

原爆物種 — BloodEyes 原創力的再昇級

Original Power: the BloodEyes Team's Creativity Upgraded

徐道義

Tao-I HSU

世新大學數位多媒體設計學系主任



1/30秒的爬格速度，需要不眠不休的毅力，
加上天馬行空的集體創造力，淬煉出實踐夢想的勇氣。

■小檔案

組員：李忠恕 (XION)
陳立偉 (Levi)
蕭裕璋 (Bryan)
賴彥丰 (Wind)
林家齊 (David429)
蔡榮恩 (Zender Francis)。

學歷：世新大學數位多媒體設計學系大三生 (95學年度)。

學習典範：宮崎駿、Craig Mullins (好萊塢電影概念設計師；AOE3繪師)。

首選職業：動畫人。

B L C



引言

夏日炎炎午後，蟬鳴鳥叫，在幽靜祥和的校園，一群愛好手繪與藝術的同學們，他們共同的志向是將動畫創作視為人生最美好的夢想與目標。像是池塘中的浮萍，因實踐相同的夢想而聚合，開啓了動畫創作的旅途。或許他們的熱忱會面臨挑戰，因為3D動畫的實作需要毅力。但浮萍聚合後的增生效應是不可思議的，正如他們在接受採訪時表示：「動畫人，追求畫紙上一筆一劃的痛快和畫面上一分一秒的永恆。您知道動畫設定需要30個畫面，才能累積1秒的內容。1/30秒的爬格速度，需要不眠不休的毅力；因為大夥們相互打氣，可以支持實踐夢想的勇氣！」如果台灣將來動畫產業要走入世界市場，那麼需要很長的沈潛時期，同時亦要大量有志於動畫創作的學生投入，才能產生像Rogers所講的擴散效應，讓台灣動畫產業進入快速成長階段。



BLOOD EYES

The Present 2005



打開不同扇窗，發現窗外有不同的風景

這次的作品是因應世新數媒系所舉辦的年度展而製作的。主辦年度展的用意是為學生開啓了一扇將夢想蘊育成作品的門扉，引導學生們踏上築夢的道路，引發學生勇於挑戰自己的人生。對多數學生而言，年度展被視為系上所設定畢業門檻的傳統，為順利取得學位，只好配合制度執行。但對於BloodEyes這組同學反而是提供了共同創作動畫的機會，大家真誠的為了相同的目標互相切磋，淬煉出熱情與夢想的基石。這組同學們為作品而廢寢忘食、齊心努力，非常珍惜系上舉辦年度展的用心。小組成員榮恩對年度展的看法是：「讓我們在羽翼未豐時，能夠有自由揮灑的遼闊天空。當機會迎面而來時，每個人有不同的選擇，我們決定牢牢抓住它！」

成立了BloodEyes小組 — 血眼，正如其名，也是他們小組的最佳寫照。一群為了追求夢想，不畏懼任何困難、挑戰，幾乎不眠不休、越戰越勇的青年人組成的六人動畫製作團隊。李忠恕（導演）、林家齊、蕭裕璋、賴彥丰、陳立偉及蔡榮恩等六人，在這次年度展舉辦之前，就是經常聚在一起討論的好友了，除了平時在理念或是技術上互相交流與切磋，也曾在許多專案有過分工合作的經驗，因此，早已培養了良好的團隊默契，「當知道了年度展的消息後，我們便開始著手規劃長期的製作目標了。」隨著系所所設定的專案查核時程，劇本、腳本、場景到人物角色設定，不斷地具體呈現。以場景為例，由構想草稿到3D塑模，上色以及燈光的設定，直到以原住民為主題的森林算圖出來時，利用光與影呈現出不同時間的氛圍，每個人佈滿血絲的雙眼，充滿著因構想幻化成真的喜悅。



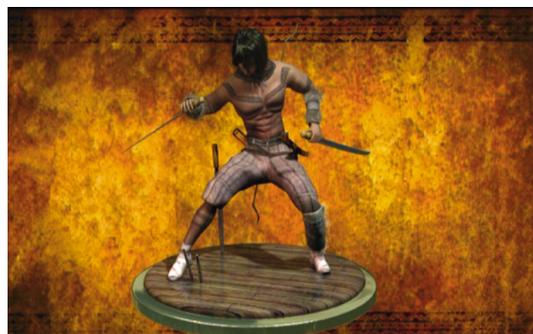
ORIGINAL POWER

Shih Hsin University/Digital Multimedia Arts

作品概念

BloodEyes小組這次年度展的作品，主要是為另一支參展的遊戲製作團隊，其作品「傳承之祭」的片頭動畫。所以作品題材是以原住民排灣族做為主題，並且希望模擬玩家在進入遊戲中會有的冒險心境，以及原住民獨特具有的神秘色彩，做為主要的創作方向，而開始製作了這部耗時半年的全3D遊戲片頭動畫。

半年的製作過程中，他們所遇到最大的問題，就是因為經驗不足，預設3D場景總面數過大，算圖往往無法在預期的時間內完成，導致製作進度的嚴重落後。有了這次的經驗，讓他們確實體會到前輩口中常告誡的：「以最少的面數，達到最好的效果。」在團隊合作方面，專業分工固然非常重要，但對他們而言，深厚的情誼亦使得製作更加順利。每個組員各有其特點，不但足以勝任各自擔當的工作，更能支援其他職務，彼此互相振盪摩擦，激發出創意的火花，自發性的泉湧動力，讓小組的生命力更加蓬勃。組長時常砥礪成員們：「時間縱然有限，能力也嫌不足，但對我們而言，總是希望能超越自我的極限，挑戰更多的不可能」，這也是BloodEyes小組的精神之一。還記得在學期中的製作過程，除了有效的利用任何課餘的時間進行小組討論、會議，每日全員也都是自行留在學校的電腦教室熬夜趕工，再一大早拖著疲憊的身子和發紅的雙眸，繼續一天的修業。寒假時空盪的校園，動畫實驗室氣窗伴著吵雜的風扇聲，堆著如山的咖啡罐，沿著室外的光影推移，日子也就悄然而逝。但對他們而言，對動畫的熱愛，以及為了追求創作火花綻放的瞬間，這一切都是值得的。這一路走來的箇中滋味如何？組員說：「當夢想起飛後，奮力在創作的天空翱翔，很像雁群飛行千里，領隊很重要，方向感要對，隊員也要有很強的體力與耐力，不能因為一個人的因素，拖延群組的進度。」生命的目的在於意義，而過程引導出意義，這是他們當中有人的體會。





在創作的花園中，撒下日後花開的種子

「半年過後，不眠的日子看似已成回憶。然而，每當夜深人靜時，我輕閉雙眼，隆隆的風扇聲似乎又再度響起，我微笑，這一切都值得。」

耗時半年的「傳承之祭」全3D遊戲片頭動畫終於完成，教研室吵雜的風扇聲也暫得歇息，而BloodEyes小組經過這次同心合一嘔心瀝血的創作過程，更是培養出了深厚的革命感情。他們認為動畫領域中無論作任何事，尤其在創作的道路上，勇於嘗試和團隊精神真的非常重要。如果要為此刻的人生目標下一個定義，那就是謹慎的把握住每一個當下，讓生命得到最有效的發揮，「珍惜每一個過程，鋪陳出不悔的青春。」接下來BloodEyes又要籌備明年度的年度展，有了這次合作激盪與磨合，他們更能快速地整合各人的優勢與經驗，預見2007年的五月電腦動畫可以順利推出。

另一趟旅程的開始

— 盡頭不是結束，而是另一開始。 —

在開始另一段旅程前，以下介紹BloodEyes的隊友們。首先是組長李忠恕，他是整個小組的靈魂人物，具備深厚



的美學涵養，與不凡的美術底子；觀其作品，常見豐富情感與人文關懷流露其中，清新脫俗的繪畫風格更是引人感動的特點之一。與他對談不僅發現忠恕對事物的觀察入微，其言談思想間更流露出對台灣動畫的負擔與理想。該組下一作品的故事腳本更是由他擔綱原著，進行2D動畫的製作。

陳立偉，以2D美術為主要負責項目，在公關事務上見其專才，該組作品提報與公關活動都由他一手包辦，在思想表達上見其機智與靈活，也是該組最注意健康的成員，時常注意其他組員的健康狀況，在飲食方面也特別的講究。

蕭裕璋，可謂是全方位的創作人才，有著良好的美術底子，不論2D、3D都能應付自如，也是在大家都疲憊不堪時，能最清醒做正確判斷的狠角色。

賴彥丰，話最少的一位組員，神奇的是，不論交付什麼任務，他都能如期完成。在資料收集方面特別突出，就某方面而言，其本身就是一個活動型資料庫。

林家齊，剪接與特效的能者，也是系展的策展幹部之一，其想法與眾不同，在視覺畫面的編排有獨特的見解，也是負責整體外包裝的人才，從影片製程到光碟出品皆由他策劃負責，優異的領導能力已讓他成為第二部作品的組長。

蔡榮恩則是以2D美術設計見長，並負責進度上的管理。

在開始第二部的動畫製作的同時，BloodEyes/小組加入了一位新血，CG高手鄭惠姍，期望在第二部作品能有更多的學習與成長，也希望能與各界對動畫有興趣的同好們，進行交流、相互長進。