

仁德醫護管理專科專校

九十七年度專題報告書

題目：親戚愛計較 MOD

組員： 王敏如(93530010)
許毓秀(93530014)
詹竣評(92530048)
陳彥宏(93530096)
柯金雅(93530066)

指導老師：曾川木 老師

中華民國九十八年一月

一、研究動機與目的

隨著時代的進步，人們對生活娛樂更加講究，人人都想做時間的主人，想主宰一切娛樂大權。而在這個時候MOD出現了，正好可以滿足人們想主宰一切的慾望，讓你真正做個時間的主人。

MOD的誕生不但同時結合了電視、電腦與網路的各項優點，並且特別適合不懂電腦的中老年人使用。我們的想法是藉由他們熟悉的電視節目主角，將MOD的特點呈現出來，藉此拉近與人們的距離。

二、文獻探討

第一節 Adobe Flash CS3

Adobe Flash CS3 Professional 軟體是最先進的製作環境，用來為數位、網路和行動平台製作豐富的互動式內容。

Flash CS3 有以下幾個特點：

1.製作互動式網站、豐富的媒體廣告、教學媒體、精彩的簡報、遊戲等 有了 **Flash CS3** 和 **Adobe Flash** 軟體可確保讓您的內容觸及到最廣泛的觀眾。

2.**Flash CS3** 中還加入了 **Bridge** 資源管理工具以及針對小團隊使用的 **Version Cue** 版本管理系統。

3.**Adobe Flash CS3 Professional** 軟體是最先進的製作環境，用來為數位、網路和行動平台製作豐富的互動式內容，製作互動式網站、豐富的媒體廣告、教學媒體、精彩的簡報、遊戲等。

4.**Flash CS3** 從 **Illustrator** 和 **Photoshop** 中借用了一些創新的工具，最重要的是 **PSD** 和 **AI** 文件的導入功

能，作為藝術工具，它們比 **Flash** 更好用。

5.當你將 **AI** 和 **PSD** 文件導入到 **Flash** 中，一個導入窗口會自動跳出，它上面顯示了大量單一元件的控制使用資訊。你可以從中選擇要導入的圖層，決定它們的格式、名稱、文本的編輯狀態等。使用高級選項在導入過程中優化和自定義件。

本來想以攝影的方式呈現，但成本太過龐大，所以改採用 **Flash** 動畫的方式來呈現，而 **Flash CS3** 在本專題中是重要工具之首，強大簡單的功能，使我們可以很快得心應手，較難的肢體動作都能以影格間的移動補間動畫呈現，還有像 **Flash** 裡的濾鏡功能，可使圖比較有立體感。

第二節 Adobe Photoshop CS3

Photoshop CS3 豐富的上色和繪圖工具集使用各類專業且可完全自訂的上色設定、藝術筆刷和繪圖工具建立或修改影像。

1. 智慧型濾鏡

新增、調整和移除影像的濾鏡，而不需另存影像或重頭開始以保留品質。非破壞性的智慧型濾鏡可讓您視覺化所做的變更，而不會改變原始的像素資料。

2. 使用動畫浮動視窗輕鬆建立動畫

使用全新的動畫浮動視窗從連續影像（例如時序資料）建立動畫，並將它匯出為多種格式，包括 **QuickTime、MPEG-4 和 FLV**。

3. 用於細節編輯的精確選取工具

體驗種類廣泛的細節編輯工具，包括讓您在彈指間快速選取範圍的全新工具。在影像上畫出所需的大致範圍，快速選取工具就會自動完成範圍選取。

然後可使用調整邊緣工具預覽並微調選取範圍以取得更清楚的結果。

4. 進階複合功能

根據類似的內容自動對齊多個 **Photoshop** 圖層或影像建立更精確的複合圖形。自動對齊圖層命令會快速分析細節和移動、旋轉或彎曲圖層以將它們正確對齊，然後自動對齊圖層命令會混合色彩和陰影，以建立平滑、可編輯的結果。

5. 更佳的原始影像處理

使用 **Photoshop Camera Raw** 外掛程式，讓原始影像的處理速度更快、轉換品質更佳。本外掛程式現已新增 **JPEG** 和 **TIFF** 格式支援；全新工具包括補光和相片修復；使軟體相容，並支援超過 150 種相機機型。

由於 **Photoshop CS3** 支援檔案格式較多，所以我們才選擇使用 **Photoshop CS3**，而主要我們是用來做圖的微調、去背、修改等動作，微調就是對畫失誤多塗出來的地方，還有畫質的部份做整合性的上色或補缺等微調，去背是使用魔術棒去背，因為魔術棒去背的話還會有殘餘的背景顏色在，所以在搭配工具列的橡皮擦使用就能完整的去背，然而為了達到人物的肢體動作靈活，所以我們都會先用套索工具把人物的左右手、左右腳、身體、頭等要動的圖都一一分開，在儲存 **Flash** 能用的檔案，在交由動畫組的人員使用。

第三節 Corel Painter IX.5

Corel Painter IX.5 是目前世界上最多人使用的電腦藝術繪畫創作軟體，其特有的 **Natural Media** 仿真的繪畫技術為代表，在電腦上將傳統的繪畫方法和電腦設計完整的結合起來，形成了其獨特的繪畫和造型效果。

除了作為世界上首屈一指的自然繪畫軟體外，**Painter IX.5** 在影像編輯、特效製作和平面動畫方面，也有突出的表現。對於專業設計師，出版社美編，攝影師，動畫及多媒體製作人員和一般電腦美術愛好者，**Painter IX.5** 是一個非常適合的影像編輯和繪畫工具。

在影像藝術領域中，**Painter IX.5** 擁有其獨具的特色。在工具的欄中包含有油畫、水彩畫、粉彩筆畫和鑲嵌工藝等藝術的工具。也有如水彩、墨水、油彩、色筆、麥克筆、蠟筆及粉彩筆等，使用這些工具創作出來的影像，所表現出的真實感是一般的影像編輯

軟體很難比擬的。

模擬各式繪圖情境的應用軟體：**Painter IX.5** 專為數位創作者、插畫家、視覺藝術家和攝影師能夠有豐富靈活的創作所設計的，並且具備各式仿造傳統繪圖工具和繪畫媒體的特殊功能。

交互定義設計屬於自己的筆刷：全新設計的筆刷創造器(**Brush Creator**)有著更視覺，更互動的設定環境，能夠自行設計定義更多的筆觸。當啟用亂數化(**Randomizer**)的功能，可以根據正在使用的畫筆特性隨機產生更多的筆觸。使用轉換(**Transpose**) 能夠結合二支不同畫筆的特性融合出更多的筆觸。而筆觸設計師(**Stroke Designer**)則以更多微調的項目做筆刷設定，可以設計出更多複雜的筆觸內容。同時，在選擇使用調整設計畫筆時，可以即時預覽調整中的各式畫筆的變化。

將照片轉換成素描的草圖：使用新設計的素描效果(**Sketch Effect**) 可以輕易地將相片轉換成簡單鉛筆筆觸的線條；並且可以控制筆觸的輕重和細密的程度

。

先進的數位水彩功能：**Painter IX.5** 可以模擬手繪的觸感，並且擁有模擬水彩水洗的質感。全新設計的數位水彩；有著完全的模擬透明水彩的特性。

軟體性能的改進：

A. 啟動和執行速度：**Painter IX.5** 從整體上增強了軟體的效和穩定性。功能上 **Painter IX.5** 增加了新的筆刷，並且支可以針對工作面板自行定義設定。在執行 **Painter IX.5** 的時候需要啟動的更多的預設專案，所以會感覺開啟速度稍慢。

B. 新穎的啟動面板：啟動 **Painter IX.5** 新增了部份的啟動面板，面板共分為四部分，內容包括；能夠快速打開最近的開啟編輯的檔案、範本，並且可以直接開啟筆刷筆跡設定和色彩管理設定。在面板裡還有知名藝術家的介紹。

C. 新增筆刷控制面板：在啟動面板後擇以建立新文件進入 **Painter IX.5** ， **Painter IX.5** 有些改變，其中新增的筆刷控制面板可以幫助我們更容易對筆刷進

行設定。如選擇水彩筆刷，就可以在水筆的筆刷控制面板中對筆刷的樣式中進行修改。

D. 在動畫控制面板裡設定影格速率：在建立新的 **Painter** 檔的時候，可以選擇為動畫。並且在動畫控制面板裡可以設定影格速率的多寡。

E. 定義快捷鍵：**Painter IX.5** 新增了定義快捷鍵的功能，在“偏好選項”面板中打開“功能鍵”對話方塊，**Painter IX** 支援在所有的功能表選項、面板功能、工具箱選項都加可以加上快捷鍵功能。

F. 多用戶支援：**Painter IX.5** 能夠在 **Mac** 和 **Windows** 系統中執行，並且同時支援多個使用者帳號，保證在網路環境中運行 **Painter** 能夠保留自己的設定。此外這些設定可以不需重新安裝程式，即可恢復預設的設定，非常方便。

G. 提高歷史記錄功能：改善了筆跡的面板功能，它可以存儲了繪圖過程中所使用過的各種筆刷，能夠輕鬆的找到曾使用的筆刷工具。筆跡的歷史記錄可以存儲紀錄的內容包括筆刷名稱、筆刷樣式、筆觸大小

等設定。

H. 新增反覆儲存功能：反覆儲存(Iterative Save) 是一個簡單的功能表指令，主要作用是用於保存連續的繪畫內容，即每畫下一個筆刷都可以被連續的保存下來。使用這個功能，將會把檔案按照“_001”的檔案名稱排序儲存，每存一次就會以連續的檔案保存繪畫的效果。

I. 新增藝術家油畫系統(Artists Oils System)：藝術家油畫系統算是電腦藝術處理上的一個里程碑，在電腦繪畫中顏色的調整和選擇可透過色盤選擇顏色，或是輸入修改色彩的代碼來改變，**Painter IX.5** 現在更可以透過在繪圖的過程中模擬真實的調色模式操作，甚至可以模擬由採用畫的效果，相當有趣。

J. 增加對齊至路徑(Snap-to-path)筆刷功能：在**Painter IX.5** 中，對筆刷的描繪增加了鎖定路徑並沿著路徑作繪畫的功能，當使用筆刷繪畫時可以根據路徑的方向來描繪，可以更好掌握筆刷繪畫的方向。

K. 更完善的數位水彩(Digital Watercolor)：

Painter IX.5 有了更完善了數位水彩筆刷的功能，它可以通過修改水彩筆刷“濕緣”(Wet fringe)的數值來得到各種乾、濕度的筆刷效果。“濕緣”數值小的水彩筆刷繪畫的效果看起來非常柔和，感覺水分重一些，而 **Wet fringe** 數值大的水彩筆刷繪畫出來的效果看起來乾脆些，感覺水分較少。

L. 快速仿製：在 **Painter IX.5** 中新增了快速仿製的功能，它可以協助我們將相片快速的轉換為油彩效果，這項功能提高了影像仿製的工作流程。

本專題圖是百分之百純手工繪製而成的，所以需要大量的筆觸與多樣性的顏色，筆觸 **Painter** 裡有水彩、毛筆、油墨、蠟筆、粉蠟筆等等多樣化的筆觸可以使用，還有向量筆可精準的畫出想要表達的曲線，顏色也可用混色器調出特別適合的色彩，而 **Painter IX.5** 正好符合我們美工組的需求。

第四節 Sound Forge XP 4.0

Sound Forge 是 Sonic Foundry 公司開發的一款專業化數位音頻處理軟體。它能夠非常方便、直觀地實現對音頻檔（wav 檔）以及視頻檔（avi 檔）中的聲音部分進行各種處理，滿足從最普通用戶到最專業的錄音師的所有用戶的各種要求，所以一直是多媒體開發人員首選的音頻處理軟體之一。

Sound Forge 是個非常出色的音頻編輯軟體。它最多同時只可以處理一條身歷聲音軌(相當於 2 根單聲道聲音)。雖然 Sound Forge 可以通過一些使用上的技巧，把幾條聲道的內容混合在一起，但是和多軌音頻工作站軟體不同。多軌音頻工作站軟體可以保留原有的所有聲音內容，並且將它們混合出一條新的單聲道或身歷聲音軌。但是對於多媒體音頻編輯、電臺和電視台音頻節目處理、錄音等等，Sound Forge 是合適的，它不需要非常好的硬體系統，大多數都非常

口語化，最重要的是它的可操作性在同類軟體裡是最出類拔萃的。和其他一些與音樂軟體不同，Sound Forge 這樣的音頻編輯軟體不僅僅只用於音樂，它更擅長的是多媒體音頻編輯。但 Sound Forge 對視頻檔的支援，僅僅是用於根據視頻檔來編輯音頻檔，譬如：根據一段視頻來編輯和處理音頻，令得到的音頻可以和視頻內容同步播放，就像電影配音、視頻廣告同步配樂等等。

Sound Forge 包括全套的音頻處理，工具和效果製作是整合性的程式用來處理音頻的編輯、錄製、效果處理以及完成編碼。聯合 Sound Forge 需要 windows 相容的音效卡設備進行音頻格式的建立，錄製和編輯文件檔。簡單而又熟悉的 windows 介面使音頻編輯變得輕而易舉，它內置支援視頻及 CD 的錄製，可以保存至一系列的聲音及視頻的格式，包括 WAV, WMA, RM, AVI, 和 MP3 等。可以讓你處理大量的音效轉換的工作，且具備了與 Real Player G2 結

合編輯 Real Player G2 的格式檔，當然你也可以把其他的音效檔也轉換成 Real Player G2 使用的格式，能夠輕鬆的完成看似複雜的音效編輯。

Sound Forge 功能強大的音效編輯軟體是一個重量級的音效編輯軟體，並不需要特殊的音效卡就可以讓您做樂曲創作、聲音編輯、以及對於聲音做細部調整的工作，而它簡潔的使用者介面設計讓您在編輯音效的時候操作起來更加流暢。

Sound Forge 可以說是目前市面上功能最強大的音效編輯軟體之一，它內建了許多音效處理相關的功能，所以當您擁有它之後就再也不需要去找尋其它的音效處理軟體了！

它的功能相當多，除了一般聲音編輯軟體所具有的編修以及特效的功能外，以下是幾個較特殊的部份：

1 可以對聲音檔做批次轉檔的工作：當您希望將聲音檔的格式轉成是您所需要的 (avi→mid)，而且如

果一次要處理的數量又太多的話，您便可以使用這種功能將這些檔案在瞬間轉成您所需要的格式，而且批次處理的工作並不只限於轉檔的工作，還可以將一些聲音特效的處理直接應用在數以千計的聲音檔上。

2 強大的聲波圖形分析功能：您可以在音源載入的時候同時看到兩種不同的聲波形式，而且只要您將所要聽的部份選取起來，就可以立刻聽到選取區中的聲音，這對聲音的編輯來說，是相當方便的。

3 與目前網路上所風行的 Real Player G2 在功能上可以密切的整合：當您想要將做好的聲音檔，放在網路上供人參考的時候，Real Player 格式的聲音檔，可以說是最佳的選擇，而 Sound Forge 在本版有支援 Real Player 的編修功能，而且也可以將其它格式的聲音檔轉成 Real Player 格式，這對於有需要做線上廣播節目以及將聲音檔，放在網頁上的 Webmaster 來說也是相當實用的。

音效精細的一分一秒編修，旁白不斷重複的錄製

，都仰賴 **Sound Forge** 的精細編修功能，才能把聲音配樂，發揮至恰到好處，錄音的部份 **Sound Forge** 可以依旁白的須要分段錄製，也可以搭配音樂混合錄製，而錄音的分秒節可用滑鼠滾輪調整的非常精細，在做加錄或者刪除用不到的部份。

三、開發環境

硬體設備

- PC 規格：

Intel Celeron M 處理器

Mobile Intel GL960 Express

1GB DDR2 667 系統記憶體

160GB SATA 硬碟

DVD Super Multi DL 燒錄光碟機

支援 Dual View 雙重顯示功能

- 相機

- DV

軟體需求

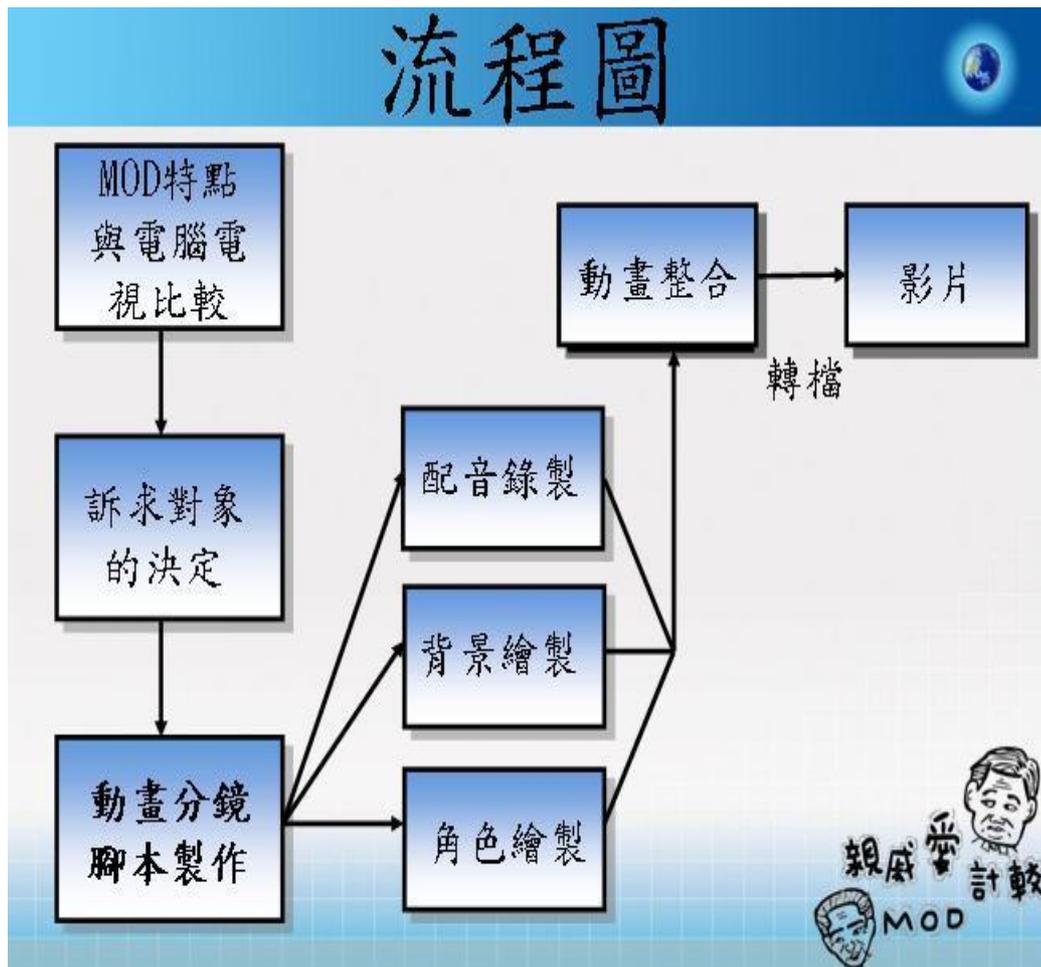
- Adobe Flash CS3

- Adobe Photoshop CS3

- Corel Painter IX.5

- Sound Forge XP 4.0

四、專題製作流程圖



1. MOD 特點與電腦電視比較：我們先對 MOD 展開深入調查，拿 MOD 的各項特點來跟電腦與電視去做比較，像 MOD 跟電腦比起來較容易操作，因為電腦的按鍵如此的繁雜，而 MOD 的操作方式，跟傳統電視一樣只要有遙控器就能簡單方便的操控在手，而 MOD 與電視比較呢？功能性實在是比電視強太多了，像節目時間不會再被節目表給束縛，你想什麼時候看就什麼時候看，想看到哪就看到哪，還有多樣性的服務，讓電視不再只能收看，而是結合唱歌、購物等等的服務。
2. 訴求對象：當初我們設計親戚愛計較這個名子的時候，事實上已經定位了我們的訴求對象是聽的懂台語的中老年人，因為往後的社會人口趨勢將以中老年人人口為主，也就是說我們主要的市場是中南部的廣大鄉親。
3. 動畫分鏡腳本的製作：我們是先擬定劇本的題目，在依 MOD 研究後的各項特點為方向，在一一

融入到親戚愛計較 MOD 的劇情中。

4. 錄音配置(口白)：粗皮口白錄製的部份是由陳導演錄製，道垃圾是由林楷健學弟的幫忙錄製，我們會選則它們的原因是因為講話的口音，跟感覺都符合動畫所表達的詼諧感與鄉土感，唱歌部分我們用的是伍佰的數隻孤鳥，會使用的原因，是因為這首歌台味十足，且符合劇中的鄉土民情，由於牽扯到版權問題，所以我們也撥了時間和滾石唱片簽約使用公播權。
5. 背景繪製：有分室外與室內。(室外)：我們室外取景的部分是特地到了通霄白沙屯取景，因為那裡符合我們比賽的隊名和本動畫所要表達的鄉土感。(室內)：我們會選擇用那樣的素材作呈現也因為以符合主題和隊名作為出發點。
6. 角色繪製：一開始本來是要用拍攝的方式呈現，但由於設備成本的不足才打消念頭，所以我們用動畫方式呈現，人物方面用可愛版是因為再網路上，看見一些政治人物的動畫滿搞笑滿可愛所以

才朝這個方向去構圖。上色的部份：我們是依照親戚麥計較的原劇裡人物身上常穿的衣服，還有人物的特徵去修改上色的。

7. 最後的動畫整合和轉檔，而轉檔是因比賽需求有所限制，所以把它控制在 150M 並轉檔成 MPAG 的影片模式下去播放。

五、結論與心得

我們是走在時代的尖兵，意外的得知中華電信固網增值組這項比賽，所以展開對 MOD 這項產品的深入調查，而發覺到這件產品是如此的方便，於是經過整組的嚴密討論，組員終於一致認同，決定要開始對此項比賽展開攻勢。

從報名直到進入決賽的過程中，都遇到大大小小的困難，無論是製作上遇到的瓶頸，還是每個人意見不同的情形，我們也盡量在短時間內解決，雖然沒有得名但透過這一次能進入決賽的機會，了解了無論遇到什麼樣的問題或困難，都要能堅持到最後，還有了解團體默契的重要性。

想起當時我們努力的種種畫面，修圖、修動畫、尋找適合的音樂，還有最重要的靈感，我們遇到狀況，都能逐一擊破，似乎沒有被困境所打倒，像有一句俗語說：山不轉路轉，而且畢竟團結就是力量，是這樣說的吧！

我們因比賽到了決賽地點台北板橋，中華電信非常的嚴謹，就猶如保密防諜似的，報告時都會有人管制周圍，沒有其他人進出，就連報告時都要進去像教室般大小的空間，一上了講台，有點趕鴨子上架的味道，雖然上台報告很緊張，尤其在等待報告的過程中，睡的睡、感冒的感冒、發呆的發呆，在調適心情中，我們也看其他學校學生的準備狀態，有的學校連服裝都穿很正統的西裝領帶，光是看就覺得受益良多呢。

當決賽比完的時候有種鬆了口氣的感覺，由於比賽時太緊張了，老師也一直給予我們鼓勵說：嫌貨濫的就是買貨人。雖然最終結果只進二十強沒有得名，但比賽完之後我覺得心理抗壓性似乎提高了很多，接下來的專題就沒有那麼緊張，因為對自己的作品升起了無比的信心。

參考文獻

1. CR & LF 研究所，配色王，博碩
2. 沈志豪.沈家伶，Painter IX 鐵的工具書—淬鍊篇，無限可能創意股份有限公司
3. 沈志豪.沈家伶，Painter IX 鐵的工具書—鍛造篇，無限可能創意股份有限公司
4. 活動提案企劃書撰寫 http://www.tnfsh.tn.edu.tw/club/c06/new_page_15.htm
5. 益智王網路，Flash 快易通 ActionScript 程式設計，金禾
6. 張仁川，Flash 8 中文版白皮書，文魁
7. 陳水扁 VS 馬英九 http://www.wretch.cc/video/changmiler&func=single&vid=4587638&o=time_d&p=31
8. 鄭苑鳳，絕代風華 Photoshop CS2，金禾
9. 謝長廷 VS 馬英九 http://www.wretch.cc/video/clyde57shi&func=single&vid=4306403&o=time_d&p=1
10. 韓子千、郭璧如、大隻熊、May、Nicole Su，P

ainter IX 大插畫家，上奇

附錄一 專題製作會議紀錄

專題製作第一次會議紀錄

時間：97 年 3 月 12 日

地點：導師辦公室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：深入調查 MOD 這項產品，擬定專題題目
與內容，詳細規劃專題會議時間。

下次預訂進度：比賽企劃書製作。

指導老師建議：因月底要繳交比賽企劃書，
所以要先製作劇本。

專題製作第二次會議紀錄

時間：97 年 3 月 14 日

地點：導師辦公室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：比賽企劃書製作，本來劇本是貞子 MOD，劇本改為親戚愛計較 MOD，由於貞子 MOD 經過小組的討論覺得是讓年輕人接受較多，但帶來的經濟效益相對的較低，而親戚愛計較 MOD 就不同了，主要訴求對象是中老年人居多，所以親戚愛計較 MOD 對此產品帶來的經濟效應是更多的。

下次預訂進度：更改劇本內容。

指導老師建議：劇本更改，篩選劇本。

專題製作第三次會議紀錄

時間：97 年 3 月 19 日

地點：導師辦公室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：確定更改劇本為親戚愛計較 MOD，因為較能符合我們訂定的訴求對象，製作動畫分鏡腳本。

下次預訂進度：企劃書的參賽動機與目的、設計理念等。

指導老師建議：動畫分鏡腳本必須簡潔有力表達出中華電信 MOD 的各式特點。

專題製作第四次會議紀錄

時間：97年3月21日

地點：導師辦公室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：製作動畫分鏡腳本及比賽企劃書。

下次預訂進度：比賽企劃書完成。

指導老師建議：研究動機目的，不夠貼切傳達出想表達的東西，進一步深入探討修改內容。

專題製作第五次會議紀錄

時間：97年3月26日

地點：導師辦公室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：比賽企劃書確定修正完整。

下次預訂進度：比賽企劃書完成。

指導老師建議：進行最後的整合，看企劃書哪裡需要

修改，進行修正。

專題製作第六次會議紀錄

時間：97年3月28日

地點：導師辦公室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：整合繳交企劃書的資料。

下次預訂進度：寄出企劃書給中華電信。

指導老師建議：定案後，即可將企劃書寄到比賽規定的地點。

專題製作第七次會議紀錄

時間：97 年 3 月 31 日

地點：導師辦公室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：完成繳交給中華電信企劃書。

下次預訂進度：蒐集動畫適合的場景。

指導老師建議：繪圖的組員，要學習新的軟體 Corel

Painter IX.5。

專題製作第八次會議紀錄

時間：97 年 4 月 1 日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：慎選出適合拍攝的背景與動作地點，進行拍攝。

下次預訂進度：繪圖的組員，要先熟悉

Corel Painter IX.5 的筆觸與功能，進一步進行繪畫。

指導老師建議：慎重討論篩選拍攝地點，確定時間拍攝、錄影，盡量全體小組成員一起參予拍攝行動。

專題製作第九次會議紀錄

時間：97年4月15日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：選定竹山進行拍攝行動。

下次預訂進度：將拍攝出來的照片加以整合、處理、分類，再決定要取哪些背景。

指導老師建議：去竹山的日子要選好，東西要帶齊全，強調細部重點拍攝。

專題製作第十次會議紀錄

時間：97年5月13日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：整理好的照片，進行篩選動作。

下次預訂進度：照片篩選好後，請繪製背景的組員，
進行初步繪製工作。

指導老師建議：繪製背景的成員，以圖畫紙的方式進行繪製，之後再進行掃描到電腦上面修改調整。

專題製作第十一次會議紀錄

時間：97年5月27日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：背景完成。

下次預訂進度：動畫組的成員，進行動畫裡人物的分解動作拍攝。

指導老師建議：初步背景繪製一致通過可以使用，再繼續其他的背景繪製。

專題製作第十二次會議紀錄

時間：97 年 6 月 10 日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：人物分解動作照片進行篩選。

下次預訂進度：人物分解動作照片篩選完成，組員進行分解動作繪製。

指導老師建議：深入討論後要以 Q 版的方式呈現，改用 Painter 進行繪製，之後再寄給全組成員評論。

專題製作第十三次會議紀錄

時間：97年6月24日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：部分角色人物繪製完成。

下次預訂進度：進行角色人物上色的動作。

指導老師建議：由於角色人物繪製時，會有一些多出來的顏色，所以在 photo shop 上進行修改，修改完成後，在進行下一步上色動作。

專題製作第十四次會議紀錄

時間：97年7月8日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：主要角色上色完成。

下次預訂進度：篩選角色人物適合的動作，在進行繪製。

指導老師建議：角色上色的顏色不依，要討論出一個固定的顏色呈現。

專題製作第十五次會議紀錄

時間：97年7月22日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：討論角色的上衣顏色，對角色入研究。

下次預訂進度：更改人物角色顏色，重新上色。

指導老師建議：室內的光線問題，所以角色細部要有深淺立體的差別。

專題製作第十六次會議紀錄

時間：97年8月5日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：角色重新上色完成，進行討論看接不接受，接受就依照這些顏色下去依序上色。

下次預訂進度：其他背景繪製完成。

指導老師建議：背景跟人物風格差別太大，兜不起來，所以繪製背景與角色的組員要進行討論看誰搭配合誰。

專題製作第十七次會議紀錄

時間：97年8月12日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：背景繪製不滿意退貨，繼續修改背景圖。

下次預訂進度：背景完成，及角色其他分解動作的繪製。

指導老師建議：背景跟角色都出來一些了，動畫可以進行整合動作。

專題製作第十八次會議紀錄

時間：97年8月19日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：背景繪製不符合需求退貨，再繼續繪製修改。動畫整合效果太過單調，進行更正修改。

下次預訂進度：動畫跟背景進行修改，繪製角色的繼續繪製。

指導老師建議：背景組、角色組、動畫組，要互相搭配，全組討論研究，該如何配合支援。

專題製作第十九次會議紀錄

時間：97年8月26日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：背景繪製顏色太過草率，必須重畫。

下次預訂進度：繪畫角色人物的組員，要把人物手、腳、身體細部進行分割處理。

指導老師建議：將角色人物進行分割處理，讓動畫組比較好處理。

專題製作第二十次會議紀錄

時間：97年9月6日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：角色人物上色完成，動畫進行整合行動。

下次預訂進度：背景繪製要完成，動畫開頭要出來。

指導老師建議：錄音組要開始進行配樂與音效、旁白錄製。

專題製作第二十一次會議紀錄

時間：97年9月16日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：動畫局部性的整合。

下次預訂進度：動畫整合的動作要加快，即搭上錄

音，找尋適合的背景音樂搭配。

指導老師建議：角色人物上色完成，動畫做整合的動

作要加快速度，離繳交成品的日期不遠了。

專題製作第二十二次會議紀錄

時間：97年9月23日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：最後的動畫整合，進行短片測試。

下次預訂進度：動畫完成，轉成MPG檔案。

指導老師建議：動畫的動作太少，在多做局部性的修改。

專題製作第二十三次會議紀錄

時間：97年9月30日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：動畫整體性不夠，要進行微調修改。

下次預訂進度：動畫最後完成，進行二次轉檔。

指導老師建議：檔案要控制在比賽規定的大小內，所以動畫裡面一些不必要的要進行刪除，免得佔走不必要的空間。

專題製作第二十四次會議紀錄

時間：97 年 10 月 7 日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：再度局部性的動畫修改。

下次預訂進度：動畫修改完成，轉檔再燒成光碟。

指導老師建議：動畫修改，細節觀察進行最後的修改

動作，配音、字幕要確保沒漏掉。

專題製作第二十五次會議紀錄

時間：97 年 10 月 21 日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：背景不滿意進行修改。

下次預訂進度：要把不滿意的背景全部完成，以及動畫的部份再補加。

指導老師建議：動畫整體的感覺不對所以要再修飾過。

專題製作第二十六次會議紀錄

時間：97 年 11 月 4 日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：動畫大動作的修改，改擅缺點如漏字的部分。

下次預訂進度：動畫整體修改完成。

指導老師建議：測試動畫看哪裡有不動，或者有破綻的地方在修飾補強。

專題製作第二十七次會議紀錄

時間：97 年 11 月 18 日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：動畫室內背景太單調要畫。

下次預訂進度： 動畫室內背景要出來。

指導老師建議：動畫整體測試。

專題製作第二十八次會議紀錄

時間：97年12月2日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：測試動畫。

下次預訂進度：動畫修改完成，以及室內外背景修改完成。

指導老師建議：室外背景的不滿意再從新畫新的背景。

專題製作第二十九次會議紀錄

時間：97年12月16日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：動畫完成微調，進一步測試短片。

下次預訂進度：等動畫微調完成後在進行最後測試。

指導老師建議：等調整完成之後再一次的短片測試審

查看哪裡不滿意再做修改。

專題製作第三十次會議紀錄

時間：98年01月05日

地點：網路實驗室

組別：第三組

組員：王敏如、許毓秀、柯金雅、

詹竣評、陳彥宏

目前進度：動畫完成。

下次預訂進度：完成專題製作。

指導老師建議：書面的整合。

附錄二 甘特圖

工作項目	時 間											
	三月	四月	五月	六月	七月	八月	九月	十月	十一月	十二月	一月	
蒐集資料	■ ■■■											
訂定題目	■ ■■											
企劃書製作	■ ■■■											
勘景與拍照		■ ■■■	■ ■■■									
繪圖製作			■ ■■■	■ ■■■	■ ■■■	■ ■■■	■ ■■■					
動畫製作					■ ■■■							
配音與音樂剪接						■ ■■■	■ ■■■	■ ■■■	■ ■■■			
字幕製作						■ ■■■	■ ■■■					
整合測試						■ ■■■	■ ■■■	■ ■■■				
期末報告書								■ ■■■	■ ■■■	■ ■■■	■ ■■■	

附錄三 分鏡腳本

動畫分鏡腳本

內容	說明	旁白	備註
	<p>有一天，粗疲到道垃圾家聊天，看到他家多裝了一台MOD接到電視機。</p>	<p>粗疲：丫~道垃圾，這是啥？ 道垃圾：這歐~我兒子送我的MOD啦！ 粗疲：你說啥「賣又豬」 道垃圾：不是賣又豬，呀呀~說到你懂鬍鬚都打結</p>	
	<p>粗疲突然想到，昨天禮拜六固定要看的鐵師育零隆，粗疲沒看到很失望。</p>	<p>粗疲：哀一！說這樣~對丫！昨天感冒去看醫生沒看到鐵師育零隆~唉真的很可惜，想說入盪看水姑娘跳舞。 道垃圾：入~看你這麼失望，來啦~我這台MOD可以讓你看昨天演的鐵師育零隆歐</p>	

	<p>粗疲露出一臉超驚訝的表情。</p>	<p>粗疲：哎又~真的假的~不要騙我歐~ 道垃圾：沒給你騙啦~吸金勒啦! 粗疲：歐~林刀這台「賣又豬」恩家侯歐!</p>	
	<p>道垃圾用 MOD 遙控器選擇目錄→電影→鐵師育零隆→付費自動</p> <p>粗疲一臉羨慕</p>	<p>道垃圾：哩看很教㗎轟 粗疲：恩~夠金醬是甲組的 粗疲：哎由~林刀電視㗎水姑娘，色水就水㗎歐，尬溫刀那個有線的比起來，林刀㗎喀讚又 道垃圾：恩~多共㗎</p>	



鐵師育零隆水
姑娘那段演完
了，這時道垃
圾心血來潮想
要唱歌！

道垃圾：溫來唱
一下卡拉 ok 厚
粗疲：恩、~騙
肖威~阿里這台
「賣又豬」~盪
唱歌歐~阿龍謀
瓜普阿，哈哩是
勒片我這個不識
字的又
道垃圾：我說粗
疲丫，琅攻時代
都低勒~阿進步
哩轟~都沒低類
進步~



此時，道垃圾
利用 MOD 遙
控器在選擇
KTV 歌曲，並
且和粗疲開始
唱歌。

道垃圾：來啦~
奏會唱歌啦~
粗疲：好丫~，
大家好 我是粗
疲。
道垃圾：大家好
我是道垃圾。
粗疲和道垃圾：
愛人...你那這..
酷刑 無採我..在
壯 心情隆..為
清..阿~我..無法
杜 風風活 下去
無你我..會暈
無你我會死..數~
隻~孤~鳥~
數~隻~孤~鳥~



這個時候粗疲覺得 MOD 很好玩，粗疲就偷偷拿 MOD 的遙控器偷轉到”非龍再添”，然後道垃圾再搶回來轉掉，然後粗疲又搶回去。

道垃圾：我還要唱歌啦!

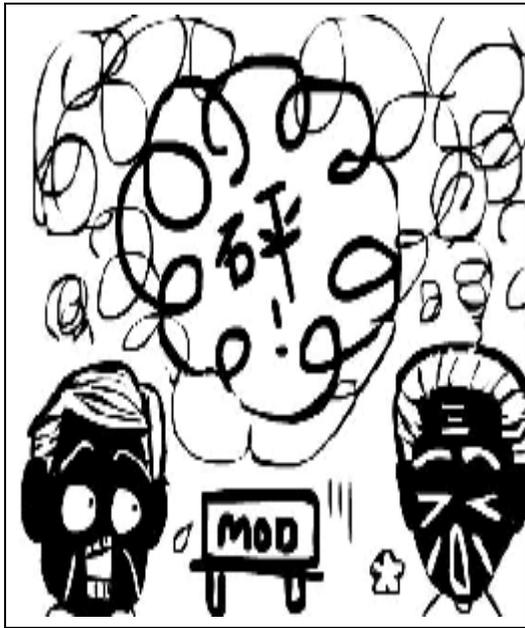
粗疲：你很盪酸㗎，林刀「賣又豬」這麼好，借我轉一下是會怎樣!

道垃圾說：哩想要謀財害命喔!



這時電視跳來跳去，道垃圾和粗疲越吵越兇。

粗皮：哩機勒萬年老龜精
道垃圾：哩機勒億年老蟾蜍。



道垃圾要看這台，粗疲要看那台，按來按去，導致電視爆炸。

黑幕：在彎阿~大給龍免看。

附錄四 滾石公播權合約書

