

墨影視覺特效股份有限公司
台北 台灣

[http://www.facebook.com/pages/
mo-ying-shi-jue-te-xiao/151178438240734](http://www.facebook.com/pages/mo-ying-shi-jue-te-xiao/151178438240734)

Autodesk® Maya®
Autodesk® MotionBuilder®

Autodesk Maya 對動畫製作來說，是不可被取代的軟體工具。

— 墨影視覺特效團隊
視覺特效指導 肯特

運用 Autodesk Maya 及 MotionBuilder 墨影視覺特效助百事可樂 打造台灣首部 3D 立體廣告

自 2009 年底 3D 立體電影的風潮開始延燒至今，驚人的呈現效果順利成為大眾的最新娛樂。2010 年，百事可樂不僅抓住立體廣告先機，並搭配年度重點強片《惡靈古堡 5》3D 版一起上映，全新的行銷手法成為觀眾矚目焦點！而這其中成功的關鍵之一，正是 Autodesk Maya 及 MotionBuilder 軟體的應用。



圖片由墨影視覺特效提供

近幾年來台灣的立體電影院逐漸倍增，但是電影廣告卻反而開始式微，目前在影院裡所播放的，大部分都是透過政府預算而製作的宣導廣告，所以廣告商投入電影院廣告的資金可說是越來越少。如果能藉由立體效果將商品呈現於觀眾眼前，想必能替戲院及產品帶來不同效益。於是，電影院的投資者與廣告通路商開始統計每年立體電影的片量與票房，赫然發現立體電影帶來的效益相當大，也具有一定的話題性，因此希望能藉由立體電影開始發展立體廣告，也替電影廣告開闢另一條全新的道路。百事可樂藉此機會製作全台第一支的立體廣告，帶動整個市場，打破大眾對廣告的刻板印象，於是全台首支立體廣告《街舞》就此誕生。

《街舞》首開 3D 立體廣告先例

這部首開先例的百事可樂 3D 立體廣告，從企畫支援、美術設定到動畫製作，完全是由台灣墨影視覺特效團隊所一手打造，僅僅一個月的製作期，就讓百事可樂的 3D 廣告在台灣投下一枚震撼彈，更成為台灣立體廣告的先例。《街舞》在美麗華數

位影城及 in89 豪華數位影院隨 3D 電影開演前播放，透過觀眾配戴的 3D 眼鏡，完整地呈現百事可樂此次的創新。在廣告裡，主角打開百事可樂拉環的瞬間，氣泡立即漫布於觀眾眼前，身歷其境的感受成功地抓住消費者目光，帶給觀眾全新體驗。此次選擇帶出年輕次文化題材的百事可樂 3D 廣告《街舞》，在角色設定上以象徵勇於表現自我的街舞少年為主角，搭上充滿活力的籃球場，勾勒出百事可樂帶給人們青春具熱情且不斷創新的商品形象。

而 3D 立體廣告《街舞》能如此成功，被大眾所接受，正是歸功於墨影視覺特效團隊的精心製作。在台灣地區，特效正值成長階段，技術趨近成熟，墨影視覺特效全心投身於相關視覺特效技術開發，期以成為台灣最先鋒的視覺特效技術團隊。墨影發揮對 3D 製作的熟悉度，廣泛應用 Autodesk 與特效軟體間的相容性，成功地替百事可樂打造全新的廣告樣貌，不僅讓他們在特效領域上交出一張漂亮的成績單，也成為立體廣告的先驅。

Autodesk®

在 Autodesk 不斷改良更新下，Autodesk 系列軟體皆可藉由匯出 FBX 格式，自由地進行軟體轉移，更促進使用者善用各軟體間的優勢相互搭配出更完善的製作流程。

- 墨影視覺特效團隊
視覺特效指導 肯特

以 Autodesk 的 Maya 與 MotionBuilder 建立一套屬於墨影視覺特效的製作流程，善用軟體間特有的功能特性，不僅大大地減少了製作成本，更成就出更多優秀的作品。

- 墨影視覺特效團隊
視覺特效指導 肯特



圖片由墨影視覺特效提供



圖片由墨影視覺特效提供

Maya 大幅提升 3D 創意實現度

在 3D 軟體運用上，墨影視覺特效選擇 Autodesk Maya 及 MotionBuilder。Autodesk Maya 廣泛運用於動畫、特效合成與 3D 設計應用上，並大量應用於國際許多著名的電影、動畫以及遊戲動畫中，是相當具指標性的 3D 軟體。簡易上手的操作介面與完善的功能，都帶給製作團隊難以計量的方便性。

肯特表示，Maya 是製作流程裡不可或缺的軟體，他們使用 Maya 的 hair 功能製作角色的頭髮效果，且善用 Maya 特有的 Stereo Camera，搭配團隊自行撰寫的 MEL 語法，解決了製作過程中較為棘手的問題，最終在 Maya 環境下造就了立體廣告的成功。Maya 是大多數位創作者 3D 軟體的首選，在 Maya 功能的互助下，解決了複雜的製作難題，提高 3D 創意的實現度，更打造出令人驚嘆的 3D 視覺效果。

採 MotionBuilder 處理角色動畫

而 MotionBuilder 為即時動畫軟體的先驅，在動畫的製程中卻扮演著相當重要角色。肯特表示，在百事可樂 3D 廣告《街舞》裡角色的所有動作，都是在 MotionBuilder 裡完成動作設定，並做好動作剪接，然後架設初步的攝影機，這些流程也藉著 MotionBuilder 獨特的 Story and Camera Switcher 功

能，縮減了相當多製作時間。MotionBuilder 是專門處理角色動畫的高階軟體，是遊戲與動畫製作的最佳選擇，對墨影視覺特效團隊來說，MotionBuilder 替他們解決了許多動作製作上的麻煩，而非線性 3D 剪輯的功能也能隨心所欲地將動作進行修剪與串接，對墨影的製作流程相對重要。

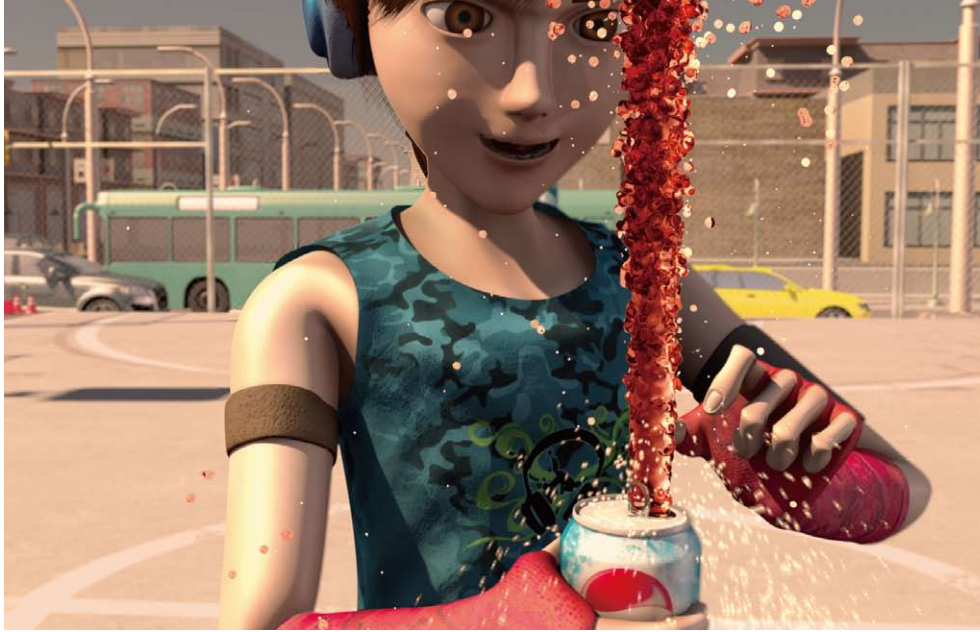
墨影視覺特效團隊，視覺特效指導肯特也提到，在 Autodesk 不斷改良更新下，使用者不必再擔心製作流程中更換軟體所造成的檔案交接問題，Autodesk 系列軟體皆可藉由匯出 FBX 格式，自由地進行軟體轉移，帶給製作團隊相當大的幫助，更促進使用者善用各軟體間的優勢相互搭配出更完善的製作流程。

MotionCapture 讓動作更為真實

另一方面，肯特表示，當企畫決定方向後，他們數度想使用「MotionCapture 動作捕捉」來抓取廣告中街舞的動作。對墨影視覺特效團隊來說，對該技術能製作出的動畫品質，掌握度非常高，團隊相信藉由 MotionBuilder 與 MotionCapture 的相互搭配，必定更能呈現整支立體廣告裡動作的真實性與精采度。MotionCapture 對現今的遊戲業、電影製作以及動畫界來說，是一項受到極高注視的技術，電影《阿

MotionCapture 具有良好的應用性，和 MotionBuilder 更是絕佳的搭配，未來我們絕對會優先考慮此技術，將 MotionBuilder 與 MotionCapture 的功能發揮到淋漓盡致。

- 墨影視覺特效團隊
視覺特效指導 肯特



圖片由墨影視覺特效提供

凡達》即為一例。在以往的製作過程裡，角色動作皆由動畫師手動 key frame，但是現今卻能透過 MotionCapture 來擷取角色的肢體動作，甚至連臉部表情都能被擷取，這樣的技術可以大量提升製作品質，也能降低製作時程。但是礙於製作時間的限制，墨影視覺特效團隊最終仍以 Maya 和 MotionBuilder 為製作上的主軸。肯特表示，「MotionCapture 具有良好的應用性，和 MotionBuilder 更是絕佳的搭配，我們也已聯繫好舞者進行動作捕捉。可惜時間上的不足，讓此次合作無法實現，未來我們絕對會優先考慮此技術，將 MotionBuilder 與 MotionCapture 的功能發揮到淋漓盡致。」

3D 立體廣告未來發展指日可待

美國百事可樂總公司早已預測立體廣告所帶來強大的廣告力量，並能替公司帶來可觀的收益，於是早在《街舞》推出前，便在美國砸下數千萬美金的製作成本拍攝立體廣告，可惜的是它卻只在美國當地播映。但是今日在台灣，觀眾卻可藉由墨影全程製作的《街舞》打開台灣立體廣告市場，也藉此感受立體廣告與電視廣告的截然不同。事實上，一旦觀眾進入電影院，通常會聚精會神地觀看螢幕上的資訊，即使是廣告，也會看得十分投入。而輔以斬新

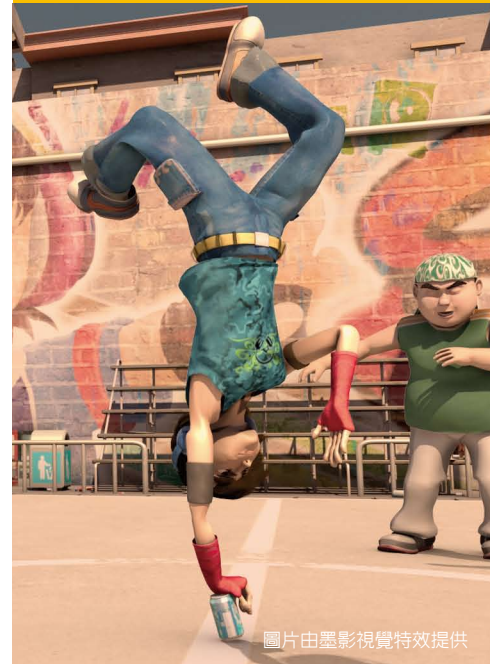
的 3D 立體技術，更能讓觀眾能更加認同廣告所要表達的意境，換句話說，3D 立體廣告絕對會是未來電影院的廣告主流方式，企業主與廣告公司紛紛能在其中找到商機，並更加熱絡地投入。

根據美麗華數位影城的市調顯示，多數觀眾在看完 3D 立體廣告後都感到非常新鮮有趣，印象深刻。這種身歷其境的立體動畫雖然只有短短 30 秒，卻替百事可樂帶來全新的行銷體驗，對百事可樂而言，無非是注入一股全新活力，而廣告的良好反應更對公司帶來極為正面的影響，未來也將會繼續推動 3D 立體廣告，創造出更多的可能性。

廣告是製作給消費者看的，最終會回歸於消費市場，相對地，倘若市場越大，立體廣告也會逐漸增加，但是礙於設備的普及度仍未趕上技術發展的速度，立體廣告目前暫時只適用於電影院播放，對此，肯特表示，「隨著科技進步，立體廣告未來也能藉由整合擴充實境應用於電腦上，對廣告界而言，將是另一個跨領域的目標。我們也相信憑藉著台灣先進的技術，立體作品的品質與數量仍不斷地高速發展，廠商投資在這方面的機會也會相對提高，期許《街舞》不僅是台灣百事可樂代理商的第一支立體廣告，更是台灣廣告界中的里程碑！」

隨著科技進步，立體廣告未來也能藉由整合擴充實境應用於電腦上，對廣告界而言，將是另一個跨領域的目標。

- 墨影視覺特效團隊
視覺特效指導 肯特



圖片由墨影視覺特效提供

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。