

# 跨領域專題學習歷程成果報告

## 一、 專題簡介

主角是一位充滿無窮想像的小女孩，曾經是個天生活潑、充滿活力的孩子。然而，一場突如其來的意外在她去公園和朋友們玩排球的時候，改變了她的一生。這場意外導致她終身殘廢，失去了一條腿。

某天下午，當她閉上雙眼進入夢鄉時，她再次看見了自己曾經健全的樣子。然而，夢中的情境卻是令人意外的。在夢裡，那個曾經造成她心靈陰影的地方，竟然幻變成了她最喜歡的糖果世界。

夢中的公園充滿了色彩繽紛的糖果樹，而那場導致她失去一條腿的事故地點，變成了一片綿延的糖果世界。更令人驚奇的是，曾經的事故制造者，一隻兇猛的狗，竟然在夢中變成了一隻巨大、窮追不捨的可愛浣熊。

夢中的小女孩在糖果冒險中，一邊躲避著巨大的浣熊，一邊探索這片奇幻的糖果世界。她發現自己能夠輕盈地跳躍，彷彿再也不受傷的束縛。這片夢幻的糖果世界成為她勇敢面對心靈創傷的場所，也是她重新找回生命活力的象徵。

有時夢境是一種治癒的方式，能夠幫助我們面對現實中的傷痛。即使在失去一部分身體的情況下，想像力和夢想仍然能夠帶給我們無限的力量，讓我們重新找回生命中的美好。

## 二、 成員介紹

我們的團隊共兩人

組長:陳奕軒

負責腳本、人物設定、動畫、上色及後製

組員:陶郁湘

負責腳本、人物設定、動畫、上色、美術設定、分鏡、演出、原畫、色彩指定及背景

### 三、專題動機或目的

在這個數位時代，動畫成為了一個極為重要的敘事方式，而我們小組決定以日式 2D 動畫為媒介，來呈現我們的故事。這一路的學習歷程、故事發想、世界觀構思和角色設計我們小組成員都是動畫愛好者，充滿對動畫的熱情。因此，我們想以動畫的方式來呈現我們的專題。

在挑選主題時，我們追求一個能夠跨足各年齡層觀眾喜愛的故事。透過討論和參考童話和卡通電影，我們最終確定了以日式 2D 動畫形式呈現的故事，這個故事主軸圍繞著一位女孩展開。

在踏入動畫製作之前，我們深入研究了故事的世界觀。我們想要打造一個令人著迷、充滿奇幻元素的世界，同時強調故事中的情感和價值。這段過程不僅包括了地圖的繪製，還有角色的背景故事以及各種場景的設計。這樣的構思讓我們確保了整個故事在視覺和情感上的一致性和吸引力。

接著，我們專注於角色的設計。每個角色都被賦予獨特的外貌和個性，我們期望觀眾可以與他們建立情感連結。同時，我們設計了錯綜複雜的角色關係，這不僅為整個故事提供了推動力，也讓我們小組更深刻地理解每個角色在故事中的獨特貢獻。

在實際的動畫製作中，我們選擇使用 CLIP STUDIO 和 Adobe After Effects 這兩款軟體。CLIP STUDIO 讓我們更容易地繪製出精美的 2D 畫面，而 Adobe After Effects 提供了豐富的動畫效果和後期製作工具。這兩者的協同應用讓我們能夠更好地呈現故事中所需要的視覺效果。

在做日式 2D 動畫的過程中，我們真的碰到了一堆困難，像是時間管理、技術問題，還有團隊合作的挑戰。

首先，時間管理是個大問題。每個階段都有自己的時程表，我們必須確保進度不拖慢，同時還要保證動畫的品質。這讓我們學到了怎麼有效率地分配時間，也讓我們更有計畫地進行工作。

其次，技術上的困難也是一大考驗。用新的工具和軟體，我們遇到了很多我們之前沒碰過的技術問題。有時候得花時間學習新的技巧，有時候要耐心地解決複雜的技術難題。這段經驗讓我們體會到，學習和應對技術上的挑戰是創作過程中不可避免的一部分，但也是推動我們不斷進步的原動力。

最後，團隊合作也是個大難題。每個人都有不同的意見和想法，要協同工作需要很多有效的溝通和協調。我們學到了如何處理分歧，一起努力達成共同目標。這不僅考驗了每個人的合作能力，也讓我們更了解團隊的凝聚力是多麼重要。

雖然這些挑戰有時候真的讓人頭痛，但最終，它們讓我們變得更強大。透過克服這些問題，我們不僅提升了技術，也磨練了自己的耐心和堅持。這段學習歷程讓我們發現，挑戰其實是一個讓我們成長的好機會。每次克服困難，都是邁向成功的一大步，讓我們更有信心繼續追尋創作的夢想。

## 四、策略與方法

在專題的初期階段，我們進行了深入的分析與規劃。考慮到我們專注於 2D 動畫，我們明確了專題的範疇和目標。首先，我們選定了以日式 2D 動畫呈現的故事，追求一個適合不同年齡層觀眾的主題。透過討論和參考多部童話和卡通電影，我們建立了故事的骨架，確保其有足夠的吸引力和深度。

在分析階段，我們討論了動畫所需的各種元素，包括敘事結構、角色設計、畫面風格等。這不僅讓我們更清晰地了解製作 2D 動畫的要點，也為後續的製作奠定了堅實的基礎。對於每個細節的深入思考讓我們更有信心，確信我們能夠打造一部令人難以忘懷的動畫作品。

為了更好地支持我們的專題，我們在休課時也進行了精心的規劃。考慮到我們的專題是 2D 動畫，我們選擇了一系列相關的課程，這些課程對我們的專題製作起到了關鍵性的作用。在大學的動畫課程中，我們受益於外部專業老師的指導，這為我們的動畫技巧提供了極大的提升。特別是在大二時，我們深入研究了動畫的基本技巧，包括角色設計、動畫分鏡等。這對我們的專題製作提供了實質的幫助，讓我們更有信心面對製作中的各種技術難題。

而在大四的動畫相關課程中，我們進一步擴展了對動態和鏡位的理解。這讓我們能夠更靈活地操控畫面，使我們的動畫更具藝術性和表現力。這些課程的豐富內容不僅滿足了我們的好奇心，也為我們提供了更多的工具和技巧，以應對日後專題製作的挑戰。

此外，我們小組成員都發現自己在音樂方面一竅不通。為了彌補這一缺失，我們選擇了多次音樂相關的課程。透過學習，我們開始意識到音樂、配音和音效在動畫中的不可或缺的地位。這段學習經驗讓我們更全面地了解了動畫的製作過程，同時也提升了我們在製作中的素養。

對於我們小組而言，每一門課都不僅僅是一個學習的機會，更是專題的推動者。動畫課程讓我們理解動畫製作的技巧和藝術性，進而影響了我們專題的風格和呈現方式。音樂課程則為我們提供了豐富的聽覺素材，使我們更有能力創造出動畫中靈魂的音樂氛圍。在專題的實踐中，我們發現每門課都是一塊拼圖，將我們的專題完美地組合在一起。我們在分鏡時運用了在動畫課上學到的技巧，每一個畫面都反映了我們對鏡位和動態的深入理解。音樂的選擇也得益於音樂課程，我們學會了如何選擇一段音樂，使之成為動畫的靈魂。

總的來說，專題分析規劃、休課規劃與專題的緊密關聯性是這段旅程中的三位一體。每一個決策、每一門課都對我們的專題產生了實質的影響，使我們能夠更好地應對製作的各個方面。這也是我們能夠成功完成一部精彩的 2D 動畫的原因之一。希望未來的學習和專題製作能夠繼續如此緊密相扣，讓我們在學習的道路上不斷前進。

## 五、執行過程

在這段動畫的冒險中，我們小組經歷了學習、挑戰、創作，最終呈現出一部引人入勝的日式 2D 動畫。這份報告將深入探討我們的學習歷程、專題分析規劃、休課規劃以及最終的成果。

### 專題分析與規劃

起初，我們細心分析專題的挑戰和目標。當確定以日式 2D 動畫為主題後，我們進一步思考故事世界觀、角色設計和畫面風格。這深刻的思考為我們後續的製作提供了堅實基礎，確保我們在創作過程中保持方向感且目標明確。

### 休課規劃與專題的關聯性

在休課規劃上，我們精心挑選了與 2D 動畫製作相關的課程。大二時，外部專業老師的指導讓我們在動畫課程中有了顯著進步。大四的進階課程更深化了我們對動態和鏡位的理解，為動畫增添更多藝術元素。

音樂方面一直是我們的短板，因此我們積極參與多次音樂相關的課程。這些學習使我們深刻體會到配音、音樂和音效對動畫的重要性。我們開始意識到，音樂是動畫中不可或缺的靈魂，具有豐富整個故事情感的力量。

### 學習歷程中的挑戰

製作過程中，我們面臨了時間管理、技術瓶頸和協同工作等多方面的挑戰。分鏡和故事敘述成為了艱難的難題，需要我們不斷攻克各種創作障礙。然而，這些挑戰成為我們成長的契機，促使我們更加堅定地踏上創作之路。

### 軟體的學習與應用

在實際的動畫製作中，我們選擇使用 CLIP STUDIO 和 Adobe After Effects 兩款軟體。CLIP STUDIO 讓我們更輕鬆地繪製出精美的 2D 畫面，而 Adobe After Effects 提供了豐富的動畫效果和後期製作工具。這兩者的協同應用使我們能夠更好地展現故事所需的視覺效果。

### 專題成果與影片展示

最終，我們成功完成了一部引人入勝的 2D 動畫作品。成果影片中呈現的故事世界觀、角色設計和音樂搭配都是專題的亮點。每一個細節都反映了我們在學習歷程中的努力和對動畫創作的熱愛。

### 學習感想與展望

這段學習歷程不僅提升了我們的動畫製作技能，也深化了對故事創作和藝術的理解。展望未來，我們期待這個作品能夠觸動觀眾的心靈，並持續追求更高的藝術成就。這份報告不僅是我們小組製作日式 2D 動畫的總結，更是一個充滿感動和收穫的冒險旅程。這段經歷讓我們明白，學習與創作並非孤立的，而是相互支持、共同成長的過程。這是我們每一位成員都難以忘懷的旅程。

## 六、專題成果



## 七、附件

