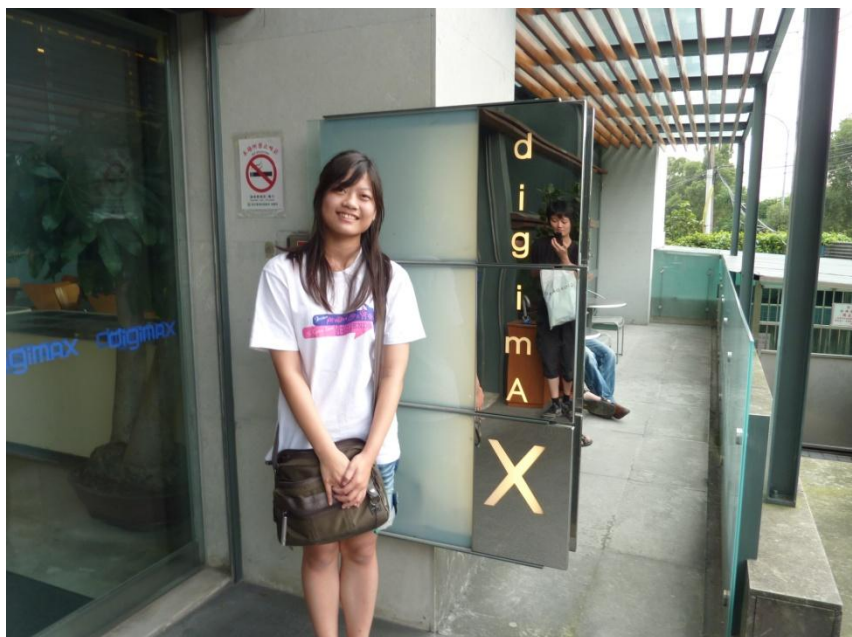


2010/5/30



3D 動畫

心得報告 - 太極&新一代設計展



# 太極 digimax



一到太極公司，映入眼簾的是一個很寬敞的大廳，看見很有美國風味的設計，有趣的是右邊的小餐廳，他們用 CD 片，但是這有點偏離主題了。

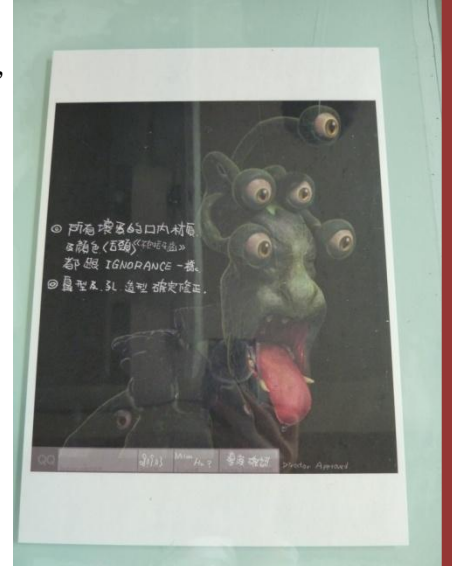
帶我們這組導覽的是太極公司的市場開發經理黃兆怡小姐，雖然他來到太極時，”國寶總動員”就已經開始製作，並且在”土星之謎”也已經著手進行，對於以前的太極公司並不是說非常熟悉，但是他風趣的導覽讓我們在影片觀賞的過程當中感到愉悅。

在現場，黃小姐介紹國寶總動員跟土星之謎的差別，主要是因為雇主需要的型態不同，所以，國寶總動員的所有角色正派亮相，而土星之謎則保存美國向來的英雄片，一邊正派與一邊反派的演出。然而型態上的不同並不會讓太極公司卻步，太極公司厲害的地方就是不畏艱辛的去做嘗試並且創新，不會去做二手的創意開發。



一樓東西說實在其實不多，餐廳、吧台、櫃檯、放映室、洗手間，而二樓或許是因為商業機密所以並沒有讓我們參觀，但是到了 B1，可以看到右手邊是員工的辦公處，但是當時或許是因為星期五所以人數不多，我們往左邊走，看到一個像蛋型的房間，然後看見的是一個 L 型的超大鏡子，黃小姐解釋說：「因為動畫失要調動作時常常要自己揣測自己的表情，便會在電腦旁放一面鏡子，好調整表情動作，那大的動作怎麼辦呢？就會在這裡作動作來感覺角色移動時的樣子，這樣做動畫起來便

會更加的生動。」大家才恍然大悟，了解到動畫師是如何調整角色的肢體動作。其實，早在迪士尼皮克斯作 2D 動畫時，就具備了這樣的知識，動畫師就算無法揣測，也會找尋適合的人或動植物去觀察，不然像是灰姑娘、獅子王、風中奇緣…一直到現在的海底總動員等這樣需要很多角色或是很多動物的結構、習性、肢體語言時如何去畫呢？在許多的動畫幕後製作當中，也常見那些動畫屍在做這樣的動作，像是玩具總動員的胡迪警長，動畫師一個個去調那個很像木偶又帶點人性的姿勢時就會去照照鏡子，擺一些姿勢；而做海底總動員的所有動畫師都必須要考到遣水執照才能開始來做魚的動作，因為魚的細節實在太多；又像是料理鼠王，動畫師真的去養老鼠來觀察他們的習性才得以將小米的動作做的如此傳神。所以動畫師不但要具備專業知識，還要懂得觀察，細心的觀察這個世界才能將真實的一切自然的呈現給所有的觀眾。





# 太極 digimax



進入蛋型劇場之後，太極公司的副總楊宗哲先生為我們介紹了太極的歷史，還有目前太極製作的兩大重點。

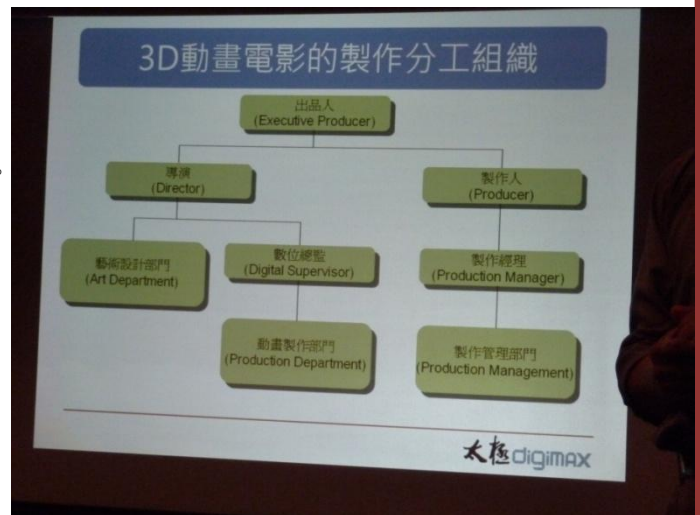
太極是從音樂剪輯製作出身的，著重在技術的層面，之後越發傾向 3D、數位化、動畫化等，最後更加上創意，讓台灣在動畫的世界中展露頭角。

太極做過的商品不在少數，有名的像是霹靂布袋戲也有。然而，當太極想要轉向國外發展時，卻因為”文化”的因素受阻。副總舉了一個例子：「台灣的大導演李安在台灣接受訪問到”海角七號”這部片子的感想時，李安只說了一句話『海角七號就像臭豆腐』，因為臭豆腐在台灣是很受歡迎的食品之一，但是相對的在國外卻鮮少有人可以接受這項產品，那就表示海角七號在台灣可以很受歡迎，但是相對的在國外卻不被大眾所接受。」所以霹靂布袋戲就像是海角七號，到了美國沒有人知道那是什麼，只能被認同是因”文化”而產生的產品，在國外無法普及，於是太極就想讓外國人承認台灣人的實力，便開始著重在”比賽”這個項目上。當然，副總不認為這就會被受一定的肯定，但是最起碼可以多一個認同的機會，更何況是在國外的領域上拿到獎項，這樣被認同的機會便會大很多。

但是跟國外合作在很多細節也會有許多差異，像是作品、內容跟分級或是剛剛說到的文化，都會有差，所以在溝通上便會是一個很重要的項目了。

再來副總介紹電影製作分工組織圖，也舉了一些例子，並做了一些澄清，像製作人是去找錢、比較偏向商業行為的部分的，而導演則負責創意跟藝術的部分，兩者的差異頗大，但是大家一班普遍不會去知道的這麼細。而多半這些上面的人都比較傾向是請來的。像是土星之謎跟國寶總動員的導演，都來自美國，畢竟經驗是比較豐富，不會出差錯，若要訓練一個新秀導演的話，則最好是有一個像提姆波頓一樣厲害的製作人才有辦法成功做出一部好的動畫影片。

最後我們班的同學很調皮，問了副總在太極有缺哪些人才，副總便給我們了一些暗示，像是導演、動畫製作的、寫程式的、製作經理等都有空缺，但是最好要有基本的英文能力，在與國外的合作上才能得心應手，所以英文的能力也是不可或缺的。想要去實習也可以打電話給市場開發經理黃小姐，有機會也可以去實習，想到這裡就好希望自己可以這麼幸運，到這麼棒的環境底下做動畫，一定能夠學到更多東西的！







在新一帶設計展，因為前三天都有事，所以只好趁著最後一天進去參觀，由於時間很感所以只看了大約四個學校：銘傳、台藝大、樹德、崑山。

會看到銘傳是因為他就在門口一進來的地方，他們的動畫作品挺多的，所以就進去看看了。

第一個作品是叢之生，內容上有一點像宮崎駿的“魔法公主”，但是內容還滿有趣的，是在敘述地球上最後一塊淨土，維持生態的是一個發光的生命體，而貪心的人類想要抓這個生命體去變賣賺錢，被森林的守護者(一個很像魔法公主的女孩)阻止。在模型製作上的細膩度不錯，尤其是女孩模型很精緻，他們一共有五個人在做這部動畫，人力上是非常充足的。但是



打光的技巧則要在加強就是了，雖然這麼說但是自己也不太會阿…。

第二個喜八熱則是以 KUSO 搞笑、動態為主要的作品，參考很多表情動作上比較誇張的漫畫、卡通來結合 3D 效果，讓人會心一笑。作者說光是調動作就花了快一個月，畢竟是以動作為主的吧，做起來相對就更辛苦一些了。

喜八熱表情上的誇張做的還不錯，肢體也都很好，但是也是在打光上面還可以更好，但是機械跟科技感已經做出來了，真的很不錯。

第三個是 Mr. Dan，主軸是在一個很特別的房間裡，這個房間只有一間，在眾多東西之下有一個浴缸，因為作者覺得這樣做事情比較方便，可以省去很多時間所以讓主角住在這一個房間裡面，故事則是有一個朋友季了封信給他請他去參加婚宴，順便連機票也附贈了上去，但是主角太粗心，將信不小心跳進浴缸裡，信就濕掉了，主角發現參加婚宴要做的班機是在隔一個小時之後，便匆匆忙忙整理好了東西，跌跌撞撞的衝出公寓搭計程車，但是就在他出發之後，鏡頭轉向他公寓的窗口…他的機票還望在家裡晾乾呢!



Mr. Dan 的製作方式是 2D 混 3D，在做建築物上用 3D，因為這樣就不用去喬背景的立體感；人物用 2D 是覺得這樣會比較有生命力。

整個發想很不錯，但是就是前戲拖太長，配角“郵差”寄信的過程做太久了，有點可惜。

整個發想很不錯，但是就是前戲拖太長，配角“郵差”寄信的過程做太久了，有點可惜。







第四件作品是莫比爾斯，作者希望觀眾能夠瞭解，有些小孩不能正常的跟別人相處，因為溝通的方式不一樣，還有起點跟終點對別人而言的定義，對我們而言主角的離開，跟主角自己認為的”離開”並不相等，對他而言離開才是一個真正的起點。

看到莫比爾斯時其實有嚇到，因為英文跟我們系的大四學長姐畢展主題相同，mobious 是一個數學方程式，從起點開始走最後到達的終點會回到起點。

純 2D 製作的手法讓作者感到很累，光是再人物設定上也耗費許多時間，但是做完時又很開心可以有這麼好的成果，對他們來說也是直得的了。

第五個是黑盒子，敘述在故事裡的每個人都有不開心的事情導致自己想要自殺，那些人便去看心理醫生，醫生會給他們一個模擬器，模擬自己是怎麼死的，這樣想自殺的人就會感受到死亡的恐怖，便取消自殺的念頭。

但是主角是一個晴天娃娃，他的男朋友在一次暴風雨當中被吹走了，晴天娃娃很傷心，跟心理醫生訴苦，心理醫生照樣給晴天娃娃模擬死亡，但是晴天娃娃在模擬的過程中看到了他的男朋友，在海中淹沒，晴天娃娃要去追尋他的男朋友，便決定要自殺。

心理醫生看到這個決定下了一大跳，想要阻止晴天娃娃，自己卻不甚從屋頂跌落，晴天娃娃嚇了一大跳，跑到心理醫生旁邊，心理醫生就對他說：「一定會有人捨不得你離開，你要好好的活下去，不要讓他們難過…」

故事上還不錯，但是為什麼叫做黑盒子？我並沒有問到這個問題，但是這組的作品也是用 3D 混 2D 做出來的，他們認為最難的地方就是在兩者結合的部份不好去做，但是他們有一個原則就是：死的用 3D，活的用 2D，因為 2D 畫出來的人物對他們而言比較有生命力，所以做起來會比較好看也比較活潑。

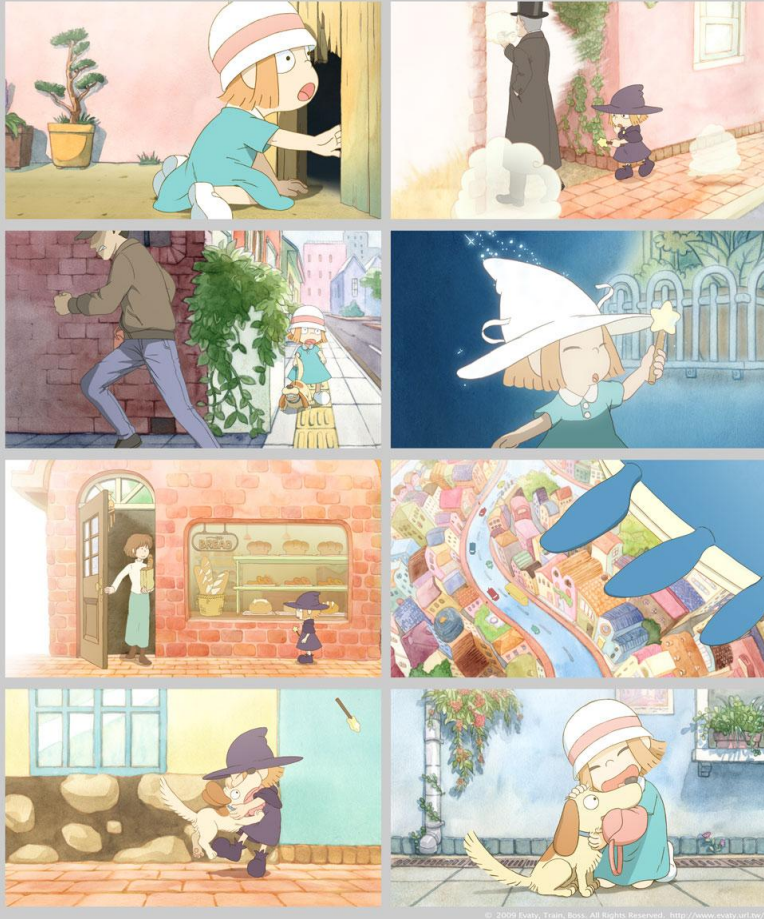


接下來就要進入台藝大了…





## Out of Sight



我在台藝大待了很久，因為原本想要在影片區把影片都看完，但是因為已經接近中午，而且沒有發現其實在影片區的後面就是動畫組，所以耗了很久的時間，最後好不容易看到快要接進全部了，只好離開。

我覺得台藝大的作品真的很棒，像是” Out of sight” (左圖)，故事是在說一個眼睛看不见的小女孩因為被搶劫而離開原本熟悉的道路，在穿過籬笆後的未知世界，靠著視覺以外的感官展開一場大冒險。

在製造感官的效果時，作者將聲音與視覺整合，搭配的非常好，而且整部作品色調清新舒暢，整個給人的感覺很舒服。

三位同學花了半年(將近每天 12 小時)，消耗三千多張動畫紙，三四十張的手繪背景，嘗試很多不同的技術，讓水彩畫面充滿立體感。

角色的聲音也是自己錄音、混音製作而成，整部作品真的很不錯。

另一部印象深刻的是” B1” ，很瘋狂的表現手法，故事性不高但是懸疑的程度做的很好，主角(圖右)要搭電梯時，一開門看到的是一個顛倒的人，進去要按 B1 的時候因為太多宣傳單貼在電梯內，讓主角很難去找按鈕，等找到按鈕時，主角很開心的按了下去，但是卻發現電梯超過了 B1 之後還是繼續的往下跑，主角發現事情不妙…趕快翻開按鈕旁的傳單，發現居然是要到 B10000000????

過程中發生很多詭異的事情，像是看到恐龍化石、奇怪的怪獸、岩漿(就是到了地心)…等等的，等終於門一打開，主角發現看到的還是一個顛倒的人，原來是他顛倒了(跑到地球另一端了)…。

除了創意之外加上誇張的表情，還有豐富的色彩跟頹廢的主角作對比，讓整部動畫擴大了廣度，讓更多觀者可以接受這樣的一個創意。

整部動畫的設定很簡單但是話說適合的主角卻不容易，他們畫了快要十個版本才將現在的主角給畫出來，遇到的怪獸順序也都有細心安排(在地心的哪裡哪裡這樣)，也突顯了台灣的一個不良習俗→亂貼宣傳單。



## 心得：

在學習 3D 動畫之後再來看新一帶設計展，會對作者問的問題也相對的有所區別，會問的問題也不會僅僅只是說”請問你們是用哪個軟體做的?”，而是會更深入去詢問一些比較專業的問題。

在台藝跟銘傳待很久的原因是因為作品真的都很吸引人，所以時間就會耗的比較久，而且也知道他們要花多少時間去製作了，也就會更認真的去聆聽他們的經驗。

沒有介紹到的樹德其實也真的很不錯，因為他們做的動畫包含了影片、2D 動畫、偶動畫，然後在去做特效。不但做了六組場景(帶來現場兩組)，真人拍攝影片然後做後製繪圖，還請專業人士做了六首配樂，製作成一套光碟(CD 和 DVD 各一張)，而且拿到了銅獎。

他們在製作偶動畫時就是自己架鐵絲骨架，用吸管做固定的部份，留住鐵絲可以當手肘、膝蓋等部份，也因為人偶拍攝的限制，多做了好幾尊待命，真的是有實踐到提姆波頓偶動畫的精神。

我覺得這次來展的作品都還算不錯，但是好像很少有非常棒的，乙軒有介紹另一部我沒看到的動畫，是世新大學的”chicken pet”，他們的模型就做的很不錯，光影效果也非常好，只可惜在動作上的呈現慢了一點，但整個效果是不錯的。

只是也讓我想到，做動畫除了動畫跟畫面之外，音樂本身的重要性，因為除了燈光每氣憤加之外，聲音給人的影響力是很大的，你可以因為聽到某些聲音而提前感到緊張、溫馨、快樂、激情、憂鬱…等，這樣對動畫的成果有大大的加分。



而在太極公司的感想是，地方還滿大的，人才眾多，真的很想進去做工作，而且副總很親切，也會給我們指導，讓我就算到了新一代，也會想要推薦太極動畫公司給在場的學長姐們。

只是在看作品時有些小地方覺得很可惜，像是土星之謎，他們有一個怪物背後會冒煙，但是實際上做出來的模型卻有點差強人意。因為他做的模型背後如果要可以冒煙的話要做分子特效，但是他們的分子特效設定的消失太快，很像後面有一坨不知道是什麼東西，感覺會怪怪的，這方面的特效可以再加強一些。

而且太極主要也是再討論影像跟創一的部份，幾乎可以說完全忽略的聲音，不是說配音，而是配樂，是誰做的?耗費多少時間?是樂團還是 MIDI?這些都沒有討論到，真的是比較可惜的地方，而且工作環境也沒有帶我們參觀，或許是因為多少有些商業機密的東西所以比較不方便我們去觀看吧!

但還是很謝謝老師帶我們去看太極公司的一些流程製作，還有影片欣賞，謝謝老師!