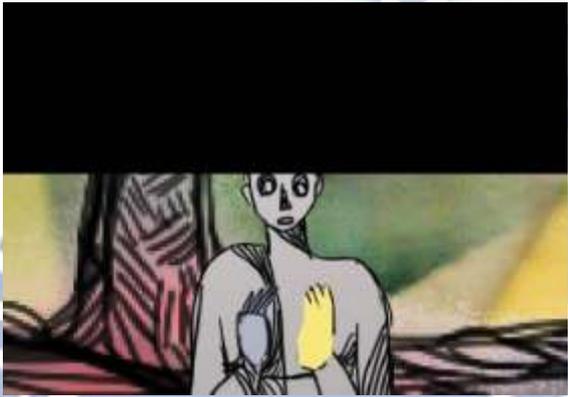
1-1		(1)煙霧飄來 (2)客觀鏡頭 (3)手繪雲煙，運用數位軟體移動
1-2		(1)在煙霧中，逐漸生成出如絲一般的細線 (2)客觀鏡頭 (3)手繪雲煙數位軟體移動，絲線則為手繪完成
1-3		(1)絲線重疊，若隱若現 (2)客觀鏡頭 (3)雲煙重疊以數位軟體後製
1-4		(1)煙霧逐漸散去，在霧中的是一座城市 (2)客觀鏡頭 (3)雲霧透明化，背景顯現出來

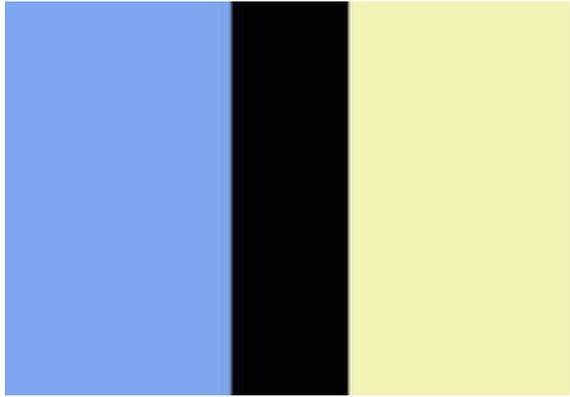
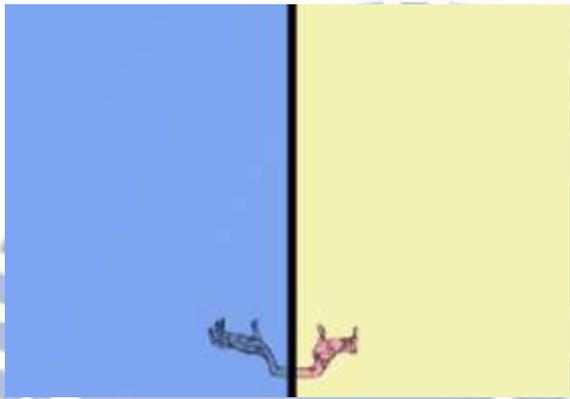
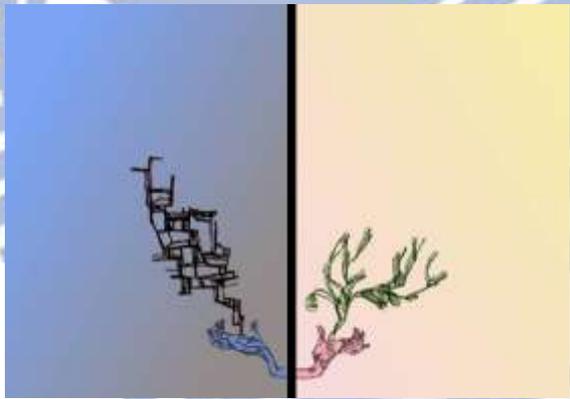
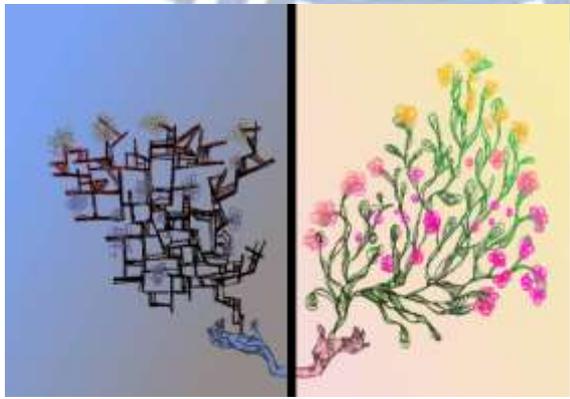
1-5		<p>(1)煙霧幾乎散去，露出一座黑白城市</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)城市以實景拍攝，再做影像處理。</p>
1-6		<p>(1)畫面暗去</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)影像處理使畫面變黑</p>
2-1		<p>(1)城市市區景象，黃燈亮起</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)城市景色實景攝影後製；人物手繪</p>
2-2		<p>(1)黃燈轉變成紅燈，行人開始走動，每個人身上都不帶色彩</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)人物手繪逐格動畫，天空雲煙手繪後製處理</p>

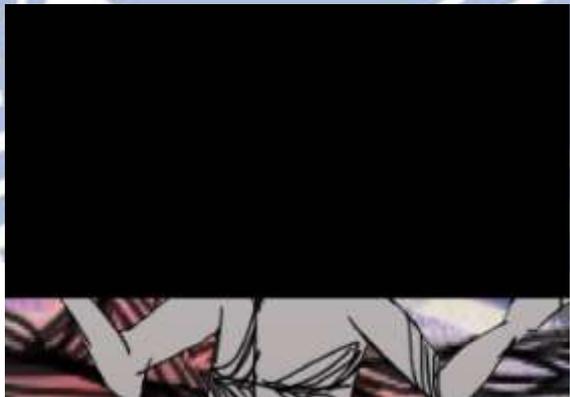
3-1		<p>(1)城市一個角落，一個孤單的人影</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)景色實景拍攝後製，人物手繪、天空數位後製漸層色</p>
3-2		<p>(1)人影往前行走，失魂落魄，天色越發陰沉</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)天空與影子色調後製調整，並且相互呼應</p>
3-3		<p>(1)鏡頭拉近</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)攝影機拉近</p>
3-4		<p>(1)主角表情落寞，感覺相當憂鬱</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)攝影機拉近，人物線條霧化後再加上一層線條</p>

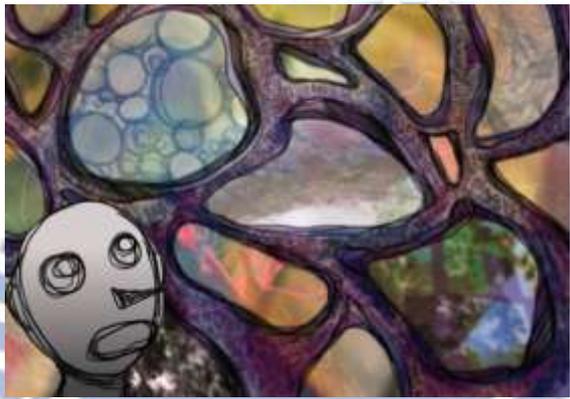
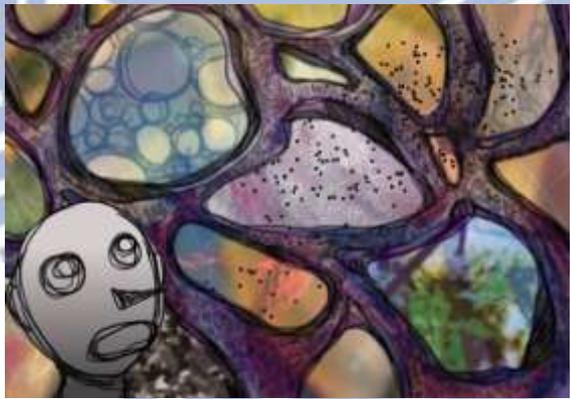
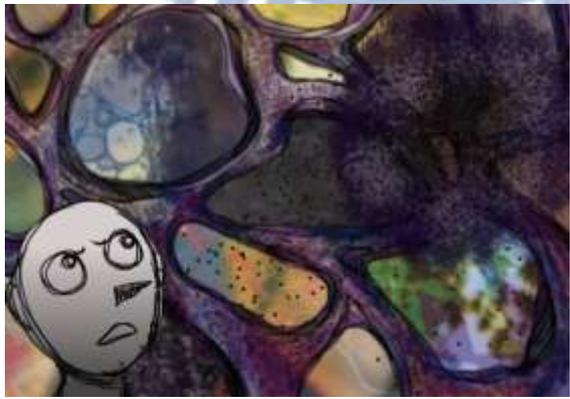
3-5		<p>(1)主角的身體產生了點變化，有一點色彩從身體中旋轉出來</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)匯入彩色圓輪動畫</p>
3-6		<p>(1)色環越轉越大</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)圓輪放大</p>
3-7		<p>(1)大到將人給包圍</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)背景後製逐漸黯淡</p>
3-7		<p>(1)畫面逐漸暗去</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)背景後製全黑</p>

4-1		<p>(1)主角有意識，近距離鏡頭</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)攝影機拍攝主角特寫，並且往後拉</p>
4-2		<p>(1)鏡頭往後拉，主角身處一個奇異的異空間，他相當好奇，四處張望</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)背景手繪、洞中影像為照片或手繪圖片後製，人物為手繪動畫</p>
4-3		<p>(1)主角突然感受到不舒服，身體起了變化</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)人物逐格動畫</p>
4-4		<p>(1)仔細一看，雙手發出了黃色與藍色的色澤</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)藍色與黃色為larer遮罩上色，並且後製透明度</p>

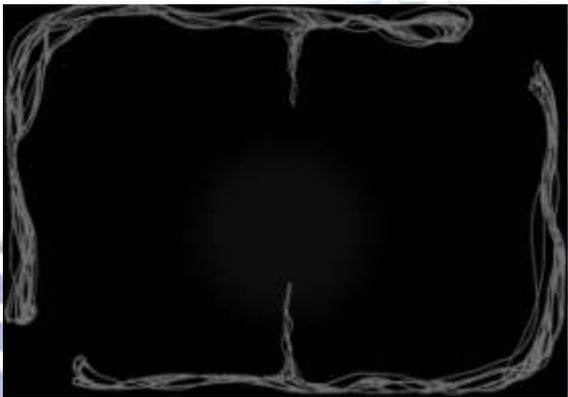
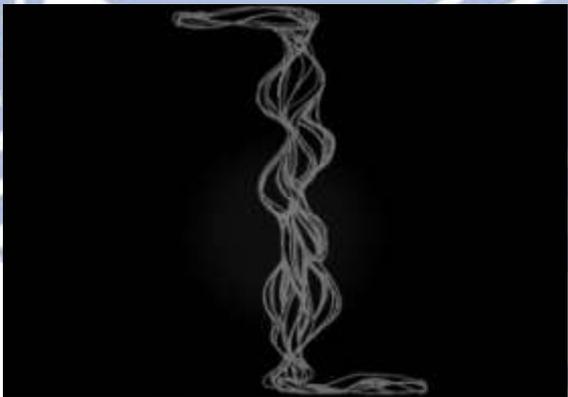
4-5		<p>(1)鏡頭拉近，是主角納悶的表情</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)攝影機鏡頭拉近</p>
4-6		<p>(1)黑色畫面降下</p> <p>(2)畫面切換</p> <p>(3)黑色畫面遮住主畫面</p>
4-7		<p>(1)直到蓋住主畫面</p> <p>(2)畫面切換</p> <p>(3)黑色畫面遮住主畫面</p>
5-1		<p>(1)從左右兩邊推入藍黃兩種色調的色塊畫面。</p> <p>(2)畫面切換</p> <p>(3)切換為雙畫面，由左右進場</p>

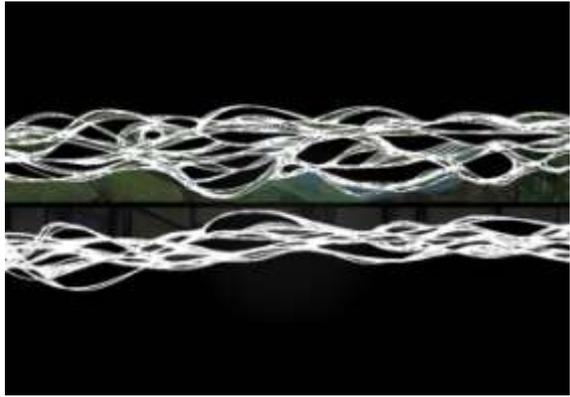
5-2		<p>(1)藍色與黃色的色塊畫面相互接近</p> <p>(2)畫面切換</p> <p>(3)持續左右進場</p>
5-3		<p>(1)到定位後，各自生成出左手和右手的特寫</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)左手和右手顯現，以遮罩製作顯現</p>
5-4		<p>(1)左手長出了有如藤蔓一般的綠色植物，右手則長出幾何狀，鐵鏽色彩般的結構。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)手繪花朵逐格</p>
5-5		<p>(1)藤蔓開出了花，機械架構也開出了機械花朵。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格手法使花朵開出</p>

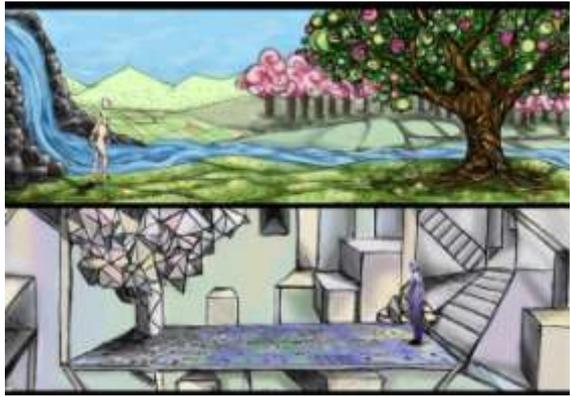
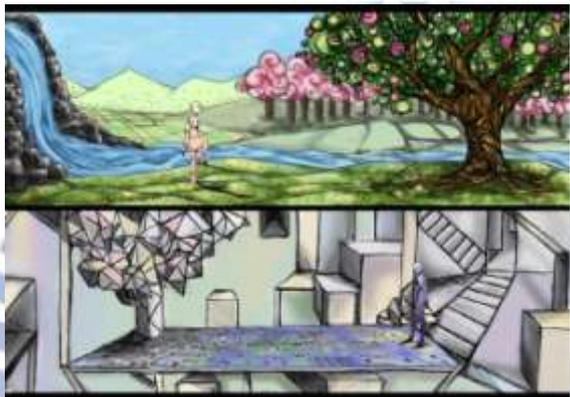
5-6		<p>(1)兩個畫面完成後，各自往旁邊退</p> <p>(2) 轉場</p> <p>(3)平移畫面</p>
5-7		<p>(1)退出畫面，直到剩下黑色畫面</p> <p>(2)轉場</p> <p>(3)平移畫面</p>
6-1		<p>(1)而黑色畫面像是升幕一般，切回主畫面。</p> <p>(2)轉場</p> <p>(3)圖層上升</p>
6-2		<p>(1)回到主畫面的狀態，主角已的雙手已經開滿了花，而且表情相當震驚。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)攝影機拉遠</p>

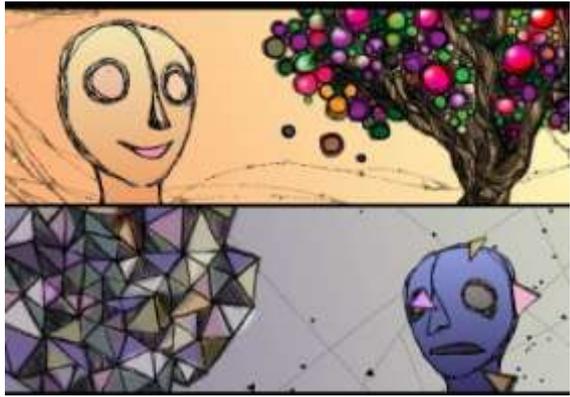
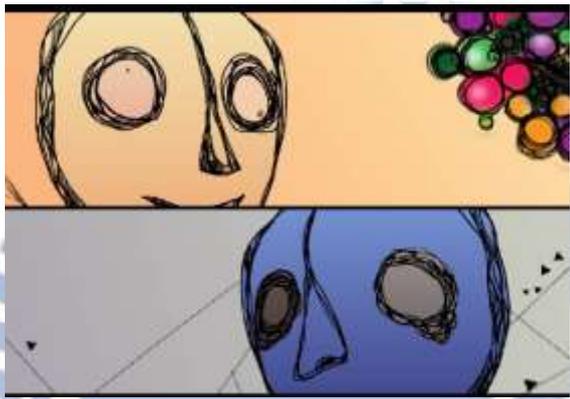
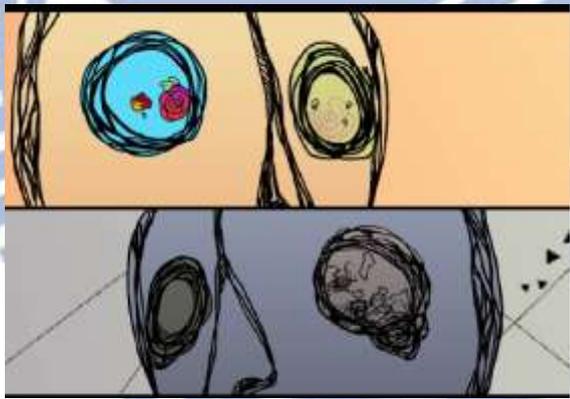
6-3		<p>(1)主角相當震驚。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)攝影機拉遠</p>
7-1		<p>(1)畫面切換，主角往上看</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)主角臉部手繪逐格，背景挖空並且墊上圖層。</p>
7-2		<p>(1)異世界的牆面，烙下了奇妙的點點</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)粒子特效</p>
7-3		<p>(1)點點越冒越多，產生出黑洞，主角越來越覺得不安。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)黑色圖層放大擴張</p>

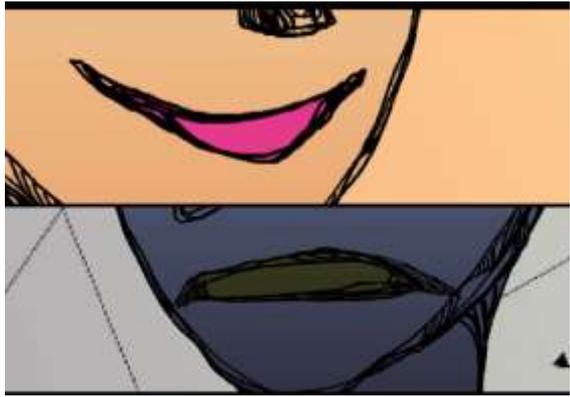
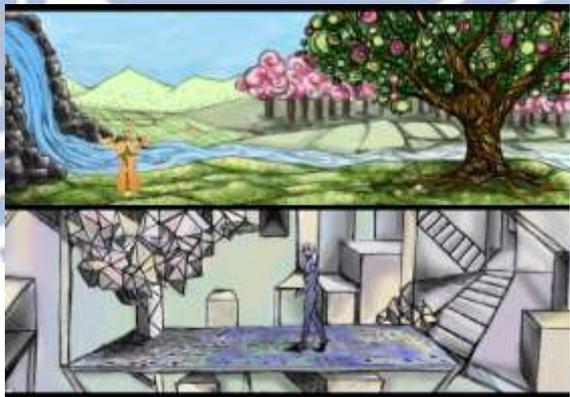
8-1		<p>(1)視角退回到主角全身與場景，主角手中的花朵已經變成灰白色。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)黑色素材下移，手上的花朵透明度降低，顯現出底下的白色</p>
8-2		<p>(1)異世界產生變異，黑霧降下，主角手中的花朵也畫成絲線。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)圖層透明度降低</p>
8-2		<p>(1)世界逐漸黑去，主角也被撕線纏繞，被包圍起來。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)絲線手繪逐格</p>
8-4		<p>(1)終於，四周一片漆黑，主角也被包圍成一顆球狀。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)白色圖層透明度提高，背景透明度降低</p>

8-5		<p>(1)畫面黑暗，主角已經形成一顆光球</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)畫面全黑，剩下白色圖層</p>
8-6		<p>(1)絲線纏繞，上下相互接近。</p> <p>(2)轉場</p> <p>(3)絲線手繪逐格</p>
8-7		<p>(1)絲線纏繞在一起。</p> <p>(2)轉場</p> <p>(3)絲線手繪逐格</p>
8-8		<p>(1)形成一束的絲線，旋轉了90度。</p> <p>(2)轉場</p> <p>(3)絲線物件旋轉90度</p>

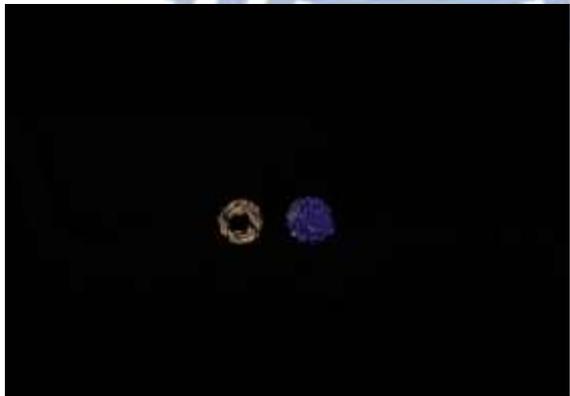
8-9		<p>(1)絲線分開，背後似乎有畫面若隱若現。</p> <p>(2)轉場</p> <p>(3)絲線分上下圖層分開</p>
9-1		<p>(1)絲線完全展開，已經分割成兩個畫面。</p> <p>同時，兩邊牆面出現自然界與機械界的畫面。同時播映。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)上下畫面逐格</p>
9-2		<p>(1)兩個畫面，上面是綠意盎然的自然世界；下面是色彩陰沉的機械世界。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)手繪逐格</p>
9-3		<p>(1)鏡頭拉近，自然界的河畔有閃亮的花朵飄散；機械界的某個小房間的門打開了。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)攝影機拉近</p>

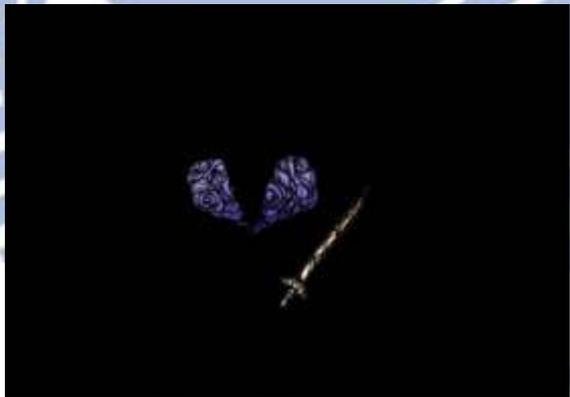
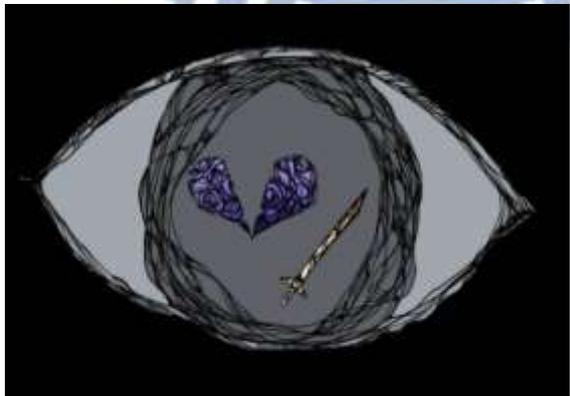
10-1		<p>(1)住在自然界的是 Happy；機械界的則是 Sad。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)人物動作逐格</p>
10-2		<p>(1)Happy 邁開大步，輕鬆在自己的世界裡活動著；Sad 總是心情不好，步伐沉重行動緩慢。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)人物動作逐格</p>
10-3		<p>(1)Happy 看到樹木的變化；Sad 抬頭怒視著樹木。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)人物動作逐格</p>
11-1		<p>(1)Happy 的樹落下了果實；Sad 的那棵樹則是在花瓣飄落下來。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)物件調整位置</p>

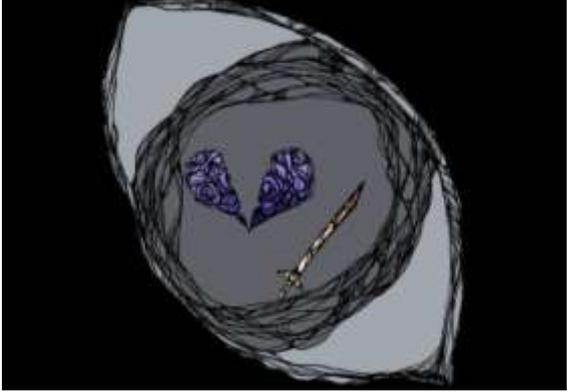
11-2		<p>(1)落下的果實從新鮮轉變成腐爛；飄散的花瓣轉變成亮麗的色彩。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)物件位置改變</p>
11-3		<p>(1)看在 Happy 的眼中，果實雖然腐爛，但他依然維持樂觀的眼光；Sad 看著花瓣散發出光采卻依然心情不好。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)拉近攝影機</p>
11-4		<p>(1)Happy 的眼光是盛開的花朵，充滿了光彩；Sad 很悲觀看到任何事物都覺得殘破不堪毫無希望，就像是碎裂的碎片一樣沒有復原的機會。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)改變攝影機位置</p>
11-5		<p>(1)Happy 總是深呼吸，平緩自己的氣息；Sad 用力從鼻子呼出氣，無法平復自己的心情。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)改變攝影機位置</p>

11-6		<p>(1)Happy 總是裂嘴笑著；Sad 總是垂著嘴，垮著臉。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)改變攝影機位置</p>
12-1		<p>(1)鏡頭回到兩個世界，Happy 感謝著天地；Sad 對天地表示無言以對。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)人物逐格動態</p>
12-2		<p>(1)就在 Happy 跪拜的同時，Sad 的世界空間出現了漩渦，Sad 決定離開不快樂的世界。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格動態</p>
12-3		<p>(1)Sad 鑽了上去，整個人消失在自己的世界。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格動態</p>

12-4		<p>(1)Sad 的世界暗下來，Happy 與世界停頓，畫面往下移至中間。</p> <p>*同時兩邊的畫面仍持續播放。</p> <p>(2)客觀鏡頭，轉場。</p> <p>(3)移動畫面</p>
13-1		<p>(1)畫面移至中間。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格動態</p>
13-2		<p>(1)Sad 從土裡面鑽出來，Happy 意識到背後有點怪怪的。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格動態</p>
13-3		<p>(1)Happy 看見 Sad 來了，趕緊上前去。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格動態、人物身體色彩漸層改變</p>

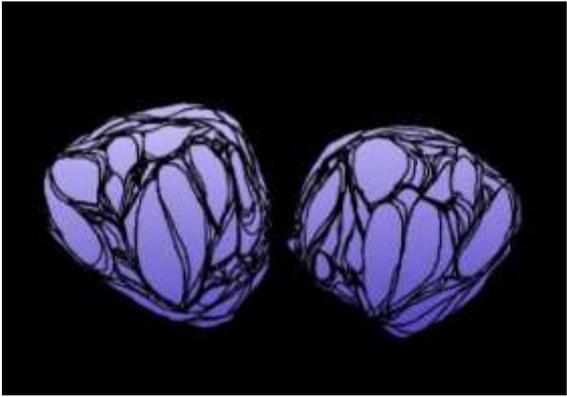
13-4		<p>(1)Sad 哭得很難過，Happy 只能不斷安慰他。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格動態、人物身體色彩漸層改變</p>
13-5		<p>(1)Happy 決定教導 Sad 一些事情，便開始魔法術。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格動態、人物身體色彩漸層改變</p>
14-1		<p>(1)魔法術的同時，四周逐漸變暗，兩個人的身體也開始產生變化。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-2		<p>(1)兩人形成兩顆圓球。</p> <p>*兩邊的支線劇情，開始播放支線影像 01。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>

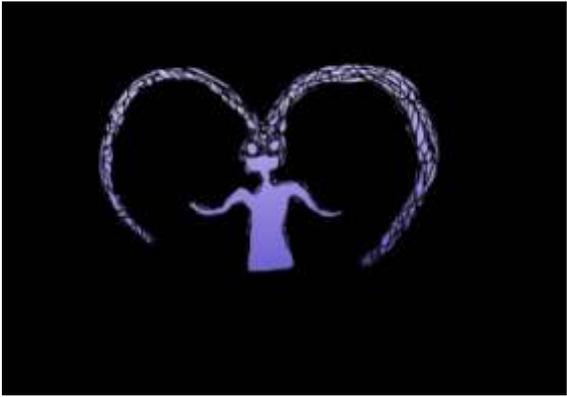
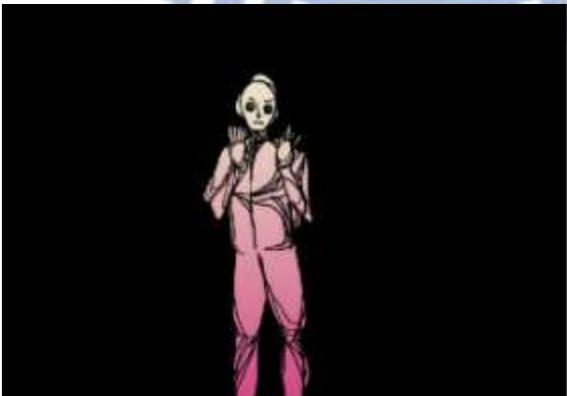
14-3		<p>(1)Happy 化成一支刀刃； Sad 則變成一顆心。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-4		<p>(1)刀刃劈向心。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-5		<p>(1)心受傷分裂成兩半。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-6		<p>(1)浮現出的大眼睛看著刀 刃和心。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>

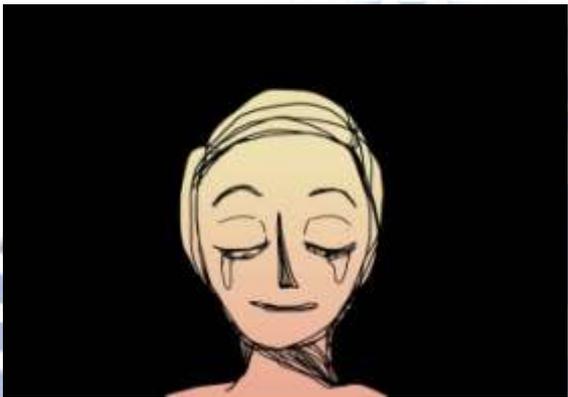
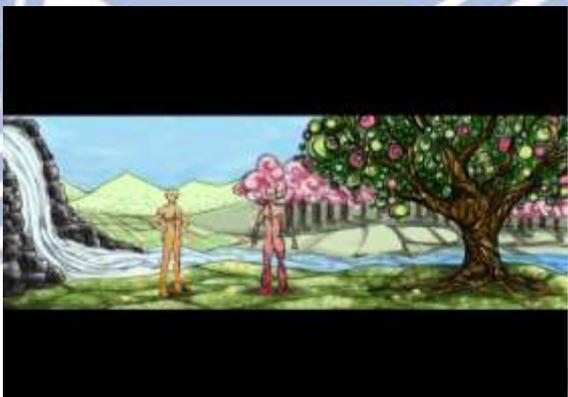
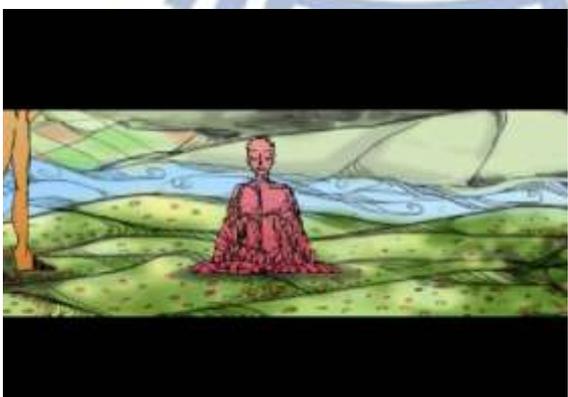
14-7		<p>(1)大眼睛翻轉，改變了視角，換一個角度看世界。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-8		<p>(1)改變視角後，眼睛消失，刀刃開始產生變化。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-9		<p>(1)刀刃一邊翻轉一邊改變自己。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-10		<p>(1)最終形成了一支針筒。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>

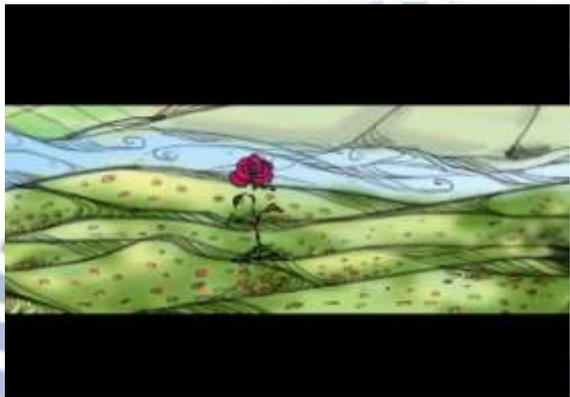
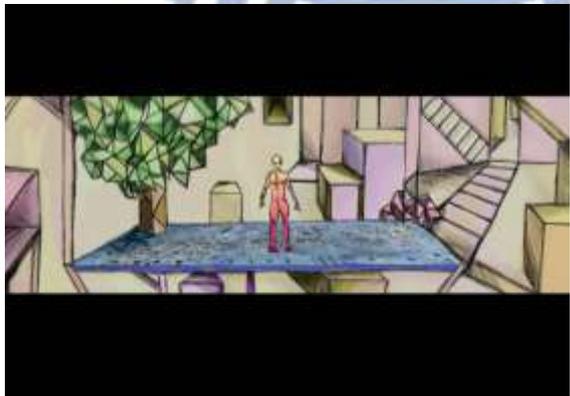
14-11		<p>(1)針筒噴出了藥水，注射在破裂的心上。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-12		<p>(1)藥水被破裂的心給吸收。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-13		<p>(1)針頭消失，留下破裂的心。</p> <p>*同時，支線劇情的自然界出現了 Happy 的身影。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-14		<p>(1)被針頭注射過的心產生了變化，開始膨脹。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>

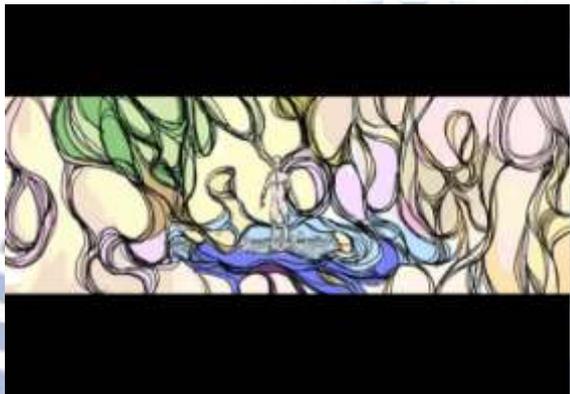
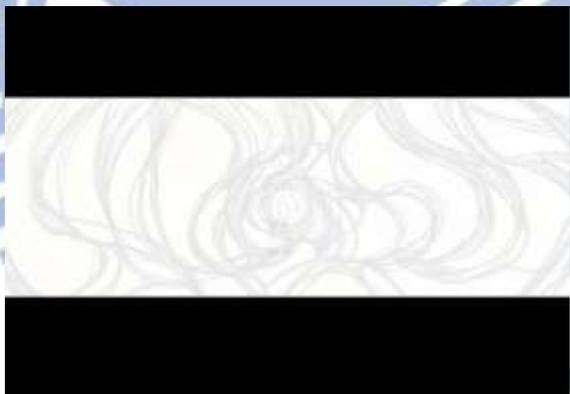
14-15		<p>(1)心持續變化，膨脹。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-15		<p>(1)心轉變成翅膀。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-16		<p>(1)翅膀不斷飛舞。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-17		<p>(1)翅膀僵住，再度產生變化。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>

14-18		<p>(1)翅膀逐漸合成，成兩坨圓形。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-19		<p>(1)兩坨圓形合成，逐便又變回心型。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-20		<p>(1)心型變化。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-21		<p>(1)形成由線條圍繞的心型。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>

14-22		<p>(1)從心型的中間再度生成出人形。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-23		<p>(1)人逐漸成型。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
14-24		<p>(1)人的身體也產生變化，顏色逐漸改變。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態、色彩漸層改變</p>
14-25		<p>(1)終於變成了重生的 Sad。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>

14-25		<p>(1)鏡頭拉近，Sad 終於笑了出來。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)鏡頭拉進</p>
14-26		<p>(1)並且終於學會感謝，而流下眼淚。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
15-1		<p>(1)Sad 回到自然界，Happy 笑著歡送他。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)人物逐格動態</p>
15-2		<p>(1)Sad 沉入地底。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>

15-3		<p>(1)最後 Sad 留下了種子。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
15-4		<p>(1)種子開放出燦爛的花朵。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
16-1		<p>(1)回到機械界，Sad 已經不是之前悲觀的自己了。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)透明度加高使人物顯現出來</p>
16-2		<p>(1)運用自己的力量，Sad 也改變了自己的世界，色彩溫暖許多。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)改變透明度使後面的圖層浮現出來</p>

16-3		<p>(1)Sad 的顏色退去。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)抽掉漸層色彩</p>
16-4		<p>(1)機械界開始扭曲。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態</p>
16-5		<p>(1)終於一切淡化。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)逐格變形動態、透明度降低</p>
17-1		<p>(1)鏡頭回到主角所在的現實。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)實景照片後製、手繪人物逐格動態</p>

17-2		<p>(1)從內心世界回到現實的主角，終於有所改變。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)照片透明度降低</p>
17-3		<p>(1)黑白的世界變成了彩色的世界。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)實景透明度降低，使彩色浮現出來</p>
18-1		<p>(1)主角抬頭看看天空。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)實景照片、手繪人物</p>
19-1		<p>(1)天氣很好，藍天白雲，</p> <p>(2)主觀鏡頭</p> <p>(3)真實影片拍攝</p>

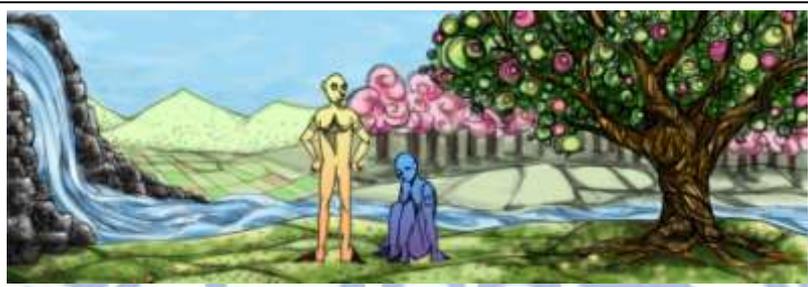
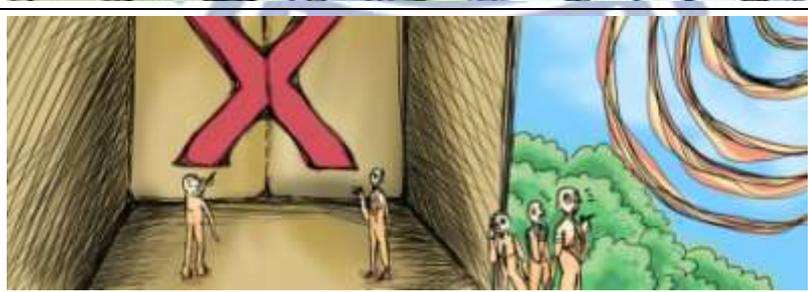
19-2		<p>(1)天空一片美好，世界彷彿沒有發任何事</p> <p>(2)主觀鏡頭</p> <p>(3)實景影片拍攝</p>
20-1		<p>(1)主角抬頭看著天空笑了。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)實景照片、手繪人物</p>
20-2		<p>(1)主角抬頭看著天空笑著。</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)實景照片、手繪人物、攝影機拉近</p>
20-3		<p>(1)主角抬頭看著天空笑著</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)實景照片、手繪人物、降低透明化</p>

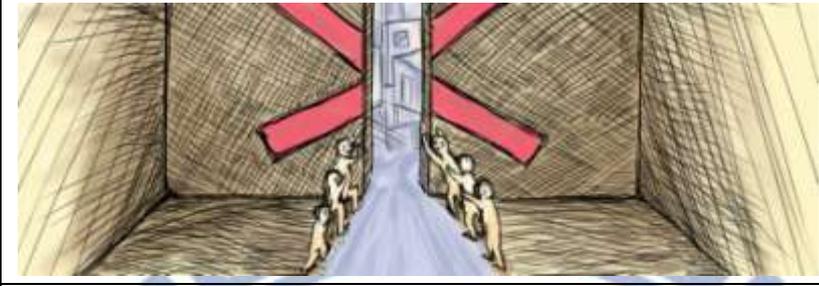
20-4		<p>(1)主角抬頭看著天空笑著</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)實景照片、手繪人物、降低透明化</p>
20-5		<p>(1)完結</p> <p>(2)客觀鏡頭</p> <p>(3)降低透明度、使物件浮現</p>



4-4-2 支線劇情分鏡

1.快樂(Happy)

1		Happy 和 Sad 陷入沉睡
2		Happy 醒來
3		Happy 傳遞出 訊息
4		在快樂的世 界裡有 Happy 的夥伴們
5		快樂夥伴感 受到 Happy 的 訊息

6		<p>快樂夥伴們 好開心</p>
7		<p>快樂夥伴扳 開大門，那是 通往悲傷世 界的通道。</p>
8		<p>快樂和悲傷 終於面對面。</p>
9		<p>並且改變，而 且重生。</p>

2.(悲傷)Sad

1		<p>悲傷世界有 著和快樂世 界相通的房子</p>
---	--	-----------------------------------

2		悲傷世界的人非常悲傷
3		悲傷世界的人總是在自相殘殺
4		有一道光照了下來
5		小房子被打開來，快樂夥伴來了
6		兩個世界終於搭上線
7		感染了溫暖

五、結語

5-1 創作心得與檢討

在本次動畫製作當中，筆者將這系列作品當作一個突破舒適圈的動作。在研究所的就讀期間，一直刻意挑選了高中時代、大學時代都不曾做過的事情。作為學生，能夠享有的特權便是不斷嘗試、摔跤、療癒，在許多反覆的過程中找到適合自己的方式。動畫對筆者來說可能是從高中開始走上藝術設計之路的這十年來最艱難的媒材，正因為最艱難，所以拼了命希望自己用盡全力也要留下一點什麼。

軟體運用，角色的活動，幾乎使用很單純的功能，此部分希望觀者的視覺放在繪畫風格的狀態，從場景的佈置，物件的型態、色彩的運用。都希望一切看起來就像是舞台上的連續圖畫。缺少特效是為了，將重點擺放在素材物件的製作之上。繪畫是筆者過往學習路程上重要的核心。打下扎實基本功的繪畫訓練之中，筆者始終缺少自由完成自己期待的風格，並進而完成作品。因此整部動畫作品，筆者希望呈現的是用線條、色彩架構來展現的插畫感受。像是一個舞台一樣，展示角色的移動，以代替自己表演。因此運鏡幾乎在單一視角，觀者就像坐在觀眾席的人們一般，接收該角度賦予的視覺狀態。整系列的作品，主線劇情、兩段支線劇情、插畫，便是陳列以環繞方式的活動圖畫集。繪畫的核心躲藏在全系列的作品之中，所以物件繁複，也是整部作品完全以手繪完成的原因。

而對於整部動畫，縱然認為自己已經盡了全力，卻仍然有許多不足夠的地方需要改進，在動畫運鏡和視覺角度上，筆者向來擅長的平面繪畫領域反而成了難以突破的盲點。以平面繪畫構圖來思考整支動畫的架構，卻忽略了在動畫裡面，代表的是角色所居住的世界，而不只是單一的畫面呈現而已。在想法上，這是在完成動畫後才發現到的巨大盲點。不只是一要讓動畫動起來說故事而已，而是運用鏡頭語言，不同的視野呈現活在動畫世界角色們的故事。讓我學習到在一個全新的領域裡面，換一個角度看作品的重要性，這應該也算是轉念的一部分吧！另外，

在展場設置之上，因為三台投影機分別使用三台不同機器播放，導致作品在播放之後，縱然設定過影片時間也會因人為因素而造成時間差，最後三支影片完全無法如預期同時播放。解決的辦法，必須使用更完整的設備，這是在展覽之前沒預料到的，不管在事前對作品的展出規畫，還有之後對於器材的熟悉程度，都是在這次展覽之中深切學習到，也必須反省的。最後，在空間的選擇，採用三面投影，其實對於許多觀者容易產生混淆，在觀賞過程中感到困惑。也是在展覽完畢後經由留言本獲得到的回饋。還有機會，希望可以找到更大的牆面，將三組畫面合併播放，效果也許會更加完善！

5-2 結論與展望

情緒相當複雜，還具有更多面向。只說快樂和悲傷如此二元對立，十分有侷限。不過藉由「轉念」這支動畫，希望傳達的並非情緒上的對立，兩者都沒有絕對的好壞；而是期待在此過程之中，感受到「轉念」的概念。許多事務之上，都沒有絕對的定論。這並非絕對正面的思考模式，但是透過翻轉思考模式，也許任何事情都會有更多解答。對當事者來說，可能是獨一無二的最佳解。

而筆者在了解一個全新媒材的過程中，更看到了很多不同的面向。就如同自己也體驗了一場自轉。不只是在情緒層面上，也包含在工作的態度之中。之後有機會，還希望可以完成不同種媒材所執行的動畫。在動畫中最基礎的手繪動畫裡完成第一步，打下根基。之後，到了業界也能利用學習到的基礎，再轉化成全新的面向去製作作品，甚至是與工作相關的事務。運用這份翻轉的思考模式，為更多的面向，找到更不同於一般世俗觀點的有趣解答。

參考文獻

(一、書籍)

1. Dr.Morton Walker 著 陳銘宗譯。色彩的力量。台北 號角出版社。(1995)
2. 林昆範。色彩原論。台北 全華科技圖書股份有限公司。(2006)
3. 大山正。色彩心理學-追隨牛頓和歌德的腳步。台北 牧村圖書有限公司。(1998)
4. Pawpaw Poroduction 著 侯詠馨譯。漫畫有趣的色彩心理學。台北 世茂出版有限公司。(2008)
5. Pawpaw Poroduction 著林鑑麟、劉曉茹譯。第一次約會別穿白色。台北 世茂出版有限公司。(2008)
6. 林書堯。色彩學。台北 三民書局。(1993)
7. 馮觀富。情緒心理學。台北 心理出版社股份有限公司。(2005)
8. Windy Dyden 著 武自珍譯。理性情緒心理學入門。台北 心理出版社股份有限公司。(1998)
9. 唐璽惠、王財印、何金針、徐仲欣。情緒管理與壓力調適。台北 心理出版社股份有限公司。(2005)
10. Woif-Dieter Dube 著 吳介珍、吳介祥譯。表現主義。台北 遠流出版事業股份有限公司。(1999)
11. 李維菁著 何政廣主編。席勒-維也納表現派天才畫家。台北 藝術家出版社。(2004)
12. J.P.Hodin 著 朱紀蓉譯。孟克。台北 遠流出版事業股份有限公司。(1997)
13. 胡永芬編。表現主義先驅-柯克西卡。台北 閣林國際圖書有限公司。(2002)

(二、網路資料)

1. 維基百科。Albert Ellis。取自

<http://wiki.mbalib.com/wiki/阿尔伯特·艾利斯>。2012年12月25日

2. 維基百科。理性情緒行為療法。取自

<http://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E5%90%88%E7%90%86%E6%83%85%E7%BB%AA%E>

[8%A1%8C%E4%B8%BA%E7%96%97%E6%B3%95](http://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E5%90%88%E7%90%86%E6%83%85%E7%BB%AA%E)。2012 年 12 月 25 日

3. 晴時不見荷的部落格(2013)。欣賞作品時「感情移入」的特質。取自

<http://blog.udn.com/yunnes4241/3834634>。2013 年 3 月 8 日

