

投稿類別:藝術類

篇名: 棋牌封地－黑白萬象
Poker and Othello:Feud

作者：

吳紫苓。景文高中。多二1班
徐筱琪。景文高中。多二1班
卓沁。景文高中。多二1班

指導老師：
陳夢華 老師

壹●前言

動畫是指由許多影格靜止的畫面，以一定的速度(如每秒 16 張)連續播放時，肉眼因視覺殘象產生錯覺，而誤以為畫面活動的作品。動畫有分傳統動畫、逐格動畫、電腦動畫和直接動畫等等。

其中，逐格動畫因為是以現實物品為主角，所以有別於傳統動畫和電腦畫，具有非常高的藝術表現性和非常真實的材質紋理。

而逐格動畫根據主角使用不同的材質可以分為黏土動畫、剪紙動畫、模型動畫、木偶動畫等。

著名的逐格動畫有酷狗寶貝 (Wallace and Gromit)、奇幻星球 (Fantastic Planet, 法國, 1973)、阿基米德王子歷險記 (The Adventures of Prince Achmed, 德國, 1926) 等。

另外，圍棋起源於中國古代，是世界最古老的棋類運動之一，是一種策略性棋類，使用格狀棋盤及黑白二色棋子進行對弈。清朝初年，出現了中國古代圍棋發展的一個高峰期。而如今會以圍棋為休閒的已然不多，大多都是比賽性質的對弈。

貳●正文

原本我們並沒想到圍棋這個題材，只是，組員中有人會玩，經過討論發現組員中竟有的人不會玩，身為圍棋迷的他為此感到不悅，便決定以圍棋為主題，讓更多的人知道圍棋，也讓組員藉此機會了解圍棋的有趣之處。

圍棋起源於中國古代，清朝初年，出現圍棋其發展的高峰期。大批著名棋手湧現，留下大量名局棋譜，是當時極熱門的休閒活動。然而明明昔日如此廣受歡迎的活動，如今以此作為休閒的青少年卻越來越少甚至有些人根本就不知道圍棋的規則。而相反的，動畫是一個大家都看過的東西，是現今很廣泛的，用於傳達訊息的一種媒介，從小到大我們看過的動畫不論是廣告性質還是故事性質的都數不勝數，所以我們便想藉著動畫的方式推廣圍棋，以我們的作品讓大家知道，雖然圍棋看起來很難，但其實它不但棋子圓潤可愛，還不只有圍棋和五子棋兩種玩法，也有完全不考驗智力的玩法，希望透過我們的動畫呈現，進而對圍棋產生興趣。

一、創作過程與表現

(一)製作流程



(二)故事大綱

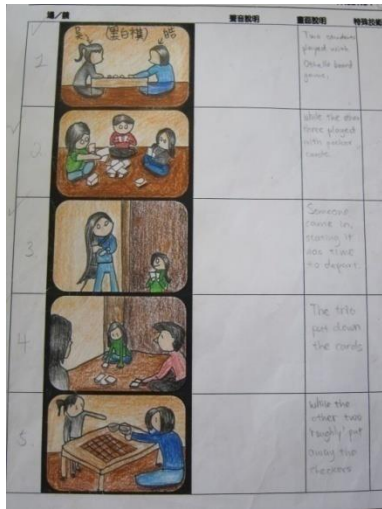
六個學生原本在一起玩撲克牌和黑白棋，一位學生看了看手錶，發現天色已晚，該離開的時間到了，便與其他人離開。

突然，棋盤上的黑白棋子和撲克牌都動了起來。它們在無人的空地上玩耍一起跳舞、嬉戲，直到一張撲克牌被一枚白棋子絆倒。原本一起玩耍的撲克牌們和黑白棋子們見了，迅速分成兩派對立了起來。

撲克牌開始攻擊棋子，棋子也不甘落後的反攻，戰鬥持續了一段時間，直到一張撲克牌在戰鬥中不小心被撕裂，撕裂撲克牌的黑色棋子和白色棋子看見了，去拿了一段膠帶，修補了破損的撲克牌。

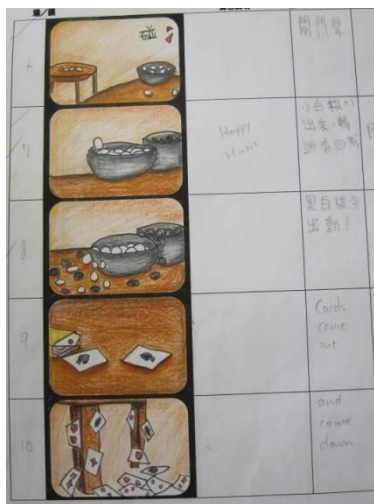
覺得自己太過份了的棋子們排成「Sorry」的樣子和撲克牌道歉雙方言和黑白棋和撲克牌又回到平靜和平的生活！

棋牌封地—黑白萬象



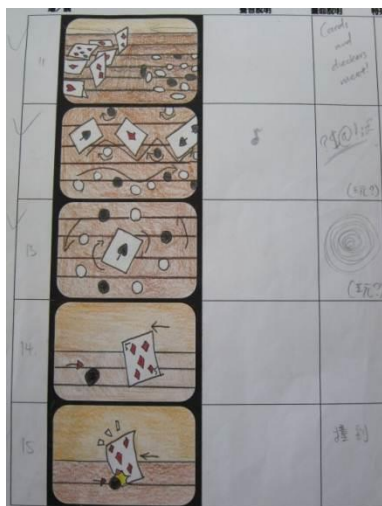
- [第 1 幕]
有兩個在打黑白棋
- [第 2 幕]
有三個人玩撲克牌
- [第 3 幕]
有一個走過來，提醒他們時間已晚了
- [第 4 幕]
他們三個收牌
- [第 5 幕]
他們兩個收黑白棋

圖 1-1 分鏡圖



- [第 6 幕]
關門的聲音
- [第 7 幕]
一個棋子跑出來
- [第 8 幕]
黑白棋全部跑出來
- [第 9 幕]
撲克牌跑出來了
- [第 10 幕]
撲克牌爬下桌子

圖 1-2 分鏡圖



- [第 11-15 幕]
黑白棋跟撲克牌在玩

圖 1-3 分鏡圖

棋牌封地—黑白萬象

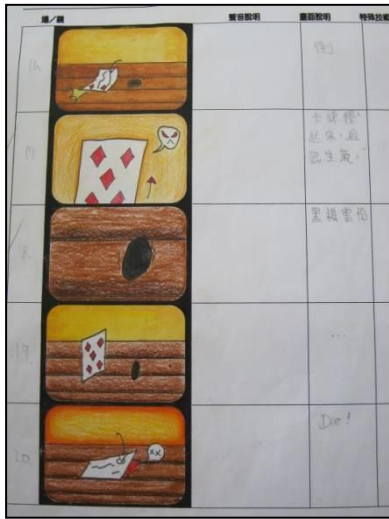


圖 1-4 分鏡圖

- [第 16 幕]
- 撲克牌被絆倒了
- [第 17 幕]
- 撲克牌站起來，且很生氣
- [第 18 幕]
- 黑棋害怕
- [第 19 幕]
- 牌跟黑棋互看
- [第 20 幕]
- 撲克牌壓在黑棋身上

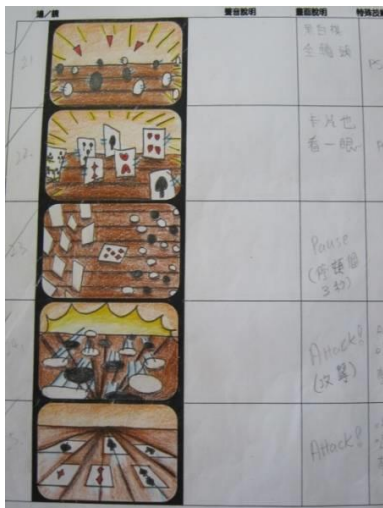


圖 1-5 分鏡圖

- [第 21 幕]
- 黑白棋看向爭執處
- [第 22 幕]
- 撲克牌看向爭執處
- [第 23 幕]
- 黑白棋和撲克牌聚向爭執處
- [第 24 幕]
- 黑白棋衝向對方
- [第 25 幕]
- 撲克牌衝向對方



圖 1-6 分鏡圖

- [第 26 幕]
- 雙邊接近，準備開打
- [第 27 幕]
- 黑白棋爬上撲克牌
- [第 28 幕]
- 牌包圍黑白棋
- [第 29 幕]
- 牌被逼到死角，牌被逼著掉到垃圾桶
- [第 30 幕]
- 撲克牌攻擊黑白棋

棋牌封地—黑白萬象



圖 1-7 分鏡圖

- [第 31 幕]
黑白棋跟衝過去攻擊
- [第 32 幕]
撲克牌衝過去攻擊
- [第 33 幕]
黑白棋被逼到角落
- [第 34 幕]
剪刀在撲克牌腳邊
- [第 35 幕]
撲克牌被地板縫絆到

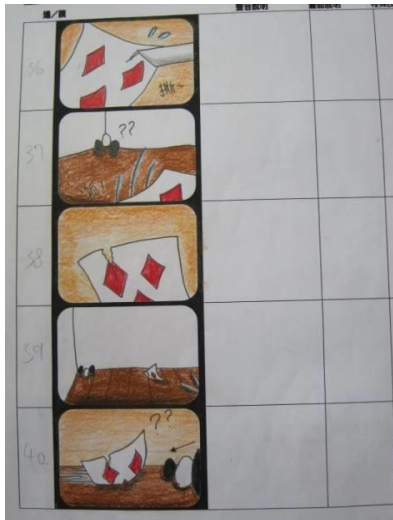


圖 1-8 分鏡圖

- [第 36 幕]
撲克牌被剪刀劃過
- [第 37 幕]
撲克牌跌倒
- [第 38 幕]
撲克牌裂開
- [第 39 幕]
撲克牌站不起來
- [第 40 幕]
黑白棋向前去看



圖 1-9 分鏡圖

- [第 41 幕]
黑白棋拿膠帶
- [第 42 幕]
黑白棋拿膠帶去給撲克牌
- [第 43 幕]
黑白棋用膠帶黏撲克牌破洞的地方
- [第 44 幕]
黑白棋和撲克牌和好
- [第 45 幕]
它們大家變成好朋友

棋牌封地—黑白萬象



圖 1-10 分鏡圖

- [第 46 幕]
有兩個人走出電梯
- [第 47 幕]
撲克牌發現有人回來
- [第 48 幕]
黑白棋迅速回位
- [第 49 幕]
撲克牌迅速回位
- [第 50 幕]
他們兩個人進門
- [第 51 幕]
撲克牌跟棋都乖乖待著
- [第 52 幕]
他們一個先離開
- [第 53 幕]
有一個人回頭看
- [第 54 幕]
看到垃圾桶有白色的東西
- [第 55 幕]
撿起來是一張撲克牌
- [第 56 幕]

(三)草稿

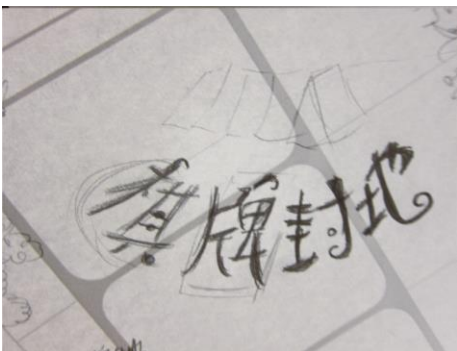


圖 1-11 標準字草稿

為了使 Logo 圓滑自然而不古板，我們弧形為基礎，所設計出符合自由自在覺。

(四)電繪



以紅色展現出活潑、熱情以及爭執吵架的情感表現，並與字體圓滑自然形成反差。

圖 1-12 標準字完稿

(五)定稿



圖 1-13 標準字定稿

為了保持棋子與撲克牌的造型，我們將棋與牌塑造出原本因有的模樣及顏色，讓它們更加生動而不枯燥乏味，而封地兩字，我們將它拉出不規則形狀，表現出吵架、爭執的混亂感。

參●結論

一、結論

透過製作逐格動畫，我們了解了許多關於逐格動畫的歷史及故事，欣賞了很多不同人所製作的動畫，並分析故事，讓我們能從中成長，雖然稱不上職業等級或者是最好，不過這都是我們學習的成果。

二、心得

剛開始製作逐格動畫時，我們非常有自信，一個逐格能有多難？但就結果而言我們是錯誤的，過程中非常的辛苦我們被逐格動畫，整得慘兮兮，製作它最需要的是耐心、恆心、毅力，然而我們組員每個都粗枝大葉、毫無耐心可言，但是為了完成它，我們投注更多的時間和精力，精神都快被磨光一樣，不過隨著時間過去我們完成了，這讓我們十分的感動和開心。

三、未來展望

完成我們的專題製作後，希望能再更加了解動畫製作的精髓，著手再做新故事，如果能有各項逐格動畫的比賽也想積極參與虛心，當然如有時間，我們也想試著製作微電影、網站、遊戲等不同媒體領域，這些都是值得嘗試及努力的，接下來我們會持續學習、努力不懈，邁向更新的里程碑。

肆●引註資料

一、維基百科—動畫。2015年9月。取自

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8A%A8%E7%94%BB>

二、維基百科—圍棋。2015年9月。取自

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9B%B4%E6%A3%8B#.E5.AF.93.E6.84.8F>

三、曾惠青(2013)。解構時間：實驗性逐格短片創作。台灣：翰蘆圖書