

台灣動畫導演名作大剖析

陳怡菁 著

華人動畫市場已然成形，現在注意都嫌太晚

動畫是當前兩岸三地最熱衷投入的新興產業，配合電影、廣告、網路、遊戲產業日漸上升的需求，華人動畫市場已然成形。

台灣 43 位知名動畫導演暢談自己靈感來源與創作理念

各個世代不同背景導演公開自己的創作心路歷程，讓你也能藉此邁開自己的第一步。

近百部動畫名片獨家創作技法大公開

多部獲動畫大獎肯定名片創作技法大公開，原稿插畫、分鏡圖、幕後花絮……，讓你一次汲取導演們累積多年的功力。

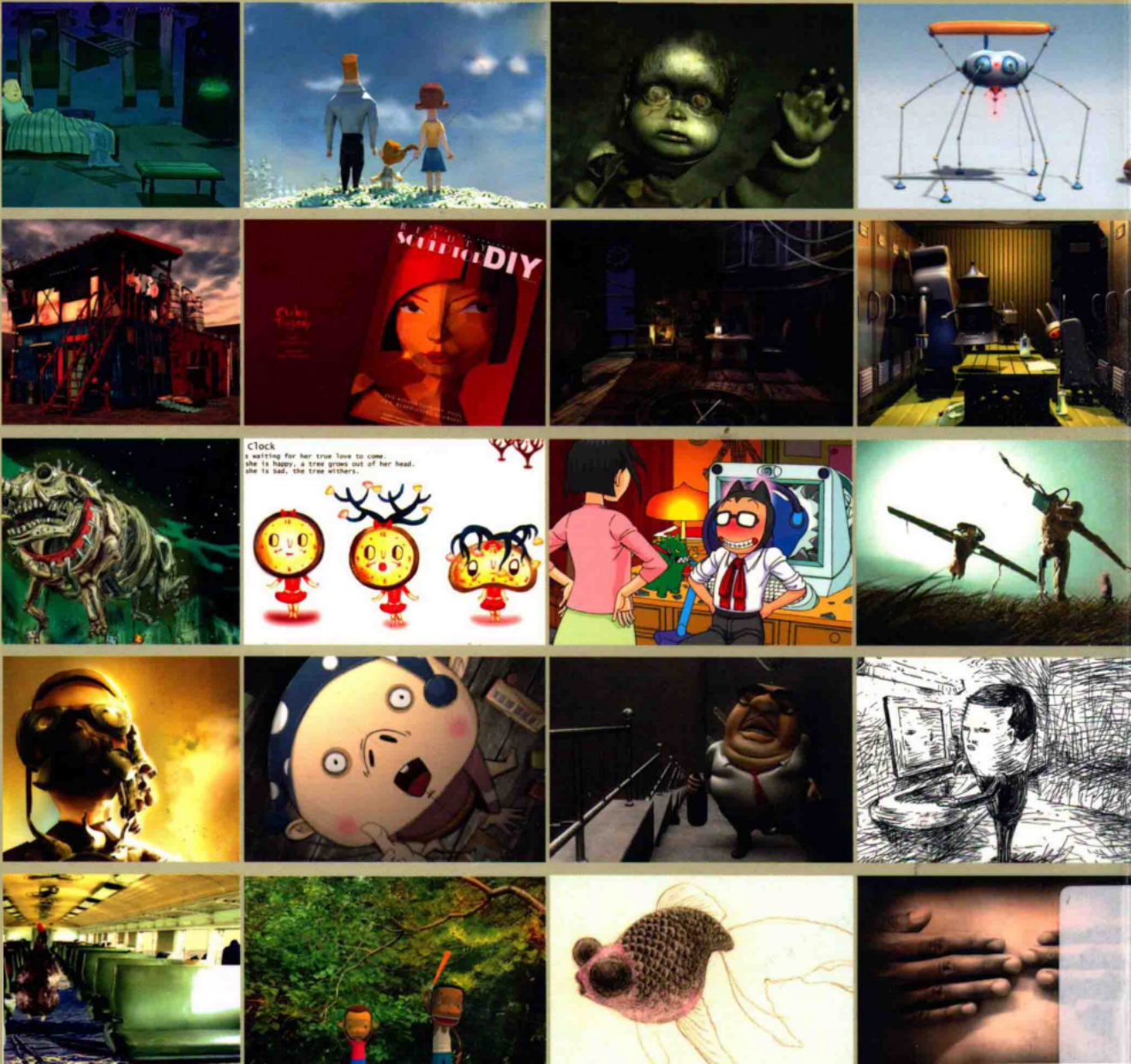
animation workshop

台灣首次重要動畫導演大集合，石昌杰+段奕倫+林博良（微笑的魚）+陳上文（永恆的凝視）
+全明遠（Cubic Tragedy）+史明輝（飛躍藍調）……43位導演近百部作品一次公開

動畫產業是二十一世紀最有開採價值的金礦。它的核心競爭力是：人才、人才和人才。

日本動畫產值一年接近台幣一千億，而中國大陸更有超過三千億以上的市場潛力，即使
在香港，一個以幾百萬開發出來的「麥兜」形象，竟衍伸出超過九百種產品。故亞洲各
國無不大力投入資源，希望在這明日產業中佔有一席之地。

本書集合台灣最頂尖的動畫人才，蒐羅八十幾部最具代表性的得獎作品，由創作者親自
剖析其製作過程，深入介紹其創意來源、分鏡方法、結構組成與技術運用。讓你馬上掌
握動畫製作的秘訣，迅速提升創作與鑑賞的能力。

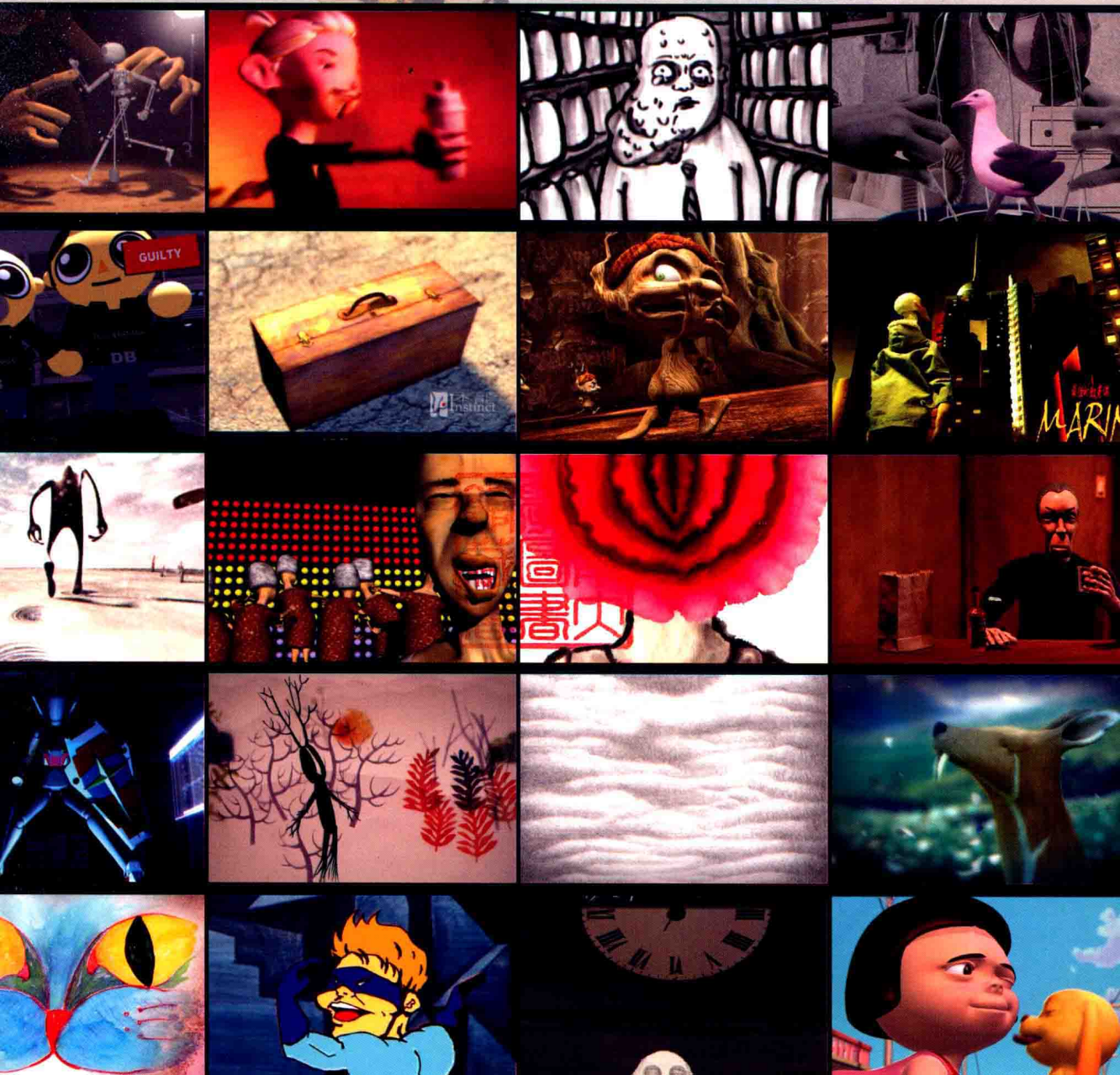


animation workshop

動畫 創意現場

台灣動畫導演名作大剖析

陳怡菁 著



推薦序

創意開發、人才培育的一段里程碑

動畫在數位內容產業中極具發展潛力。直至今日，動畫更是未來的明星產業。不僅存在於廣為大眾所認知的電影及廣告之中，更廣泛應用在各種影像產品、遊戲、網路服務及行動服務等日益增長的新興媒體平台。而動畫產業急速成長之際，「人才」及「創意」是最根本的需求，也是所有產業發展及文化活絡的基石。

五年前，在行政院「兩兆雙星」政策的積極推動之下，由資策會所執行的經濟部工業局「數位內容學院計畫」正式啟動。數位內容學院的目標十分明確，即是充份結合產、官、學力量，全方位的建構「孕育產業人才的平台」、「創意開發與增值服務的平台」以及「人才培育的國際合作平台」。由基礎的培訓課程開始，五年來學院已培訓、發掘了五千多位具技術、藝術、創意等跨領域的專業人才，並輔導他們進入業界發揮長才。除此之外，提昇原在職產業從業人員的視野，精進專業能力，亦是建構「孕育產業人才的平台」的重要目標。至今已規劃動畫製片、遊戲製作人、經營管理、技術研修等進階課程，共培訓完成一萬三千人次，間接促進產業質與量的成長。

做為「創意開發與增值服務的平台」，學院藉由辦理創意講堂、校園徵展及全國性的4C競賽等，來激發年輕創作者的創意與創作能量。透過與產業界的交流合作，提供創作輔導機制，讓年輕的創作者擁有更多的機會，延續發展其創意。另外，為開拓產業及創意人員的國際視野，引進國際資源，在建構「人才培育的國際合作平台」方面，則大力邀請國際間的菁英師資前來開設各項國際課程，舉辦大型國際研討會。同時亦與國際機構合作，進行人才交流培訓與認證。



台灣的動畫創作在這許多人的努力之下，得以逐漸開花結果。愈來愈多的創作者投入動畫產業，同時有更多的優秀作品在國際影展上頻頻獲得肯定，嶄露光芒，其中包括了世界最大的法國安錫動畫影展、有「動畫界奧斯卡」之稱的美國SIGGRAPH、克羅埃西亞薩格雷布動畫影展…等。台灣的文化與創意站上世界舞台一角，也為國內數位內容產業注入新的希望與可能性。

值此之際，本書恰為台灣的動畫創作做了一個階段性的註記。本書的作者陳怡菁曾為「台灣國際動畫影展」創展策展人，在他不遺餘力的努力下，共整理匯集了四十三位近年來在台灣動畫創作上極具代表性與指標性的動畫導演們，其中許多導演來自數位內容學院培育的人才或是數位內容學院網羅的師資或顧問。透過他們的精心合作所呈現出來的圖像文字，如創作理念、過程及難得可見的分鏡表、工作草稿等，我們得以一窺這些台灣動畫導演源源不絕的精采創意由何而來，又是如何耗時費力才能完成一部國際影展級的動畫創作。

數位內容學院有幸參與本書的出版，更將邀請這些導演在學院培育人才與創作的平台上成立一個導演發展的社群，讓社群透過學院的參與與支持，凝聚導演們的能量，為國內這些精英提拱一個能為台灣動畫產業創造更大價值的成長舞台。希冀本書不僅代表台灣動畫創作裡的一小步，而能激發更多的創意與人才投身動畫創作。數位內容學院將秉持深化數位內容的既定目標，讓台灣的動畫產業大步邁向下一階段的新里程碑。

資訊工業策進會數位教育研究所 副所長
經濟部工業局數位內容學院計畫 主持人

黃宛華



你也可以做動畫！

「動畫」在台灣普遍被使用是這近數十年的事，但還是有人常將卡通與動畫混淆。中文的「動畫」一詞源自於日本，對於長期接受日本影像文化的我們，這樣的淵源其實是有跡可循。日本在第二次世界大戰結束之前，以線條描繪的漫畫式作品稱作動畫。而英文animation，更能牽引出這名詞的深度及廣度。其字源anima的拉丁語是指靈魂，而animare進而延伸為賦予生命的驅動力，也因此animate表示「使……活起來的」。所以動畫一詞的嚴謹界定應該是指「將不具生命、無法活動的東西，變成有生命或是動態的東西」。這樣質量的變化需要想像力的加持，也因此動畫中的表現手法常出現誇大、變異、奇幻的元素。

而卡通一詞就相對比較狹隘，是專指多格漫畫轉換成的動畫形式，早期的動畫多半是由漫畫人物衍生出來的（英文稱之為cartoon）。在華德迪士尼（Walt Disney）成功推出一系列動畫明星及影片後，這樣動畫形式變成主流，造成一般大眾常覺得動畫只是拍給小孩子看。這樣「誤解」過於窄化動畫在藝術價值上的貢獻，其實動畫製作不但具備高度的技術訓練，藝術美感，更需要結合電影，音樂及戲劇表演，是二十一世紀整合藝術的最高境界。

傳統動畫製作原理是以單格（single frame）或是停格（stop motion）的方式，用影片（film），影帶（video）或是電腦軟體等媒介，所拍攝出的活動影像。利用視覺暫留的原理，在播放時製造連續動作的幻覺。而現在電腦數位技術不斷的推陳出新，人類對影像技術及美學超越創新，將動畫概念應用到動態影像的數位處理，近年來電影圈的熱門片型——特效片，儘管涉及真人演出，亦屬於動畫精神的延伸產物。

認識動畫的種類

動畫的種類及技巧繁多，大體上可廣分為五大類。手繪、拼貼、立體動畫、實驗動畫、電腦動畫。

❶手繪平面動畫是用鉛筆，粉彩或是水墨為作畫工具，將圖像一一逐步畫在平面上，像是紙張，玻璃或是賽璐璐¹（Celluloid）上。所有的圖像都需要事前處理好，以一秒二十四格的概念製作，最後進入攝影逐格拍攝完成。

❷拼貼動畫（CUT OUT ANIMATION）是極為古老手工的製作方式，手移動圖像然後再以攝影機逐格拍攝。它不像手繪動畫需要重複畫同個場景或是角色，可保持影像一貫性，也能保留剪貼的畫工及質感。

❸立體動畫（OBJECT ANIMATION）則是用停格技術（STOP MOTION）將立體物件，模型或是偶，配合光影變化，攝影機的移動，讓原本並無生命的偶或實物可以表演起來，讓影像多了一份神祕的實體感，也營造出超現實的美感。為世人熟識的代表作品有 1933年的《大金剛》（King Kong），提姆波頓的《聖誕夜驚魂》（The Night Before Christmas）。而像是英國知名的阿德曼動畫公司（Aardman Animation）所使用的黏土媒材，利用其可塑性高的特質，將動畫角色或是物件作變形及扭曲，其動作伸張及壓縮。

❹實驗動畫多以混合媒材方式，利用特殊曝光或是影像合成，有些以實體影像為基本素材，也有的以直接在影片上作處理，營造光及影像韻律感。

❺電腦動畫則是近年來主流形式，全球主要電影製片場都已將主力投入於此。例如迪士尼（DISNEY）收購的皮克斯（PIXAR）、福斯公司（FOX）投資的藍天工作室（BLUE SKY）、夢工廠（DREAMWORK）、新力影業（SONY PICTURE）等，多以3D角色動畫為主，是現今商業市場上最熱門的片型。一些傳統媒材的公司也嘗試加入這行列，例如之前提到的阿德曼黏土動畫公司，這幾年來也開始結合電腦3D技術來製作商業電視影集及電影長片。電腦動畫有別於傳統動畫用的停格技術（STOP MOTION），是用GO MOTION的連續動作。這樣製作出來的動畫平順及流暢，也較接近真實感。雖然這樣的影像有不少人批評較偏離純樸的手工藝術美感，但數位技術不斷創新，電腦動畫也能作到仿其他媒材的效果，讓製作成本相對降低。

其他常見的動畫製作媒材，還有直接且相當即興的沙動畫（SAND ANIMATION），這是一種像是自然意識的書寫法，利用沙子柔細流動的特質及光影的明暗層次，往往能呈現出詩

註1：賽璐璐是一種醋酸纖維的透明片，用來當作繪製動畫的媒材，其透明的特性可將一張張繪製好的賽璐璐疊起來，再行拍攝。具有大量生產分工的特質，迪士尼、宮崎駿等傳統大型動畫公司早期均使用此方法製作動畫。

意的影像情感。另外特別值得一提的就是動作描圖（Rotoscope），將真實人物的動作先用攝影機拍攝下來，再以底片投影的方式，將真人的動作一格一格的描繪下來，這種做法需要專業表演的配合，需要處理的細節多而繁雜，但是影像的質感有其特殊的神韻。例如九〇年代挪威搖滾樂團A-HA的成名曲《TAKE ON ME》，其MTV就是用此技術製作，以鉛筆素描加上真人演出，讓歌曲旋律在虛幻與真實的時空自由穿梭，是當年極為轟動的流行作品。

動畫step by step

動畫與實拍電影（live action）在製作的本質上極為類似，基本上分為三部分，前製（Pre-production），製作（production）及後製（post-production）。但是動畫本質的特殊性，使得工作的執行跟實拍電影的製作仍有極大的差異。動畫製作涉及分工及重複性，於是前製便成為過程中最關鍵的一環，許多後製的工作在前製期就需要一併規劃完成，下面就用動畫長片的製作流程來作例子說明。

❶ 在前製的部分，首先要確定整部片子的故事大綱及文字劇本。而實拍電影常使用的treatment在這邊也十分重要，文字敘述越精準短少越好。動畫跟實拍電影有多處不同，基於動畫美學上的獨特性，在視覺上的藝術表現相對更為重要，簡單來說就是更可以瘋狂幻想，任何天馬行空的概念都可發揮，這比實拍電影在內容取材上更具優勢。而在劇本的寫作上，動畫劇本需要用適合動畫語言及技巧來表達，如何營造視覺上的特色是片子成功的關鍵因素。也更可幫助人物設計（character design）及場景設計（set design）的執行。另外在聲音音效的部分，採取事前錄音，也有些片子在前製期就將角色的聲音表演完成，這樣的好處是可以讓動畫師在製作期間更能掌控影片的氣氛及角色的個性。

由於動畫製作需要高度分工，所以前製時期的分鏡腳本（story board）是個很重要的執行依據。以場景作為分段處理，這過程涉及故事發展的時間性，人物的動作及移動，攝影機的運鏡等，一般來說越仔細的分鏡腳本越能節省日後製作的時間成本。

❷ 動畫製作期是人力需求量最大的時期，動畫師參考前製期所設計的人物定稿，場景圖及分鏡腳本來執行工作。在正式進入製作階段前，還需要根據分鏡腳本、角色及場景設計，製作出連續畫面的動態腳本（animatic）。其目的是測試片子的風格、角色動作，各場景及全片的總時間長度、鏡頭及影像節奏等。之後導演會將各個動畫師依據工作的內容來作分工，



以3D 動畫為例，有專人建模（modeling）、調動作（animating）、貼圖（texturing）、燈光（lighting）、上色（rendering）、合成（compositing）等。其工作量大且重複性高，也難怪常有人將動畫師比喻為勞工，而製片在此時期的工作時間管理上亦格外重要。

③至於在後製階段，由於動畫製作都依照分鏡腳本或是動態腳本來進行，所以其實很多剪接的細節都在之前就已經完成了，這也跟實拍電影有很大的不同。而在此階段另一個主要的工作就是音樂及音效，這是決定片子成功與否最重要的關鍵，好的聲音表演可以加強影像的張力及敘事的節奏。許多長片的製作，其聲音的目的是增加角色個性的描繪，從說話的語氣到眼神動作、從即將發生的事到人物場景的情緒轉換，聲音音效往往扮演畫龍點睛的角色，看似理所當然，執行的種種細節卻比實拍電影需要更多更精準的掌控。

一切從好故事開始

台灣動畫製作起源於七〇年代，先後發展了日式及美式動畫代工，奠定了動畫產業的根基，而八〇年代更是動畫加工產業的黃金時期，這樣的轉變跟台灣其他很多企業的發跡頗為類似。那時像是迪士尼與華納等片場的電視卡通專案、歐美電影長片，其動畫的製作大多在台灣完成，也被視為全球動畫代工製作的重鎮，而這樣的市場優勢一直持續到九〇年代後期，開始走下坡。很多人在論述台灣動畫產業時，常常用批判的觀點來看待這段動畫代工的過程，像動畫師是畫圖的工匠，欠缺創意的競爭力難免會被淘汰……等。而我在進行這本書的寫作過程中，對這樣複雜的問題卻找到不一樣的觀點。

若是我們仔細去了解動畫製作的本質，這樣的大量加工作業是必要的，也是片子成功的重要關鍵。每個參與電視卡通或動畫長片的動畫師，其藝術美學的訓練都需要到位才能擔任這樣的工作，換言之，動畫產業絕對需要大量這方面的人才來維繫這市場的機制運作。那台灣動畫到底出了什麼問題呢？我們欠缺的是好的故事及敘事的方法。

九〇年代末期開始，台灣的教育界動畫相關科系先後成立，動畫創作如雨後春筍般紛紛出現，一直持續到二十一世紀。在這段期間，培育出為數不少的短片導演人才，他們不論是自學或是在校學習，其作品也開始在台灣及國際影展上嶄露頭角。事實證明，我們的動畫導演已經陸續到位，而在一波又一波的市場篩選後，他們也開始正視作品敘事的結構及方法，而下一步策略聯盟的整合及合作分工，台灣動畫的春天應該在此。



動畫創意現場：台灣動畫導演名作大剖析

Animation workshop

目次 CATALOG

- | | | |
|---|---|--|
| 010 陳上文 Sam CHEN
Cat Ciao
永恒的凝視Eternal Gaze | 045 黃文君 Stella HUANG
楊紹昌 Vance YANG
氣球樂園BalloonLand | 074 王谷神 Goo-Shun WANG
鬼打牆Hallucii |
| 015 張崑逸 Kun-I CHANG
衍生Fission
Masizakhe: Let Us Build Each Other. | 048 紀柏舟 CHI, Po Chou
回憶抽屜The Drawer of Memory | 077 謝珮雯 Pei-Wen HSIEH
我可以吻你嗎? May I kiss you?
腦內風景Mindscape
方向Direction |
| 019 劉耕名 Keng-Ming LIU
旅行日記Travel Diary | 051 李明道 Akibo LEE
草莓奶昔・跑跑跑Strawberry
Go! Go! Go!
露露波LuLubo | 081 陳岡緯 Kang-Wei CHEN
下班時間The Man of the Hour |
| 023 石昌杰 C. Jay SHIH
後人類Post Human
台北! 台北! Taipei Taipei
微笑的魚A Fish with a Smile | 054 王登鈺 Fish WANG
造字的人The Man who Makes Words | 084 余孟霖 animeing
小豚的餅乾Buta's cookies |
| 027 段奕倫 Alan I. TUAN
微笑的魚A Fish with a Smile
Timimi Wonderland | 057 潘心屏 Hsinping PAN
藍雨Blue Rain
小小的深深的愛的故事Small & Deep, Love Stories | 087 邱立偉 CHIU, Li Wei
城殤The Sorrow For The City
窗邊的星星Stars by the window
遺忘的寶藏The Forgotten Treasure |
| 031 林博良 Poliang LIN
微笑的魚A Fish with a Smile
酷搜風Cool So Fun - Jokes-The Old Lady Next Door | 060 張世明 Shih-Ming, CHANG
出去走一走Out Walking | 091 張淑滿 Shu-Man CHANG
女・他S.he
小荳人Bean Sprout
2006寒假台東部落動畫營AAG 2006 animation workshop |
| 034 史明輝 Jack SHIH
小辛蒂Cindy
飛越藍調Fly Out Blue | 063 陳竜偉 Lung-wei CHEN
搞什麼鬼Our Trick
出口Exit
巴嗨的城堡Ba-hai's Castle | 095 林巧芳 LIN, Chiao-Fang
紅花開The Red Bloom
大熊想家Homesick |
| 037 王世偉 Vick WANG
NOBO
調皮的小鯨魚MuMuHug | 067 蔡旭晟 TSAI, Shiu Cheng
人工太陽Artificial Sun
下雨後After The Rainy Day | 098 謝文明 Joe HSIEH
享樂花園The Garden of Delights
肉蛾天Meat Days |
| 041 黃士銘 Shih-Ming HUANG
隕石METEOR
2004台灣國際動畫影展片頭動畫2004 TIAF trailer | 071 邱顯源 CHIU, Hsien Yuan
介SOMEONE
懷思・卡OSCAR | 101 曾博達 Pota TSENG
麝鹿Scent |

- 104 **史筱筠 | Charlene SHIH**
女子Women
藍色咒語Papa Blue
靈域對話Spirit Talk
- 108 **蔡榮華 | Rung TSAI**
易態The Flowing Mind
Candy Doggy
- 111 **陳明和 | Ming-Ho CHEN**
希望A hope
殼Shell
根Root
- 115 **蘇志明 | Zhi-Ming SU(Jimmy)**
越界Crossing Boundaries
- 118 **林世勇 | Hero**
木偶人夏日惡搞Woodman
Summer Kuso
木偶人 2 巴哈kuso版的逆襲
Woodman 2
BBS Fighting
木偶人 3 熱門Woodman 3 Hot
Fighting
- 122 **全明遠 | Ming-Yuan CHUAN**
Cubic Tragedy
蘇打綠—小情歌
Sodagreen - A Simple Little
Love Song
- 125 **馬君輔 | MA' CHUNFU**
GIBAR國際犯罪研究組織
GIBAR—International Criminal
Offence Research Organization
- 128 **謝雨嫣 | HSIEH, Yu-Yen**
Solo
Before 12
沒有聲音的房間
- 132 **劉琬琳 | Wan-Lin LIU**
瘤The Tumor
WELCOME
生珠The Woman with Pearls
- 136 **林慧如 | Kitty LIN**
銷魂酒吧The Sky Bar
- 139 **潘仁傑 | PAN, Jen Chieh**
最後的動畫偶Marino
- 142 **蕭輔青 | Fu Ching SHAW**
魚販Fish Vendor
頭殼壞掉Broken Head
雞媽媽的香蕉園
Chicken MA's banana garden
- 146 **許智彥 | Chih-Yen HSU**
新鮮感Fresh
樓梯Stairs
觸碰Touch
- 150 **張志明 | Chih-Ming CHANG**
笛卡爾之鏡Descartes' Mirror
獨舞Pas de Un
尋找傀儡師In search of the
Puppeteer
- 154 **蘇文聖 | Shaun SU**
S.F.B.
傳染Contagion
將軍Check Mate

Sam CHEN

陳上文

E-MAIL: sambochen@yahoo.com
www.aloha-animation.com

學／經歷：

加州州立大學洛杉磯分校 (UCLA) 電腦工程學系
視算科技SILICON GRAPHIC INC. (SGI) 創意導演／動畫師
聖地牙哥亞洲電影基金會藝術動畫影片策展人

作品：

1997 Heart of the Amazon Adventure
1998 Inca Trail to Machu Picchu
1999 Piccolo's Encore
2000 Cat Ciao
2003 Eternal Gaze
2005 The Making of Eternal Gaze
2009 Amazonia



About Director

生於台灣，六歲隨父母移民到美國。雖然大學選擇傳統電腦工程科系就讀，畢業後進入SGI工作，卻終究還是回到兒時擅長及嚮往的藝術領域。正逢電腦硬體及軟體技術更新的起飛年代，讓他將科技與藝術結合，很順利的進入數位動畫創作。

► 2003年的《永恆的凝視》讓他一舉成名，跑遍世界所有的大型影展，也是第一位在Siggraph電腦動畫影展上獲得首獎的華人。擁有雙重身分及文化背景，訓練他不論是在數位動畫軟體上的選擇，及製作中的種種細節，能用更寬廣的角度去作判斷及執行。

► 迪士尼的風格，也深深影響到他早期的創作，2009年短片Amazonia是跟《幻想曲》致敬的新作。

Director Note

「音樂對我的影響極大，是我生命的動力來源，也是我的治病良藥。事實上我可以不看電影，但是不能不聽音樂。而當我沉溺在工作時，也需要音樂來跟我的腦子對話，否則我就像是不能呼吸，這感覺很奇妙。」

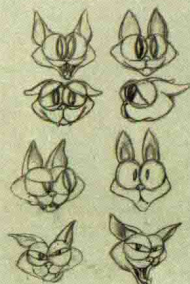
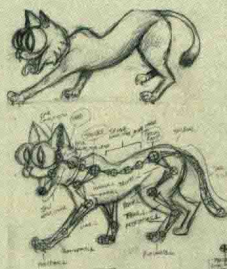
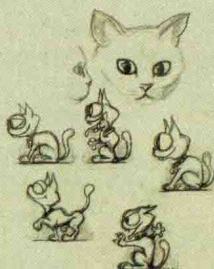
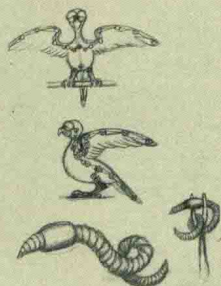
P.011 CAT CIAO ► 影片簡介：這是導演第一部動畫短片，深受迪士尼動畫風格的影響。在大學讀完自己所擅長的電腦工程科系後，嘗試結合從小就喜歡的繪畫，製作這部以童言童語來陳述達爾文天擇說的幽默小品。片中動物角色造型搶眼，前製手繪稿充分展現了其繪畫的好功夫，而主角動作上誇張、不協調的展現方式，讓他的片子，呈現出另一種荒謬的喜感。此片製作當時，個人電腦仍不普及，全片在SGI上製作。

P.012-014 永恆的凝視 (Eternal Gaze) ► 影片簡介：此片是成功結合藝術及科技的經典。也是導演自電腦工程學系的專業背景，結合與生俱來的藝術美感，成功跨越至電腦動畫領域的代表作。本片在2003年獲得Siggraph電腦動畫影展首獎，也成為華人社區的首位得獎者。可見其在技術上軟體應用的嫻熟及藝術美學素養，具有極高的專業度。► 《永恆的凝視》是導演對20世紀存在主義藝術大師——傑克梅第 (Alberto Giacometti) 致敬的動畫作品。他將其豐富的作品中具代表性的雕塑，以數位的方式，複製出近乎真實的角色，同時也將傑克梅第在巴黎凌亂、滿是散落畫架的工作室空間，一一重現在影片中。片中人物及場景造型，頗受驚悚大師希區考克及影片《大國民》的影響，而音樂、影片節奏及動畫動作則有迪士尼的風格。是當年的經典作品，不但在軟體技術上有突破的成就，在電影影像的敘述手法上，亦獲得專業的肯定。

Catfood never tasted this good

CAT CIAO

a short film by Sam Chen



片名：CAT CIAO (2001)

導演：陳上文

長度：4 min 30 sec.

技術：3D Computer

軟體：Photoshop, MAYA, Premiere

●參展紀錄：

入圍SIGGRAPH、聖地牙哥亞洲電影展、探索頻道等

●工作人員：

製片_陳上文／動畫_陳上文／劇本_陳上文／攝影_陳上文／音效_陳上文／音樂_ED ALLARD／剪接_陳上文／製作發行公司_ALOHA ANIMATION



片名：永恆的凝視（ETERNAL GAZE）2003

導演：陳上文

長度：16 min

技術：3D Computer

軟體：Photoshop, MAYA, After Effect, Premiere, Pro tools and Digital Performer (sound effects)

●參展紀錄：

入圍近百個國際影展，獲得三十多個獎項。包括2003年Siggraph電腦動畫影展首獎、韓國動畫影展最佳技術獎、聖地牙哥最佳導演等

●工作人員：

製片_陳上文／動畫_陳上文／劇本_陳上文／攝影_陳上文／音效_Jamey Scott／音樂_Jamey Scott／剪接_陳上文／製作發行公司_ALOHA ANIMATION

①主角深深的注視自己的雕塑作品。這裡利用bump及displacement貼圖方法作出臉部表情。真實質感的人髮感覺是由MAYA fur作出。

②以NURBS、bump及displacement貼圖的方法，作出傑克梅第的雕塑品的3D版，而光影及光暈則是在後製完成。

③眼睛的形狀及動畫表現，強調主角跟雕塑作品之間濃密的情感。

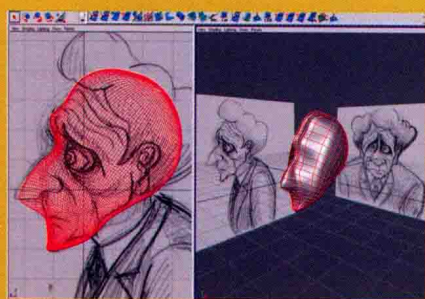
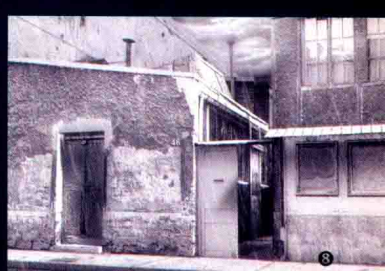
④主角傑克梅第·阿貝特（Alberto Giacometti）雕塑家，他栩栩如生的表情，是使用以臉部骨架為主的表情控制系統。

⑤使用高反差色調及精緻的算圖過程，作出主角沮喪失望的表情。香菸部分則是在後製時期作的合成。

⑥用相機拍攝真人的手，再用texture的方法描繪出一塊一塊手心、手掌的皮膚，結合真實及漫畫風格。陰影的景深則是在後製時完成。

⑦模擬景深和各種鏡頭的效果。這裡是把每個圖層分開算圖再用After Effect合成，選取個別圖層加以模糊，再調整對比及亮度來呈現霧般的景深。

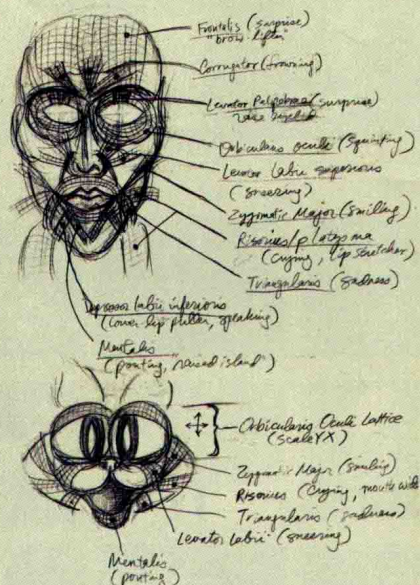
⑧這裡運用polygonal shapes and photographic texture的貼圖方法，作出傑克梅第的工作室外部環境。雨及雲的效果是在後製完成。



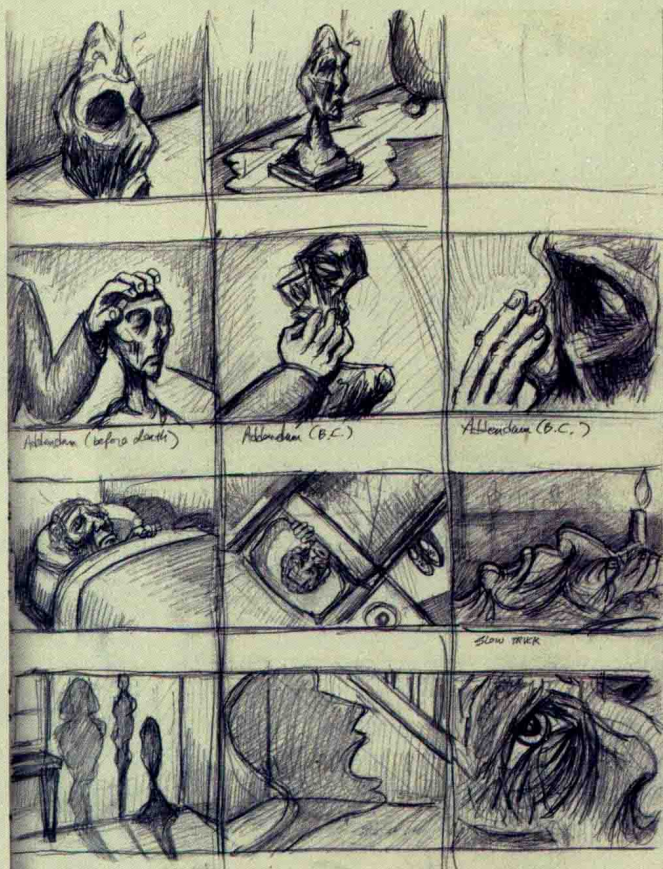
用NURBS的方法以不同的鏡頭，展示角色變化過程的模型。這裡是使用MAYA's Artisan去做模型，並沿著painstaking Control Vertex來擠壓、堆擠，以達到細微的臉部特徵。並利用MAYA Fur作出一根根獨立的髮絲及髮型。手則是剛開始先用次分割法（Subdivision Surfaces）作，之後轉成polygon並上材質貼圖。



①用雕塑作品的照片當作參考文件，然後用MAYA做出3D的NURBS模型，這樣的做法是希望能忠實的再製作出原作品的原貌。②在構圖這階段，3D房間裡沒有材質，燈光，只有放置人體模型。這樣可以很清楚的看出房間內物件的空間比例。③另一個角度的3D房間，當所有的物體及空間比例計算好之後，就是開始作擺設設計，像是筆刷，調色盤，畫架，雕塑刀等放就位，營造出傑克梅第工作室的真實感。④當用bump 及 displacement 貼圖來模仿作出其真實雕塑品初始的表面質感。這是在完成基本的3D雕塑品所看到的NURBS的模型。⑤將手繪稿及真實照片當作參考文件，片中有雕塑創作品的特寫鏡頭，3D物件的表面質感，需要有高解晰度的TEXTURE 貼圖。⑥另一個角度投影的建模圖。為了要求其3D模型跟實體物在形狀及比例上的真實性，側面圖必須要與正面圖對齊，這是十分重要的。



各式不同的前置手稿及故事腳本。在這個時期，燈光設計及攝影都需要在進入3D製作前事先作詳細規劃。也需要了解人類細微肌肉的移動與臉部表情的相關細節，以作出臉部的動畫表情。



Kun-I CHANG

張崑逸

E-MAIL: kunyichang@gmail.com
www.kunichang.com

喜歡的動畫、導演：

Richard Linklater, Kevin Smith, Roy Andersson

學／經歷：

紐約視覺藝術學院碩士

實踐大學媒體設計系學士

現於紐約Spontaneous公司擔任設計師／動畫師

作品：

2005 Immersive (video)

2006 FISSION

2006 Havidol: When more is not enough (Ad3)

2007 The Luminist project (Part3)

2007 Masizakhe: Let us build together
(poem by Malibongwe and Sindilewe)

About Director



小時候習慣塗塗畫畫，高中畢業後就想要當個設計師，自實踐大學畢業後遠赴紐約視覺藝術學院 (School of Visual Arts) 學習動畫及動態圖像 (motion graphic)，覺得自己的想法及情感可以藉此抒發，於是開始專研動態圖像也以此為工作指標。

▶ 作品風格常強調真實環境與手繪影像之間的反差，同時將動態影像設計藝術在各領域的發揮，遊走於商業與藝術之間，也參與多項展覽的籌畫包括 "Melanie Crean [The Luminists] project, NYC", "Justine Cooper, [HAVIDOL: When more is not enough], NYC"。

▶ 目前除了是紐約自然工作室 (Spontaneous) 及EUCATO NY的專職動態影像設計師，同時也是一位獨立電影工作者及視覺藝術家。

Director's Note

「有些人就是不喜歡你的作品，那也不必太介意。」

P.016-017 衍生FISSION ▶ 影片簡介：

這是一部用動態圖像 (motion graphic) 為主所製作的故事短片，導演作品風格強調真實環境與手繪影像之間的反差。這部片子以真人實拍的影像演員，搭配經過rotoscope描圖技法轉描的圖像演員，兩人之前隔著一座牆壁互相對峙較勁。▶ 影片在兩個身處異地卻實為一體的角色互望下展開，在牆上的一方努力想要掙脫自我而不得其門而入，卻只能游走在塗鴉蔓藤式的圍牆裡，並遭到以真實一方的炫耀式嘲笑。片中華麗現代感的繪圖及特效，展現精湛流暢的視覺張力，在兩方的對峙過程中，巧妙的牽引出兩位角色漸進式的情緒起伏。這樣的敘事法將動態圖像以藝術的形式呈現，兼具創意及美學。▶ 導演結合了真實攝影、2D動畫及單格描圖的技術，大約一千兩百張的影像，在五個月內以全手繪及描圖的方式逐一完成，這類概念形式的表現，結合了技術與藝術，榮獲當年美國學生奧斯卡金獎的肯定，也被知名動畫期刊STASH收錄在三十七期的DVD雜誌裡。

P.018 Masizakhe: Let Us Build Each Other. ▶ 影片簡介：

本片為紀錄片Masizakhe的系列動畫之一。紀錄的是在1994年南非政治解放後，當地文化人開使透過不同的媒介，對種族隔離及殖民議題表達心聲的過程。而導演是根據真人的紀錄片段，將南非詩人Malibongwe所吟詠的詩歌視覺化。▶ 詩人Malibongwe個人獨有的特色，在於用高昂的情緒陳述自我認同、歷史定位、自由的重要性，而透過詩歌的吟唱表達。導演使用動態圖像的手法，加上記錄影像的素材、鏡頭配合詩人吟誦詩歌的節奏而高低起伏。片中看似水墨及手繪的效果，都是運用了動作描圖的噴圖 (spray painting) 以電腦繪製而成。在影像的取材元素上，使用樹枝生長、樹葉飄零、狂風下雨，來更加深詩歌的說服力，頗具力道。