

壹傳媒動畫有限公司

台北 台灣

(HTTP://NMA.COM.TW/)

Autodesk® 3ds Max®  
Autodesk® MotionBuilder®

Autodesk 3ds Max 是許多動畫師熟稔的軟體之一，該軟體開發以「效率」作為功能升級的重點，相當符合我們的需求。

— 總經理 吳達光

# 打破傳統、平行作業 壹傳媒動畫藉歐特克軟體 創造史上最快動畫生產線

壹傳媒動畫有限公司創新其動畫製作流程，搭配 Autodesk 3ds Max 和 Autodesk MotionBuilder 的軟體應用，造就 2.5 小時便可產出一支動畫新聞的驚人實力，其絕佳的畫面細緻度和新聞切入角度，除廣受國內外觀眾的歡迎，並站穩臺灣動畫新聞王國的地位。



圖片由壹傳媒動畫提供

香港商壹傳媒動畫有限公司成立於 2007 年，主要負責壹電視、蘋果日報和爽報的動畫製作業務，同時亦承接國外新聞媒體的客製化動畫需求。憑藉著其獨樹一格的「動新聞」報導，壹傳媒動畫公司打破傳統單調又無趣的新聞報導方式，讓每則新聞得以生動的呈現於觀眾眼前，而其精準又帶有 KUSO 色彩的解讀角度，廣受觀眾歡迎，並在網路世界創造無數的討論聲浪，甚至多次登上如 CNN、BBC、CBS 等國際電視平台。

除新聞動畫內容吸引觀眾目光外，壹傳媒動畫為精準掌握新聞的賞味期所衍生出的最佳化動畫製作流程，打造出 2.5 小時製作一部動畫新聞的快速生產線，效率驚人。目前，壹傳媒動畫公司每天至少可完成 40 支的動畫新聞，最多更可達 56 支，如此快速且大量的動畫產出，關鍵在於打破傳統製作流程，運用同步平行作業的模式，讓各部門可以各自於同一時間從事其所負責的工作，大幅減少交互等待的時間；同時，該公司亦採用 Autodesk 3ds Max 和 Autodesk MotionBuilder 二大軟體，建置了龐大的動畫素材資料庫和動作捕捉的細部調整，有助於提升其動畫製作的效率，讓整個流程更為順暢。

## 建置素材資料庫 節省建模時間

壹傳媒動畫公司總經理吳達光表示，「Autodesk 3ds Max 是許多動畫師熟稔的軟體之一，該軟體開發以「效率」作為功能升級的重點，相當符合我們的需求；其中 Autodesk 3ds Max 軟體人性化的使用者介面不僅可讓新手快速進入狀況，對經驗豐富的動畫師而言，其多樣化的工具和功能也可處理複雜的動畫製作，因此從眾多動畫軟體中，脫穎而出。」

檢視壹傳媒動畫的製作流程，該公司除了藉由同步作業提升整體產出速度外，龐大的動畫素材資料庫建立也是另一個成功關鍵。建置動畫模型是相當費時的部分，因此壹傳媒動畫一直試圖降低建模所耗費的人力和時間，最終創造出「建模模組化」的獨門方法。吳總經理說，「壹傳媒動畫師們運用 Autodesk 3ds Max 軟體製作動畫模型後，便會將每筆動畫模型模組化，經過近 3 年的努力，現已建立多達 3,5000 筆的動畫素材資料庫，包括人物角色、建築物、交通工具等，因此，在製作新聞動畫時，能快速從既有的資料庫中找出合適的動畫模型，進行微調、加工，大幅節省建模的時間，以利新聞動畫的製作。」

Autodesk®

Autodesk 3ds Max 是相當開放的平台，為追求高品質，壹動畫在處理新聞動畫中常見的爆破、火焰、水流、物理碰撞等畫面以及彩現作業時，便可使用這些外掛程式，以加速整體動畫製作的速度和細緻度。

- 動畫監製 楊思傑

目前許多國外知名媒體開始購買壹傳媒動畫新聞，而我們也將秉持這樣成功的作業模式，朝向更多元的發展。

- 業務總監 Mark Simon



圖片由壹傳媒動畫提供

而面對網友們日益提高的美感標準，壹傳媒動畫仍持續透過 Autodesk 3ds Max 軟體擴增其動畫素材資料庫，並且也針對既有的素材再美化，務求提供最好的畫面，讓每則新聞都能藉動畫清楚地說出好故事。

#### 著重細節 讓動新聞說出好故事

堅持說出好故事並清楚呈現新聞事件的發生經過推動著動新聞的誕生，壹傳媒動畫公司新聞專案總監簡慧茵指出，「事發經過往往難有畫面可供使用，因此動畫便成為很好的輔助工具。但為忠實繪出事發經過，採訪記者便需要更鉅細靡遺地詢問出每個細節，才能在與內容中心溝通時，協助他們繪製精準的動畫腳本，而我們也相當樂見記者們在報導上更加著重細節，這樣的改變正是壹傳媒正向成長的力量。」

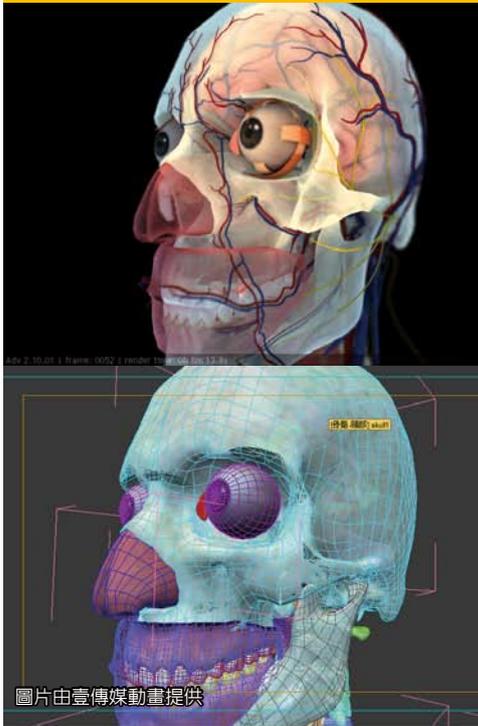
而 Autodesk 3ds Max 本身具備許多強大的功能，像是粒子流 (Particle Flow) 和攝影機 (Camera) 等工具便時常用於動新聞的畫面特效和運鏡處理。壹傳媒動畫公司動畫監製楊思傑表示，「意外事件是動新

聞常報導的主題之一，因此我們便常用到 Autodesk 3ds Max 的 Particle Flow 製作諸如風雨飄搖、火災爆破或水花四濺的畫面，是相當好用的工具。」

另外，壹傳媒動畫公司醫療組動畫監製李偉立則補充道，「運鏡的方式對新聞事件的說明扮演重要的角色，特別在處理醫療新聞時更是不容馬虎，因此我們藉助 Autodesk 3ds Max 的攝影機功能，便可相當方便地處理每個運鏡鏡頭，讓觀眾能夠更清楚知曉疾病發生的經過。」

#### 開放平台 加速動畫作業效率

雖然 Autodesk 3ds Max 的功能已可支援大部份動畫的完成，但實際製作動畫的過程中，部分畫面仍需進一步設計程式工具，以滿足其他更特殊的需求。而 Autodesk 3ds Max 本身可兼容許多外掛 (Plug-in) 程式，包括 V-ray、FumeFX、Reelflow、Rayfire 等，讓整體作業更為流暢。壹傳媒動畫公司動畫監製楊思傑指出，「Autodesk 3ds Max 是相當開放的平台，為追求高品質，壹動畫在處理新聞動畫中常見的爆破、火焰、水流、物理碰撞等



圖片由壹傳媒動畫提供

我們藉助 Autodesk 3ds Max 的攝影機功能，便可相當方便地處理每個運鏡鏡頭，讓觀眾能夠更清楚知曉疾病發生的經過。

- 醫療組動畫監製 李偉立



圖片由壹傳媒動畫提供

畫面以及彩現作業時，便可使用這些外掛程式，或與 TD 部門溝通需求，製作可於 Autodesk 3ds Max 應用的客製化工具，以加速整體動畫製作的速度和細緻度。」

此外，傳統動畫進行彩現作業時，因常受限於硬體設備，而拖延工作交付時間，但 Autodesk 3ds Max 可透過雲端運算，加速算圖時間。楊思傑監製表示，「壹動畫藉助該軟體便可享受 Render Farm 雲端算圖的快速和便利，讓我們面對與時間賽跑的壓力時，更能游刃有餘。」

#### 動作擷取 賦予 CG 角色靈活身手

動作模擬是動畫製作另一大工程，為降低此一作業時間，壹傳媒動畫公司運用與阿凡達相當的動作擷取 (Motion Capture) 技術，設置二大動作攝影棚和 16 名動作演員。每位演員穿著具數個動態捕捉點的特殊服裝進行新聞角色的動作表演，將所有動作匯入電腦中，動畫師便可運用 Autodesk MotionBuilder 將動作套用在新聞角色上，加上細緻化處理，讓角色動作更加栩栩如生，每日至多可製作 600 個動作，產量驚人。

#### 邁向多元發展 推動人才培育

動畫改變人們說故事的方式，讓新聞電視台可更加詳盡地說明事件過程，而此突破性的報導方式，也深獲國外新聞媒體的注目。壹傳媒動畫公司業務總監 Mark Simon 便指出，「目前許多國外知名媒體開始購買壹傳媒動畫新聞，我們也提供其客製化的動畫新聞服務，而他們也只需派遣一名員工與壹傳媒動畫小組合作，便可在短時間內獲取所需的動畫。而我們也將秉持這樣成功的作業模式，朝向更多元的發展。」

壹傳媒動畫的成功經驗不僅讓其站穩國內外動畫公司的地位，未來也將複製此一經驗於其他傳媒娛樂市場。但吳達光總經理不諱言，動畫人才缺乏仍是業界普遍、且急待解決的問題。他表示，「臺灣動畫師過去主要負責遊戲製作，尋找能處理高階動畫的人才卻是相當困難的。為縮短此一斷層，我們積極與校園合作交流，配合學校提供適當的培訓課程，不僅為業界培育更多有用、可隨時上場的動畫人才，同時也能提升學生就業機會。而壹傳媒動畫生產流程的成功讓我們更具信心，目前我們將以同樣的作法，跨足更多相關市場，讓全球見證臺灣的動畫實力。」

意外事件是動新聞常報導的主題之一，因此我們便常用到 Autodesk 3ds Max 的 Particle Flow 製作諸如風雨飄搖、火災爆破或水花四濺的畫面，是相當好用的工具。

- 動畫監製 楊思傑



圖片由壹傳媒動畫提供

## 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。