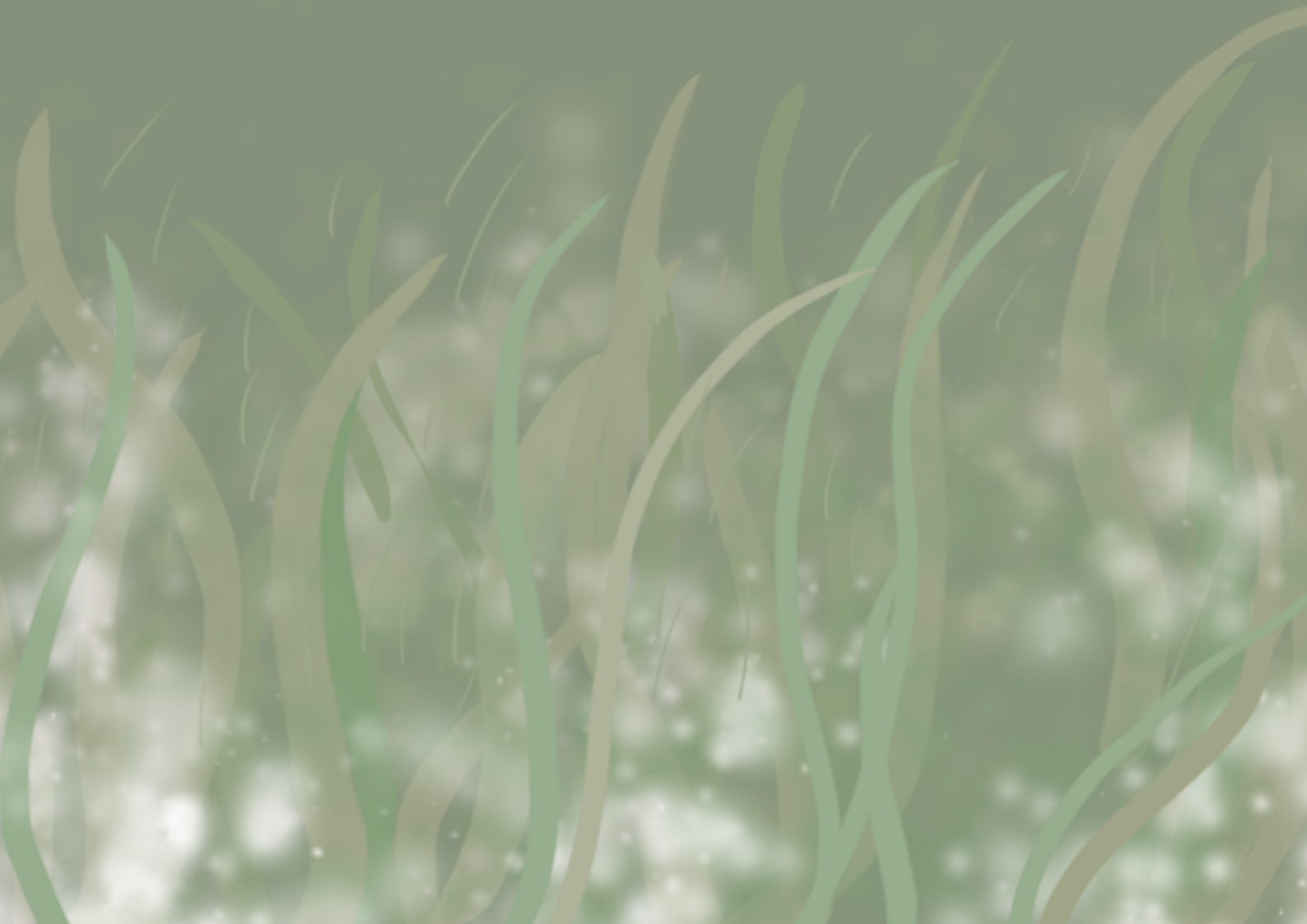


小看你

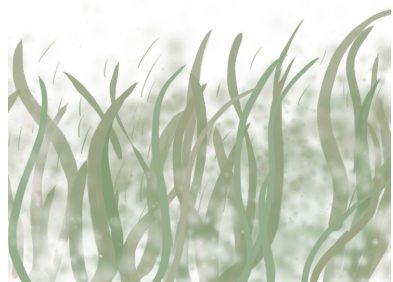
國立政治大學數位內容與科技學士學位學程

104-1 專案實作(C) 期中報告書

2015年9月-2015年11月



101703045 資科四 羅泉恒
101703026 資科四 陳宥丞
101703030 資科四 張嘉哲
101207409 土測四 蔡立筠
101401073 新聞四 李庭恩
101102034 教育四 連子毓



CONTENTS

主題

畢製主題簡介

發想及理念

目的

計畫背景內容

初步主視覺概念

設計流程

互動模式介紹

具體進行方式

互動模式/使用技術

社資中心場地配置圖

預估進度/團隊分工

預計宣傳方式

預估器材清單

可能合作對象 / 企業贊助



主題

主題名稱

小 看你

發想及理念

從小時候在熟悉的環境用想像力冒險，一直到長大實際去各地旅行，許多人喜歡體驗進入不同世界、不同文化的新奇與刺激。但真的需要跑遠花大錢嗎？

「世界不是缺少冒險，是缺少發現。」小孩子能想像自己任意放大縮小變形而在當中盡情玩樂，然而長大後的我們常常忘記去換個角度看事情。如果用不同的角度，是不是就能看見不同的世界？

從生活中的小細節觀察起，你是不是常常有小東西不見了，覺得東西被移動了，來想像一下如果我們生活中其實是有小小人的存在，我們的一些小舉動就會為他們帶來大大的影響，現在讓我們用小小人的角度去看世界，和小小人一起在世界中冒險。

目的

運用科技模擬、創造耳然一新的視覺與聽覺，扭轉玩家看世界的角度期許經過這短短幾分鐘的扭轉世界，可以發現生活中的小樂趣，不經意的小動作或小改變，換個角度，也會帶來意想不到的驚喜。

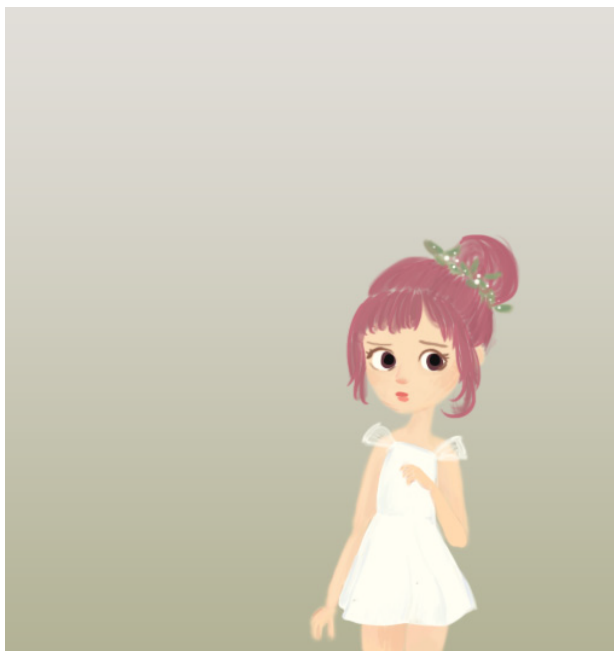
計畫背景內容

傳說中小小人與大人互相知道彼此的存在，兩個族群和樂融融的相處著。小小人俱有“製作各種俱有神奇力量的鞋子（飛翔、走壁、加速、涉水、照明等等）”的能力。小小人中有一個厭惡大人的壞巫師想利用小小人的股力量去做壞事。但善良的小小人們想跟大人當朋友而拒絕了巫師，因此巫師詛咒小小人，從此只要被大人觸碰到就會消失，為了避免被觸碰，小小人開始躲避大人，而隨著時間，大人也漸漸忘記小小人的存在。但小人仍默默的幫助著曾經為朋友的大人們。

初步主視覺概念

色彩，利用低彩度的綠色系，創造出森林系淡雅的夢幻
並且利用紅豆色來襯托出主角的性格

整體，力求簡單優雅，一定程度的細緻



設計流程

/ 互動模式介紹

具體進行方式

主要故事<小小人少女喜歡上了大人少年>

從小，小小人少女的奶奶就告訴她古老的故事和不可被人類觸碰的禁忌，有一天小小人少女被小鳥叼走，掉落在樹枝上下不來（少年庭院裏的樹），一個喜歡園藝、在庭院種滿各種植物的大人少年，意外發現小小人少女少年正準備伸手救小小人少女時，小小人少女閉上眼 大喊「不要碰我！我會消失！」少年想了一下，摘了一朵鳳仙花讓小小人少女坐在上面，救了她，少年告訴小小人少女她跟鳳仙花很像，然後兩人成為了朋友

有一天少女跟往常一樣來到庭院找少年，發現少年生病了，於是自告奮勇要幫忙整理庭院，而這時一個大人的少女出現，少年用花瓶擋住小小人少女，小小人少女躲在後面偷看，大人少女擔心的摸少年的額頭（表現的很親密）最後親吻少年的臉頰。

少女發現自己也很想觸碰少年，但相當苦惱，於是想起傳說中解除詛咒的方法，如果可以找到就好了，於是在整理庭園的過程，也開始搜集各種花朵（bonus或遊戲分數夠高才能的到），而經歷各種阻礙後（遊戲主要部分，跟蟲蟲搏鬥、趕走偷吃的烏鴉之類的...），當小小人少女要回去找少年時，發現了一個漆黑的圍牆縫隙玩家可以選擇進去或不進去。

結局1<進去錯的 + 搜集到不夠多的花>

來找在庭院桌上趴睡的少年，小小人少女回想起大人少女親吻他的畫面，最後因為親吻了少年而消失

結局2<進去錯的 + 搜集到夠多的花>

最終都找不到解除詛咒的方法，小小人少女最終抱著一大團的花朵去找少年，告訴他（告白）自己很想解除詛咒但卻找不到那朵花，少年靠近小小人少女，兩個人隔著花束親吻

結局3<進去>

在圍牆的石縫中發現了發出神奇光芒的美麗花朵，開心的想要送給少年兩個人同時碰觸花朵時發出強烈得光芒，最後出現小小人少女坐在少年肩上的畫面（詛咒解除）

2個洞穴（解謎）

結局：選擇錯洞穴，小小人少女變成花『你就是答案』

互動模式/使用技術

第一階段

方案一 >> 以一個實體的大型道具串穿全場

方案二 >> 在周邊設計一圈的場景

碰到那些小物體，物體會有反應

ex1, 當花發光時要去觸碰那朵花，大家一起協力完成一首歌(音樂遊戲)

ex2, 玩家做出指定動作，觸發小女孩使用魔法建出橋過河，使用kinect偵測動作對應遊戲畫面。玩家是小人，小人擁有魔法可以變成過橋用的材料(木塊)，玩家完成指定動作協助主角過關。

ex3, 聲音。(麥克風+unity)小人遇到不能移動的巨物，要用聲音去震碎它。

ex4, 依照對的順序去碰指定的小物品後，可以激發"鞋子"的新功能(近到山洞後可以讓鞋子發光)，碰了之後小物品才發光。

ex5, 玩家做出動態的動作(跳、游泳)，小女孩可以順利往前進

第二階段

第一階段闖關成功後，視角會從小人再次變回原本的樣子，而場邊會佈有些許第一階段闖關時的道具(正常大小)，玩家可手持道具，利用ipad並結合AR技術將道具與人結合匯出成照片，為參觀為展覽的小回饋。

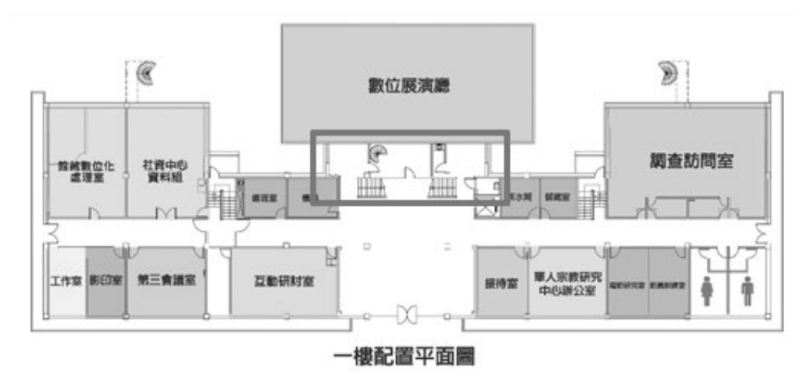
互動模式舉例

玩家A拿著道具，玩家B拿著裝置ipad，於ipad中可以看見用AR技術合成之效果，此時玩家B能夠按下拍照鍵，留下畫面中玩家A和小人的互動瞬間。

玩家A拿著道具，至一固定位置的攝影機和螢幕前方，當攝影機捕捉到玩家A和互動道具，螢幕上會顯示用AR技術合成之互動畫面，玩家A亦能夠設定計時照相，拍下屬於自己的互動瞬間。

玩家B單純拿著ipad於會場中尋找小人蹤影，當攝影機捕捉到相對應的道具，會出現小人在畫面中活動。

/ 社資中心場地配置圖



/ 團隊分工

腳本：蔡立筠
編劇：陳宥丞
攝影：李庭恩
技術：張嘉哲
技術：羅泉恆
美術：連子毓

(前製期到一段落後，
腳本和編劇各轉PM以及技術)

/ 預估進度

故事影片

劇本：11/11第一份完整版、11/18確定完整版
分鏡：11/25第一版
拍攝計畫前製：[演員]、[場地]、[時間] 11月底
贊助商洽談：
拍攝背景短片：12月開始---寒假拍攝完成

人物

女主角建模：12月中
小人動畫動作：建模完成---2月底

影片合成

剪接：(前導)拍完後一周、(遊戲)3月底
動畫前製技術準備：12月中---1月底(拍攝前)
加入動畫合成：2月底

第一階段互動技術

kinect：3月底
arduino：4月底
所有互動技術四月底結案！！

第二階段AR技術：

合成照片的軟體：1月底完成版

拍貼機互動模式軟體：1月底完成版

互動模式/使用技術

第一階段

方案一 >> 以一個實體的大型道具串穿全場

方案二 >> 在周邊設計一圈的場景

碰到那些小物體，物體會有反應

ex1, 當花發光時要去觸碰那朵花，大家一起協力完成一首歌(音樂遊戲)

ex2, 玩家做出指定動作，觸發小女孩使用魔法建出橋過河，使用kinect偵測動作對應遊戲畫面。玩家是小人，小人擁有魔法可以變成過橋用的材料(木塊)，玩家完成指定動作協助主角過關。

ex3, 聲音。(麥克風+unity)小人遇到不能移動的巨物，要用聲音去震碎它。

ex4, 依照對的順序去碰指定的小物品後，可以激發"鞋子"的新功能(近到山洞後可以讓鞋子發光)，碰了之後小物品才發光。

ex5, 玩家做出動態的動作(跳、游泳)，小女孩可以順利往前進

第二階段

第一階段闖關成功後，視角會從小人再次變回原本的樣子，而場邊會佈有些許第一階段闖關時的道具(正常大小)，玩家可手持道具，利用ipad並結合AR技術將道具與人結合匯出成照片，為參觀為展覽的小回饋。

互動模式舉例

玩家A拿著道具，玩家B拿著裝置ipad，於ipad中可以看見用AR技術合成之效果，此時玩家B能夠按下拍照鍵，留下畫面中玩家A和小人的互動瞬間。

玩家A拿著道具，至一固定位置的攝影機和螢幕前方，當攝影機捕捉到玩家A和互動道具，螢幕上會顯示用AR技術合成之互動畫面，玩家A亦能夠設定計時照相，拍下屬於自己的互動瞬間。

玩家B單純拿著ipad於會場中尋找小人蹤影，當攝影機捕捉到相對應的道具，會出現小人在畫面中活動。

預計宣傳方式

- 1 紋身QR code貼紙、貼紙
- 2 抽獎贊助商的聯名鞋字、花草茶
- 3 找尋小小人一拍宣傳用的小小人照片，猜猜小小人在哪個地方做出這些可愛的動作？

預估器材清單

- 1 攝影器材：Gopro、廣角鏡頭、高畫質相機、
- 2 會場佈置(小物品)：Arduino * 15、投影燈泡
- 3 第一階段互動用設備：Kinect
- 4 第二階段互動用設備(AR技術)：Ipad * 3-4 、大型螢幕* 1-2(也許可利用會場中的透明螢幕)



可能合作對象/企業拉贊

合作面向

- 1 結合 美食業 (如小人穿梭在漢堡薯條中，或是在可樂飲料海)
可以作為某種認識這個美食的行銷噱頭，拍成廣告影片感覺會很吸引目光。
- 2 結合 圖書館、博物館 (增加該場館的趣味導覽性質)
ex. 故宮博物院：可以化身小人的角度近距離觀看文物，或者是，利用文物與小人偶作腳妙的結合，像是田中達也一般的作品創作。
- 3 結合 觀光業 (用另一種視角行銷城市)
ex. 養蜂場：遊客可以化身小蜜蜂，然後用小蜜蜂的視角去體驗蜜蜂的生活，以及作為教育用途，讓遊客了解蜜蜂是如何進行採蜜等工作。
甲蟲公園：讓參觀甲蟲公園的遊客可以進一步的用甲蟲的視野去看甲蟲，體驗跟甲蟲一起生活的感覺。
- 4 小人國：讓參觀小人國的遊客，可以進一步變成小人，甚至用小人的視角仰望自己原先的樣貌。

合作廠商

- 1 花草系列
和花草方面的廠商合作，休閒觀光產業 (ex, 薰衣草花園)、花草茶飲 (ex, 古典玫瑰園)，小女孩生活大不分的時間都在花園中，讓我們用另一種眼光和視角去看看這些美麗浪漫的花。
- 2 鞋子
可能和文創鞋業合作，在全素色的鞋子上畫上我們可愛的主角，或是專屬的代表性背景。

