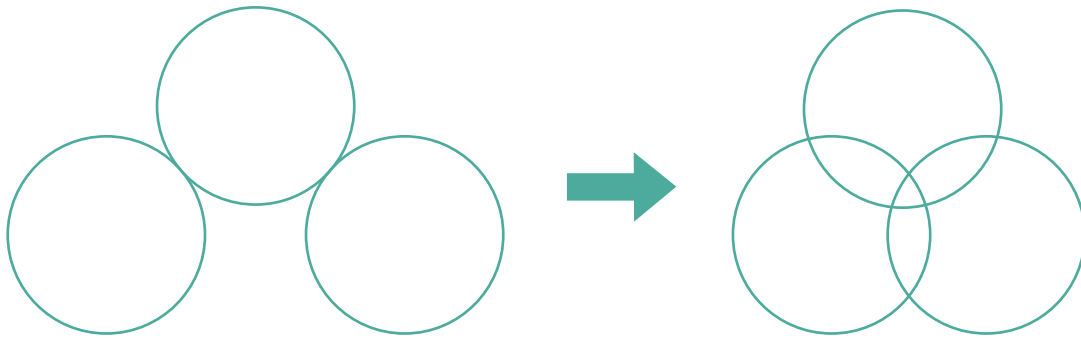


影像魔方 MAGIC

學習單

✦ 1. 影像的完成需要很多元素所組成，請舉例出三種需要的元素(填充題)
() () ()

✦ 2. 光的三原色是哪三種顏色呢？最後會堆疊出什麼樣的顏色呢？



✦ 3. 請將以下影像製作的順序步驟流程填入下方

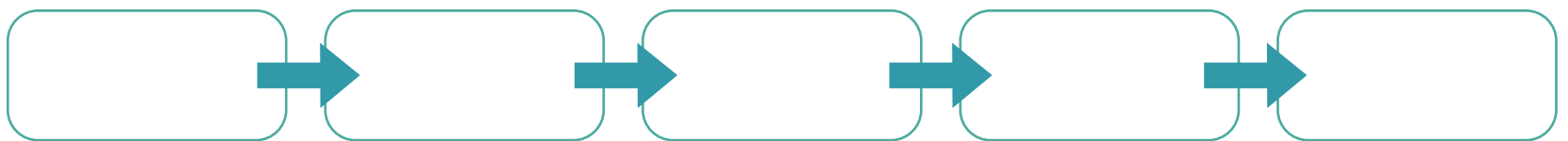
完成發表

製作階段

前期設定

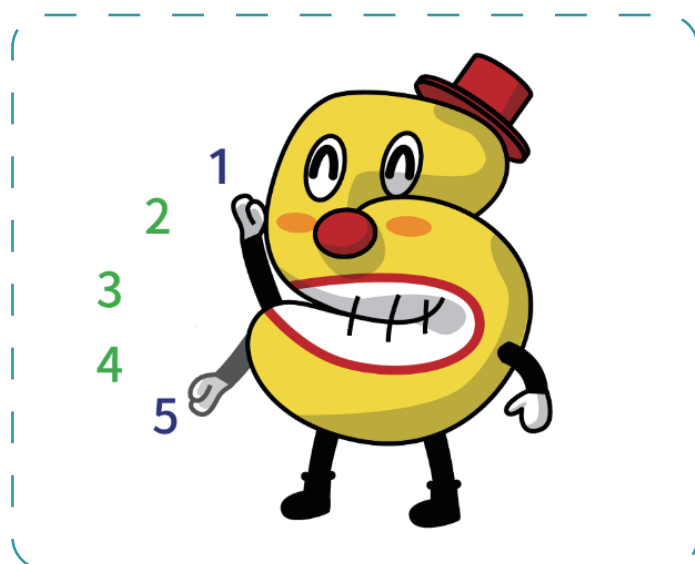
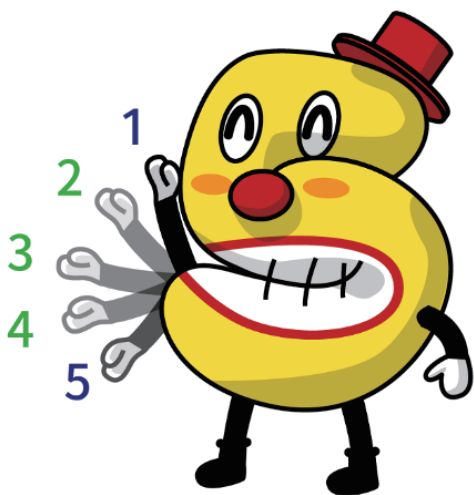
後製合成

前置作業



✦ 4. 如果有一天，有機會成為小小導演的你，會想選哪一種故事題材呢？為什麼呢？

✦ 5. 試著參考左邊的五弟，幫五弟繪製揮動的手吧！



前置作業

- 1. 故事設定：** 選定一種故事類型，可能是恐怖、情感、奇幻、冒險、動作、科幻未來，有時候也會適當融入不同題材讓故事更為豐富。
- 2. 市場定位：** 每個人喜歡的故事不同，可以透過市場定位來調整故事內容與喜好方向。
- 3. 資料搜集：** 可以透過訪談、田野調查與文獻收集，使故事設計更完整。
- 4. 資源籌備：** 完成一部影像作品，需要專業人才與資金支持，才能完成任務。

前期設定

- 1. 美術設定：**
 - (1) 場景設定：根據劇本、分鏡設計就會有不同的場景設定，例如：太空船內部、兒童遊樂園。
 - (2) 道具設定：影片中會出現的道具，例如：光劍、腳踏車、氣球。
- 2. 腳本設定：**
 - (1) 文字腳本：將選定的故事，透過文字寫下每一幕的劇情、對白、情緒動作、位置。
 - (2) 分鏡腳本：將文字腳本圖像化，透過圖像與文字，更能表現出每一幕要傳達的氣氛。
 - (3) 動態腳本：將分鏡腳本串成動態影片，幫助修正鏡頭運動、時間、配樂與對白。
 - (4) 對白：依照不同的角色個性、故事劇情，填寫對白，讓觀看的民衆更了解故事劇情。
- 3. 角色設定：** 每一個故事會有不同的主角，可能是勇敢的英雄、開朗的小女生或是愛搞笑的一哥五弟，將會設定不同的喜好、身材比例、等等。

製作階段

現場實拍

- 1. 停格動畫：** 預先準備場景、角色與道具，材料可以是黏土、紙板或模型，使用相機拍攝每個物件的移動過程。
- 2. 真人拍攝：**
 - 場佈：開拍前會完成場景的佈置，包括道具的位置、木作的搭建。
 - 妝髮：配合不同劇情需求，替演員打造不同妝容與服裝，例如鐘樓怪人。
 - 導演：拍攝的總指揮，需要跟每一個部門合作、溝通，並決策、監督與完成作品。
 - 場記：最重要的工作是紀錄每一顆鏡頭有沒有連戲，實際拍攝與腳本是否錯誤。
 - 表演：演員透過肢體和對話，將角色的喜怒哀樂呈現出來。
 - 攝影：透過鏡頭拍攝每一個表演畫面，呈現畫面構圖、演員走位的視覺畫面。
 - 燈光：按照不同場景的設定，分配燈光呈現不同光影氣氛。
 - 錄音：搭配收音員在現場錄製演員的聲音，需要有錄音、影視的專業知識。

2D 動畫

- 1. 構圖：** 將腳本繪製成圖像，包括整體細節、透視與比例、鏡頭與角色表演走位。
- 2. 背景繪製：** 將構圖的線稿做分層、色彩與繪製，需要具備美術能力。
- 3. 原畫：** 繪製關鍵動作與律表設計，需要具備有動態、卡通化表現的技法。
- 4. 清稿：** 將原畫的動作線稿進行整理、修正。
- 5. 中割：** 清稿後的原畫，將中間的連續動作繪製完成，也稱為補間。
- 6. 上色：** 依照動畫的色彩設計來進行上色，可使用數位或手繪的方式。
- 7. 算圖輸出：** 將前面完成的每一張靜止畫面，透過電腦按照順序排列成動態影片。

3D 動畫

- 1. 建模：** 將物件以點線面的方式做出一個素模型後，雕刻精緻化。
- 2. 材質貼圖：** 物件選擇材質進行貼圖，比如布料的材質、塑膠材質、金屬材質等。
- 3. 骨架綁定：** 在角色的關節處設定骨架。
- 4. 動態設定：** 骨架綁定之後進行動態設定，比如跳躍的兔子。
- 5. 燈光設定：** 模擬真實世界的光線，包括室內外燈光、影片氣氛的燈光設計。
- 6. 運鏡：** 按照分鏡腳本，透過軟體內建的攝影機拍攝畫面。
- 7. 算圖輸出：** 將所有畫面完成後，輸出為連續圖檔。

後製合成

- 1. 剪接：** 按照腳本進行初剪，再進行重新排列與修正，使影片更有節奏感。
- 2. 特效：** 過電腦特效達到真實世界無法完成的場景或是加強效果，讓畫面更加豐富。
- 3. 配音：** 後期的旁白以及特殊音效都可以在配音完成。
- 4. 配樂：** 依照畫面不同的情緒氣氛，配上適合的音樂。
- 5. 調色：** 讓整部影片的顏色統一，可修正光線與營造氛圍。

影像魔方

MAGIC

IMAGE - A WORLD OF MAGIC