

第五章 3D 動畫角色設計運用於視覺創作作品呈現與說明

- 硬體設備與系統：P4 Microsoft Windows 2000,80G/硬碟空間/1024 MB RAM
- 顯示卡：NVIDIA GeForce4 Ti 4800 SE
- 運用軟體：Maya Unlimited 6.0、Illustrator10.0、Adobe Photoshop 7.0

將 MAYA 製作完成的角色輸出成 tag 檔，可以完全去背有效套用於平面設計過程中。利用攝影技術以及圖片的處理搭配字體運用將效果完成。

5.1 初步風格創作形成





經由初步創作階段所形成之風格，採用 2D 背景與 3D 角色結合，產生以上之系列作品。本研究以環境議題作為出發點，希望能夠以大自然之花草風貌為主軸架構，但經本研究研究結果，在國民環保手冊當中提及 - 現在開始還不嫌晚，從食衣住行育樂著手，而設計最主要的目的是希望藉由視覺媒體帶領人類進入思考、省悟，所以視覺設計應是屬於育樂的部分，例如生活週遭的公車海報或是電視、電影，近年來也由於資訊的快速成長使得

人類對於傳媒的表現更有所挑剔，較為直接訓斥的手法已無法被大眾所欣然接受。

因此，在全球以地球村觀念的形式生活著，藉由這點希望可以完成出具有國際觀，以及人人可閱讀的國際語言英文，作為設計的出發點，並整理合併出環保種類的代表角色。

5.2 系列作品整合

近年來許多以機器人作為電影主題的題材之所以吸引人，因為目前科技正積極致力於研究機器人，以心理學角度來說，人類對於未知以及未來尚未發生之事件，有期待或是引發興趣的動力，也因此成為本研究 3D 動畫角色希望致力於設定的重點之一。亦即設計未來人類所創造的機械生物，以討喜的趣味感、未來科技感的風格，帶入環境保護的當門議題，隱喻將來人類與地球只剩下機器生物，已無人類的內容引領觀者進入思考層面，帶動觀者對於環境議題作一個更深層的思考與省悟。

一、主題：Revolution



二、角色形成：為了增加熱鬧以及有趣味性的畫面，決定加入四支角色，並且重新思考整體風格。產生了以下 7 項平面式設計作品。





三、標題設計：



三、角色套用於視覺設計呈現與說明：

(一) 系列平面設計標題：極地。

創作理念：整體綜合海報，以眾多角度的編排讓畫面充滿熱鬧氣氛。

背景圖以雪地代表極地的重要地位，因應溫室效應的影響希望未來的世界雪地溶化的惡夢不要降臨。



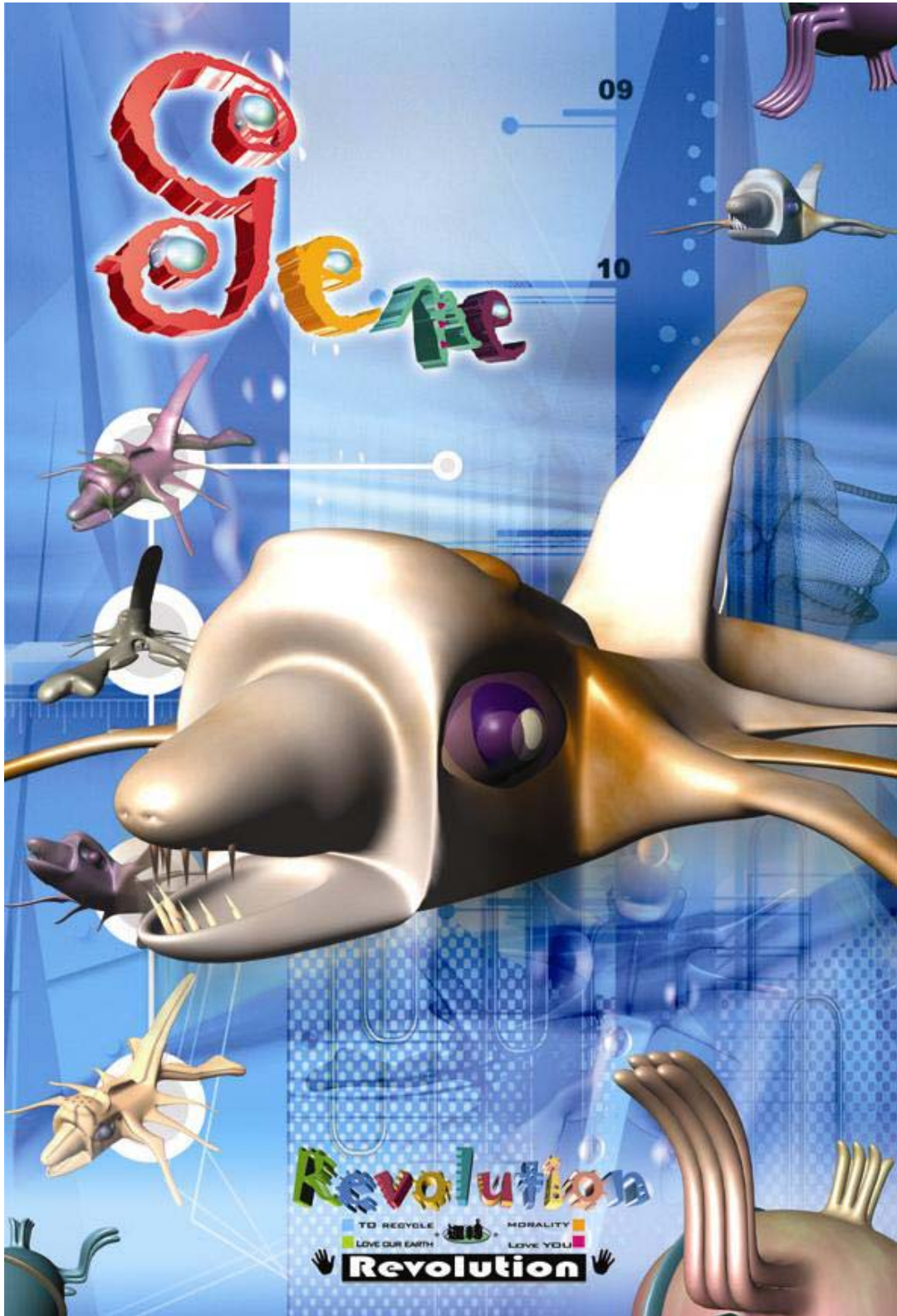
(二) 系列平面設計標題：paparazzo 專門偷拍名人照片的攝影師。

創作理念：實質的環境要保育，精神層面的問題也要環保，藉由大眼狗仔機器人配合畫面淡淡的雜亂文字，將媒體特質帶入作品當中，以角色漸變方式達到畫面動態感的呈現。



(三) 系列平面設計標題：Gene 基因。

創作理念：水污染造成生物基因突變，角色置入突變海洋生物，傳達海洋的美好不容破壞，海底怪魚的破格有衝出畫面的視覺效果，將畫面空間感傳遞出來。



(四) 系列平面設計標題：Medication 藥物。

創作理念：利用綠色畫面加上朦朧燈光表現出迷幻的背景，膠囊怪手拿棒捶象徵青少年的藥物氾濫以及暴力行為。



(五) 系列平面設計標題：Oxygen 氧氣。

創作理念：未來世界天線昆蟲與植物機器人尋找珍貴乾淨氧氣的編排合，在未來也許氧氣的來源是得來不易的，甚至需要利用金錢的交易購得。故加入條碼於畫面中呈現。



(六) 系列平面設計標題：Sound wave 聲波，音波。

創作理念：噪音污染在現今也是很常見的環境問題，但是它卻是沒有實質可視性或是可觸性的污染。它可以造成人類的精神層面成為負面，影響思緒、情緒，所造成的問題也是不容忽視，所以畫面底色使用曖昧色的桃紅色。



(七) 系列平面設計標題：Spread 散佈、蔓延。

創作理念：疾病的傳染利用登革熱的蚊子作為代表象徵，底圖畫面利用擴散的視覺原理由中心點散播，採用暖色紅橘色強調出疾病散播的心理印象。



5.3 展場規劃與展出





5.4 短片製作局部畫面





