

【101 年全國高職學生實務專題製作競賽暨成果展報告書】

題目：Miss Donut

指導老師：鄭統政

參賽學生：趙盈盈
楊淨捷
楊宜靜
趙 欣
鄭心慈

學校名稱：私立復興高級商工職業學校

群 別：設計群

科 別：美工科

中 華 民 國 1 0 1 年 3 月 5 日

目錄

摘要	1
壹、前言	
1 設計動機	1
2 設計理念	2
3 故事大綱	3
4 作品特色	3
5 視覺設計	3
6 專題之製作目的	6
貳、製作流程	4
1 製作流程	5
2 預計完成工作事項	5
3 設備材料	5
參、蒐集資料	6
肆、角色設計	6
1 角色設計流程	6
2 角色設定	8
伍、場景設計	9
1 場景設計流程	9
2 場景介紹	10
陸、動畫製作	11
1 動畫製作流程	11
2 文字分鏡	12
3 圖像分鏡	12
4 動畫截圖	13
柒、海報與周邊設計	13
1 海報與周邊設計製作流程	13
2 海報成品	14
3 周邊成品	15
捌、製作與展出結果	15
玖、組員介紹	16
1 組員專長	16
2 工作分配	16
參考文獻	17

Miss Dount. Love yourself more.

指導老師：鄭統政
組員：趙盈盈、楊淨捷、楊宜靜、趙欣、鄭心慈
復興商工 美工科設計應用組

摘要

演藝人員在節目上大秀婀娜多姿的身材，傾身一笑馬上博得所有的憧憬與讚美，人人都喜歡掌聲，因此他們成為現代女孩子們學習的對象。而為了成為心目中完美偶像的模樣，不惜進行苦刑一般的減肥計畫，只為在鏡中看見最十全十美的面貌。這時所造成的傷害是否有人注意到？

懂得欣賞自身的美好，才是真正的美麗，這是每位女性首先必須認知的事情，為此，我們將可愛的甜甜圈作為主角，以詼諧輕鬆的方式讓女性觀眾瞭解對自己充滿自信才是最值得追求、學習的。而，眾多的甜點中，我們選擇甜甜圈作為整部動畫的主角，不僅僅因為她圓胖的形狀，還有經過油炸後的淺咖啡色，與當今流行的白皙美女產生明顯的反比，而皮膚凹凸不平的質感更是顯露出她的不完美。動畫中的多娜子嘗試了各種減肥妙方最終以失敗作為結局，失望之際，她才瞭解即使她沒有明星的絢麗五彩的光芒，可她有不輸給他們的自信心，這正是我們試著提醒觀眾們的重點。

關鍵字：3D、動畫、減肥、甜甜圈

壹、前言

一、設計動機

現下的女孩子追求外表的美麗再常見不過的事了，但我們也常常能看見他們使用錯誤、又勉強自己的方法來強迫改變，結果不但沒有達到自己要的效果，還造成身體愈來愈不健康，這樣的美麗真的美麗嗎？我們認為，真正的美麗應是對自己有自信，懂得欣賞自身的優點，我們真正想告訴大家，追求完美固然是好事，但千萬別忘記本身真正的樣子！

二、設計理念

這次的動畫我們以甜甜圈為角色，甜甜圈給人有少女的、可愛的、甜美的感覺，但它的高熱量使得它同時又是女孩子減肥中的大敵。這就像是女孩子一樣，明明喜歡甜食但為了外表必須禁止自己去吃喜歡的東西，這種矛盾的感覺是我們選它為主角的原因之一，並且，她圓胖的形狀、經過油炸後的淺咖啡色皮膚，與皮膚凹凸不平的質感更是顯露出她的不完美。美國設計師湯馬士・豪菲說：「設計無所不在，這句話在空氣空氣中迴響著我們，幾乎可以這麼說，在每一次呼吸都可以嗅到它的氣息。」所以，我們運用生活周遭時常接觸的包裝、甜點為參考，衍生出各種建築與傢具設計。

而這部動畫我們主要針對的觀眾為女性，其原因則是目前大眾所認知的觀念中，大多以女性減肥為大多數，色彩偏好分析中的個人色彩嗜好，以個性、年齡和一般喜好作為區分，分析結果以女性大多較喜愛暖色系、高明度。

因此在色彩上我們選擇給人有輕快、明亮的感覺。色彩之心理感覺中暖色系使人產生活潑、溫馨、熱情與活力的感覺，性格也是積極、外向，以及就色彩的重量心理感覺，明度愈高，感覺愈輕快。為此，我們以明色系中的粉色系為主色調以吸引女性觀眾。在劇情中則以輕鬆的方式呈現，目的在於希冀觀眾在這三分鐘的動畫中不僅覺得有趣還能夠瞭解做自己最美的道理。

三、故事大綱

身材肥胖的多娜有位一直很憧憬的偶像明星——蜜絲莓。身材凹凸有致，還有雙迷人的電眼。某天，多娜看著她的走秀節目，在看看自己圓滾的不禁感到自卑。於是，她下定決心要拋去油滋滋的身材，蛻變成擁有魔鬼身材的美女。減肥的過程中，她找了許多資料，並且總是全力以赴的進行，然，每每總因為過度勉強而失敗。失望之際，他看到頭大身小，身體不成比例的包子小姐一樣過的很快樂，此時她才明白，原本的自己也很美，重點只在於心理是否有信心。

四、作品特色

1. 整部動畫將觀眾群設定在女性。
2. 色系則有別以往的應用大量的粉、暖色系，減少寒色系的使用，鮮明與活潑中又帶有些許成熟。
3. 裡面的人、物每樣都選擇女性熱愛的甜食作為衍生。
4. 繽紛的色彩減少暗角，多使用鮮明，產生可愛、甜美的視覺。

五、視覺設計

製作程序：



（一）LOGO 設計：

1. 蒐集與分析：

（1）logo 分析

公益彩卷運用紅色傳達出的意象為活潑、熱情與歡喜；吉野家的橙色傳達出溫馨、甜美、健康等意象。

白蘭氏所用的綠色則傳達出成長、生命力、可靠等等產品內涵。



（5-1-1-1）

（5-1-1-2）

（5-1-1-3）

（5-1-1-4）

（2）色彩學與設計概論分析

德國文學家——歌德，主張對比色的配色調和論，若要達到面積平衡，色相配

置比例需呈現反比關係。

謝普爾提出「對比調和」具「動感」、「變化」以及「色彩鮮明」、「引人注目」等效果。

美國符號學奠基人——皮爾斯提出三種符號的種類：圖像符號、指示符號、象徵符號。其中「象徵符號」意指：需要約定俗成且經過學習才能瞭解。

純色的色彩多使用於遊樂場與幼稚園中；大多化妝品多使用粉度、淡色和淺色。

2. 討論

（1）使用暖色系橙色與中間色系的綠色，做出對比的效果，恰當的面積比例使它不失平衡卻也能帶出活潑的效果。

（2）高彩度會使人感到鮮明、鮮艷的效果。

（3）將年齡層提高，加入些許的白色，降低彩度，使橙色與綠色粉度提高。

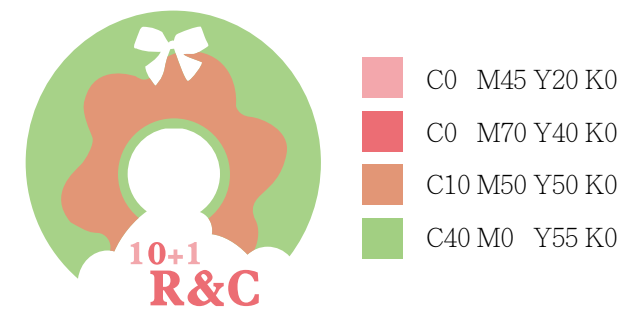
3. 設計與修正

（1）使觀眾們能迅速接收我們所傳達出的「符碼」，Logo 設計我們利用甜甜圈作為基礎演變。

（2）上下左右咬出缺口，在從中選出最能與主角相呼應的表現。

4. 執行：

在 Illustrator 中做出多個圓形互相減出被咬過的甜甜圈形狀，為使它更像甜甜圈，因此我們在裡邊撒上如糖雙般的粉綠色波浪形。



（5-1-4-1）

（二）標準字設計：

1 蒐集與分析

（1）設計概論分析：法國謝普爾將色調調和分為類似調和與對比調和，使用類似色調配色的優點為「統一」、「整體」、「穩定」等效果。

（2）文字符碼易讀性：黑體〉圓體〉明體〉隸書體〉古印體〉少女體。

（3）維特海摩、柯勒、考夫卡等三人共同提出的「完形法則」中的分為三種進階：「群化原理」、「閉鎖法則」、「連續法則」、「接近法則」、「規則法則」。

2. 討論

（1）使觀看者有統一的視覺感。

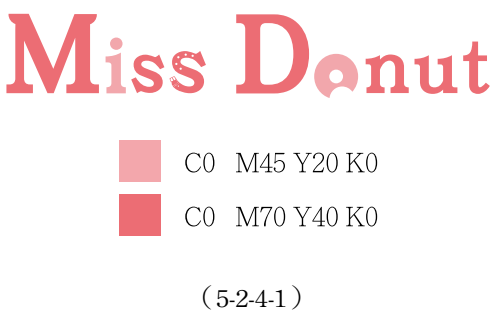
（2）字體方面，我們選擇就文字符碼易讀性排行第三的「明體」作為基本行的變化。

（3）顏色則應用暖色系中兩種類似色。

（4）兩個單字周圍的其他英文單字由於「類似法則」與「規則法則」而產生群化。

3. 設計與修正：
- (1) 黑體固然為易視度第一名，但難以應用在本組動畫中。
 - (2) 明體在變化後，我們將動畫中的元素加入自標準字。
 - (3) 統一中求變化，將皮帶做出「S」的形狀及「O」換成被咬一口的甜甜圈。

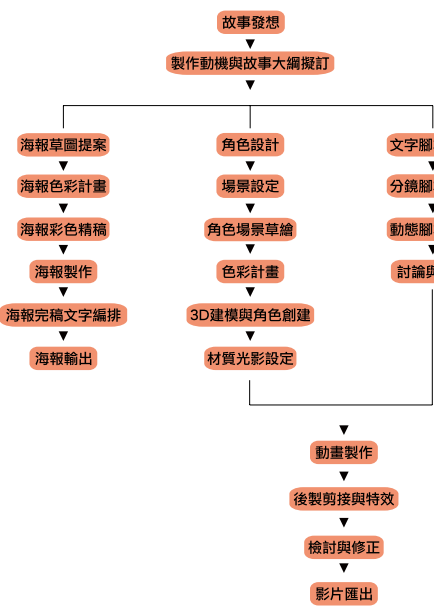
4. 執行：
- 在 Illustrator 中鍵入並建立外框，使它再次變型，在統一中求變化。



六、專題製作之目的

- 1. 學習流程規劃
- 2. 掌控時程與進度
- 3. 學習與組員溝通合作
- 4. 為現代女性打破減肥的盲點
- 5. 學習動畫剪接、3D 建模即製作

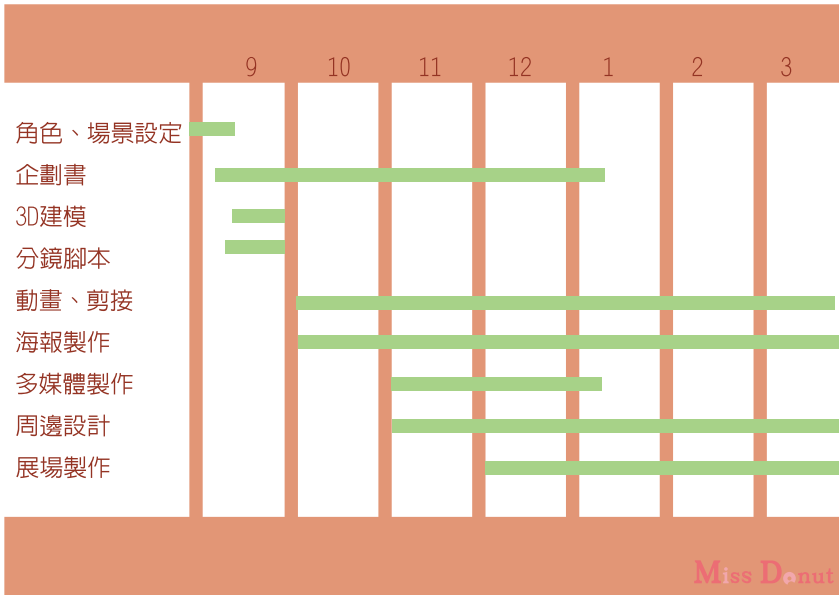
貳、製作流程



(工作流程圖)

一、製作流程

訂出此次動畫製作的目標後，必須將每個工作項目與內容都有明確的分配，才能在時間內製作出預期中的動畫，為此，製作出的分配工作表，以及工作完成時刻表。



(甘特圖)

二、預計完成工作事項

- 1 製定故事大綱
- 2 繪製分鏡草圖、場景設計草圖
- 3 完成角色設計、3D 建模、場景建模
- 4 製作片頭與預告片
- 5 完成動畫主要情節
- 6 設計並完成展場布置、海報與周邊輸出

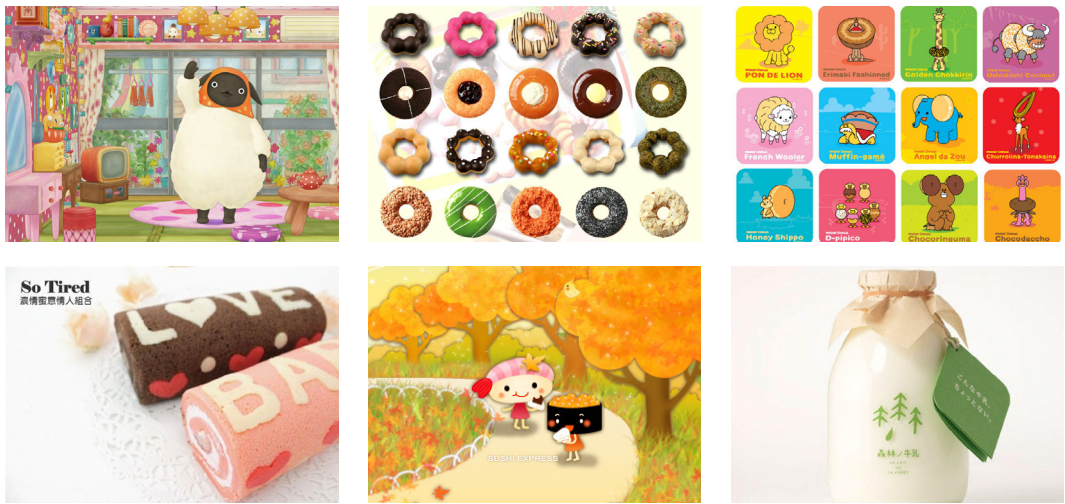
三、設備材料：

- | | |
|------------------|-------------|
| 1 軟體設備 | 2 硬體設備 |
| CINEMA 4D | MAC 電腦 11 台 |
| Photoshop | 繪圖版 |
| Illustrator | 掃描機 |
| After Effects | 數位相機 |
| Flash | 印表機 |
| Final Cut Pro | |
| QuickTime Player | |

參、蒐集資料

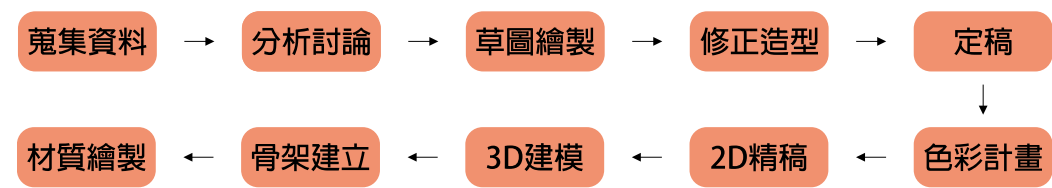
「Believe it or not, the thing is real before you change the one inside you. So please just take it as you are just trust that how beautiful you are. You've been tried so hard to be like a beautiful girl. You did so You did so. You're gonna change your waist, change your chest, and change your dress, try to be like her. (信或不信，被改變之前的內在的自己才是真實的你，所以請接受自己，相信自己是如此的美麗。妳曾如此努力地試著變成一名美麗的女孩。妳做了這 又做了那。妳要改變妳的腰，妳的胸，以及妳的裙子，試著成為她。)」 (部份歌詞篩選自丁丁與西西 - Beautiful)

常見的錯誤減肥方式：長時間不進食、不吃碳水化合物、生吃東西、喝很多咖啡、老嚼口香糖、不吃鹽、吃很多水果。



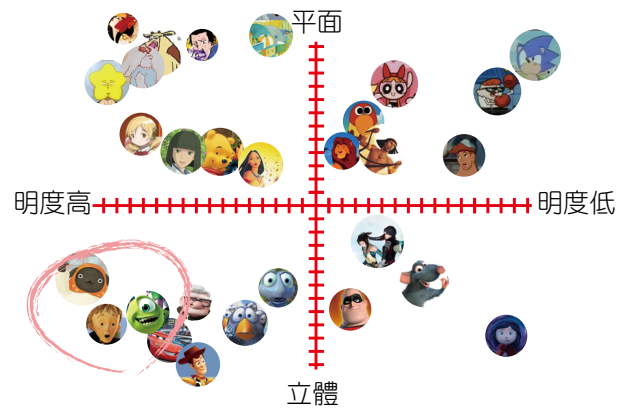
肆、角色設計

一、角色設計流程



(一) 主角

1 蒐集與分析



2 討論

- (1) 克服加上手腳後如何讓主角移動與運動。
- (2) 圓滾可愛的外型需要使觀眾一眼看出她的圓圓滾滾的身材。

3 設計與修正

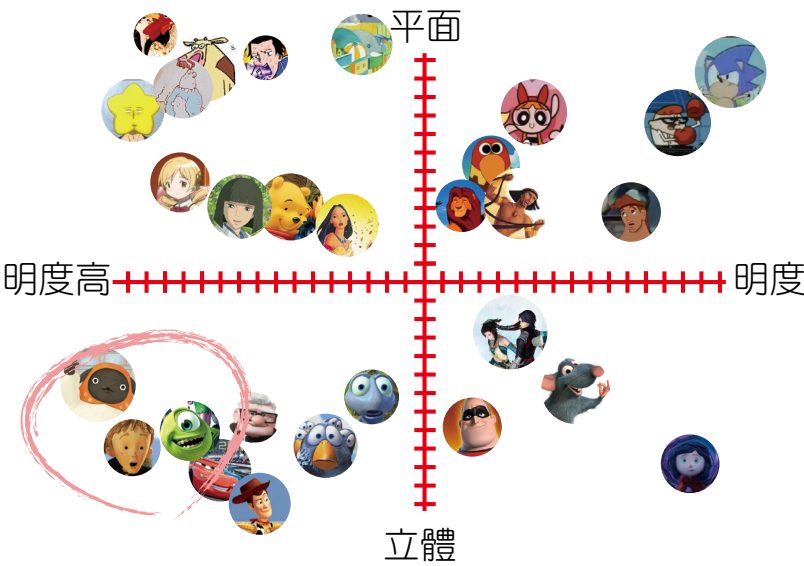
- (1) 短手短腳製造出的意外更製造出她笨手笨腳效果。
- (2) 中心的小圓往上提，使多娜子臉部的空間變的窄小，擁擠的空間使得五官也相對變得擁擠，因此產生肥胖的錯覺。
- (3) 蜜絲莓手長腳長和凹凸有致的身材與多娜子形成強大的對比。
- (4) 起初設定體醒多娜子信心的重要性的是：漢堡小姐，應過討論與分析過後，「漢堡」給人的個性太過於大而化之、不拘小節，少了一些女性的特質，所以汰換掉。
- (5) 取代漢堡位置的是「包子小姐」，白皙Q彈的外皮比起漢堡更讓人產生女孩子的感覺。

4 執行

- (1) 角色的草圖由全布的組員集思廣益繪製，在從中挑選出最合適的設計。
- (2) 精搞為使風格統一交由同一人繪製。
- (3) 最後進入 3D 建模與製作骨架。

(二) 配角

1 蒐集與分析



2 討論

- (1) 平板的蛋糕捲如何使她產生讓人羨慕的魔鬼身材。
- (2) 讓多娜子產生信心的角色，需要選擇不失可愛，但是也需要圓滾外型

3 設計與修正

- (1) 蜜絲莓手長腳長和凹凸有致的身材與多娜子形成強大的對比。
- (2) 起初設定體醒多娜子信心的重要性的是：漢堡小姐，應過討論與分析

過後，「漢堡」給人的個性太過於大而化之、不拘小節，少了一些女性的特質，所以汰換掉。

(4) 取代漢堡位置的是「包子小姐」，白皙Q彈的外皮比起漢堡更讓人產生女孩子的感覺。

二、角色設定

為使主角看上去圓胖卻不失可愛度，所以我們選擇了甜甜圈做為主要角色，而主角所憧憬的偶像明星則選擇大多女性所喜愛的草莓蛋糕，故事最後充滿自信的包子小姐，則是運用不成比例的身體使主角發現一直以來的盲點。

(一) 角色介紹

主角：多娜子

多娜子有著少女的一顆心，活潑開朗，但其實對自己的身材感到自卑，因此極為崇拜偶像蜜絲莓，希望有天自己能向她一樣苗條。

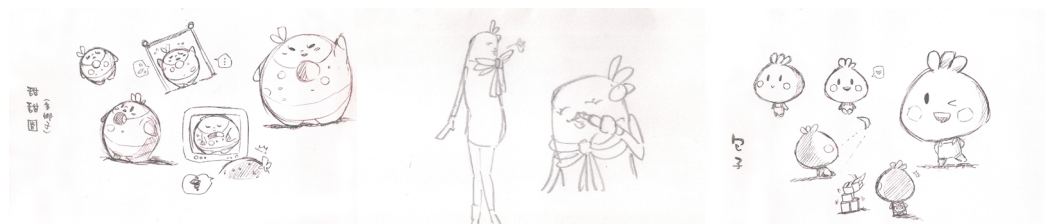
配角：蜜絲莓

擁有窈窕的魔鬼身材，是本動畫裡的大明星，也是多娜子的憧憬的對象。

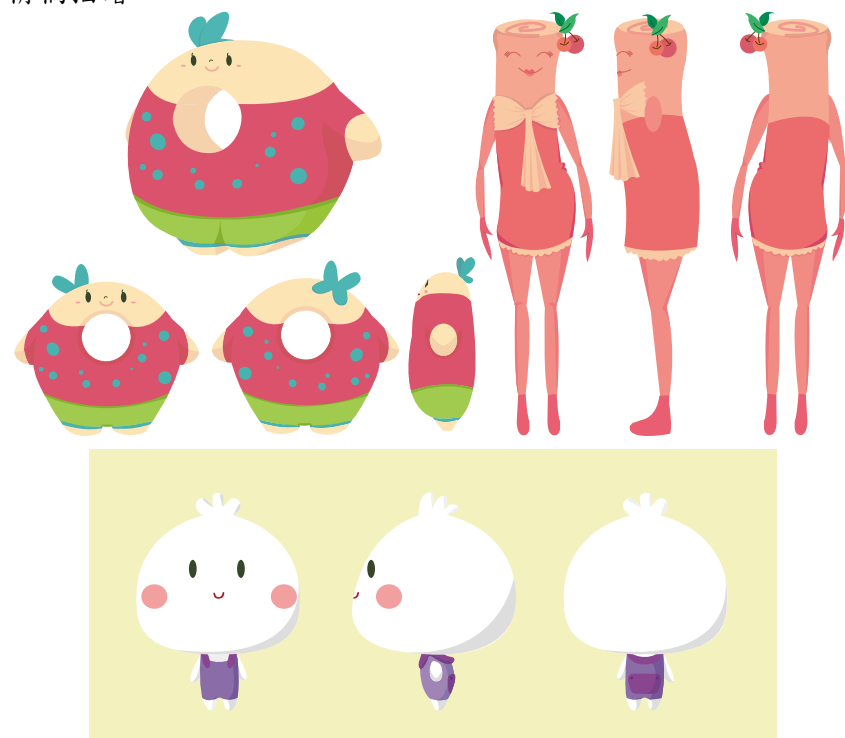
配角：包子小姐

雖然只是一般的小市民，但對自己充滿自信，每天都笑臉迎人，也因此偶然的成為讓多娜子充滿信心的貴人。

(1) 角色草圖



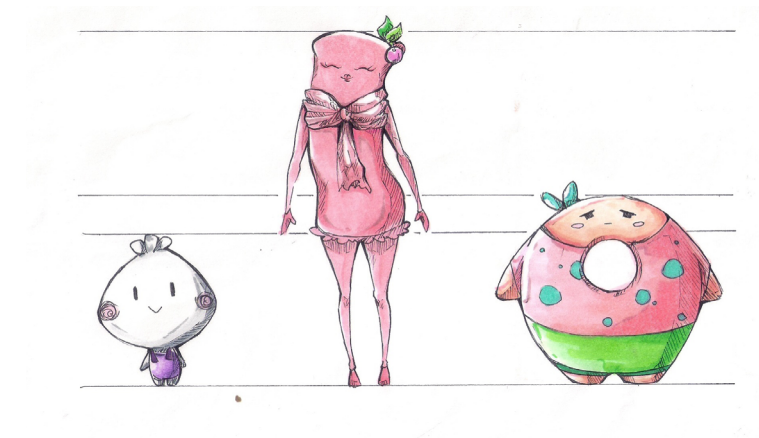
(2) 2D 精稿描繪



(3) 3D 建模



(二) 角色比例圖



伍、場景設計

一、場景設計流程



(一) 室內場景設計

1 蒐集與分析

- (1) 幾何直線形：具安定、信賴、確定、堅固、井然有序的感覺。
- (2) 例如：正方形、三角形、菱形等。
- (3) 幾何曲線形：自由、高貴。
- (4) 例如：圓或橢圓等

2 討論

- (1) 雖然都是使用甜點作為基礎變形，但是不能搶過主角的風頭。

3 設計與修正

- (1) 利用簡單甜點造型搭配高明的色彩，使街道有整齊的效果。
- (2) 各種甜點的造型構成傢具。

4 執行

- (1) 草圖修正後，彩稿使用 Photoshop 進行色彩計畫。
- (2) 彩稿完成後，交由負責 CINEMA 4D 的組員負責完成。
- (3) 素模製作完成後，貼上手繪材質。
- (4) 依照設計圖擺置，將製作好的單個模型一一擺放進去。

(一) 室外場景設計

1 蒐集與分析



- (1) 每種甜點盒子包裝設計給人的感覺也有差別。
- (2) 幾何形：有單純、簡潔、明快感。

2 討論

- (1) 在高明度的建築物中有秩序、規則的排列。
- (2) 繽紛的街道使觀眾能一眼看到主角或配角們。

3 設計與修正

- (1) 利用簡單甜點造型搭配高明的色彩，使街道有整齊的效果。
- (2) 各種甜點的盒子、禮盒構成建築物。

4 執行

- (1) 草圖修正後，彩稿使用 Photoshop 進行色彩計畫。
- (2) 彩稿完成後，交由負責 CINEMA 4D 的組員負責完成。
- (3) 素模製作完成後，貼上手繪材質。
- (4) 依照設計圖擺置，將製作好的單個模型一一擺放進去。

二、場景介紹

(一) 室內設計



(草圖)

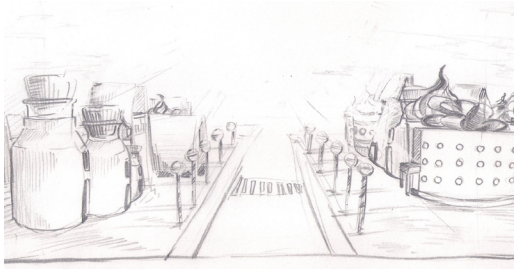


(彩圖)

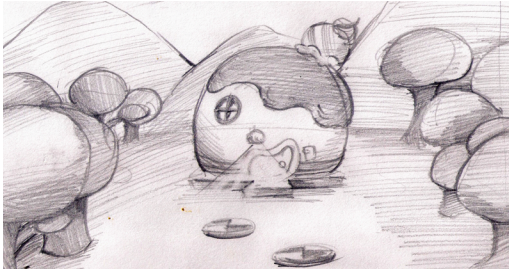


(3D)

(二) 室外場景



(草圖)



(彩稿)



(3D)



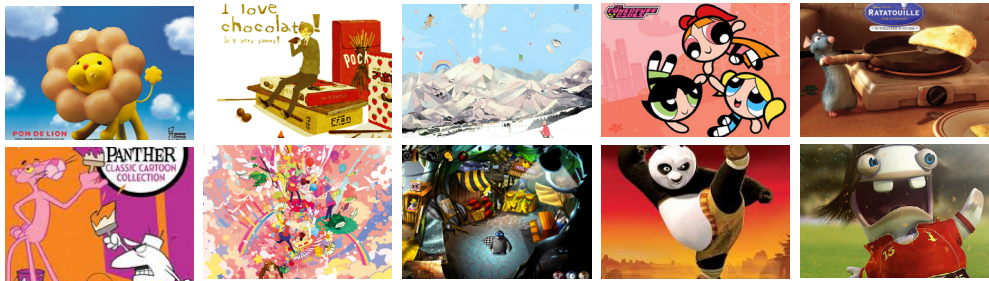
陸、動畫製作

一、動畫製作流程



(一) 動畫製作

1 蒐集與分析



2 討論

- (1) 逗趣的故事中讓觀眾明白健康與自信的重要性。
- (2) 節食時，如何讓觀眾有一天一天過去的效果。

3 修正與設計

- (1) 每一次的失敗都使用詼諧的方式結束。
- (2) 搭配每一天特寫日曆的手法、多娜子的想像與最後消瘦的身體。

4 執行

- (1) 繪製出文字腳本後進行圖像腳本。
- (2) 從圖像腳本找出疑點與攏長的劇情。
- (3) 圖像腳本完稿後，進入 3D 軟體製作。

二、文字分鏡

為了能夠製作出一部好的動畫，在進行的過程中需要一次次的討論故事如何發展及想表達的理念，在清楚決定好動畫情結後，所需要的便是配樂與發生的時間點的安排，與最重要的運鏡方式。將每一樣細節都確認擬定完成後，此時需要開始繪製「文字分鏡」。

第一幕				
地點	多娜子的家	時間	出場人物	多娜子、蜜絲莓
主角多娜子在下班後的夜晚看著電視，他在電視上看到蛋糕捲小姐蜜絲莓在舞台上走秀著，秀氣的臉蛋加上婀娜多姿的身材，令他羨慕不已。於是他在沙發上站了起來，走到了房間照了照鏡子，發現他眼前的鏡子竟然沒辦法映照出他的全身，讓他覺得很難過，於是他下定決心要減肥。				

第四幕				
地點	多娜子的家	時間	出場人物	多娜子
多娜子決定使用健康一點的方法一運動，他搖一搖呼拉圈，結果卡在腰上面。於是 he 改成跳繩，但是他的手太短害繩子巴到自己的頭。他騎健身腳踏車，但是圈太短了，一個重心不穩從上面滾了下來。又失敗了。				

第二幕					
地點	多娜子的家	時間		出場人物	多娜子
多娜子開始擬定了他的減肥計畫，首先，他拿出了皮帶把自己的腰給束了起來，他花了好大的力氣，好不容易擁有了纖細的腰圍，沒想到下一秒，皮帶就爆開來，以失敗收場。					

第五幕					
地點	SPA館	時間		出場人物	多娜子
最後他決定去spa館。他進去了一間蒸氣室，在忍耐一段時間的熱氣和高溫之後，他興高采烈的去外面照了照鏡子，卻發現他的身體因為吸收了水分，反而更加膨脹，令他十分的驚恐。					

第三幕				
地點	多娜子的家	時間	出場人物	多娜子
於是多娜子開始嘗試節食減肥法，他每天的飯量逐漸的減少，但是他的外表卻跟之前一樣，毫無改變。覺得很奇怪的他，又走到了鏡子前，他戴戴自己的身體，沒想到皮膚失去了水分與彈性，他才驚覺不可以靠節食減肥，於是又以失敗收場。				

第六幕				
地點	街道上	時間	出場人物	多娜子、包子小姐
他悲傷的走出了spa館，這時有一個包子小姐從離他不遠的地方走了過來，多娜子看他雖然胖胖的又拙拙的，卻充滿了自信，看起來好快樂！這時他才意識到，其實何必去追求外表的完美呢？對自己有信心才是最重要的！				

三、圖像分鏡

當文字腳本定案後，即需要進行「圖像的分鏡」腳本。

SCENE	VIDEO	AUDIO	EFFECTS	TIME
-1			一個背影跑向前頭。	0:00 0:02
-1			陰影繞過嘴角。	0:02 0:03
-1			由畫面右跑到左邊。	0:03 0:05
-1			特寫咀嚼聲。	0:05 0:08
-1			從角色身體中間看到主角家主角的腳趾。	0:08 0:10

1:10		一上廁所
1:15		主角喊著：「
1:20		謝謝你。
1:25		好！好！好！

1:30		主角喊著：「
1:35		謝謝你。
1:40		好！好！好！
1:45		謝謝你。

Miss Donut 動畫分鏡腳本				
SCENE	VIDEO	AUDIO	EFFECTS	TIME
24			計劃=運動。	1:03 1:05
25			騎腳踏車。	1:05 1:06
26			跟不上腳踏車。	1:06 1:08
27-1			扭身扭去。	1:08 1:10
27-2			主角邊作到。	1:10 1:12

1:15		主角喊著：「
1:20		謝謝你。
1:25		好！好！好！
1:30		謝謝你。

1:35		主角喊著：「
1:40		謝謝你。
1:45		好！好！好！
1:50		謝謝你。

四、動畫截圖：



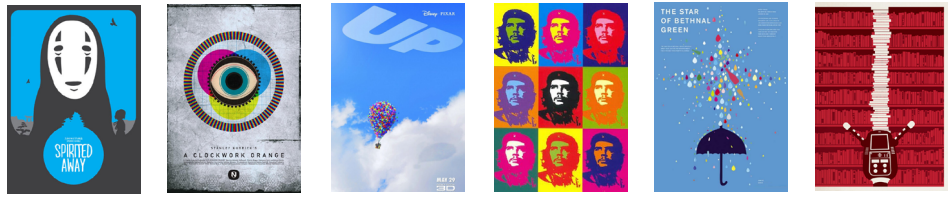
柒、海報與周邊設計

一、海報與周邊設計製作流程



(一) 海報設計

1 蒐集與分析



2 討論

- (1) 在繽紛的色彩中表現多娜子的自卑。
- (2) 靜態鐘表現出多娜子的心力路程。

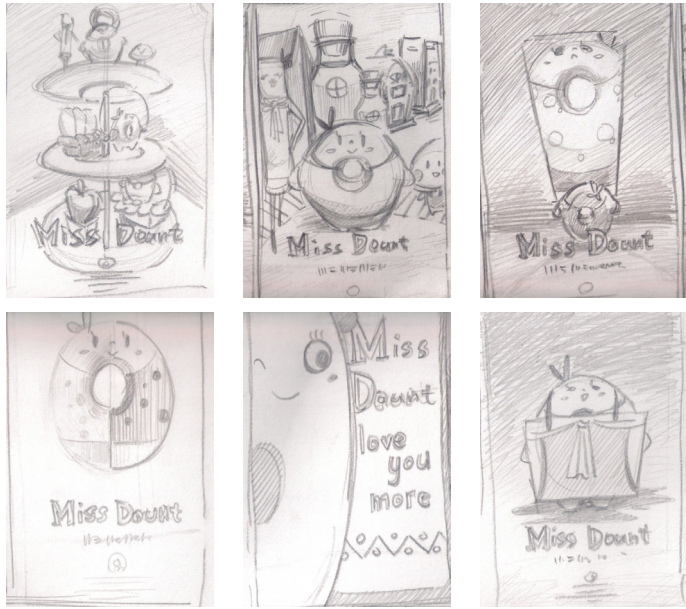
3 修正與設計

- (1) 利用高明度的建築物，將整張海報提高趣味性。
- (2) 活潑動態加上文字，讓觀看者深入情境。

4 執行

- (1) 草圖與色彩計畫定案後，進入 CINEMA 4D 排版與後製。

一、海報



(草稿)



(精稿)

(二) 周邊設計



1 蒐集與分析

2 討論

- (1) 在全為粉色調的作變化。

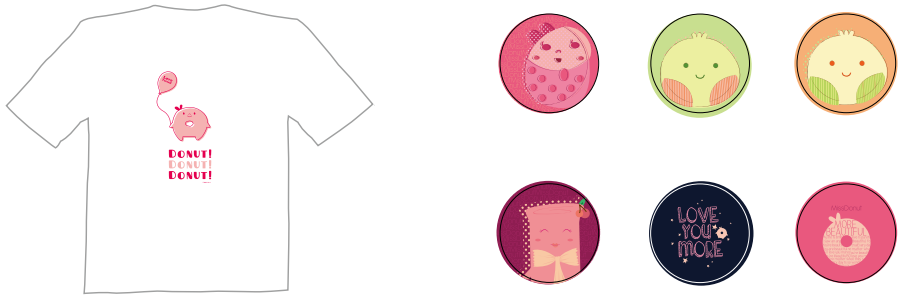
3 修正與設計

- (1) 臨摹星巴克的樣式。

4 執行

- (1) 在紙本設計數個草圖，在選出最受歡迎的設計，作為周邊的設計。

二、周邊成品



捌、製作與展出成果

伴隨著動畫製作近入尾聲，緊接而來的是展場、燈光氣氛、海報、周邊等

等的規劃，此時先製作出展場的等比 3D 建模，定案後開始與廠商討論各種事宜，當每一項項目都完成確認工作後，便是進行布置展場的工作。



(8-1)



(8-2)



(8-3)



(8-4)



(8-5)



(8-6)



(8-7)



(8-8)



(8-9)



(8-10)

玖、組員介紹

一、組員專長與工作分配



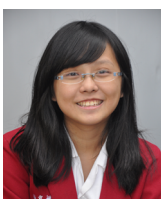
趙盈盈：
(1) 美感、色感佳
(2) 構圖佳
(3) 電腦繪圖
工作分配：分鏡腳本、材質、後製剪接、周邊設計



楊淨捷：
(1) 角色繪製
(2) 效率快速
(3) 手繪佳
工作分配：建模、分鏡腳本、材質、角色繪製



趙欣：
(1) 語文能力強
(2) 精細材質繪製
(3) 想像力加
工作分配：故事大綱、設計理念、動畫、角色設計



楊宜靜：
(1) 理解力快
(2) 具有設計感
(3) 3D 建模、動畫
工作分配：3D 建模、展場設計、動畫製作、周邊設計



鄭心慈：
(1) 美感、色感佳
(2) 構圖佳
(3) 電腦繪圖
工作分配：海報設計、周邊設計

參考文獻

1. ウサビッチ，2009，やんやんマチコ 第一話「ボーボーやん？」
2. 丁丁與西西，2011，《StreetVoice 冬季選集》微電影的歌曲： Beautiful。
3. 減肥，2011，WWW 網頁上的減肥專家：常見的八種錯誤減肥方法。
4. ART WORKS，WWW 網頁上的 ourmilitary：logo
5. Google，WWW 網頁上的 Google：logo
6. 維基百科，WWW 網頁上的 Firefox 3.5 logo：logo
7. youtube，WWW 網頁上的 My Heart Belongs to You：影片
8. vimeo，WWW 網頁上的 AnimationScout - Head Direction：影片
9. vimeo，WWW 網頁上的 CrossRoad- Le Film：影片
10. npr，WWW 網頁上的 Oskar Fischinger's Avant-Garde Animation
11. TED Blog，WWW 網頁上的 My life in story, backwards: Andrew Stanton at

TED2012

12.youtube, WWW 網頁上的 TV On The Radio - Second Song : 影片

13.vimeo, WWW 網頁上的 El Empleo / The Employment : 影片

14.youtube, WWW 網頁上的 Ormie the Pig : 影片

15.vimeo, WWW 網頁上的 Slimtime : 影片

16.vimeo, WWW 網頁上的 奇幻動畫短片 - The Tale Of Mr. Rvus **】**

17.Blog, 2011, WWW 網頁上的電腦角色動畫技巧

18.vimeo, WWW 網頁上的 Apache : 影片

19.創作革命, 2009, WWW 網頁上的動畫 12 原則

20.youtube, 2009, WWW 網頁上的 My Animation Process

21.youtube, 2010, WWW 網頁上的 Valentoon

22.youtube, 2010, WWW 網頁上的 Mini