

感謝

做製作專題過程時，要特別感謝廣設科的科主任和各位任課老師，你們總是在我們遇到瓶頸和碰到不會的事情有時給我們最正確的解答，也感謝隨時隨地陪伴我們的好同學們，提供一些我們所不知道的參考資料，也使我們更貼近主題的好想法。

解答我們每一項問題的你/妳們，謝謝你們；也謝謝廣設科的科任老師們給予我們這個機會來實現我們的夢想與目標，讓我們知道我們自己也做得到。

最感謝的是我的頭腦，不管是好想法還是壞想法，總是時時刻刻陪伴我，更在這次專題製作活動給予我們無限的創造力，來完成我們所想要的。

中文摘要

以手指頭做為人物，也可用黏土捏出，主角是一個愛幻想的手指女孩，她常幻想自己是一個可愛又有手有腳的正常小女孩，但事實上，她只是一個手指頭..

也就是 CHU！

她聽說有個遊戲，破關了就能實現自己的願望，就是挑戰了！

在每一個關卡前，她都會幻想很多很多的美好，但事實上，卻是一直遇到怪物和面臨難關，彈在每一個關卡都會出現“手或腳”來幫助她，然後就跟著她一起走了。

但並不是每次都會成功，也是會有失敗的，失敗了手或腳就會離開她，就這樣一路挑戰。終於到了終點，那些手腳就跟她合體，讓她變成了有手有腳的小女孩了。

背景是用麥克筆來繪製，人物是以黏土來製作。

關鍵字:黏土動畫

目 錄

感謝.....	i
中文摘要.....	ii
目錄.....	iii
表目錄.....	iv
圖目錄.....	v
壹、前言.....	1
一、製作動機.....	1
二、製作目的.....	1
三、製作架構.....	1
四、製作預期成效.....	1
貳、理論探討.....	2
一、認識黏土.....	2
二、認識動畫.....	2
三、認識逐格.....	2
四、參考圖片.....	3
參、專題製作.....	4
一、材料及設備.....	4
二、製作過程.....	5
三、草圖.....	7
彩圖.....	9
精稿.....	12
四、製作內容構思.....	14
五、動畫逐格片段.....	15
六、GIF 動畫試做.....	33
七、周邊商品.....	34
八、組員介紹.....	35

九, 專題製作書.....	36
肆、結論與建議.....	37
參考文獻.....	37

圖目錄：

圖一 參考黏土卡通笑笑羊.....	3
圖二 參考黏土卡通笑笑羊.....	3
圖三 參考餐腦網路熱門逐格動畫影片.....	3
圖四 參考黏土卡通企鵝家族.....	3
圖五 分割背景紙張.....	5
圖六 撰寫內容故事大綱.....	5
圖七 討論內容構思.....	5
圖八 編排 PPT 排版.....	5
圖九 人物精稿繪製.....	6
圖十 人物彩圖原稿繪製.....	6
圖十一 GIF 動畫試做.....	6
圖十二 使用 Movie maker 製作影片剪接.....	6
圖十三 編排片段編輯.....	6
圖十四 草圖原先製作大富翁遊戲草稿圖.....	7
圖十五 草圖遊戲畫面草稿圖.....	7
圖十六 各種闖關怪物草稿圖.....	8
圖十七 人物主角彩圖.....	9
圖十八~圖二十一. 圖二十三 表情彩圖.....	10
圖二十二 闖關怪物彩圖.....	10
圖二十四 原先使用的開場彩圖.....	11
圖二十五 幫助主角的手腳彩圖.....	11
圖二十六 最後主角完成精稿.....	12
圖二十七~圖三十 表情精稿.....	12
圖三十一 原先使用開場精稿.....	13
圖三十二~圖三十七 動畫片段.....	15

圖三十八~圖四十三 動畫片段.....	16
圖四十四~圖四十九 動畫片段.....	17
圖五十~圖五十五 動畫片段.....	18
圖五十六~圖六十一 動畫片段.....	19
圖六十二~圖六十七 動畫片段.....	20
圖六十八~圖七十三 動畫片段.....	21
圖七十四~圖七十九 動畫片段.....	22
圖八十~圖八十五 動畫片段.....	23
圖八十六~圖九十一 動畫片段.....	24
圖九十二~圖九十七 動畫片段.....	25
圖九十八~圖一百零三 動畫片段.....	26
圖一百零四~圖一百零九 動畫片段.....	27
圖一百一十~圖一百一十五 動畫片段.....	28
圖一百一十六~圖一百二十一 動畫片段.....	29
圖一百二十二~圖一百二十七 動畫片段.....	30
圖一百二十八~圖一百三十三 動畫片段.....	31
圖一百三十四~圖一百三十七 動畫片段.....	32
圖一百三十八~圖一百四十三 GIF 動畫試作片段.....	33
圖一百四十四~圖一百四十五 周邊商品.....	34
圖一百四十六~圖一百四十七 組員介紹.....	35

壹、前言

一、製作動機

想要真正了解電視電腦上的黏土動畫是如何去完成的，又怎麼以一個小小人物加上音效便成為完美的動畫，說也不能是說、好奇也不能只是好奇，我們會完美和 kusoZ 方式的呈現在大家面前。

二、製做目的

電視上的黏土卡通通常逗讓觀看得人哇哈哈大笑，歡笑使我們有動力去想要完成一個可以讓大家歡笑也可以讓自己歡樂又有自己方式和風格的黏土動畫；並且在故事中學習到互助人的道理，了解有失必有得的觀念。

三、製作架構

以相機拍攝一張張背景，使用黏土捏成人物主角，放置在背景上，使用逐格方式，並用電腦的程式，剪接影片搭配音樂變成黏土動畫。

四、製作預期成效

希望能做出跟電視上看到的動畫有差不多的效果，雖然是以逐格的方式拍攝，但會努力做到很順很流暢，就像影片般，一幕一幕都由我們自己動手。

製作成屬於自己的黏土動畫，之後我們想把剩下的黏土做成周邊商品 例如：小吊飾、相框花邊、手機的創意耳機塞孔...等之類的；並使用人物主角的特色去繪製，做成小別針。

貳、理論探討

一、認識黏土（我們使用樹脂黏土）

原本做麵包土的原料是用麵包屑做成的，所以才得此名。將吃剩的麵包屑拿來加以運用，是墨西哥人發明的手藝，因此便叫它麵包花，將做三明治不要的麵包皮，變硬剩下的麵包，放到冷凍庫保存，累積到一小撮後，加入黏膠，讓它們凝成一團，就是麵包土，用油畫顏料上色就可以做作品。但是這種土延伸性不夠，也不夠結實，所以便產生了麵包土。以紙漿做成的麵包土。能夠符合各種條件，是一種相當理想的素材。它可以隨個人的喜好做出各種東西，也將麵包花的世界開拓的無限寬廣。時至今日，由日本人改良後的麵包土，就成為「樹脂黏土」。

二、認識動畫

- 西班牙洞穴石器時代的壁畫，原始人看到奔跑的野豬，畫出八條腿的動態表現，人類最早的動畫表現，不難得知遠古人類已有描繪動態的慾望。但它進入近代科技的生產領域，結合魔術幻燈、繪畫、電影的觀念，進而發展成為一門獨特的藝術，十七世紀阿塔斯那·珂雪（AthanasiusKircher）發明的「魔術幻燈」。
- 埃及墓畫、希臘古瓶上的連續動作分解圖畫。
- 十七世紀，中國唐朝的皮影戲傳入歐洲。

三、認識逐格（STOP-MOTION 停格動畫&偶動畫）

其實所有的動畫製作都可以算的上是立體，而視覺上所有的動畫嚴格來說都是平面。但要是說立體動畫的精髓，就不能不提 Stop-Motion。

何謂 Stop-Motion 呢？就其直譯翻為“停格一動作”，也就是說將動作單格拍攝，每移動一小段距離，就拍攝一格畫面，在累積一定的格數之後，連續播放則會產生移動或動作的感覺，或是說利用視覺暫留，而產生動作。

偶動畫(Puppet Animation)，在立體動畫中是最大宗也最多樣。偶動畫即是利用可動或是可塑的東西製作成偶，逐格拍攝，或是說利用偶來演戲的動畫。但是大致上分為兩類，有塑性的與無塑性的。



圖一 參考電視黏土卡通：笑笑羊



圖二 笑笑羊



圖三 參考網路熱門逐格動畫：1000 張便利貼



圖四 參考電視黏土卡通：企鵝家族

參、專題製作

一、材料及設備

設備名稱	應用說明	
Windows XP	使用 Movie Maker 剪接影片搭配音樂	
數位相機	拍攝逐格片段	
Word	製作專題報告書整理	
USB	儲存輸出資料	
材料	規格	數量
A16 西卡紙	196*273mm	22
麥克筆		72
樹脂黏土		1
鉛筆		1
橡皮擦	50cm x 60 cm	1

二、製作過程



圖五 分割背景紙張



圖六 撰寫內容故事大綱



圖七 討論內容構思



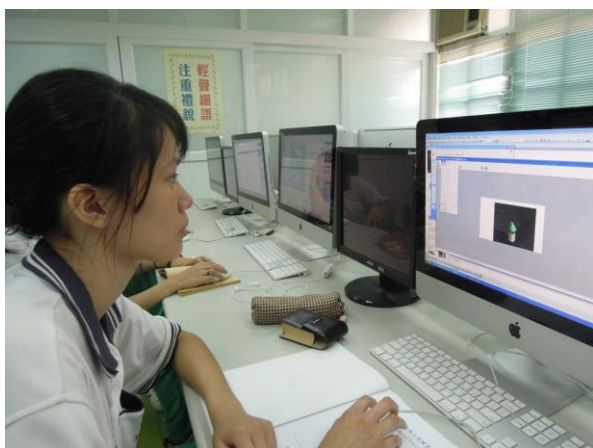
圖八 編排 PPT 排版



圖九 人物精稿繪製



圖十 人物彩圖原稿繪製



圖十一 GIF 動畫試做



圖十二 使用 Movie maker 製作影片剪接



圖十三 編排片段編輯

三、草圖



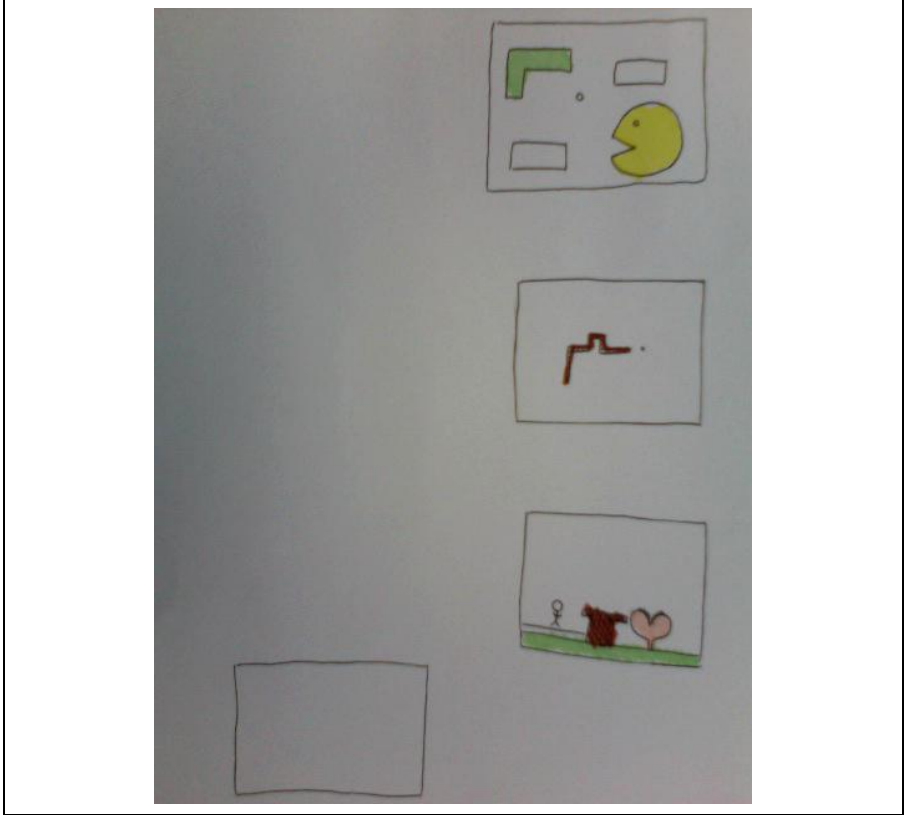
圖十四 原先製作大富翁遊戲草稿圖



圖十五 遊戲畫面草稿圖

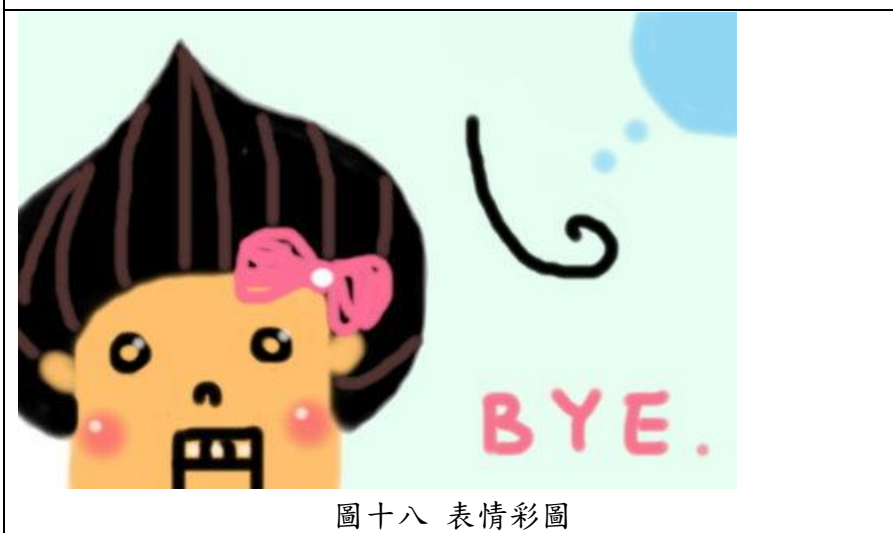


圖十六 各種闖關怪物草稿圖





圖十七 人物主角彩圖



圖十八 表情彩圖



圖十九 表情彩圖



圖二十 人物表情彩圖



圖二十一 人物表情彩圖



圖二十二 闖關怪物彩圖



圖二十三 人物表情彩圖



圖二十四 原先使用的開場彩圖



圖二十五 幫助主角的手腳彩圖



圖二十六 最後主角完成精稿



圖二十七 人物表情精稿



圖二十八 人物表情精稿



圖二十九 人物表情精稿



圖三十 人物表情精稿



圖三十一 原先使用開場精稿

肆、製作內容構思(故事大綱)

以手指頭做為人物，也可用黏土捏出，主角是一個愛幻想的手指女孩，她常幻想自己是一個可愛又有手有腳的正常小女孩，但事實上，她只是一個手指頭..

也就是 CHU！

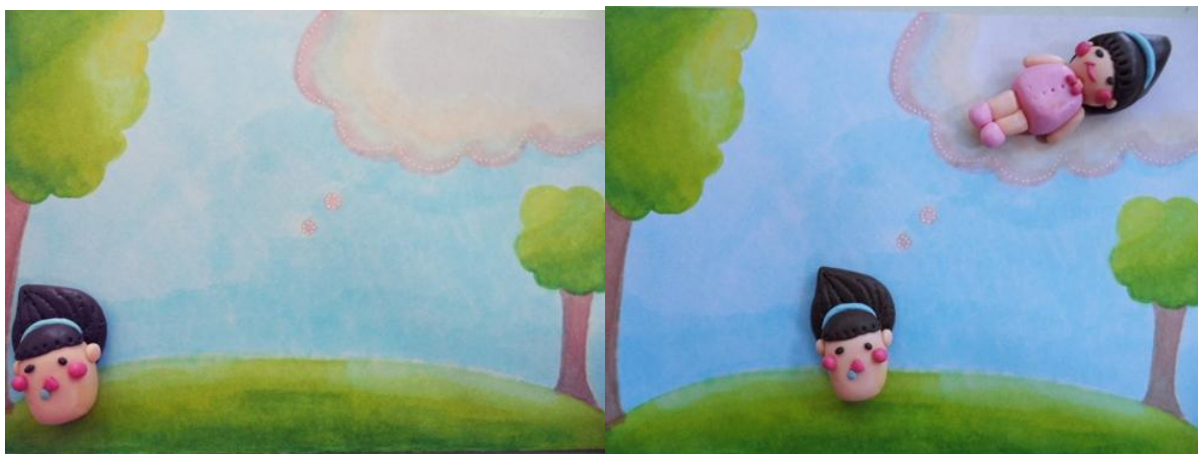
她聽說有個遊戲，破關了就能實現自己的願望，就是挑戰了！

在每一個關卡前，她都會幻想很多很多的美好，但事實上，卻是一直遇到怪物和面臨難關，彈在每一個關卡都會出現“手或腳”來幫助她，然後就跟著她一起走了。

但並不是每次都會成功，也是會有失敗的，失敗了手或腳就會離開她，就這樣一路挑戰。終於到了終點，那些手腳就跟她合體，讓她變成了有手有腳的小女孩了。

背景是用麥克筆來繪製，人物是以黏土來製作。

伍. 故事片段/逐格片段



開場~ 有個女孩

她很愛幻想



常幻想自己有手有腳

是個完美的女孩



圖三十二~圖三十七



她走著走著....



走著走著.....



突然間,



她遇到了一隻鬼魂



鬼魂跟女孩說:



有個遊戲破關了就可以實現夢想

圖三十八~圖四十三



女孩說：

真的嗎嗚呼呼~~~~



於是，

女孩想要去挑戰



她非常的有信心

感到全身充滿力量

圖四十四~圖四十九



女孩說：

我一定會成功的！



女孩就來到了這遊戲的入口

又遇到了那隻鬼魂



女孩說：

那欸各喜哩！

圖五十~圖五十五



女孩說：

????????????????????



鬼魂說：

別在意小細節



鬼魂說：

歡迎來挑戰

圖五十六~圖六十一



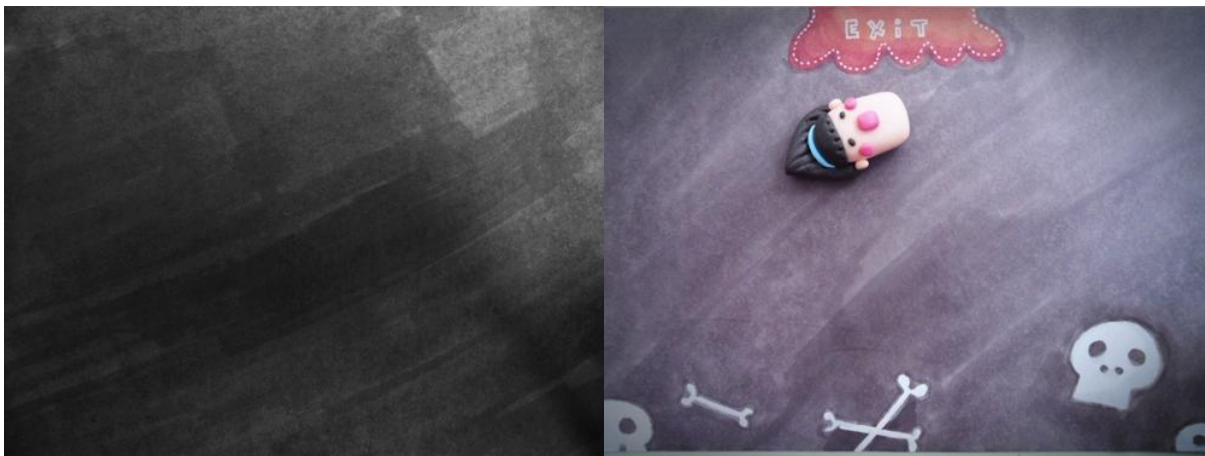
鬼魂說：

加油



鬼魂說：

goodbye~~~~~



甚麼？突然一片漆黑

女孩：啊~~~~~(尖叫)

圖六十二~圖六十七



尖叫阿 ~~~~~~



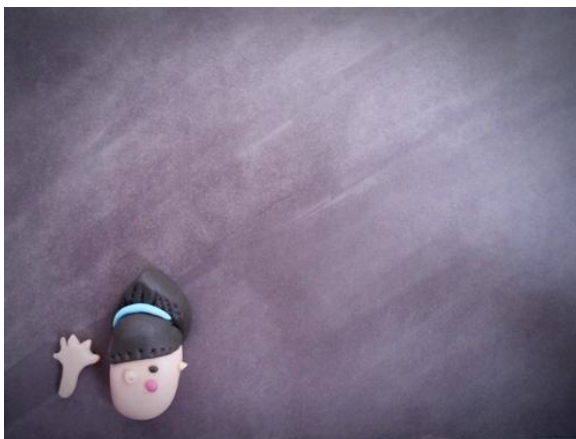
突然出現了一隻手



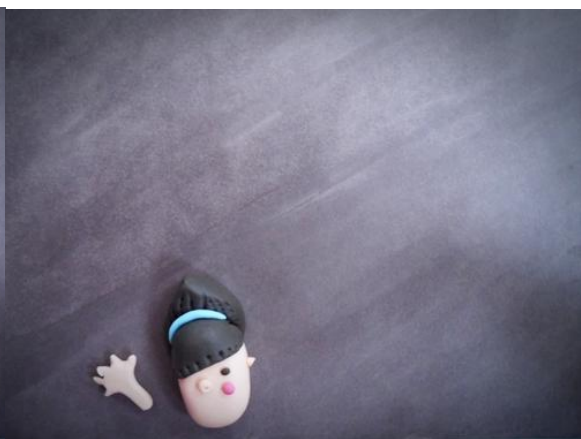
救了女孩



於是



手就跟著女孩



一起挑戰

圖六十八~圖七十三



一直走一直走..



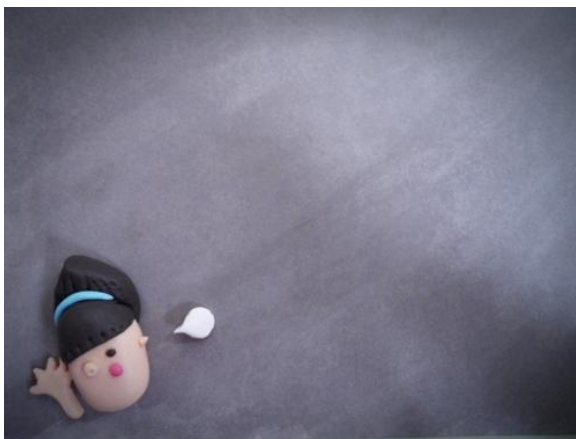
忽然鬼魂冒了出來嚇女孩



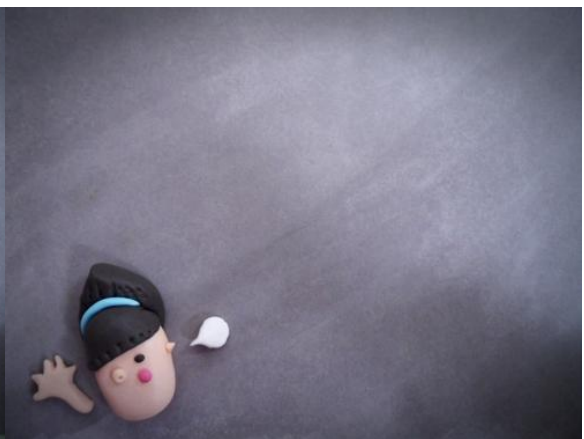
手就反攻



保護女孩



手反攻完暫時嚇走了鬼魂



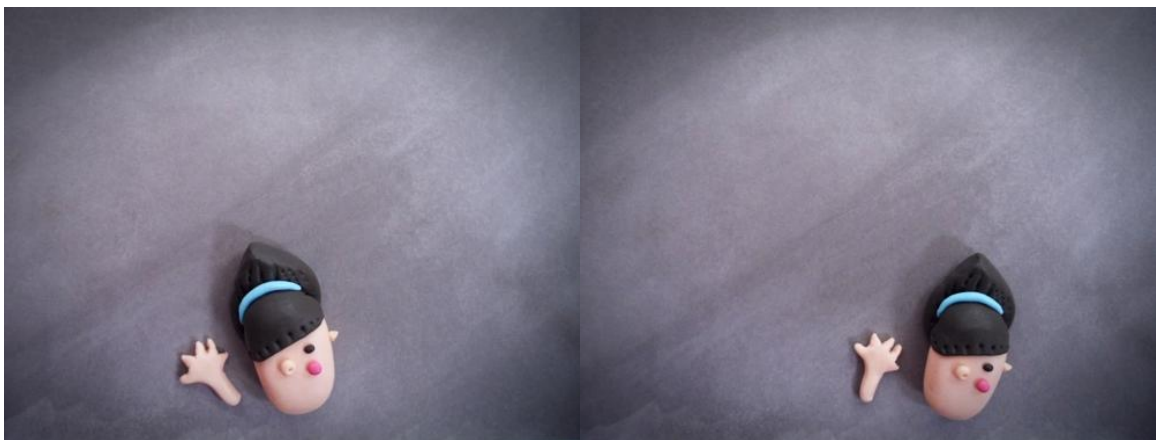
之後繼續走.....

圖七十四~圖七十九



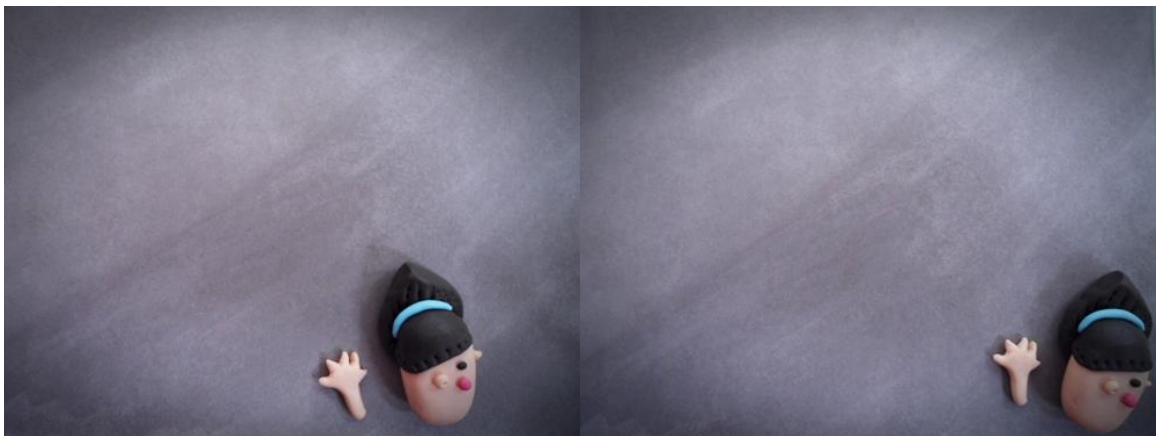
女孩心裡想終於輕鬆了

他認為事情就這麼結束了



心情愉悅的繼續走

一直走



走走走

沒想到後面還有更刺激的在等著她

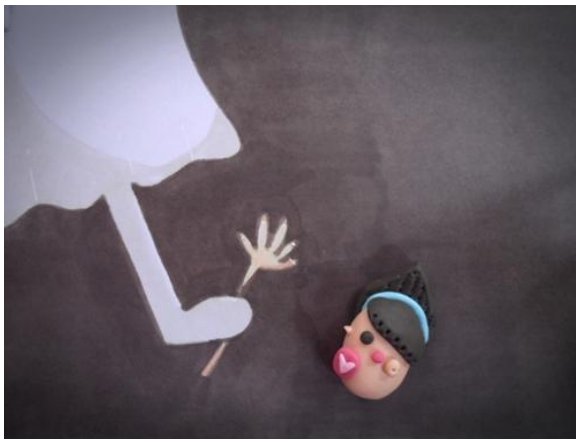
圖八十~圖八十五



於是鬼魂又出來



他把手給帶走



女孩心想我一定也要幫助他



於是突然一直腳衝了出來



把手救回來 鬼魂只好引伸而退



於是又繼續冒險 真是驚險刺激

圖八十六~圖九十一



女孩說：你們都跟在我身邊



我會保護你們的



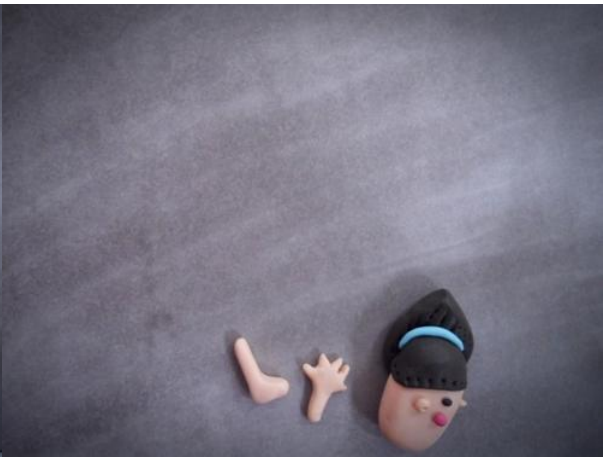
於是他們還是繼續往前走



總是帶著期待又怕會遇到危險



女孩先不管



她還是繼續走

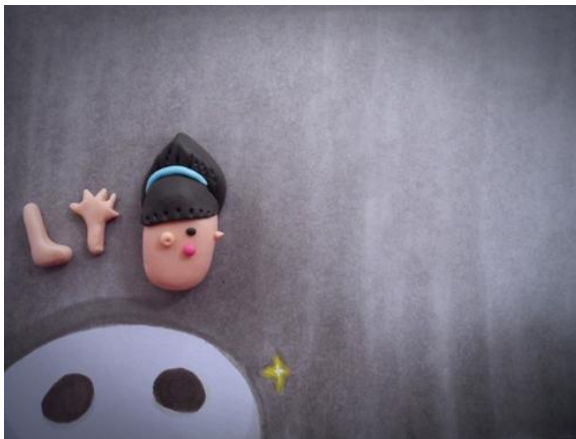
圖九十二~圖九十七



走走走



走著走著



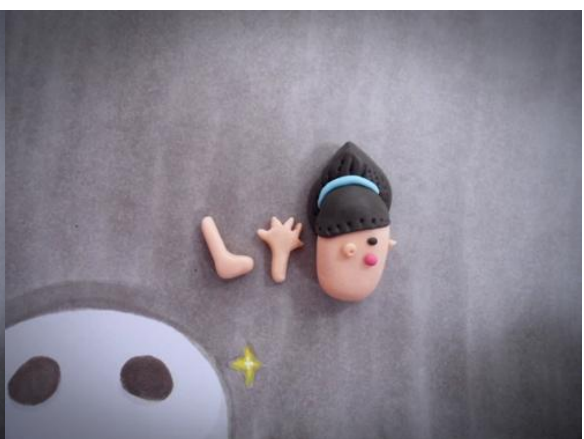
女孩經過了鬼魂身邊



她卻不知道鬼魂一直在盯著她看



心情愉悅的又繼續走



走走走

圖九十八~圖一百零三



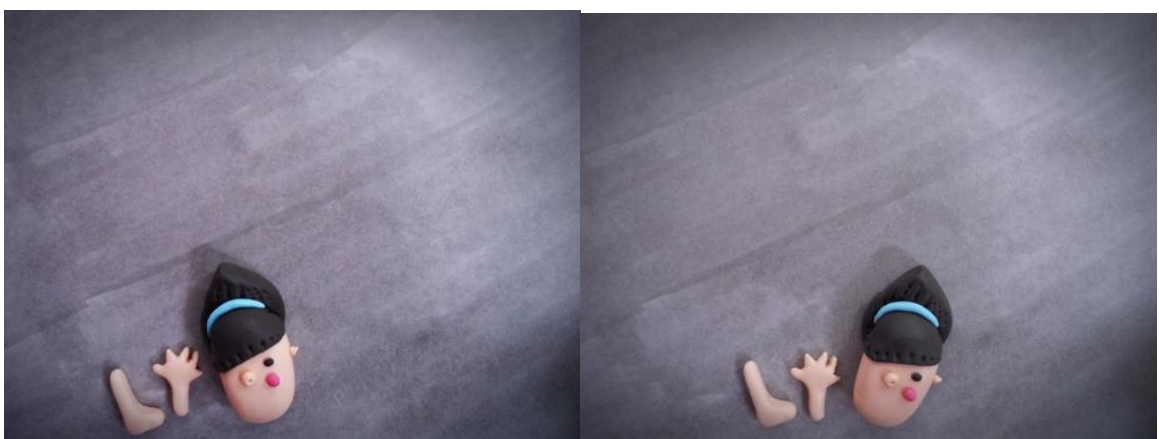
鬼魂心想：嘿嘿嘿時候要到了

女孩又接著繼續走



她依然沒發現鬼魂正在她身邊

走走走



走走走

依然繼續往前

圖一百零四~圖一百零九



走到似乎有點累了



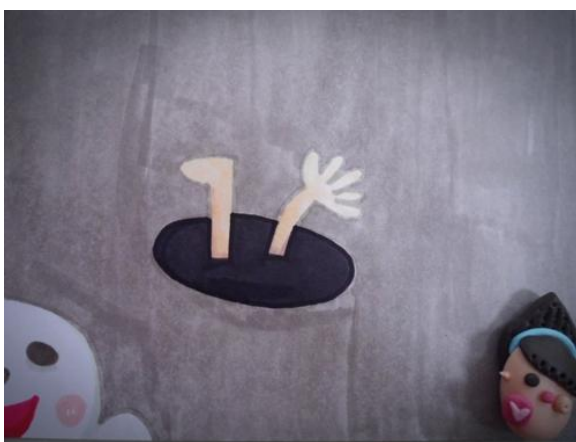
卻仍然沒發生任何事情



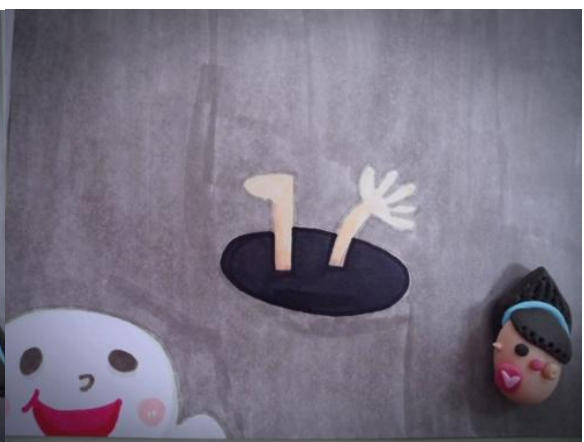
她又繼續走



忽然間.....



不小心手和腳掉入一個黑洞裡



鬼魂得意的哈哈笑

圖一百一十~圖一百一十五



女孩看著很慌張



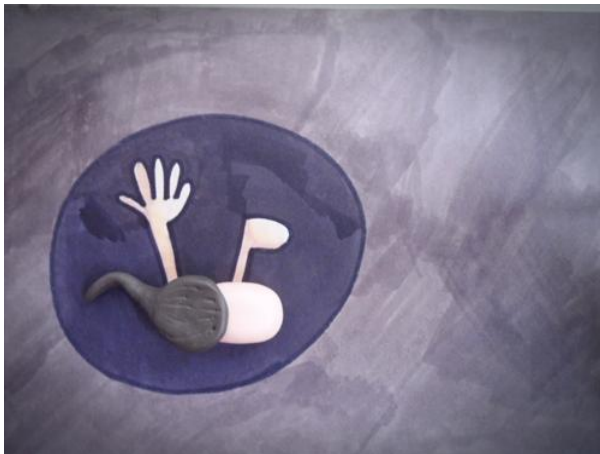
不知道怎麼辦



手和腳求救



女孩只好挺身而出幫他們



她親親了手



和腳就了他們

圖一百一十六~圖一百二十一



又親



在親



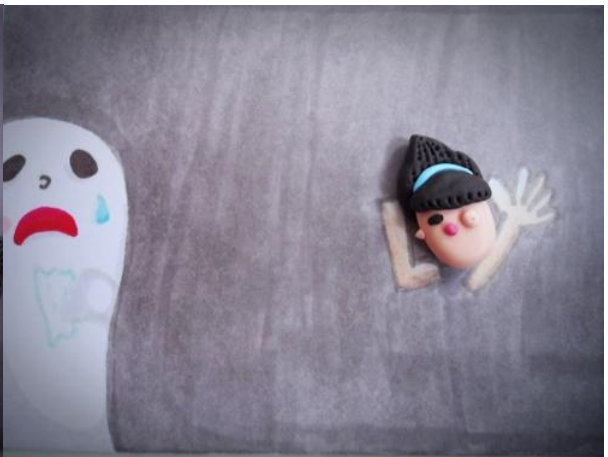
女孩說:謝謝你們就了我



我當然也會反過來就你們

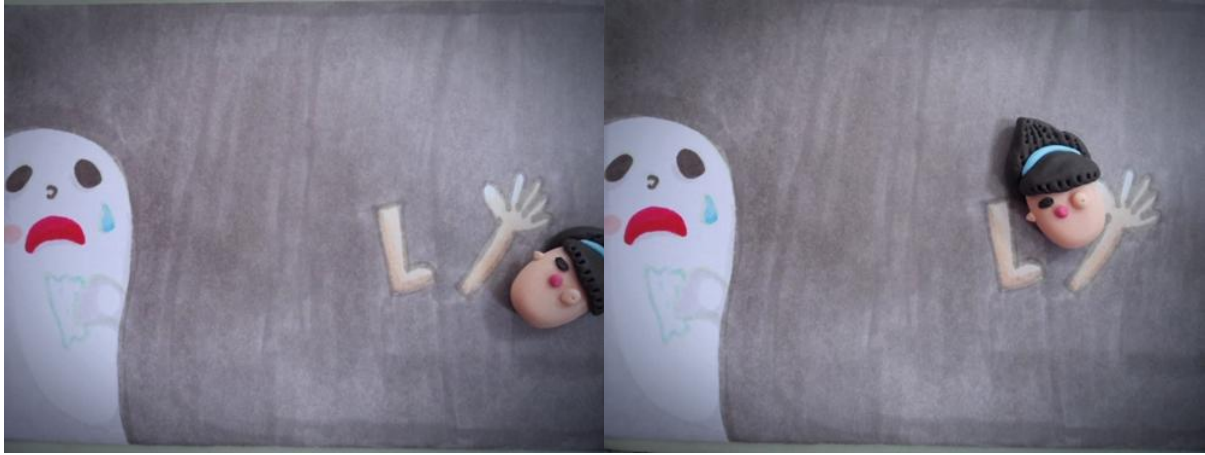


鬼魂在一旁感動的哭



真是太感動了....

圖一百二十二~圖一百二十七



於是鬼魂決定

放過了他們



他們開心的歡呼

大笑



鬼魂之後決定

要完成她一生最想完成的願望

圖一百二十八~圖一百三十三



就賜給她一雙手和一雙腳



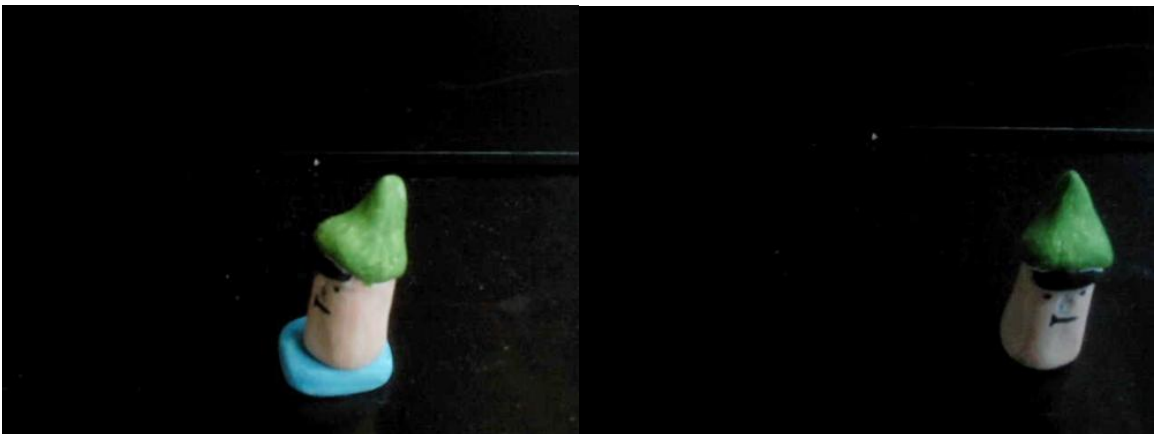
女孩她開心的轉圈圈



女孩說:別人幫助我們我們也要幫助他們 有失必有得有努力就會有成就!

圖一百三十四~圖一百三十七

六.GIF 動畫試做



圖一百三十八~圖一百四十三

七. 周邊商品(小調飾)



圖一百四十四~圖一百四十五

八、組員



圖一百四十六~圖一百四十七

九、專題製作書

專題型別		<input type="checkbox"/> 個人型專題	<input checked="" type="checkbox"/> 團隊型專題
專題性質		(平面組)逐格動畫	
科別／年級		廣告設計科 三年級	
專題名稱	中文名稱	沒手沒腳	
	英文名稱	Not have Hands and foot	
專題內容簡述		以一個完整個故事來表達 主角是黏土製作成的	
		想要嘗試看自己動手做逐格動畫會是怎樣的	
		故事內容構思也可以學習到一些助人的道理	
		繽紛的背景搭配人物搭配音效表達出最完整的情感	
		希望看了會讓大家歡笑也讓自己歡樂	
指導老師姓名		陳芝殷, 江秀英 老師	
科別／年級		廣告設計科 三年級	
參與同學姓名		楊子瑩	陳彥奴
專題執行日期		100 年 月 日 至 101 年 月 日	

伍、建議與結論

做完的結論感覺，雖然感覺沒有想像中和預期中那麼完美，但完成一件事的成就感得到了。

至少我們學到了看別人把動畫做好要耗費多少時間與辛苦我們都嚐試到了，其實這樣就足夠。

但最後想想可能是準備時間沒那麼多，所以可能有沒中不足的地方，希望如果再有機會，我們會做的更好。

參考文獻：

認識逐格(停格)動畫取自-

<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1205071506817>

認識動畫取自-

<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1405121215908>

認識(樹脂黏土)黏土取自-

<http://www.meworks.net/meworksv2a/meworks/page1.aspx?no=213445&step=1&newsno=69703>