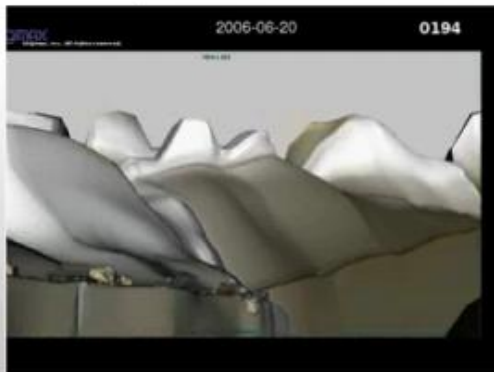




# FRIDAY



雖然我很喜歡動畫和3D建模，不過說到參觀動畫公司，倒是第一次有這樣的體驗；在以往我的舊觀念裡面，曾一度認為台灣在3D動畫上都是不如別人的，但這一次的參觀，一來到太極公司，很幸運的馬上就可以看到他們的作品，國寶總動員！



國寶總動員剛開始給我的感受就是：哇！好的配音真是給動畫添加了不少生動性。當下看完真是有一種滿足的感覺；而且在動畫中，人物跟人物之間的互動性令我相當感動，至於背景嘛，我倒覺得平板些，但也突顯了故宮的特色；另一方面，說到問問題，比起企畫製作流程和就業相關，其實我對這部動畫從人物模型，運鏡到特效結合等瑣碎工作比較感興趣，也因為如此，我也很幸運的從他們的官網得到一些比較原始的影片；之後也不斷重複的瀏覽觀看之後，我總覺得，這些手短腳短的人物，要調整動作，做的有生動性大概是很困難的一件事。



另外我們也在這邊看了另一部動畫「土星之謎」，這部動畫感覺就滿精彩的了，雖然大部分同學對女主角的造型有點意見，但另一方面就覺得壞人帥氣多了！而且這些設定稿跟模型在入口處就可以看到！。





土星之謎



這部動畫似乎是與NASA美國太空總署合作製作的，因此動畫的表演舞台自然而然就擺脫不了太空，而且連角色性質都跟原子、中子或是光子等物理化學的物質有關，另外我們也藉著參觀的關係，對一些角色的個性有更深一步的了解，尤其在壞人方面就是滿有趣的設定，像是虛空大帝與恐懼將軍等，都滿強調一無所有的特性，對於自己的內涵培養絲毫沒有精進的想法，也因為這樣，在看預告動畫的時候，可以看到很多強調這方面的互動；當然，這也給我一種想法，觀眾無論看任何影視，都像是過客般的代表，幾乎看完就過去了，那麼又該如何在如此短促的時間裡進一步了解影片裡各個人事物的意義呢？藉著互動？或是深具代表性格的配音？是因為這樣，因此片中我們看到的一切都是表現最強烈的一面，而不是曖昧不定的解釋；雖然我認為這並不一定，但大多數看過的短片，似乎都有這方面的取向。



這一次參觀動畫公司，由於家人跟親戚都有做過相關工作，所以對我來說收穫或許說得上平淡點，但對於能參觀公司內部卻又一是一筆收穫，可以說是相當值得了！另一方面，似乎也能感覺到也有同學對在動畫公司上班似乎有了些憧憬，這可是相當有趣的畫面呢！當然自己本身也有一點這方面的憧憬，但是呢，做著自己嚮往的工作跟做著自己嚮往工作裡的「作品」，對我來說是那麼兩回事的東西了；接著我自己的想法，就是充滿矛盾的東西了吧，但或許就是要這種矛盾，才能讓自己更懂得進步吧。

# SATURDAY

這一次的设计展早上就趕緊去參觀了，然而藉著這幾次看设计展的經驗下來，似乎动画媒體有著越來越多的趨勢，雖然很多动画，但作品的品質在這次展示上，雖然彼此間參差不齊，但在學習方面，卻能讓我更能方便的去比較！



這部动画，採用捲軸式射擊遊戲的方法呈現，但風格我卻覺得比較特別，用著像是輕土的黏土質感，至於內容則是男女結婚生兒育女的故事，雖然模型跟關節動作都是做比較簡單的表現，但鮮明的色彩與講故事的方法卻挺好的，點到為止的特效也不會交代不清楚。



# SATURDAY



藍天白雲給人憂鬱、沉寂、安靜、舒適的感受，這部動畫在質感上比較強調些，物件也少少，因此很多畫面都著重在表情以及蒲公英的特寫，而且黑色的小人物配上微發光的眼睛和嘴巴以及蒲公英，很容易看出一些微妙的變化，雖然整部片沒有華麗的效果和有趣的互動，但是在人物微表情與心情的寫照卻相當突出，而且整片看完心情也相當沉澱，舒適，所以我還滿喜歡這部的。



# SATURDAY



這部動畫的風格我相當喜歡，雖然一開始我覺得他的人物好像有點搭不上，而且也覺得這部動畫非常類似一個小小的解謎遊戲「machinarium機械謎城」的調子，也許也因為這樣我才會盯著他把牠看完吧；動畫中破銅爛鐵、機械人、建築等都帶著髒髒，而且頹廢的感覺，然而乾淨的人物就一下子從畫面裡面跳了出來，倒是讓我覺得怪怪的，不過看久了也就習慣了，之後人物的想法顯而易見：看見了太陽後，想要依樣畫葫蘆做一個太陽造型的機械人出來，於是就畫了設計圖把自己的機器人拆了，做太陽花！雖然人物在表情上比較單調，但是故事整體的推進卻相當順暢，感覺也相當好；然後另一個角色機器人，著墨倒是弱了點，由於和背景相當融入配上低調的互動，加上鮮明人物的影響，造成很難注意到他，雖然動畫中有機器人被手臂抓起來運過去，讓我們再次注意到，不過我認為還可以再強化點；最後結局我是覺得帶著機器人的無奈與人物的開心，這樣的交融到是讓我笑了一下，滿有意思的。

# SATURDAY



machinarium機械謎城背景圖

這次的設計展，主要瀏覽各個動畫作品，是必不可少對模型的觀察，因此呢！難免會聽到說有人模型的不好；但我認為就現階段來看，所有展出動畫的人，他們擁有的經驗的比我們更好，或許有人模型真的做不好看，有人材質貼的差，或是動作呆版、故事敘述模糊，但我們終究還是旁觀者，假如輪到我們呢？滿多人或許看到看不下去的作品就跑開了，那作品就近有多少缺陷是值得我們發想處理的，哪怕只是個理論也是個小小前進，畢竟精進的技術和成功，常常是由一再的練習、測試和失敗跑出來的。過去自己學MAYA也是不知道按錯多少次的按鍵回不來，模型結構不合理、畸形，或是畫面出現難以掌握的指令等，直到現在呢？或許這些狀況我已經很少再發生了，但也只是條件比別人好，我認為我的「成果」，還是不能讓我滿意，哪天輪到自己畢業展出的時候，能達到我的期望嘛？