

# Computer Animation Final Project Proposal

Topic: 夢街13號 (No.13 Dream Street)

Group19: 莊婷馨111550057、謝詠晴111550113

## 1. Goal / Motivation

在這次的 project 中，我們選擇以動畫作為創作形式，是因為我們希望藉此機會學習 Blender，同時也覺得動畫能讓我們更自由地發揮創意，過程會比其他形式更有趣、更多元。在討論主題風格時，我們的發想大多朝向神秘、黑暗又帶點奇幻的風格延伸，希望創作出一部具有反轉劇情、同時能傳達深層寓意的短片。

最終我們想要呈現的，是一個從溫馨出發、卻逐漸轉向不安與驚悚的故事，讓觀眾一開始以為這是一部輕柔美好的動畫，卻突然有警示與黑暗真相的轉折。我們的目標是透過這段故事，讓觀眾思考：當一個人沉迷於夢想或幻想，是否可能在不知不覺中迷失了自己？同時，我們也希望透過此次 project 的實作學習並了解動畫創作的完整脈絡。

## 2. Background

本次動畫的靈感啟發來源來自一本書《歡迎光臨夢境百貨》，延伸自這個主題，我們想嘗試創作一個看似溫暖、實則隱含黑暗寓意的奇幻故事。過程中我們逐步確立出「夢境」與「木偶」這兩個象徵主題，希望透過故事表現人們對夢想的渴望，以及沉溺幻想可能帶來的危險。故事整體設定偏向黑暗童話與哥德式奇幻風格。

故事背景設定在城市邊緣的一條老街深處，有一間神秘的夢境商店，門口掛著斑駁的木牌：「夢街13號」。

店內昏黃陰暗，空氣中瀰漫著老木櫃與香料的氣味。櫃檯後是一位親切和藹的老闆，總是微笑著，彷彿早已知道客人心裡的願望，只靜靜地遞上夢的邀請。


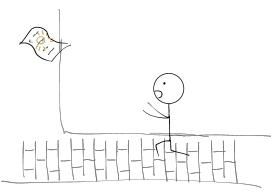

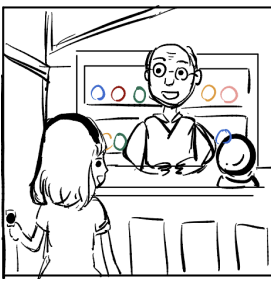
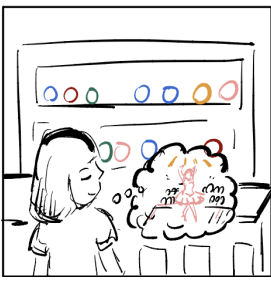
某天，17 歲的女孩璃亞走進店裡。現實生活的孤單與壓抑讓她渴望成為舞台上的明星。老闆遞給她一顆琉璃球，提醒她：「夢再美，也要記得醒來。」

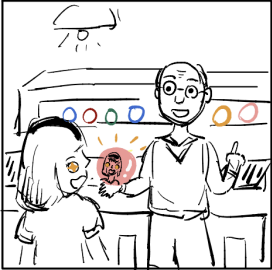
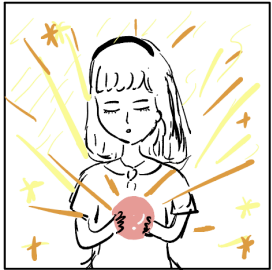



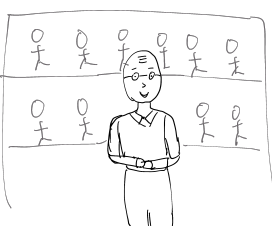
璃亞閉眼後進入夢境，如願站上閃耀舞台。但漸漸地，她發現身體開始出現木紋與裂痕。她驚恐醒來，卻發現自己已坐在店內，變得僵硬無法動彈。鏡中的老闆倒影竟是一具披著人皮的老舊木偶。

最後，璃亞被放入玻璃櫃，身穿舞衣，在齒輪轉動下持續起舞，成為夢境商店中眾多「收藏品」之一——那些也曾來尋夢、卻再也醒不來的靈魂。

### 3. Storyboard and tools

- Storyboard

#	畫面示意圖	畫面說明	構圖 / 情緒	對白 / 音效
1-1		女主角獨自站在人行道邊，低頭看著手中的芭蕾舞劇傳單，傳單上是一位閃耀舞台的舞者。女主角眼神流露出羨慕與淡淡的哀傷	緩慢推進 → 特寫她手上的傳單與表情 現實使用灰冷色調，傳單上的舞台為飽和金光	女主角內心：「如果我是她……如果我也能站上那樣的舞台……」
1-2		一陣風吹來，女主角手上的傳單被吹走，女主追著跑。傳單落在巷子裏面，女主角停下腳步。	快速追蹤鏡頭（跟拍傳單）→ 中景側拍女主角追逐 → 鏡頭靜止於巷口前	風聲、傳單掠過空氣聲、鞋子急促的步伐聲
1-3		老街末端有間斑駁的店鋪，木製招牌寫著「No.13 Dream Street」，隨風晃動	巷子長鏡頭，招牌搖晃特寫 陰影拉長，氣氛神秘但溫馨	風聲、招牌搖晃聲 女主角內心：「這裡以前有這條巷子嗎？」
2-1		女主角推開門，店內昏黃光線、老木櫃內擺各種夢境球和水晶球，老闆坐在櫃檯後微笑	跟著女主角視角開門，氛圍溫馨	開門聲、腳步聲 老闆：「歡迎光臨。在這裡，你可以實現任何夢想唷」
2-2		女主角走進店裡，停在櫃檯前	側拍女主角	腳步聲、輕柔音樂 女主角：「我好想要成為一個芭蕾舞演員。這也有辦法實現嗎？」

2-3		老闆遞出發光琉璃球，琉璃內部閃著夢幻星光	特寫琉璃球，映出女主角眼神	老闆：「閉上眼睛，把它放在胸口。但記住——夢再美，也要記得醒來。」
2-4		女主角閉上眼睛，環境逐漸轉為夢境，光芒湧現	特寫女主角臉部 光線切換，慢慢變成全白	心跳聲、觀眾歡呼聲淡入
3-1		舞台上，聚光燈灑落，女主角身穿芭蕾舞服裝跳舞，觀眾鼓掌	正拍舞台，光線明亮	女主角內心：「這就是我一直想要的世界……」
3-2		女主角動作突然僵硬，跌了一跤，低頭看見手臂出現木紋與裂痕	女主角視角 看觀眾 → 跌倒看地板 → 看手 → 顫抖	木頭裂開聲、背景鼓掌聲變得模糊扭曲、忽遠忽近
3-3		觀眾消失，四周變得一片漆黑。抬頭面前突然是一面鏡子，鏡中反射女主角的臉，眼睛是玻璃珠。女主角不敢相信的摸自己的臉	女主角視角或從往斜下拍鏡子 女主角看向鏡子中的自己 一盞聚光燈打在女主角身上	震撼、陰森的配樂 女主角：「這是……我？這是什麼？！」
4-1		女主角在現實中驚醒，看到微笑的老闆站在面前，卻發現自己坐在椅子上無法動彈	女主角視角 光線切換，慢慢變成全白 場景回到店裡面	音效靜止，只剩齒輪緩慢旋轉聲

4-2		女主角向右轉頭，看到一旁的鏡中反射老闆真面目——裂痕木偶，笑著靠近她	女主角視角鏡中角度、陰影強烈反差	老闆：「妳現在……很完美。」
4-3		老闆轉動女主角背後的齒輪，她站起、微笑、旋轉，表情空洞	側拍中景 女主角動作宛如機械木偶	發條聲、音樂盒音樂
4-4		女主角被老闆放置到櫃子中，身旁是一排人偶	側拍遠景	老闆：「又是一個失去自我的靈魂……真是精緻的收藏。」
4-5		回到分鏡1-3(店門口)		

- Tools: Blender(製作動畫), Capcut(剪輯、配音)

## 4. Expected Results

- 片長：預計3-4分鐘
- 角色：
  - 商店老闆：外表親切的老爺爺，穿著針織背心配上圓框眼鏡，實為操控夢境的老舊木偶
  - 女主角璃亞：17 歲，渴望成為舞台明星的少女
- 場景：
  - 城市邊緣的老街與夢境商店門口
  - 商店內部空間櫃檯
  - 女主角夢境中的華麗舞台
  - 木偶收藏櫃&反射鏡子(揭露真相的關鍵道具)

- 我們預計使用 Blender 製作整部動畫，將實作以下動畫技術的流程：
  - 建模：使用 Blender 建立主要角色（女主角與老闆）及四個關鍵場景（老街店鋪、商店內部、夢境舞台、木偶收藏櫃）。
  - 材質與貼圖：為模型設計適當的材質與顏色配置，調整表面質感與光澤度，並視需求加入貼圖，如木紋材質、玻璃反射或舞台反光效果。
  - 綁定骨架：為角色加入骨架，使其能夠進行動作，如走路、轉身、跳舞等，並為特定橋段設計木偶感的僵硬動作。
  - 動畫：根據劇情安排角色的動作動畫，包含動作設計、關鍵影格設定與流暢的動作過渡。
  - 燈光與攝影機：依場景情緒設計光影效果（如夢境中的舞台光、琉璃球發光、木偶櫃的局部照明等），並使用攝影機運鏡增強故事張力（如推拉鏡、視角轉換等）。
- Things That Are Guaranteed to Work
  - 人物與場景建模與基本材質設定
  - 骨架綁定與基本角色動作（走路、轉身）
  - 舞蹈表演的角色肢體律動動畫設計
  - 木偶化過程的貼圖動畫與材質變化表現（如木紋蔓延）
  - 鏡頭運鏡與基礎燈光配置（如舞台光、商店黃光）
- Things That May Work
  - 角色的細節面部表情控制
  - 琉璃球的特殊材質設計（含透明、折射、發光效果）
  - 衣物的布料模擬（如舞裙在跳舞時的自然擺動）
  - 鏡子反射效果的模擬與鏡像視覺處理
  - 木偶背後齒輪轉動的機械動畫設計與表現

## 5. Tasks of each member

組員	分配任務
謝詠晴	故事發想、分鏡討論、建模與動畫製作、配音、剪輯
莊婷馨	故事發想、分鏡討論、建模與動畫製作、配音、剪輯