

星木映像股份有限公司
台北 台灣
(HTTP://WWW.STARWOODMOVIE.COM)

Autodesk® Maya®

Maya是業界使用最為廣泛的3D軟體工具，其最大的優點在於提供一個開放且高自由度的製作平台。

- 導演 林世勇

星木映像 藉 Autodesk Maya 實現夢想 以《BBS 鄉民的正義》 為臺灣 3D 動畫產業注入嶄新動力

星木映像團隊借助 Autodesk Maya 軟體，成功結合真人演出和 3D 動畫技術，創造出首部以臺灣特有網路社群文化之電影《BBS 鄉民的正義》，輕鬆引領觀眾融入奇幻的虛擬網路世界。



圖片由星木映像股份有限公司提供

星木映像股份有限公司成立於2010年，創辦人林世勇導演憑藉著對3D動畫製作的長才及熱忱，集合各領域專業人才、動畫製作者、電影工作者與製作人，一同致力於發展臺灣動畫產業。在公司成立前，林導演即以2004年《木偶人》動畫系列開始於網路世界中斬露頭角，並獲得當年4C數位創作競賽評審團獎；之後，更以《木偶人動畫電影版BBS鄉民的正義》預告片創下影音平台上突破50萬人次瀏覽的驚人數字。

《BBS鄉民的正義》自2010年開始籌備，在各大媒體關注及政府和民間企業的幫助下，星木映像如願於2011年著手進行正片製作，從最初腳本企畫、拍攝，到動畫製作及後製完成，共歷時約兩年。藉由歐特克3D動畫軟體工具Autodesk Maya的協助，星木映像團隊不僅大幅提升電影製作時程，更創建出極為細緻的3D動畫場景及角色，讓觀眾欣賞到前所未有的奇幻視覺饗宴。

臺灣原創作品 藉3D動畫強化視覺力度

《BBS鄉民的正義》斥資新臺幣四千萬元，為新銳導演林世勇的首部電影處女作，以臺灣獨特網路平台「BBS (Bulletin Board System；電子佈告欄系統)」中所發生之真實網路事件改編而成，透過真人演員與虛擬3D動畫及實景合成技術，詮釋真實和虛擬世界中角色衝突所產生的社會現象。該片在臺上映一個月即創下新臺幣五千多萬票房的好人佳績，一舉攻進2012年暑假檔賣座國片的前三名，林世勇導演更以該片入圍第49屆金馬獎最佳新導演獎，堪稱是近年最風光的「真人動畫長片」。

為配合發行商二十世紀福斯影片公司所排定的暑假檔期上映，星木映像選用Autodesk Maya軟體，其強大的工具集和資料處理效能不僅能大幅提升製作效率，更協助導演輕鬆實現其在電影製作上的自我堅持與創意，並以最精緻、流暢的電影畫面呈現在殷切期盼的廣大觀眾眼前，創作出感動人心的高水準「MIT」動畫。

Autodesk®

製作團隊可藉此建構大量的 CG 角色資料庫外，更可根據實際需求，透過 MEL 撰寫自訂程式，進而實現最佳化的工作流程。

- 導演 林世勇

動畫量占該片三成的長度，包括臺北車站等實景合成的動畫背景、詮釋各主角和網路鄉民的虛擬動畫角色，及展現栩栩如生的動畫特效等，皆可藉由Autodesk Maya輕鬆實現。

- 導演 林世勇



圖片由星木映像股份有限公司提供



圖片由星木映像股份有限公司提供

《BBS鄉民的正義》描述一位對新聞工作充滿使命感的記者藍，聽命長官指示在網路上找新聞，因而意外闖入數十萬網友聚集的BBS論壇；此時BBS論壇正因一段不該外流的影片掀起波瀾，而夢想板板主湘被懷疑就是煽動網友群起開戰的「女皇」，遭到所有網友群起攻擊，並對其進行人肉搜索，無法承受種種惡意謾罵的湘欲跳樓輕生。藍一路追查事實的真相，而湘的前男友、同時也是網路知名駭客King亦與女皇在虛擬網路世界彼此過招，最後揭發其真面目。知道真相的鄉民乍然明白自己所謂的正義正逼迫著一條生命的結束，因而集結鄉民們的力量引發「紫爆」奇蹟，成功挽救湘的性命。

滿足所有動畫製作流程的王道軟體

《BBS鄉民的正義》動畫量占該片三成的長度，約有600多個動畫鏡頭，包括臺北車站、臺中新時代購物中心、高雄捷運美麗島站等實景合成的動畫背景、詮釋各主角和網路鄉民的虛擬動畫角色，及展現栩栩如生的動畫特效等，皆可藉由Autodesk Maya輕鬆實現。

在動畫製作設備及資金的種種限制下，星木映像必須在現有設備之性能許可下尋求最佳的動畫效果，Autodesk Maya提供多種自訂途徑，讓使用者可依

照不同的製作需求撰寫各種程式工具，以解決動畫創作上的難題。透過Maya靈活的MEL程式語言，星木團隊可針對該片中一幕高達上千個CG角色互動的群體動畫，自行開發出「取代功能」，該功能可在工作流程中的preview階段將場景中的全部角色設定簡化成立方體(Cube)，直到最後的彩現階段時，再透過之前建立的鄉民角色資料庫隨機套用在立方體上，不僅可大幅減輕硬體設備演算的負擔，更完整呈現極其壯觀的動畫效果。

而《BBS鄉民的正義》中的爆破場景透過Maya內建的粒子(Particle)效果工具，便可輕鬆完成，且可自行設定存到資料庫隨時使用。而如此的爆炸動畫特效在過去可視需要使用一個發射器產生許多粒子，再給予重力、顏色等參數設定才能完成，極為耗時且難以達到理想效果。

林世勇導演指出，「Maya是業界使用最為廣泛的3D軟體工具，其最大的優點在於提供一個開放且高自由度的製作平台，製作團隊可藉此建構大量的CG角色資料庫外，更可根據實際需求，透過MEL撰寫自訂程式，進而實現最佳化的工作流程，而這也是我跟許多好萊塢動畫師如此擁護Maya的原因，因為這些好處也只有Maya才做得到！」

借助 Autodesk Maya 的 Human IK 功能讓我們輕鬆解決前導片製作時需要個別手動調整 CG 位置的問題，大幅節省製作時間，並專注於更多創意細節上。

- 導演 林世勇



圖片由星木映像股份有限公司提供

此外，為提高每一CG角色的動作靈活性和精確度，星木映像團隊特別採用動作擷取技術和廣受遊戲產業運用的Human IK功能。前者透過真人模擬數百組CG角色的肢體動作，包括複雜的武打動作或是鄉民奔跑等，再將其導入Autodesk Maya軟體進行細緻化調整，以加速該片的製作流程；後者則已於2011版開始便納入Autodesk Maya，讓動畫師能更靈活地定義各CG角色的動作邏輯，而全身逆向運動(FBIK)系統更有助於角色與周圍環境間進行更逼真的互動，成功將《BBS》片中數以千計的鄉民角色以各種流暢動作呈現於場景中。林世勇導演表示，「借助Autodesk Maya的Human IK功能讓我們輕鬆解決前導片製作時需要個別手動調整CG位置的問題，大幅節省製作時間，並專注於更多創意細節上。」

動畫人才培育有成 臺灣原創之路穩步成長

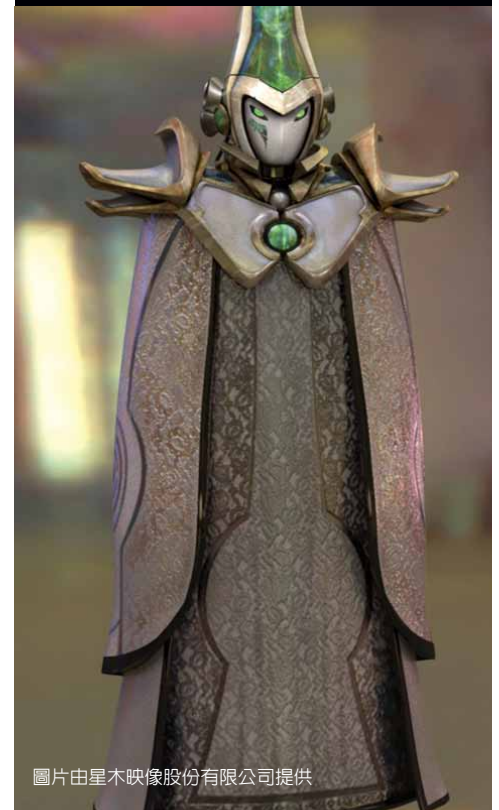
《BBS鄉民的正義》從原創故事、電影拍攝到CG動畫等全都臺灣製造，特別是廣受觀眾好評的動畫畫面，在在顯示臺灣傳媒娛樂產業已具備深厚的實力，而歐特克設計軟體陣容的完善也是一大助力，含括從影視特效、調色配光、剪輯到動畫及設計視

覺化等所有領域，使用者可透過更加完備的功能和更簡潔的操作介面，輕鬆滿足工作流程中的所有需求。但從創意人才發展的長期角度來看，林世勇導演不諱言道，「擁有操作簡易且功能全面的軟體工具固然重要，但獨特的個人風格和成熟的美學素養才能賦予動畫生命力，所以欲培育傑出的動畫製作人才，先進的軟體工具與優秀的藝術獨創性將缺一不可，否則大家的作品只會看起來雷同性很高而已，毫無特色可言！」

臺灣電影產業自2009年起蓬勃發展以來，創作出許多膾炙人口的電影，而《BBS》一片更代表著臺灣電影結合動畫技術的新突破。面對動畫代工式微的今天，林世勇導演進一步指出，「臺灣動畫若繼續堅守動畫代工市場，總有一天會被取代，因此要闖出屬於臺灣動畫的一片天，就要多方嘗試，朝原創作品之路邁進；而《BBS》一片的操作模式或許可為臺灣動畫找到新的出路。星木映像也將持續發掘更多在地元素，及3D動畫和真人演出相得益彰的可能性，以製作出一部部感動人心的臺灣原創電影。」

Autodesk Maya讓動畫師能更靈活地定義各CG角色的動作邏輯，而全身逆向運動(FBIK)系統更有助於角色與周圍環境間進行更逼真的互動。

- 導演 林世勇



圖片由星木映像股份有限公司提供

Autodesk®

台灣歐特克股份有限公司 <http://www.autodesk.com.tw> 台北市敦化北路205號金融大樓10樓之2 TEL: (02) 2546-2223 FAX: (02) 2546-1223

Autodesk® 是Autodesk, Inc.在美國和其他國家的註冊商標。所有其他品牌名稱、產品名稱或商標分別屬於各自所有者。Autodesk保留在不事先通知的情況下隨時變更產品和服務內容、說明和價格的權利，同時對文檔中出現的文字印刷或圖形錯誤不承擔任何責任。