

96 學年度技專校院與高職（含綜高）

建立策略聯盟計劃

專題製作比賽

期初企劃書



多媒體製作與網路實例之研究

—以小心網路交友為例

組 別：高雄高商第三組資料處理科

學 生：陳義方、陳徹達、黃郁仁

指導教師：高應大 李穎杰教授

高雄高商 劉姿吟老師

高雄高商 葉靜惠老師

報告時間：96 年 12 月 15 日星期六

## 摘要

本專題研究以平面構圖設計與多媒體動畫創作之結合，希望藉由此類型的結合，吸引青少年關注現代社會產生的網路危害事件，面對網路可能引發之問題與事件，呼籲青少年不可隨意接見不認識的網路朋友、小心防範網路交友之陷阱。本小組製作了一部短片，主題以「小心網路交友」為例，並提出防範方法，希望青少年在網路交友的同時，三思而後行，以防止危害再次產生。

# 目錄

摘要 .....	I
目錄.....	II
圖目錄.....	III
表目錄.....	III
壹、緒論.....	1
一、研究動機.....	1
二、研究目的.....	1
三、使用對象.....	2
貳、文獻探討.....	3
一、多媒體製作相關文獻.....	3
二、網路安全相關文獻.....	5
參、研究創作方法與步驟.....	7
一、執行步驟.....	7
二、應用元素.....	9
三、風格意象.....	9
肆、研究方法.....	10
一、故事大綱.....	10
二、主角造型.....	11
三、動畫內容.....	12
伍、結果與討論.....	15
一、結論.....	15
二、專題限制.....	16
三、建議.....	16
陸、參考文獻.....	17

## 圖目錄

圖 1：專題研究執行步驟流程圖.....	7
圖 2：女主角.....	12
圖 3：男配角.....	12
圖 4：男主角.....	12
圖 5：網路危機.....	12
圖 6：阿進的邀約.....	12
圖 7：拒絕阿進的邀約.....	12
圖 8：高進的邀請.....	13
圖 9：接受高進的邀請.....	13
圖 10：高義帥氣的出現.....	13
圖 11：陰謀的開始.....	13
圖 12：認為百萬名車的出現.....	13
圖 13：流氓的出現.....	13
圖 14：事情的真相.....	14
圖 15：露出真面目.....	14
圖 16：阿進英勇的出現.....	14
圖 17：拳擊冠軍的實力.....	14
圖 18：輕而易舉解決流氓.....	14
圖 19：小柔對阿進改觀.....	14

## 表目錄

表格 1：專題研究進度預定表.....	8
表格 2：軟、硬體需求表.....	9

## 壹、緒論

### 一、研究動機

在資訊科技蓬勃發展的社會中，越來越多的人透過無遠弗屆的網際網路取代傳統的人際溝通與商業交易，而現在的使用者以學生族群所佔的比例最高。因此網路上的「性資訊」已經成為 E 世代青少年探索「性」的主要來源。

當前網路所衍生之色情網站、網路交友、網路援交、一夜情或者是網路性愛等問題，更加突顯政府應該重視色情媒體以及色情網站對於青少年的影響，已經到了刻不容緩的階段。

由於色情媒體對青少年影響甚鉅，遇到情色事件要如何面對、處理及如何建立正確的性觀念，保護自己不受周遭環境情色資訊的影響，均是刻不容緩需要解決的部份。對於「性」不再是單一性的看法，可以用不同的角度去看待「性」的本質，現代社會漸漸出現「仙人跳」或者是「性」方面的危害，這都是大家對性的想法並不是單一的單純，而無法克制衝動下而做出無法挽回的後悔事。

製作此多媒體專題是爲了讓廣大民眾能夠了解網路交友所隱藏的種種危機，主題以「小心網路交友」爲例，讓大眾能夠知道網路交友也可能會產生想像不到的危害，以防止危害再次產生。

### 二、研究目的

本專題研究以平面構圖設計與多媒體動畫創作之結合，希望藉由此類型的結合，吸引青少年關注現代社會產生的網路危害事件，面對網路可能引發之問題與事件，呼籲青少年不可隨意接見不認識的網路朋友、小心防範網路交友之陷阱。

由於世界上各區域都有著無奇不有的人、事、物等各類真實環境以及網路犯罪的事情產生，而青少年又是網路的高使用族群，所以希望藉由本專題製作，給予那些在網際網路中流連忘返的青少年們，多一點的網路交友觀念，以防止更多無謂的網路犯罪和網

路危害的事件產生。

### 三、使用對象

網際網路中流連忘返的青少年

## 貳、文獻探討

以下為本專題研究針對多媒體的定義、多媒體製作開發之流程分工與網路使用的相關文獻。

### 一、多媒體製作相關文獻

#### (一) 多媒體的定義

Fred T.Hofstter(2003)提出：「多媒體的功能是指利用電腦去表現和組合文字(text)、繪圖(graphics)、聲音(audio)與影像(video)等媒體，並提供使用者可以對之操控、互動、創造與溝通的連結(link)及工具(tool)。」。

Little(1991)指出：「『多媒體』一詞，描繪一種應用導向的科技，基於人類的多重感官及電腦傳遞各資訊的能力。」。

鄭苑鳳將多媒體定義為：「同時運用與整合一個以上的媒體來進行資訊的傳播，而媒體的範圍則包含了文字、圖形、聲音、視訊及動畫等素材。」。

綜合以上論點，可以歸納出多媒體是一種結合多種傳播媒體，包括文字、圖片、聲音、影像、動畫等，並提供使用者可以對之操控、互動、創造與溝通的連結及工具。而現今的多媒體表現，幾乎都是以電腦做為各種媒體的製作及整合工具，所以雖名為「多媒體」，實際上就是「電腦多媒體」。

#### (二) 動畫開發製作流程

高祺君(2002)對於卡通動畫製作流程定義如下：

- (1) 腳本創作
- (2) 造形決定(角色)
- (3) 畫面設計(背景)
- (4) 製作動畫
- (5) 電腦掃圖、(或手工描圖)

- (6) 電腦(或手工)上色
- (7) 電腦剪接
- (8) 配樂及配音
- (9) 試片
- (10) 完成上線。

黃祺文（2004）提出多媒體製作流程為：

- (1) 評估思考（包括：專案會議、企劃定義、需求分析、可行性分析）
- (2) 資源整合（包括：資料蒐集、文獻參考、相關軟硬體技術）
- (3) 企劃提案（包括：目標說明、成員內部協商）
- (4) 執行作業（包括：工作分配、系統規劃、介面設計、系統建置）
- (5) 進度掌握（包括：時程規劃、品管控制）
- (6) 檢討評估（包括：客戶間的溝通協調、介面測試、系統包裝完整性）
- (7) 展示與販售（包括：行銷策略、上市宣傳、通路取決）
- (8) 維護與回饋（包括：產品管控與售後服務）

### （三）組成元素

黃紹維（2005）將多媒體的元素分為：

- (1) 文字：指不同字體（fonts）、大小（size）、格式（styles）的文字。
- (2) 圖片：包含圖形（graphic）、影像（image）、照片（picture）等。
- (3) 動畫：以圖片連續播放而成為有動作變化的畫面。
- (4) 聲音：包含聲響（sound）和音樂（music）。
- (5) 影片：就是視訊，電視與電影所播放的都屬於影片。

### （四）Flash 的優勢

Flash 最初的規劃，即是配合網路的發展而設計的動畫軟體，目的是開發一款能製作出檔案小且動態效果豐富，適合在網路上使用的動畫軟體，隨著 Flash 軟體的風行及

軟體開發使用者日增，Flash 也漸漸加入不少在多媒體整合上的功能，並增加其 Actions 撰寫的互動功能。時至今日，Flash 不再只是一套簡單的動畫軟體，而是結合向量繪圖、動畫編輯製作、互動程式撰寫、及多媒體整合的重量級軟體。

## 二、網路安全相關文獻

### （一）網路與青少年

全民上網已成為一種全民運動，對青少年而言上網已漸漸成為他們生活的一部份，網際網路功能無遠弗屆，不僅可透過網路搜尋世界各地無奇不有希奇古怪的人、事、物等各類真實環境與休閒娛樂的資訊，另一方面因為網路大量的使用，由網際網路所建構的虛擬世界亦隨之產生，在此虛擬網路世界中，青少年建構屬於自己的價值、次文化，又被稱為電腦網路的 e 世代，可預期的是，將會有越來越多的青少年問題與網路有關。

### （二）青少年網路使用行為與動機

國內外許多的學者對於青少年網路使用行為有不少的鑽研，根據 Sanders, Field, Diego, M. & Kaplan, M. (2002) 的研究，每天超過 2 小時者即為高度網路使用，而目前國內青少年也普遍存有過度使用的狀況。青少年上網的目的，大多集中於積極正向的資訊搜尋下載及藉由聊天交友維繫人際情感，其中對於具備休閒娛樂功能之遊戲使用認同程度最高，同時亦有漫無目的的、負向的上色情網站等行為。

多數針對青少年的調查結果皆顯示，青少年網路交友的主要動機是以「想交新朋友」、「打發時間」、「好奇」為主（台北市少輔會，2001；李逢堅，2001；游康婷，2003），網路交友的年齡最初集中在大學生，但近年來因資訊科技蓬勃發展與資訊科技知識與技能向下扎根的影響，網路交友的年齡層已逐漸下降至中學生；青少年上網交友互動對象之選擇，以普通朋友為主，其次為親密談心的異性朋友。

台北市少輔會所調查少年對網路交友優缺點的想法，依次為優點是「可以增廣見聞」、「可以隨時終止交往」、「可以變換角色」；缺點為「不知對方真假」、「容易被騙」、「容易沉迷」（台北市少輔會，2001）。

### （三）青少年網路使用相關研究

根據台北市少輔會在 2001 年針對 12-18 歲青少年所做的調查，顯示有 59.43% 的青少年有網路交友的經驗，而有 37.42% 的青少年則表示有超過十位以上的網友（台北市少輔會，2001），更有針對專科、技術學院及大學生所做的調查結果顯示，有 34.6% 的學生每日與網友聯絡 30 分鐘左右，僅約 3% 的受測者無網路交友經驗。高比率的網路交友經驗數據顯示透過線上互動方式的交友管道，已成功的滿足青少年的好奇心與人際需求。

國外學者針對網路的特性提出以下觀點：Cooper（1998）提出網路具有三種特性使其有利於情緒與性的表達，分別是可接近性、可負擔性及匿名性；Griffiths（2000）則提出了幾種特性：便利性、可逃避性、社會接受性等；Carnes（1991）則提出單獨性和幻想性；而國內研究者林琬馨（2001）則認為網路具有資訊性、互動性、匿名性、方便性及可接近性。綜合相關文獻可知，網路的雖然為大多數的使用者提供豐富的資訊與便利，然而網路的匿名性與隱密性，也為網路交友帶來危險與陷阱，包括網路一夜情、網路戀情、網路色情、網路詐騙、網路成癮等

層出不窮的網友糾紛、網友詐騙、傷害等社會新聞，更讓許多教育工作者及家長面對青少年的網路使用又期待又怕受傷害。故本研究希望藉由較易引起青少年注意的多媒體動畫呈現方式，教導青少年小心網路交友陷阱。

## 參、研究創作方法與步驟

### 一、執行步驟

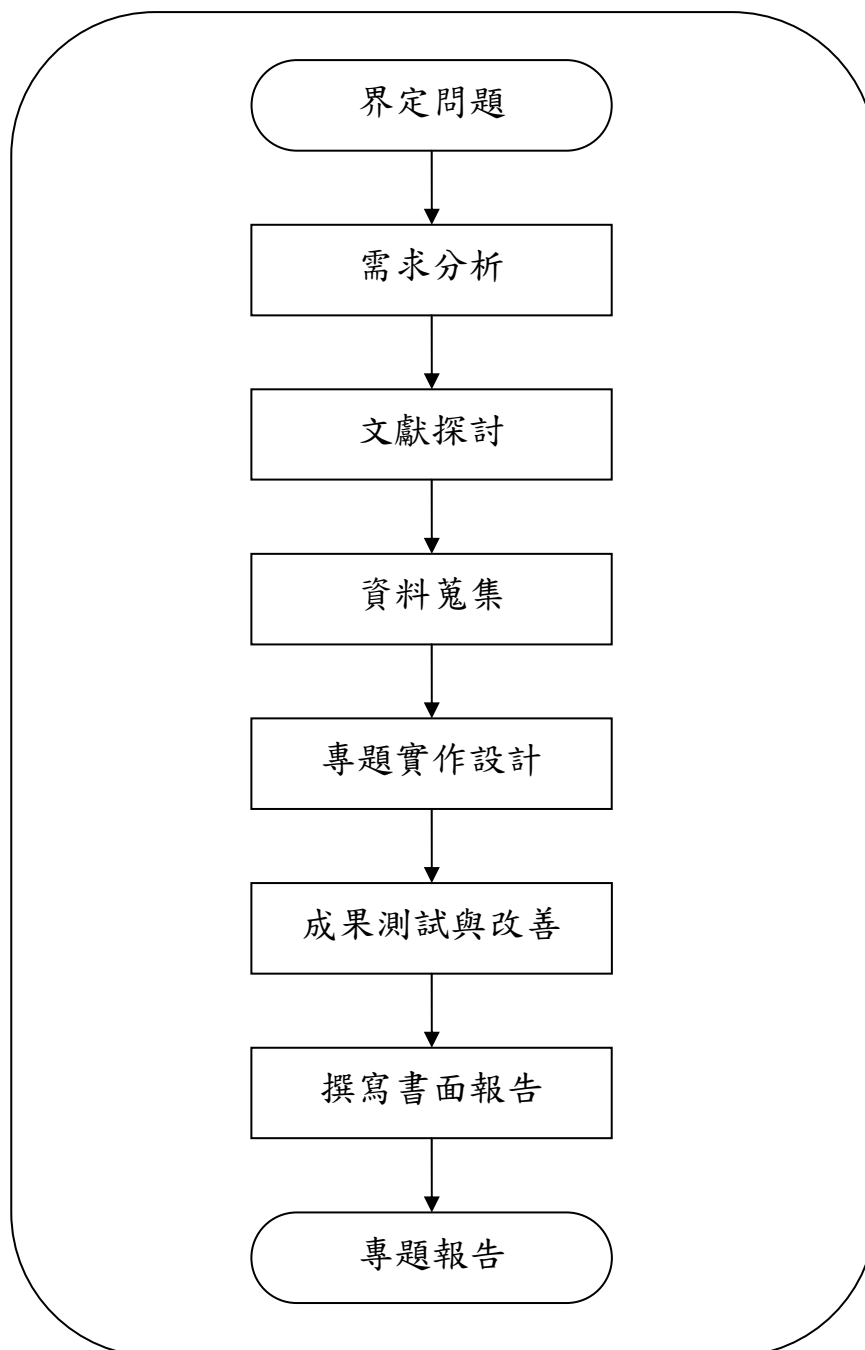


圖 1：專題研究執行步驟流程圖

表格 1：專題研究進度預定表

項次	工作項目	月 份								工作項目說明	
		11	12	1	2	3	4	5	6		
1	專題方向確定 (大方向)	◆									1. 繕寫期初報告書 2. 文化創意為何？ 3. 創作動機 4. 創作目的與貢獻
2	設計問題界定	◆									考慮以5W1H檢討法
3	文獻探討 資料蒐集	◆	◆								
4	主題確定		◆								
5	製前作業開始		◆								討論腳本的階段
6	構想腳本		◆	◆							
7	敲定腳本			◆							
8	場景設計 角色設計			◆	◆						
9	製成分鏡圖				◆						草圖、位置圖、景物
10	期中發表及書面報告				◆	◆					
11	構圖				◆	◆	◆				電腦製作動畫
12	著色					◆	◆				
13	特效處理					◆	◆				
14	配音						◆				人物配音 音樂及音效
15	音效合成						◆				影音結合
16	成果測試							◆			
17	撰寫成果報告						◆	◆			封面設計、版面設計、電腦文書及圖像處理
18	展覽準備							◆	◆		展示版設計及製作、作品包裝

## 二、應用元素

表格 2：軟、硬體需求表

需求	項目	規格
硬體需求	處理器	Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 1.80GHz...
	記憶體	256MB RAM
	硬碟	200GB
	光碟機	DVD-RW
	繪圖工具	數位感壓式繪圖版
	多媒體	指向式麥克風
軟體需求	作業系統	Miscrosoft windows XP Professional Service Pack 2
	繪圖軟體	Ulead PhotoImpact 11
	影音軟體	微軟錄音機
	動畫軟體	Macromedia Flash 8

## 三、風格意象

本專題製作將以平面設計與動畫創作設計方式相結合，以彰顯網路交友陷阱之案例主題。

## 肆、研究方法

### 一、故事大綱

本專題以一個小故事為起頭，說明網路所隱藏的危險。故事內容如下：筱柔是個愛上網聊天的高中生。某天，她拒絕了同學阿進的邀請，而接受了網友高義的邀約，在筱柔心中高義是一個家裡非常有錢而且溫柔善良的人，一心想成為貴婦所以接受了高義的邀約。

隔天，筱柔在目的地等了十分鐘還等不到高義的蹤影，正有想要回去的念頭時，高義出現了，筱柔心想：「果真是個大帥哥。」兩人寒暄一番之後便開始她們的逛街之旅。隨著時間一分一秒的過去，筱柔似乎也對她產生了好感。時間也差不多了，高義決定用他的百萬名車載筱柔回家，等了一段時間後，不見高義的百萬名車，只見一台停在路邊的箱型車，和迎面而來的兩個流氓。此時高義變了臉似的，與兩位流氓將筱柔強押上車，筱柔奮力抵抗，就在束手無策之時，阿進恰巧路過，拳擊冠軍的阿進，輕鬆的解決了兩個流氓，高義也倉皇逃跑，也終於讓筱柔逃出險境。

經過這次教訓，讓筱柔明白了網路所隱藏的危機，也讓她了解到身邊的朋友的重要，隔天，筱柔也接受了阿進的邀約。

## 二、主角造型

女主角

姓名：筱柔

年齡：17 歲



男配角

姓名：高義

年齡：不明



男主角

姓名：阿進

年齡：17 歲



流氓一



流氓二



### 三、動畫內容



圖 2：女主角

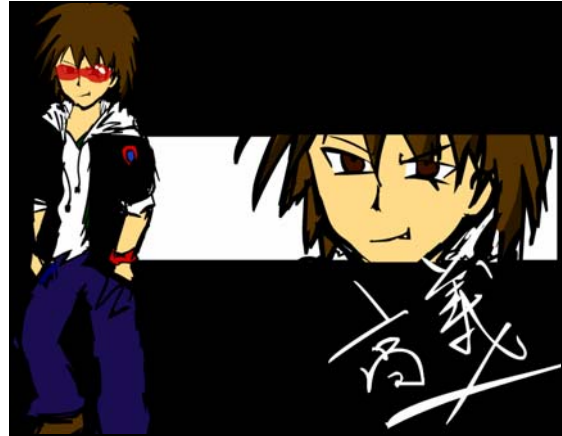


圖 3：男配角



圖 4：男主角



圖 5：網路危機

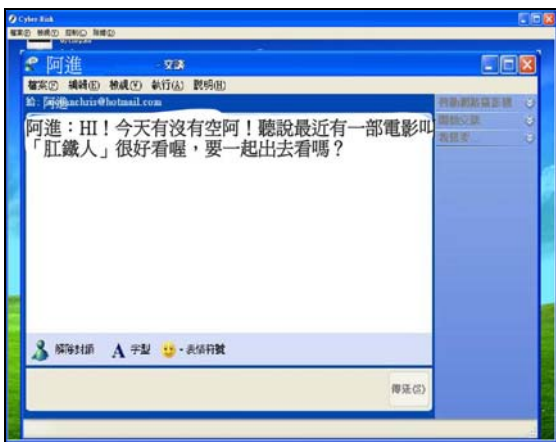


圖 6：阿進的邀約



圖 7：拒絕阿進的邀約



圖 8：高進的邀請



圖 9：接受高進的邀請



圖 10：高義帥氣的出現



圖 11：陰謀的開始



圖 12：認爲百萬名車的出現



圖 13：流氓的出現

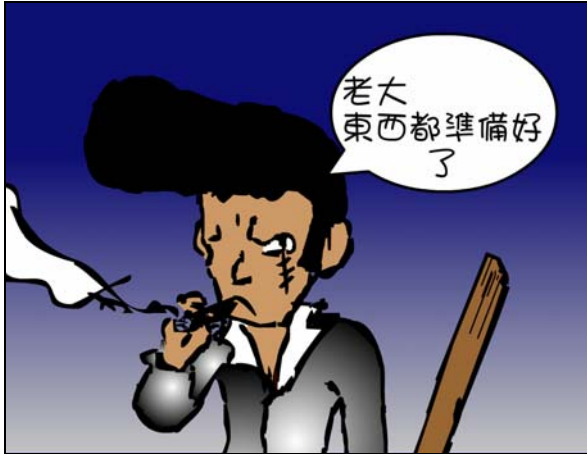


圖 14：事情的真相



圖 15：露出真面目



圖 16：阿進英勇的出現



圖 17：拳擊冠軍的實力



圖 18：輕而易舉解決流氓



圖 19：小柔對阿進改觀

## 伍、結果與討論

### 一、結論

由於網路的蓬勃發展，網路犯罪的手法也越來越多，網路詐騙、網路援交、色情網路.....等等的例子隨處可見。本專題研究的目的，是希望社會大眾，以正常的心態來使用網際網路，不讓網路成為社會上的病態。網路提供的是方便，而不是隨便，對抗網路犯罪，需要大家一起來防治。

根據統計顯示網路使用率以青少年最高，對於青少年而言網路的虛擬世界，可以說是一個供以尋寶的聖地。從正面角度來看，資訊查詢、各新聞最新消息，網路上都是垂手可得。不可否認的網際網路是一個廣大的資料庫，但在這資料庫裡卻藏著負面的影響，例如色情網站，青少年逛色情網站的比率日漸劇升，大多數都是出自於對「性」的好奇心，年紀從國中至高中不等，甚至連國小生都有上色情網站的經驗，而這方面的解決方案，需要配合家庭對於兒童的成長教育，在適當的年齡裡教導兒童正確的「性」知識，而不是對兒童所面臨的性問題避之不理，而讓兒童朝正確的方向去了解「性」的本質。正確的開導，可讓小孩健康成長，也可讓網路減少許多犯罪動機。

線上聊天室是現在網路流行的交友方式之一，對於青少年或一些希望能找到伴侶的人，這可說是一個最適合的場所。但在這背後卻存在著很多讓人意想不到的犯罪行為，例如網路援交，青少年利用肉體賺錢，甚至有網友見面，卻被強暴、綁架的例子日漸增加。甚至有些年輕人，為了網友翹家、網友同居，網路的便利徹底被濫用。

以上舉的幾個例子，是希望社會大眾對於網路也要有著警覺性，網路越來越進步、便利，也希望民眾發揮網路的正面性，在交友方面，網友只限於聊天談心，至於見面，也最好有人陪同。網路危機四伏，但正確的應用，能讓生活更加多采多姿，多一點的細心、小心，網路犯罪由大家一起防範。

因此本專題希望以較容易引發青少年關注與認同之多媒體動畫呈現方式製作，期望在融入網路交友議題之同時，可提醒現今社會青少年小心網路交友。

## 二、專題限制

### （一）時間與經費之限制

本研究之目的是為製作一套 FLASH 多媒體製作，但因製作時間與開發經費有限，故專題之多媒體實作部分無法做太大範圍的規劃。

### （二）人員與授權軟體之限制

因研究團隊僅有三人非業界專業團隊合作，受限於學校與網路上可取得之授權合法軟體有限，軟體製作部分僅能以可取得之合法軟體進行編修。

### （三）配樂與音效之限制

在音效方面，研究團隊並無音樂編寫以及音效錄製之專業能力，因此在音樂與音效方面，僅能以市售之音效或於合法範圍內可取得之音樂加以使用。

## 三、建議

因本專題研究小組成員主要為高職三年級之學生，在製作本專題的過程中正面臨未來人生中一個重要的升學評量，再加上專題研究過程中須配合參加期初、期中以及期末報告。因前兩項時間均因高職端校內有重大活動與升學評量考試問題，無法每次均全員到齊與會參加，心中甚感可惜。因此希望以後在此方面的活動，可以事先排定協調出適當的時程表。

在專題研究部分，因為時間與人力的限制下，僅能以小小的動畫故事引導出網路交友陷阱的一小部份情節，缺乏互動式的表現方式在本專題研究作品成呈現，希望未來可再依此模式增加更多的網路交友陷阱的提示。

另一方面，除希望可在互動式方面有所提升外，亦希望可增加有關網路犯罪的法律條文，讓使用者在了解網路交友陷阱情況的同時，亦能對於網路犯罪所引發的網路問題有所警惕。

## 陸、參考文獻

- [1] 王舒薇、呂昌明，「台北縣某國中學生網路交友行爲及其相關因素之研究」，(2003)。
- [2] 何文楨譯，Fred T.Hofstter 著，「多媒體概論」，第 2、9、29 頁 (2003)。
- [3] 李幸玲、柯澍馨，「高雄市高職學生自尊身體意象及性行爲之研究」，中國文化大學生活應用科學研究所碩士論文，(2004)。
- [4] 李逢堅，「中學生網際網路使用行爲之研究」，國立政治大學教育研究所博士論文，(2001)。
- [5] 林文智、邱怡仁等，「行動內容手機 3D 動畫」。
- [6] 林宸伊、嚴貞等，「勇闖蕃薯島」。
- [7] 高祺君，「網路 FLASH 卡通動畫在視覺傳達應用之研究」，(2002)。
- [8] 陳宇芝、詹昭能，「大台北地區大學生性知識、性觀念與性行爲之相關研究」，(2003)。
- [9] 游康婷，「網路友誼的形成與維繫：電子佈告欄使用者交友行爲研究」，國立臺灣師範大學大眾傳播研究所，(2002)。
- [10] 黃河醒、趙叔蘋，「網路性侵害類型分析及其危險因素探討」，國立臺灣體育學院休閒運動管理研究所碩士學位論文，(2004)。
- [11] 黃淑英、趙仲梅等，「數位視覺與立體創作--探源·尋跡」。
- [12] 黃紹維、簡瑞榮，「Flash 互動式多媒體教材創作之研究—以「千變萬化捏麵人」爲例」，第頁 (2005)。
- [13] 黃祺文，「多媒體概論—多媒體專案企劃與實作」，博碩文化，第 13 頁 (2004)。
- [14] 賴依秀、王年燦，「線上動畫設計模式之文獻分析」。
- [15] 魏鈺珊、王以仁，「國中學生網路使用行爲、親子關係與異性交往態度之研究」，國立嘉義大學家庭教育研究所碩士論文，(2005)。
- [16] Carnes, Patrick, In the shadows of the net. Center City, Minnesota: Hazelden Foundation (2001).
- [17] Cooper, A. Sexuality and the Internet: Surfing into the new millennium. Cyber Psychology and Behavior, 1, 2, 187-194 (1998).
- [18] Griffiths, Ph. D. Excessive Internet Use: Implications for Sexual Behavior. Cyber Psychology & Behavior Volume 3, Number 4 (2000).
- [19] Little, T. Multimedia as a Network Technology. Business Communication Review, p.65 (1991).