

專家於角色動畫故事構思之概念圖發展模式

吳佩芬^{**} 嚴貞^{*} 范光義^{***}

^{*}國立雲林科技大學設計學研究所

摘 要

本研究探討專家在動畫故事設計之概念圖，研究方法應用改良式交互質性分析 (Modified Interactive Qualitative Analysis, M-IQA)，透過專家的深度訪談後進行逐字稿編碼，以歸納分析影響故事構思之十個基本元素與元素之間的關連性；進而衍生出構思故事的概念圖，比較專家們於概念圖的分歧。本研究結論：1. 專家於構思過程中強調觀眾、故事與角色三者間的關係性；2. 專家認為主要驅動故事發展的關鍵決定因素為「故事內容」與「觀眾心理」，次要為「隱喻」與「角色任務」；3. 概念圖發展過程中具有迴圈的循環概念，顯示專家設計的經驗值中循環思考的必要性；4. 「隱喻」與「角色衝突」於迴圈中是影響的因也是形成的果，關係著故事是否繼續往下發展的關鍵；5. 角色設計過程中「角色任務」與「角色衝突」是發展「角色風格」前須先思考的重點。

關鍵詞：故事、角色動畫、概念圖、構思、專家

I. 前 言

1.1 研究動機

「角色動畫」最基本的形式就是講故事，角色推動故事的發展，而故事也進一步定義角色 (Maestri, 2001, p. 27)。角色動畫的內容非常重要，故事的吸引力決定了觀眾的注意力。Well指出故事是前置作業的重要關鍵，為首要探討的議題，此點是不會改變的 (Wells, 2006, p. 11)。故事與製作的技巧相比總是最被優先考慮 (Jones and Oliff, 2006, p. 32)，指出故事於角色動畫設計中的重要性。動畫的前製階段著重視覺與美學觀點，包括腳本、構圖與角色設計，也考驗著設計企畫是否具備吸引觀眾注意的能力，其中角色設計是產生好動畫的關鍵 (Mou and Ho, 2008)。

在動畫的教學過程中，教師往往扮演引導的角色 (Khan, 2002)，特別在動畫短片的故事構思 (Ideation) 過程中，教師常透過影片觀摩與討論以刺激學生的創意，學生也經常提問：「要先設計角色？還是先發展故事？」、「要從什麼地方開始產生故事？」、「這個故事接下來該如何進行？」、「要怎樣才能產生吸引人的故事？」。此狀況說明當學生有想法時，進一步發展故事中卻往往面臨瓶頸。雖然在學生開始設計之前，教師會先訓練學生運用不同的故事思考方法，但大多缺乏好的設計成果，可能是因設計上出現結構模糊 (Ill-structured) 的問題 (Simon, 1973)。學者指出生手通常缺乏解決問題的能力，而導致令人不滿意

的結果 (Ball, et al., 2004; Brand Gruwel, et al., 2005; Chen, 2001)。Mou 與 Ho (2008) 提到生手在進行角色設計的兩大關鍵問題因素是資訊蒐集與問題上的聚焦。雖然故事的構思因人而異而有不同的思考模式，但當靈感湧現時，對生手而言，要將故事轉譯為視覺化的過程，是需要一些原則的，因此產生故事內容的創意思考原則，便成了動畫教育不可或缺的一環。透過剖析專家對問題的解決模式將有助於生手的學習，在構思過程中運用元素的層級關係，將有助於構思的發展，預期成果應可協助生手在發展動畫故事的脈絡 (Context) 時更具體化，透過較具方向的教學引導，提升生手在角色動畫故事的發展能力。

1.2 研究目的

基於本研究動機，首先需瞭解影響角色動畫故事的元素。故事構想過程所涵蓋之元素甚多，本研究提出以專家經驗為核心，注重元素之間的連結關係，分析不同專家的概念圖發展歷程，提供角色動畫故事構思的參考模式。故本研究目的如下：1. 歸納與定義影響角色動畫故事之元素；2. 分析動畫專家構思模式之概念圖脈絡。

II. 理論探討

2.1 故事的設計原則

「故事」是敘述或轉述伴隨而來一件人為或非人為的事。故事通常涉及物質、心理或精神的改變，像某個時間、地

^{**} 專任於國立彰化師範大學資訊管理學系

^{***} 專任於亞洲大學數位媒體設計學系

AN EXPERT'S CONCEPTUAL MAP DEVELOPING MODE OF CHARACTER ANIMATION STORY IDEATION

Pei-Fen Wu, Jen Yen and Kuang-Yi Fan

Graduate School of Design
National Yunlin University of Science and Technology
Yunlin, Taiwan 64002, R. O. C.

ABSTRACT

The expert's conceptual map of character animation ideation is researched in this study. The modified Interactive Qualitative Analysis (M-IQA) approach is used to collect data to diagnose the cognitive. Ten elements that influence the ideation from experts are identified to produce a Conceptual Map of Affinity Relationship. The conclusion is summarized as following: 1. Experts would pay attention on the relationship between audience, story and character on the animation ideation; 2. The Primary Driver affinity is "Story Content" and "Audience Psychology", the Second Driver affinity is "Metaphor" and "Character Risk" on the animation story ideation; 3. It is found that experts would ponder and keep on recurring in story ideation from Conceptual Map; 4. "Metaphor" and "Character Conflict" is the causality for each other on the recurring ideation, that would guide story to be expandable; 5. Both "Character Risk" and "Character Conflict" are the most priority affinities to be designed than the "Character Style" on Character Design.

Keywords : story, character animation, conceptual map, ideation, expert.