

國立台灣師範大學設計研究所

碩士論文

**2D 平面動畫表現反傳統民間故事創作研究  
以白賊七傳奇為例**

The study and creation of anti-traditional folktale by 2D animation - Take the  
Thief Chi legend as an example

指導教授：周 賢 彬

研 究 生：謝 長 臻

民 國 九 十 八 年 六 月

## 摘要

電腦科技日新月異，動畫技術越顯先進，近年來 3D 動畫電影席捲全球，各大動畫公司紛紛跟進，手繪 2D 動畫便逐漸被沒落。然而研究者認為，手繪平面動畫有著更感性的線條表現，是 3D 動畫無法呈現的另一種視覺感受。本研究以傳統的手繪動畫，結合具中國色彩的水墨技法製作短片動畫。

本創作以傳統民間故事作發想，將耳熟能詳的白賊七故事改編，顛覆過去人們當白賊七是小偷、騙子的想法，將白賊七改造成心中具有正義感的青年。結局依然是白賊七遭村民通緝、下落不明，但另外添加了白賊七助人的背後故事，傳達「看待任何事物時，不能只看表面，要看到事情背後更深的層面，以不同角度去思考」的概念。

水墨動畫創作過程繁瑣且複雜，因此本創作將具動態的圖像與無動態的圖像分別製作，動態部份的圖是利用自來墨水筆繪製，線條較為一致又不失墨筆的感覺。完成所有線稿後，再以電腦繪圖軟體進行著色製成仿水墨的風格，以省下製作時間。然而 3D 動畫應用趨勢是不可避免，手繪動畫應與 3D 動畫或其他多媒體作結合才具有更多元的發展，更大的競爭力。而對於傳統文化方面，研究者期望未來能將更多具台灣傳統文化特色的人、事、物，以動畫的方式傳達給下一代，讓傳統文化也能跟隨著科技時代繼續流傳下去。

關鍵詞：真相與表象、傳統民間故事、平面動畫、水墨動畫、電腦繪圖

## Abstract

With the highly developing of computer technology and innovation day by day and advance of animation technology, 3D animation films have become a fad in whole world in recent years; thus, lots of animation companies follow this trend and 2D animation decreases gradually. However, researcher believes that 2D animation has more perceptual lines which 3D animation can't behave. This study combines Chinese ink technique and traditional animation technology to create a short animation.

This creation takes traditional folktale, a household story- “the Thief Chi legend”, as the inspiration, redefines the original main idea that everybody regards Thief Chi as a thief and a liar and then changes it into the other version, Thief Chi is a teenager with sense of justice. At the end of story, he is still wanted by the police, but he has disappeared. In addition, the short animation adds the story that Thief Chi helped people, which express the concept “Seeing is not always believing, we must consider the deeper meaning behind the fact, and think from other aspects.”

The process of making the Chinese ink animation is very complicated, so this research separates it into two parts: the dynamic and static pictures. The dynamic pictures are made with ink pen; therefore, the lines will remain the original characteristics of handy-stroke. After finishing all the rough drafts, the computer colored drafts in the style of Chinese ink painting for time saving. Nevertheless, the trend of 3D animation is inevitable. To increase various development and competition advantage, 2D animation should combine with 3D animation or other multimedia. As for traditional culture, researcher expects that more traditional culture characteristic of Taiwan will pass down to next generation in the future by animation, and traditional culture can spread along with science and technology.

**Keyword:** truth and appearance, traditional folktale, 2D animation, Chinese ink animation, computer graphic.

# 目錄

中文摘要	I
英文摘要	II
目錄	III
表目錄	V
圖目錄	VI
章節目錄	
第一章 緒論	
第一節 研究背景	1
第二節 研究動機	2
第三節 研究目的	4
第四節 研究方法與步驟	5
第五節 研究範圍與限制	6
第六節 研究流程圖	6
第二章 文獻探討	
第一節 動畫簡史	7
第二節 動畫種類	17
第三節 水墨動畫發展	22
第四節 主題背景文獻	28
一、民間故事介紹與分類	28
二、臺灣民間故事概況	31
第三章 動畫案例分析	
第一節 動畫創作背景	34
第二節 故事架構	36
第三節 技術及運鏡分析	39
第四節 動畫特色	40
第四章 動畫創作思維	
第一節 動畫製作流程介紹	43
一、企劃定案（前置作業）	43
二、作畫（製作過程）	44

三、電腦剪輯（後製作業）	44
第二節 創作基本設備	45
第五章 《白賊七》動畫創作設計	
第一節 創作理念	48
第二節 主題動畫風格	49
一、中國傳統繪畫	49
二、復古色調	49
三、動態呈現方式	50
第三節 白賊七故事研究	52
第四節 創作步驟分析	55
一、故事大綱	55
二、腳本故事	55
三、角色設計	58
四、繪製分鏡與構圖分析	62
五、音效蒐集準備	68
第五節 創作說明	69
一、繪製圖案與場景	70
二、剪輯影片與音效合成	74
第六節 動畫創作詮釋	76
一、創作觀念	76
二、作品呈現	77
第六章 結論	
第一節 創作成果與建議	89
第二節 創作後續研究與發展	92
參考文獻	94

## 表目錄

表 2-1	平面動畫的分類	17
表 2-2	立體動畫的分類	19
表 5-1	《白賊七》影片分鏡說明（一）	63
表 5-2	《白賊七》影片分鏡說明（二）	64
表 5-3	《白賊七》影片分鏡說明（三）	65
表 5-4	《白賊七》影片分鏡說明（四）	66
表 5-5	《白賊七》影片分鏡說明（五）	67
表 5-6	《白賊七》影片分鏡說明（六）	68
表 5-7	《白賊七》動畫擷圖	77
表 5-8	《白賊七》動畫本封面	82
表 5-9	《白賊七》動畫本內頁	83
表 5-10	《白賊七》手翻動畫書	85
表 5-11	《白賊七》酷卡創作說明	88

## 圖目錄

圖 1-1	研究步驟流程圖	8
圖 2-1	利用視覺暫留原理製作的小玩具	8
圖 2-2	利用視覺暫留原理製作的手翻書	8
圖 2-3	Joseph Antoine Plateau 發明的「走馬旋轉燈」	8
圖 2-4	Joseph Antoine Plateau 發明的「走馬旋轉燈」	8
圖 2-5	Joseph Antoine Plateau 發明的「走馬旋轉燈」增大版，讓人們能看得更清楚	8
圖 2-6	石器時代洞穴壁畫	9
圖 2-7	埃及墓穴壁畫，由上至下的圖表現連續進行	9
圖 2-8	埃及的版畫和希臘的陶壺上的刻畫	9
圖 2-9	《月球之旅》表現出奇幻的異想世界	10
圖 2-10	重新錄製的《月球之旅》DVD 版	10
圖 2-11	《奇幻的圖畫》動畫過程	11
圖 2-12	將畫中的酒瓶酒杯拿出來了	11
圖 2-13	最後把酒瓶與杯子都放回去，還給主角一根雪茄	11
圖 2-14	《滑稽的幽默相》在黑板上畫出人物	11
圖 2-15	女主角一筆一畫的出現，男主角樂的頭髮長毛	11
圖 2-16	最後的小丑表演特技，引小狗跳進手上的套環中	11
圖 2-17	《幻影集》線條簡單的人物	12
圖 2-18	《幻影集》可愛逗趣的動作	12
圖 2-19	《小尼摩》漫畫原著，畫風細膩精美	12
圖 2-20	動態感十足，已有連續動態的出現	12
圖 2-21	兩個小丑開心的打鬧嬉戲	13
圖 2-22	小尼摩出現，把兩個小丑變不見了	13
圖 2-23	接著隨筆畫出一位女性	13
圖 2-24	獻上一朵愛的鮮花	13
圖 2-25	兩人開心的向鏡頭揮手	13
圖 2-26	最後恐龍悠悠的離去	13
圖 2-27	恐龍戈蒂慢慢走進畫面	13
圖 2-28	發現了一顆樹	13

圖 2-29	竟然把它吃了	13
圖 2-30	動態流暢，模樣可愛	13
圖 2-31	吃飽了就趴在地上，樣子十分討喜	13
圖 2-32	口渴了就喝起湖水，此時作者溫瑟·麥凱走進畫面	13
圖 2-33	《小丑可可》美式卡通風格	14
圖 2-34	沙利文筆下的《菲利貓》	14
圖 2-35	《玩具總動員》全球第一部 3D 動畫電影	16
圖 2-36	《史瑞克》顛覆童話王子公主的情節	16
圖 2-37	《怪獸電力公司》從衣櫥進入怪物的世界	16
圖 2-38	《太空戰士》極度擬真的畫面，票房卻未成正比	16
圖 2-39	《夏》片頭使用水墨畫，由蜻蜓帶入畫中	26
圖 2-40	魚兒相爭食，動態模擬逼真	26
圖 2-41	鏡頭拉近到優美的中國仕女	26
圖 2-42	最後畫面拉遠回到開頭水墨畫	26
圖 2-43	《赤壁懷古》悠然的水墨意境	27
圖 2-44	有著立體與平面的兩種特性	27
圖 2-45	神話《女媧補天》	29
圖 2-46	神話人物《盤古》	29
圖 2-47	彰顯英雄人物《后羿射日》	30
圖 2-48	地方風俗「中秋節」的由來《嫦娥奔月》	30
圖 2-49	中國最早志怪小說《山海經》	30
圖 2-50	志怪小說《西王母》	30
圖 3-1	《鐵扇公主》新版 DVD 封面	35
圖 3-2	《鐵扇公主》影片開頭	35
圖 3-3	《小蝌蚪找媽媽》動畫截圖	35
圖 3-4	《小蝌蚪找媽媽》動畫截圖	35
圖 3-5	《牧笛》動畫擷圖	36
圖 3-6	《牧笛》動畫擷圖	36
圖 3-7	唐三藏命悟空去取扇	37
圖 3-8	悟空於火焰山，有抗日水深火熱的意涵	37
圖 3-9	小蝌蚪開始找尋媽媽	38

圖 3-10	小蝌蚪誤認金魚為媽媽	38
圖 3-11	牧童找牛	38
圖 3-12	牧童騎牛過河	38
圖 3-13	豬八戒誇張生動的表情	40
圖 3-14	公主婀娜多姿的模樣	40
圖 3-15	單純而美的畫面	41
圖 3-16	動態擬真靈活，靜態簡潔質樸	41
圖 3-17	特偉筆下的《牧笛》	42
圖 3-18	李可染大師作品《柳蔭浴牛》	42
圖 4-1	電腦動畫製作流程圖	45
圖 4-2	燈箱，用來描圖	46
圖 4-3	筆、墨、紙以及紙墊	46
圖 4-4	宣紙，此為已經裁切好的大小	46
圖 4-5	掃描器，用來掃圖（也可用相機拍攝）	46
圖 4-6	繪圖軟體 Adobe Photoshop	47
圖 4-7	剪輯軟體 After Effect	47
圖 4-8	音效剪輯軟體 MP3CUT	47
圖 4-9	音效轉檔軟體	47
圖 5-1	原圖	49
圖 5-2	利用電腦繪圖後製而成的仿水墨風格	49
圖 5-3	復古泛黃色調，用於一般場景	50
圖 5-4	復古黑白色調，用於回想畫面	50
圖 5-5	動作「福嫂回頭」，為四張影格	51
圖 5-6	動作「阿七偷雞」，為五張影格	51
圖 5-7	動作「阿七拉筋」，為六張影格	51
圖 5-8	王家珠筆下的白賊七	59
圖 5-9	王家珠筆下的許財主	59
圖 5-10	傳統建築與民眾	59
圖 5-11	傳統村莊與市集活動	59
圖 5-12	京劇臉譜—曹操(白奸臉)	60
圖 5-13	白賊七人物造型設計(全身)	60

圖 5-14	白賊七半側面、側面、正面閉眼	60
圖 5-15	趙員外人物造型設計	61
圖 5-16	傴僂老人人物造型設計	61
圖 5-17	旺財人物造型設計	62
圖 5-18	福嫂人物造型設計	62
圖 5-19	遊戲《新仙劍奇俠傳》	69
圖 5-20	《森林狂想曲》CD	69
圖 5-21	水墨山水參考作品	70
圖 5-22	水墨山水參考作品	70
圖 5-23	去除色彩飽和度	71
圖 5-24	調整亮度對比，並留下些許紙張紋理	71
圖 5-25	選取人物	72
圖 5-26	去除背景	72
圖 5-27	將同個動態的不同圖片放在同個檔案中	73
圖 5-28	排列圖層順序以及重新命名	73
圖 5-29	左右對齊	74
圖 5-30	個別對齊	74
圖 5-31	水波漣漪特效	75
圖 5-32	效果呈現	75
圖 5-33	火焰特效	75
圖 5-34	效果呈現	75
圖 5-35	光源特效	75
圖 5-36	效果呈現	75
圖 5-37	雪景特效	75
圖 5-38	效果呈現	75
圖 5-39	展場海報 (90cm x 45cm)	83
圖 5-40	DVD 封面外殼設計	84
圖 5-41	DVD 光碟設計	84
圖 5-42	酷卡(一)	86
圖 5-43	酷卡(二)	86
圖 5-44	酷卡(三)	86

圖 5-45	酷卡(四).....	86
圖 5-46	酷卡(五).....	86
圖 6-1	展場配置圖.....	90
圖 6-2	展場整體外觀.....	90

## 第一章 緒論

本章將敘述《白賊七》動畫創作的研究背景，說明在科技當道下，傳統文化面臨的問題與瓶頸，並簡述研究者對於動畫創作的研究動機以及想要保留發揚傳統文化、破除舊有觀念的目的，最後簡單說明研究方法以及步驟，設定研究範圍，最後擬定研究流程。

### 第一節 研究背景

在電腦尚未普及之時，人們會藉由連環漫畫，表達對「動」的慾望，而後迪士尼開啓平面動畫卡通的大門，人物誇張的表情動作，讓人大開眼界，擄獲世界各地老老少少的心，當時堪稱為動畫業的龍頭老大。相對於美式誇大的表現風格，在遙遠的東方國度—日本，平面動畫也漸漸發展茁壯，其中以宮崎駿大師的作品，從反映小人物的日常生活，或是傳達人與大自然的關係，都深深影響了後代世人，過去認為卡通是小孩子看的概念，也漸漸的被打破。

然而在電腦技術蓬勃發展的今日，傳統的製作手法已經不符合現代人追求高效率的工作型態，動畫藝術家以及科學家不斷研發新的動畫技術，使得電腦動畫成為創作中不可或缺的一環。1995年由迪士尼與皮克斯聯合推出的《玩具總動員》，席捲全世界，對 2D 動畫產業無疑是投下了一顆巨大震撼彈，加上 3D 動畫帶來的經濟效益遠比傳統 2D 平面動畫高出許多，市場接受度極高，反應熱烈，各個 3D 動畫公司更乘勝追擊，隨後推出了《怪獸電力公司》(Monsters Inc.)、《海底總動員》(Finding Nemo)、《史瑞克》(Shrek)、《冰原歷險記》(Ice Age) 及《馬達加斯加》(Madagascar) …等賣座 3D 動畫電影，2D 平面動畫相對沒落，市場萎縮，目前只有日本所製作的 2D 動畫電影仍可於全球造成轟動，其餘國家的 2D 動畫作品多轉為短片製作，如藝術家的個人創作，或是給兒童觀賞的卡通節目，已無法於電影

市場與 3D 動畫電影做抗衡。但是研究者認為，相對於 3D 電腦動畫，傳統手繪動畫有著電腦技術無法比擬的感性成分，而畫面有時也比 3D 電腦動畫所能呈現的張力更大，對於動畫藝術創作方面，個人認為以平面動畫的表現方式比 3D 電腦繪圖更具可看性。

本研究的主題—傳統民間故事，一直以來都是長輩教導後進處事態度的途徑之一，以各種不同的寓言、神話或是傳說等形式，將人生道理傳達給晚輩，內容有的幽默詼諧，有的險惡灰暗，但其皆是為了警世醒世，全球皆然。著名的《安徒生童話》裡的〈醜小鴨〉，故事意涵就是希望人們能在逆境中成長，進而享受美好的成果；又或者是〈姆指姑娘〉中關懷他人的美好情操，都是值得後世人們學習。在東方國家裡，民間故事有的是讚頌傳奇人物，有的是描述傳統習俗的由來，如《義賊廖添丁》、《宜蘭之組—吳沙》，或是《關渡媽祖》和《嫦娥奔月》等，種類繁多，不勝枚舉，表現出傳統民間故事豐富多元的面貌。隨著科技資訊爆炸的時代來臨，在全球化的壓力之下，許多傳統民間故事不再被新一代所知曉，也許連家長們都不再注重傳統本土民情，要求孩子增進外語能力，拓展世界觀，越漸失去在地文化。因此在這世界一村的變化下，如何保存本土文化將是今後人們所面臨的重要課題，研究者希望藉由傳統的技術，呈現過去傳統的人文故事。

## 第二節 研究動機

記得小時候，父親為了培養研究者對語言、美感的興趣，購買了許多迪士尼的動畫卡通，包括灰姑娘、美女與野獸、睡美人以及白雪公主…等經典名片，而研究者在課後之餘的時間，不斷的觀看這些迪士尼動畫大作，因此漸漸受到動畫卡通的影響，對於平面動畫培養出濃厚的興趣。之後市場改變，傾向 3D 動畫電影，雖然科技的進步令人讚嘆，但是依然不減研究者對於平面動畫的熱情，尤其是日本大師宮崎駿的手繪動畫作品，更是令人讚嘆不已，故事劇情讓觀者感同身受、

發人深省，人物動態的捕捉描繪，不能不佩服大師對於細節的觀察力以及堅持。

研究者曾有幸至東京參觀過宮崎駿大師的「三鷹之森博物館」，大師歷年來的作品、手稿、分鏡書，甚至是未發表的新動畫，皆收藏於館內，還有模擬大師工作室的展示區，收藏的書籍之多，從塞滿的書架到沒路可走的地板，讓研究者了解，製作動畫除了技術以外，博大精深的知識，更是一部好動畫的精隨所在。接著更有展示製作平面動畫的流程與工具，讓研究者大開眼界，原來動畫後製過程是如此的艱辛，作業量是如此的龐大，一個小小的動作，可能就花了數千張影格，讓研究者更是為 2D 動畫所吸引，這種與 3D 電腦繪圖演算出來的人物動態，是截然不同的，這是純粹靠人的能力所製作，這點就使 2D 動畫的價值更高於 3D 動畫。動畫雖然是由西方國家所發展出來的技術，表現方式也多屬於西式繪畫，但宮崎駿大師卻發展出屬於日本獨有的細膩動畫風格，水墨動畫亦然。水墨動畫是由中國藝術家所創造的新表現方式，充分的傳達中國在不斷接受外來文化的同時，仍然力保傳統文化，故本研究也是想效法此種精神，以 2D 手繪動畫作創作，搭配水墨技法，想保留逐漸沒落的傳統文化。

許多至今仍耳熟能詳的童話故事，如白雪公主、灰姑娘、小紅帽以及長髮公主等，皆出自於著名的兒童文學童話故事集《格林童話》，由德國的格林兄弟在 19 世紀所著的，而美好歡樂的結局是這些童話故事共同的特點，「好人終將有好報」，「邪惡終究敵不過正義」這些觀念是從小就深信不疑的。然而日本作家桐生操於 1999 年所出版的《令人戰慄的格林童話》系列，是作者認為格林兄弟真正想傳達的寓意是黑暗的人性與社會層面，追溯至最源頭的《格林童話》後改編，內容道盡人性的醜惡以及貪婪面。看完後頓時才明白，原來從小所知的童話故事最初可能的樣貌，竟然是探討血腥暴力、不倫情慾…等人性黑暗面的故事，但由於內容實在不宜孩童，而遭到社會輿論的批評，格林兄弟才一再改版，才轉變為現今母親為孩童念的美麗浪漫枕邊讀物。

因此研究者不免深思，許多根深蒂固的不論是觀念、傳說或日常生活中所接觸的事物，是否也存在著另一種真相？也許因為時間的推移、人與人之間口耳相傳或其他因素，而使得事情真相被掩蓋，流為另一種較為大眾所能接受的結果。而民間故事在古老的年代，由慈祥的長輩，為娛樂可愛的孩子而一代一代的講述下去，它是中國各民族特殊的生活文化史錄，也曾經是人民道德的教科書，更能滿足孩子們的好奇心和求知慾，催發他們的想像才能。這些民間口傳的故事，蘊含著民間精神、風土民情，並且生動的反映了中國古老的文明和悠久的歷史，值得我們重視和研究。所以本研究想藉由大家熟悉的傳統民間故事，以另一種角度重新詮釋，傳達「看待任何事物時，不能只看表面，要看到事情背後更深的層面，以不同角度去思考」的概念，希望觀者看完這部作品後，能夠以更深入、更廣闊的眼光去看這些傳說故事，甚至是日常生活周遭的人事物。

### 第三節 研究目的

卡通動畫片一直以來都被當作是孩子的娛樂，其故事情節或是表現畫面皆為了迎合孩童們的喜好而製作，情節搞笑或無厘頭、人物正邪分明、正義總是戰勝的一方…等較為正面的訊息，畫面也是以鮮豔的色彩和可愛逗趣的人物角色吸引孩子的目光，簡單來說，孩子們看完笑笑就結束了，不會再多作思考，更別說成人，連陪孩子觀看的童心都沒有，使得這類卡通動畫淪為商業性質，利用鮮明華利的角色人物發展周邊商品以圖利，讓影片內容枯燥沒營養。研究者認為，動畫片應該要多些內涵，不應只是看完、笑完就忘掉的，最好是要能發人深省，一再回味，或許孩子還看不懂故事背後的寓意，這也就需要大人們在一旁陪伴解說，如此一來能讓孩子們多些思考，二來也能拉近大人與孩子間的距離。因此本次創作，情結一反傳統，顛覆正邪定義，也沒有搞笑的人物或是情節吸引觀眾，畫面更是用簡單的水墨色彩作表現，已從小就耳熟能詳的民間故事做為題材，希望觀

者在看完這部動畫以後，能對傳統文化多一點了解。

總合上述所言，本論文的研究目的可歸納成以下幾點：

- 一、 傳達「事實不一定就是事實，真相也可能是這樣」的想法，希望觀者能以不同的眼光與態度看待生活其他事物，不再以事物的表面做評論。
- 二、 顛覆傳統既有觀念，將民間故事反派角色改造成亦正亦邪的個性，好人不一定都行為正派，而壞人也許也有慈悲善良的一面。
- 三、 以水墨畫的方式呈現，讓觀者能感受屬於中國獨特的藝術風格，水墨也更能襯託傳統民間故事的味道。

#### 第四節 研究方法與步驟

本研究架構分為兩部分：一為文獻探討分析，二是動畫創作表現研究。文獻資料蒐集的部分，首先簡述動畫發展，接著分析民間故事的歷史由來，找尋適合做為動畫的題材。確立水墨動畫為主要風格後，搜尋相關的參考圖片及文獻資料，並以個案分析法，對三部經典水墨動畫片《鐵扇公主》、《小蝌蚪找媽媽》以及《牧笛》作賞析與研究，以利之後人物設計以及場景設定，最後則是大略介紹手繪動畫的製作流程。動畫創作部分，於確立主題為白賊七民間故事後，反向思考重新擬定民間故事內容，結合先前蒐集的相關資料，選擇兩篇短篇故事並繪製草稿分鏡圖。研究台灣早期環境和人物的相關書籍以及水墨畫冊作為角色、服飾與場景設計依據，最後以紙繪的方式製作逐格動畫，保留紙張質感。最後總結創作心得，並探討其是否有達到預期的效果。

## 第五節 研究範圍與限制

範圍以中國及台灣傳統民間故事作研究，西方國家的民間故事則不在討論範圍中。以手繪逐格動畫為創作主要手法，電腦繪圖軟體則為剪輯、配樂的輔助工具。畫面風格以中國水墨畫作為表現形式，因此色彩計畫則是以單一色調或淺色點綴為主，時間將限制在五至八分鐘內。

## 第六節 研究流程圖



圖 1-1.研究步驟流程圖

## 第二章 文獻探討

動畫發展的歷史很長，從人類開始有文明產生時，透過各種圖像形式紀錄，已顯示出人類潛意識中有表現物體動作和時間過程的慾望。從石器時代洞穴壁畫、埃及墓穴壁畫、連環漫畫到 2D 平面動畫，再發展至 3D 電腦動畫，動畫技術不斷進步，滿足人們的視覺感受。水墨畫乃最具中國風格的表現技法之一，但自 1917 年康有為發出：「中國近世之畫衰敗極」和 1918 年徐悲鴻說：「中國畫學之頹敗，自今日已極矣！」以來，大多數的美術學者都認為近代中國繪畫已衰落、積弱不振；與傳統民間故事相同，已逐漸被科技化、國際化的世界淡忘，新世代的家長不再將民間故事當作枕邊讀物念給孩子聽，取而代之的是國外著名小說如哈利波特或納尼亞傳奇……。

本章從動畫的起源與種類談起，藉由前人的研究了解水墨動畫的發展概況，探索民間故事的根源與臺灣民間故事的概況，進而深入探討白賊七故事，剖析人物心理。經由這些史料，傳遞諸位研究者對於保存、發揚傳統文化與傳統技術的用心以及教育下一代的使命感。

### 第一節 動畫簡史

1640 年，德國人安東納西斯·基雪（Athonatius Kircher）創造了「魔術燈」。原理很簡單但是效果很好，它的結構是將畫有圖案的玻璃片置放於機器中，讓圖案會動，其原理是利用機械旋轉的方式使圖裡的人物產生動作。

1824 年英國人彼德·馬克羅傑（Peter Mark Roger）發現一個原理，所有會動的影像都可以分解成一系列靜止的影像，由此發現「視覺暫留」的原理（圖 2-1~2-2）。因他的發明，在二十世紀中有實驗者創造了一些設備，其中一項設備就是「走馬

旋轉燈」(Phenakistoscole, 1832), 由 Joseph Antoine Plateau 發明, 它的原理是兩片可獨自旋轉, 裝在旋轉軸上的圓盤, 後面那片圓盤上畫有一系列的圖, 前面的圓盤繞著邊緣有一圈切口, 旋轉圓盤時, 從前面圓盤的切口可看到後面圓盤的圖案成動態的 (Sergi Camara, 2006), 如圖: 2-3~2-5。

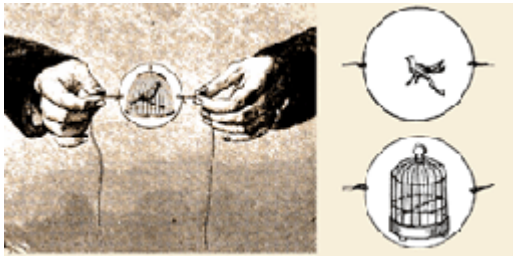


圖 2-1. 利用視覺暫留原理製作的小玩具

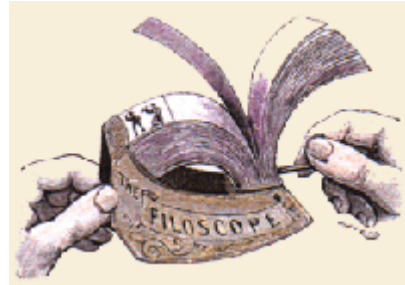


圖 2-2. 利用視覺暫留原理製作的手翻書

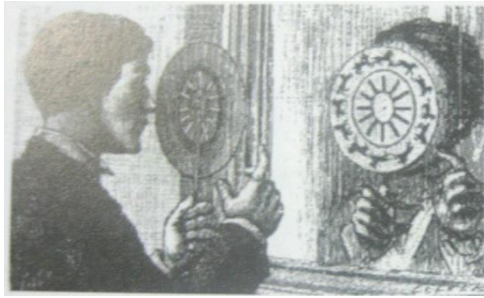


圖 2-3. Joseph Antoine Plateau 發明的「走馬旋轉燈」

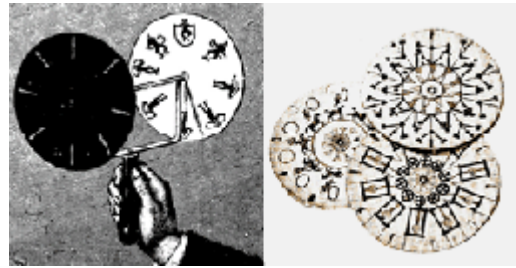


圖 2-4. Joseph Antoine Plateau 發明的「走馬旋轉燈」



圖 2-5. Joseph Antoine Plateau 發明的「走馬旋轉燈」增大版, 讓人們能看得更清楚

法國考古學家普度歐馬 (Prudhommeau) 在 1962 年的研究報告指出, 兩萬五千年前的石器時代洞穴上就畫有一系列的野牛奔跑分析圖, 是人類試著用筆 (或石塊) 捕捉動作的最早證據 (圖 2-6)。同樣的例子, 出現在如埃及墓畫 (圖 2-7)、希臘古瓶 (圖 2-8) 上的連續動作之分解圖。在一張圖畫上把不同時間發生的動作

畫在一起，這種「同時進行」的概念間接顯示了人類「動畫」的慾望。李奧納多·達·文西有名的黃金比例人體幾何圖上所繪的四隻胳膊，就是表現出雙手上下擺動的動作。十六世紀的西方更首度出現手翻書的雛形，這和動畫的概念也有相通之處。

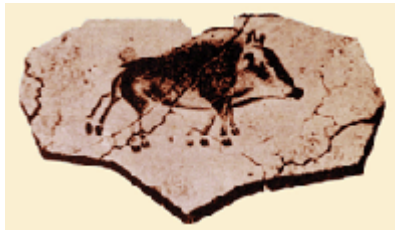


圖 2-6. 石器時代洞穴壁畫



圖 2-7. 埃及墓穴壁畫，由上至下的圖表現連續進行

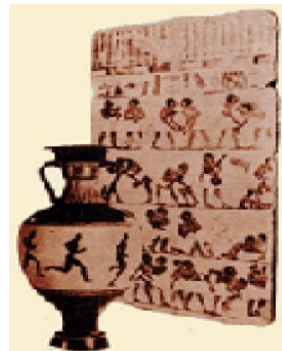


圖 2-8. 埃及的版畫和希臘的陶壺上的刻畫

中國的繪畫史上，藝術家一向有把靜態的繪畫賦予生命的傳統，如《六法論》中主張的氣韻生動、聊齋的「畫中仙」中人物走出捲軸等，大抵上是靠想像力來彌補實際操作，真正使畫上圖像生動起來的點睛工夫，還是在西方世界一步步發展出來的（黃玉珊、余為政，1997）。

至於手繪動畫方面，是指用許多靜止的畫面，以一定的速度（如每秒 12 張）連續播放，最常使用的方法是繪製於紙張或是賽璐路片（Celluloid）上，其他還有黏土、模型、紙偶和沙畫…等方式製作。李道明於〈歐美日動畫簡史〉一文中提出：考究「動畫」的機械原理—單格拍攝的電影攝影術與光學投影效果—可以知道動畫與電影有共同的起源。其實，英文的「電影」（Moving Pictures）與漢文的

Animation 的翻譯（動畫），字面的意義幾乎相同。

拍動畫時，每一格畫面則是個別曝光。每兩次曝光之間，動畫藝術家或拍攝人員則會更換賽璐珞膠片、移動膠片、調整木偶的動作等等。如果是做電腦動畫，則可能需要數分鐘的時間，電腦才能完成所有計算的程序以產生另一個影像。拍攝偶動畫時，一個較複雜的鏡頭也許需要讓工作人員花上好幾分鐘才能調整好每一樣東西。不管是上述何種情況，每部影片曝光的速度都和每秒 24 格的放映方式不相干。諾曼·麥克勞倫是全球公認是動畫媒體天才，他曾就動畫提出一個看法：「動畫不是「會動的畫」的藝術，而是「畫出來的運動」的藝術。每一格畫面與畫面之間所產生出來的效果，比每一格畫面本身的效果更為重要。因此，動畫的藝術就是去操縱每格畫面與畫面之間看不見的那條間隔線。」（李道明，1990）

動畫短片的出現，在電影史上是排在「把戲電影」（trick film）之後。這要追溯到和盧米埃兄弟齊名的梅禮葉（Melie's）。具有魔術師背景和經驗的梅禮葉，在 1902 年創作的幻想電影《月球之旅》（A Trip to the Moon）是當時將電影的技巧、把戲運用到極致的作品（圖 2-9、圖 2-10）。在他的作品中，他充分的運用了疊印和暫停動作替換（stop-action substitute），和「停動／單格攝影」只有些微之差。但這項技巧只有到普姆士、史都特、布雷克頓加入電影工業，動畫的形貌才漸獨立出來（黃玉珊，1996）。



圖 2-9. 《月球之旅》表現出奇幻的異想世界

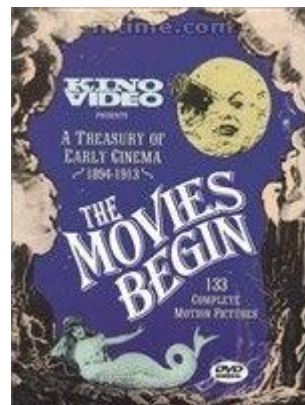


圖 2-10. 重新錄製的《月球之旅》DVD 版

到了二十世紀初，布雷克頓到愛迪生的實驗室工作，他用粉筆素描雪茄和瓶子，拍了稱為「把戲電影」(trick film) 的《奇幻的圖畫》(The Enchanted Drawing)，內容是畫家本人表演速寫的題材(圖 2-11~2-13)。西元 1906 年是他對動畫有最大貢獻的一年，他在黑板上做《滑稽臉的幽默相》(The Humorous phases of Funny Faces)，這齣粉筆脫口秀被公認是世上第一部動畫影片(圖 2-14~2-16)。一開場是畫家的才藝表演，接下來是活動起來的畫，並使用了「剪紙」(cut out) 的手法，將人形的身軀和手臂分開處理，以節省逐格重畫的功夫。後來他又陸續做了幾部其它短片，包括 1907 年公映的《鬼店》(Haunted Hotel)，不僅使用當時流行的溶疊、重覆曝光和技巧，更將動畫技巧運用到影片上，造成轟動，但他後來因大部份精力投注在「維它公司」的經營事業上，沒有時間全力推動動畫，因此直到他嚥氣之前，還沒有人體認到他作品的重要性。但史都華·布雷克頓(Stuart Blackton)於 1906 年，在黑板上創作的《滑稽臉的幽默相》(The Humorous Phases Of Funny Face)，才是被公認為世界第一部動畫影片。



圖 2-11.《奇幻的圖畫》動畫過程



圖 2-12. 將畫中的酒瓶酒杯拿出來了



圖 2-13. 最後把酒瓶與杯子都放回去，還給主角一根雪茄



圖 2-14.《滑稽的幽默相》在黑板上畫出人物



圖 2-15. 女主角一筆一畫的出現，男主角樂的頭髮長毛



圖 2-16. 最後的小丑表演特技，引小狗跳進手上的套環中

1906 年法國出現第一部卡通動畫《幻影集》(Phantasmagorie)，是由艾彌兒·柯爾(Emile Cohl)所發表，他運用攝影上的停格技術，拍攝《幻影集》中一系列

的變幻影像，散發出獨特的魅力，雖然技巧粗糙簡單，但對於動畫影片的發展具有相當的影響力（圖 2-17、圖 2-18）。他的動畫不重故事和情節，而傾向用視覺語言來開發動畫的可能性，如圖像和圖像之間的「變形」和轉場效果。他所秉持的創作理念，將動畫導向自由發展的圖像和個人創作的路線。此外，他也是第一個利用遮幕攝影（matte photography）結合動畫和真人動作的先驅者，因而被奉為當代動畫片之父。



圖 2-17.《幻影集》線條簡單的人物



圖 2-18.《幻影集》可愛逗趣的動作

到了 1911 年，美國連環漫畫家溫瑟·麥凱（Winsor McCay）將他的漫畫作品《小尼摩》（Little Nemo）（圖 2-19~2-26）改製成個人第一部動畫影片，人物逗趣生動，經歷陸離怪事，後來還創作了《蚊子的故事》（The Story Of Mosquito），除了表現角色動態以外，也具備故事結構。隨後於 1914 年，麥凱更推出影史著名動畫代表作《恐龍戈蒂》（Gertie The Dinosaur）（圖 2-27~2-32），於各大電影院播放。承襲連環漫畫之風格，逐格著色，因此動畫開始有了五彩繽紛的色彩，其更擅長於平面動畫中營造三度空間的流暢動線，同時麥凱更是首位發展全動畫（full animation）觀念的人，因此被譽為美國動畫之父。

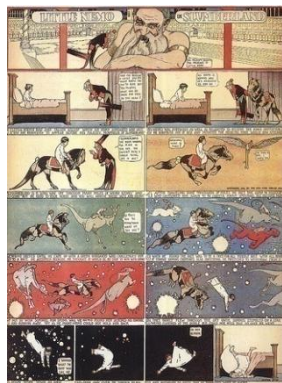


圖 2-19.《小尼摩》漫畫原著，畫風細膩精美

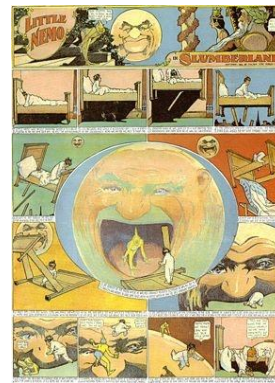


圖 2-20. 動態感十足，已有連續動態的出現



圖 2-21. 兩個小丑開心的打鬧嬉戲



圖 2-22. 小尼摩出現，把兩個小丑變不見了



圖 2-23. 接著隨筆畫出一位女性



圖 2-24. 獻上一朵愛的鮮花



圖 2-25. 兩人開心的向鏡頭揮手



圖 2-26. 最後恐龍悠悠的離去

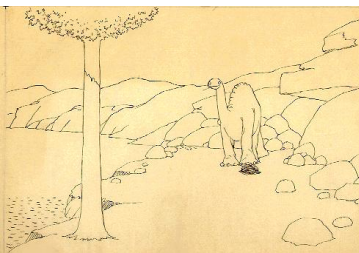


圖 2-27. 恐龍戈蒂慢慢走進畫面



圖 2-28. 發現了一顆樹



圖 2-29. 竟然把它吃了

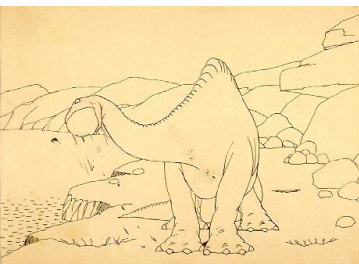


圖 2-30. 動態流暢，模樣可愛



圖 2-31. 吃飽了就趴在地上，樣子十分討喜

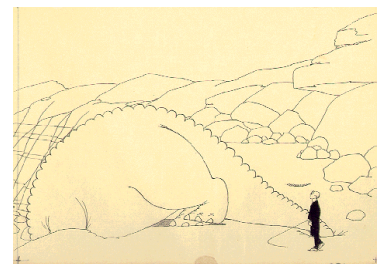


圖 2-32. 口渴了就喝起湖水，此時作者溫瑟·麥凱走進畫面

溫瑟·麥凱 (Winsor McCay) 以一位漫畫家專業的素養，為動畫開闢的路線，也預告了一個美式卡通時代的來臨。這時期的代表作品有弗萊謝爾 (Max Fleischer) 製作的《小丑可可》(Ko Ko The Clown) (圖 2-33) 和沙利文 (Pat Sullivan) 的《菲利貓》(Felix The Cat) (圖 2-34)。而大約在此時，美國和歐洲動畫的發展開始分道

揚鑣。歐洲動畫家的景況和美國大相逕庭，除了偶爾零星的活動外，很少能像美國發展成動畫工業的模式。由於美國的輸入卡通動畫片，而使得歐洲本地的動畫發展相形失色。三〇年代，這段時期最注目的莫過於迪士尼片廠的崛起，而它日後也成為國際知名的卡通動畫中心（陳伯拯，2004）。

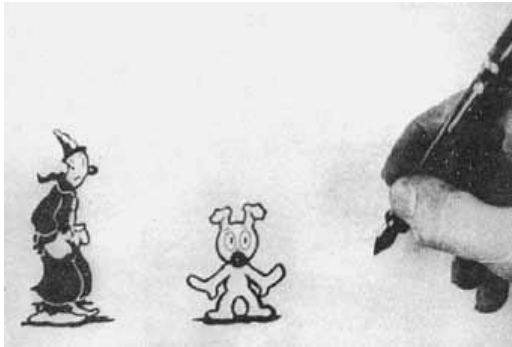


圖 2-33.《小丑可可》美式卡通風格

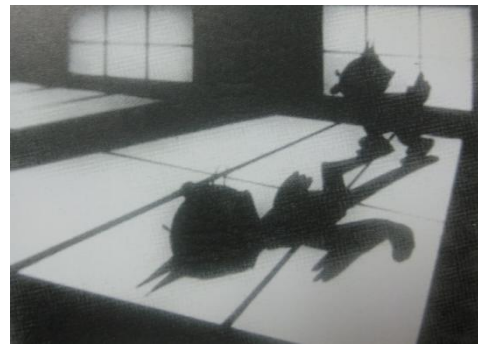


圖 2-34. 沙利文筆下的《菲利貓》

至於台灣的動畫發展部分，李道明於《動畫電影探索》（黃玉珊、余為政，1997）一書中提到，「動畫」這個名詞在台灣開始被使用可能不到三、四十年，甚至到現在，更常被稱為「卡通」，此一名詞應該是隨著國民政府於 1949 年自大陸傳來台灣的。而台灣動畫發展最大的窘境是極端缺乏史料或文獻可循，余為政先生追溯，約於民國 43 年，桂氏兄弟攝製了首部黑白電影：《武松打虎》，卻因資金短缺，無以後繼。

然而可以確定的是，從六〇年代末，七〇年代起，台灣動畫就已經開始生根發芽，並且朝向了產業化的發展。最早的紀錄，可以首推光啓社引進動畫拍攝台與培育人才的貢獻。不過在七〇年代，真正將台灣動畫界奠定產業基礎的，則要歸功於「影人卡通製作中心」，與「宏廣卡通公司」。成立於 1970 年的「影人卡通製作中心」，是台灣替日本電視卡通代工的第一家公司。於 1978 年成立的「宏廣卡通公司」則是台灣替美國電視卡通代工的第一家公司（石昌杰，2005）。

其中，李彩琴也在〈台灣動畫的發展與現況〉，收入於《動畫電影探索》（黃

玉珊、余為政，1997)，文中提到，從七〇年代開始，日本卡通發展蓬勃，逐漸把動畫工作轉移海外加工，如台灣影人廣告公司和東京電影公司來台招訓動畫人員，為台灣奠定卡通加工的基礎。1978年，宏廣公司崛起，得到美國漢納—巴貝拉製作公司協助，開始以美制高薪收編各方動畫人才。當時台灣動畫公司多為日本加工，工作不穩定且酬勞偏低，「宏廣」的美式管理與營運手法，加上整體加工層次較高，在短短幾年內便逐漸整合台灣卡通界，成為全世界出口量最大的卡通製作中心。

近年來電腦 3D 動畫興起，台灣傳統動畫生存空間大幅萎縮，目前國內傳統動畫業者只剩下青禾等公司，且營運手法也由公司縮小為工作室型態，廣告、電影幾乎都是電腦動畫的天下。吳鼎武（1998）在《電腦動畫基礎》書中提到，3D 電腦動畫的發展過程根植於電腦繪圖（Computer Graphic）技術的演進，從五〇年代 MIT 第一次使用了電腦 CRT 螢幕顯示，彩色電子影像的應用便開始廣泛應用於相關科學與軍事領域之中。六〇年代發展出電腦輔助設計系統（CADAM）之後，電腦繪圖的技術逐漸被引用於工業設計產業，如汽車工業與航空工業等，並於六〇年代中期發展出第一個電腦互動式系統，稱之為「Sketchpad」，使得電腦繪圖開始具有呈現 2D 與 3D 物件網格（Wire Frame）的顯示功能。雖然在七〇年代陸續有電腦動畫應用於電影中，如 1977 年電影《星際大戰》（Star War）中的戰爭特效等，但由於早期電腦昂貴且不普及，直到 1981 年 IBM 發展出 INTEL 系統的个人電腦後，3D 電腦動畫的廣泛應用才逐漸展開，而創造出由電腦輔助之電影如迪士尼所製作的《電子世界爭霸戰》（Tron）。

拜科技之賜，原本運用於軍事用途的電腦科技由於藝術家的介入與轉換，使得冷硬較無生氣的電腦圖像，在經由藝術家灌輸其創意與觀念之後而成為具有精神內涵與生命力的動態影像。而在好萊塢電影工業大力推波助瀾之下，3D 電腦動畫已逐漸為大眾喜愛的主流電影，1995 年由 Pixar 公司製作，迪士尼發行的《玩具

《玩具總動員》(Toy Story) (圖 2-35) 為全球第一部 3D 動畫電影，一推出即登上當年度全美票房冠軍，全球戲院票房收入超過三億六千萬美元 (黃寶雲，2005)。由《玩具總動員》(Toy Story) 揭開電腦動畫電影序幕後，3D 電腦動畫已經取代傳統 2D 動畫，更多 3D 動畫電影陸續推出，如《史瑞克》(Shrek) (圖 2-36)、《怪獸電力公司》(Monsters Inc.) (圖 2-37) 與《太空戰士》(Final Fantasy) (圖 2-38) 等。3D 電腦動畫之所以獲得觀眾的喜好，除了高科技電腦所創造的逼真特效外，最重要的因素莫非就是動畫角色的生動，以及整體故事的寫實性所帶給觀眾的認同感 (陳啓耀，2004)。

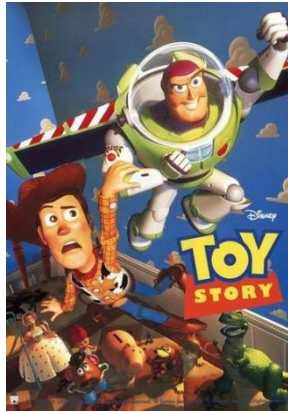


圖 2-35.《玩具總動員》全球第一部 3D 動畫電影



圖 2-36.《史瑞克》顛覆童話王子公主的情節

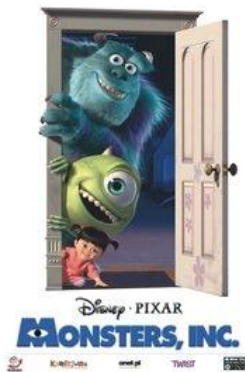


圖 2-37.《怪獸電力公司》從衣櫥進入怪物的世界



圖 2-38.《太空戰士》極度擬真的畫面，票房卻未成正比

儘管 3D 電腦動畫有出神入化的科技特質，壟斷國際電影市場，但傳統手繪動畫並不會因此而消失，依然有無法抹滅之魅力、有著 3D 電腦動畫無法取代的特殊

風格，這也是手繪動畫至今仍然是許多藝術家的創作手法之一。雖然無法與 3D 動畫抗衡，但研究者認為手繪動畫製作入門較 3D 動畫簡易，對於藝術小品創作，平面動畫有著絕對的優勢，這也是研究者鍾情於平面動畫的原因。

## 第二節 動畫種類

動畫的表現方式相當豐富，大致上可歸類為四類：平面動畫、立體動畫、電腦動畫以及混合媒體，而各類又有不同的風格，根據張元祥（2005）研究論文分述如下：

一、平面動畫 (Drawn Animation)：平面動畫素材依照不同的特性，表現出不同的韻味，技巧上也可以混合使用，可分為賽璐路動畫 (celluloid)、紙繪動畫、剪紙動畫 (又稱「挖剪動畫」, cutout animation)、由底片直接繪製的「無動畫相機」、剪貼賽璐路和靜照動態畫，如表 2-1：

類別	定義	作者	出處
賽璐路動畫	最常見、最基本、年代最舊的動畫技巧，於 1915 年發明由透明的醋酸纖維製成。	邱莉燕，1997	動畫的類型和材料，P.265
	賽璐路片為一種薄且透明的酸醋鹽，在上面作畫時，並不會起任何反應，此為手繪動畫是非常重要的特色，因為它避免一切不必要的功夫。	Richard Taylor 林泰州、喬慰萱譯，2000	動畫技巧百科，P.22
紙繪動畫	可以發揮顏料的特色，又能保留紙張質地，描繪之邊緣比較柔軟，比較模糊，其表現的層次自由開放，但需要一張張親手繪製，影片時間大多偏短。	邱莉燕，1997	動畫的類型和材料，P.265-266

剪紙動畫	將剪好、富有連接關節的小紙人或角色，配上背景放在攝影機下，一格動一點拍，創造「動著」的幻覺。	邱莉燕，1997	動畫的類型和材料，P.266
	使用圖畫創造動作方式中最簡單的一種，利用挖剪過的圖來拍攝動畫，主要是一種即興的技巧。	Richard Taylor 林泰州、喬慰 萱譯，2000	動畫技巧百科，P.58
無動畫相機	此為最直接用電影影片創造動態影像的方法，以此種方式創造的動畫會相當粗糙，但是有一種效果極佳的活力與清新感。	Richard Taylor 林泰州、喬慰 萱譯，2000	動畫技巧百科，P.64
剪貼賽璐路	把賽璐路和剪貼結合起來，依照尚·連尼卡的說法是：「不會減損原稿的筆觸及設計原味。」	邱莉燕，1997	動畫的類型和材料，P.267
靜照動態化	比較接近一種特殊效果，是在螢幕上營造「現成照片」移動的幻覺，用照片、雜誌圖片、拼貼或複製的繪畫等。	邱莉燕，1997	動畫的類型和材料，P.268

表 2-1：平面動畫的分類 資料來源（張元祥，2005）

參考《動畫技巧百科》（Richard Taylor，2000）、以及邱莉燕（1997）於《動畫電影探索》一書，〈動畫的類型和材料〉一文中整理出各類的優缺點：賽璐路動畫畫面細膩，線條清楚，背景與角色分開繪製，可減少重繪的麻煩，但是耗費大量的人力且修改不易，稍不注意，繪製的線條與著色品質會產生差異，製作上依然有著相當的困難；紙繪動畫在個人創作中具有強烈風格，線條柔軟也易發揮顏料和紙張的特色，但需要一張一張的繪製，原畫數量龐大，本研究即是以紙繪動畫進行創作。

剪紙動畫具有高度的個人主控性，紙質強韌且可反覆操作，製作時間短暫，但是剪紙圖壽命不長，容易磨損，臉部特寫的效果以及透視景深較為不佳，完成流暢動作較難。無動畫相機，又稱作「底片直繪」，是個不需多種材料及技巧的製

作方式，最適合抽象形狀的表現，色彩鮮明，會產生意外的裝飾效果，缺點是無法顧及細節，對於控制精準動作較困難，影片本身脆弱，禁不起放映時的磨損，另外製作時，時間的掌控也較為複雜。

尚·連尼卡認為剪貼賽璐路是種不會減損原稿筆觸及設計原味的動畫製作方式，而且不像紙繪動畫般每個場景都需要重畫一次人物，但是缺點是畫面感覺較突兀，但研究者認為，這也是一種動畫特色。靜照動態化是利用現成照片，素材可以重複使用的動畫技術，創作者對影像需要有高敏感度，要有優異的設計感及技巧，平時還要有勤於收集圖片資料的習慣，否則只會淪為一般的照片幻燈片。

二、立體動畫 (Stop Motion)：立體動畫又稱作中止動畫，與平面不同的事有長寬高的「體積」，平面只有「面積」，立體動畫是利用物體逐漸改變的過程來製成。在傳統上，攝影機的開始與結束只在於一格的時間裡，當攝影機停止拍攝時，在創作者適當的調整外型或物體，以達到下一格所需要的狀態。立體動畫可分為偶動畫、物體動畫、黏土動畫和真人單格攝影，其定義如表 2-2：

類別	定義	作者	出處
偶動畫	利用模型來拍攝動畫，但就創作角度而言，偶動畫創作者能使用的元素較不具彈性，一旦角色與場景完成，就難以修改或更換。	Richard Taylor 林泰州、喬慰 萱譯，2000	動畫技巧百科， P.76
	偶動畫是依據作者心目中的形象重新塑照。	邱莉燕，1997	動畫的類型和材 料，P.267
	以各種立體素材做成偶，用單格停拍的方式製成動畫。	劉玉玲，2000	以動畫觀點探討互 動式動畫故事書之 創作特質及對圖書 書與動畫之影響。 P.19

物體動畫	物體動畫中的物體保有原始的模樣，利用單格停拍的方式製作。	邱莉燕，1997	動畫的類型和材料，P.269
	利用現成的立體物，用單格停拍的方式製作成動畫。	劉玉玲，2000	以動畫觀點探討互動式動畫故事書之創作特質及對圖畫書與動畫之影響。P.19
	以黏土做成偶，用單格停拍的方式製作成動畫。		
黏土動畫	黏土的可塑性極高，要圓要扁，粗細短長，均可隨心所欲，其缺點是強燈連續照射下容易變形。	邱莉燕，1997	動畫的類型和材料，P.269
	以黏土做成偶，用單格停拍的方式製作成動畫。	劉玉玲，2000	以動畫觀點探討互動式動畫故事書之創作特質及對圖畫書與動畫之影響。P.19
真人單格攝影	很像真人電影，只是拍法為單格拍攝，以製造機械式的動作，但其真實陳設和演員都不是這樣移動的。	邱莉燕，1997	動畫的類型和材料，P.270
	真人表演，但使用單格停拍的方式製作成動畫。	劉玉玲，2000	以動畫觀點探討互動式動畫故事書之創作特質及對圖畫書與動畫之影響。P.19

表 2-2：立體動畫的分類 資料來源（張元祥，2005）

偶動畫立體感比平面動畫好，適合明顯動作為主的動畫，因結構似人或動物，故外貌上栩栩如生，動作上更顯自然，只是在偶角色的支撐上較為困難，金屬線會因持續彎曲、弄直而斷裂；物體動畫方面，同偶動畫，立體感較優，而物體保有原始的模樣，觀眾切確知道在動的是甚麼，但在意義上表達往往會使觀眾無法體會；黏土動畫可塑性高具親和力，但如同上述表格，在強光照射下容易變形；真人單格攝影優點是寫實性與立體感最佳，反之對於物體漂浮在空間等鏡頭較難拍攝。

三、 電腦動畫：乃利用電腦軟體在虛構的電腦立體環境中建立角色與場景 (Modeling)，其中又分為 2D 電腦動畫與 3D 電腦動畫。2D 電腦動畫只有二度空間動作的限制，利用電腦代替耗費人力的手工著色，而片革與片格之間的動作也可借助電腦之力。3D 電腦動畫是與三度空間中運作，利用基本的幾何圖形建構會動的角色 (Modeling)，加上材質與貼圖 (Mapping)，建立燈光 (Light) 與架設攝影機 (Camera)，接著設定關鍵動畫 (Animation) 並完成算圖 (Rendering)。一切皆在電腦中完成，具有立體與寫實的視覺效果。

2D 電腦動畫可節省大量的人力資源，中間過度畫面可由電腦產生，且修改容易，並可以立即檢視，前提是創作者對於電腦軟體的熟悉度；3D 電腦動畫亦然，變化性大，可塑性高，省下許多時間成本，修改容易、中間影格由電腦自動產生、創作者可立即看見成果，與 2D 電腦動畫相同，必須花時間熟悉電腦軟體，若無仔細規劃，會趨於呆版而生硬。

四、 混合媒體：動畫工作者能夠完全掌握素材的特性並將之結合運用，或是刻意營造不甚自然的混合效果，即為混合媒體，根據 Richard Taylor (2000) 所著《動畫技巧百科》一書，可分為「動畫與實際動作混合」、「偶與實景拍攝影片合併」、「在靜照上的卡通動畫」、「挖剪加上照片與圖案」、「沙與玻璃」此五種。

動畫與實際動作混合是電影常見之手法，拍攝手法是利用單色的原色 (Primary Color) 為背景，通常被稱為「藍幕」，再將這兩種影像合併在同一個影片的片格中。偶與實景拍攝影片合併是以停格拍攝的方式將物體或是偶動畫與實景拍攝的影片作結合。

在靜照上的卡通動畫是將照片當作背景，利用賽璐路膠片或其他表現方式製作，或直接在照片上繪製，並將過程記錄下來。挖剪加上照片與圖案基本的概念

與剪紙動畫相同，主要目的在於利用元素混合後產生的對比。沙與玻璃，這兩種媒材都是具有流動性的物質，利用光影的概念，在背光或是光滑的表面製作影像。

混合媒體可將多種素材的優點結合，適合表現衝突或對比的題材，但是在光線處理上易產生不協調感且需花相當多的時間進行修改與嘗試，比單一媒材更困難耗時。

### 第三節 水墨動畫發展

1917年康有為發出：「中國近世之畫衰敗極」和1918年徐悲鴻說：「中國畫學之頹敗，自今日已極矣！」以來，大多數的美術學者都認為近代中國繪畫已衰落、積弱不振，但現代畫家吳冠中卻另有一番令人醒思的見解，他說：「好劍！好劍！配劍之人不知使用，劍漸漸生鏽了。國寶，國寶，國人不識，束之高閣。成為國寶，正因其價值是世界性的，不限於本國。」（吳冠中，1996）

倪再沁（2005）於《水墨畫講—文人美學與當代水墨的世紀之辯》中指出：2002年五月在紐約舉辦了一場關於中國水墨畫的國際研討會，是以中國水墨的百年來的回顧和新世紀的發展為題。其中第三個單元是談水墨的趨勢與走向，當中學者倪再沁認為國家、民族之強弱決定了畫種的強弱，但無關乎畫種之優劣，中國之衰弱並不代表水墨是劣質的畫種，它仍是最深刻、最具表現力的畫種。沈揆一認為：「當代山水已經不只是名詞，而應該進入動詞的情境，因為它已扮演了詮釋文化的角色，因而可用各種不同的媒介來表現「山水」，山水在當代已成為一種主動的、行動的過程，有時甚至要把觀眾引入，以共同創造充滿動能的新山水。」

中國水墨畫的沒落是事實，在新世紀的今天，如何為其找出未來發展方向，至關重要。中國繪畫獨鍾山水畫，即使在當代，山水仍是體現中國文化觀時最習

慣運用，也是最有力的體裁。而倪再沁認為就算西方不理解，甚至大多數中國人也不甚解，水墨仍然會頑強地在新世紀發展，而且必將有更突出的藝術形式傳承下去。因此由中國大陸自行研發出的動畫技術—水墨動畫儼然誕生。

水墨動畫是最具中國民族風格的表現形式，出現於文化大革命之前的發展階段，但到文革時期就幾乎停擺，直到文革在發展時期才又出現。但由於設為效益與商業價值的考量，製作過程繁雜困難的水墨動畫，幾乎不再出現，不過因為擁有中國濃厚的藝術風格，而更顯珍貴。

中國水墨動畫是經由萬氏兄弟推展以及藝術家特偉融入中國藝術特色，經過不斷演變而成的，自此才成為中國大陸特有的動畫特色，此乃動畫史上一大創舉。中國大陸於 1958 年「大躍進」時強調革命的浪漫主義，多以狂熱的幻想替代現實的作品，此種思想充斥著整個藝術界，其多為千篇一律、單調的題材，毫無藝術價值可言。但 1960 年後，此種風氣很快的轉為沉穩內斂的風格，開始朝藝術探索發展，注重基礎的建設，而於這時期完成的水墨動畫，無疑是一項重大的成就，將傳統的水墨動畫搬上大螢幕，打破了歷年來動畫片的製作方法。(林美君, 2005)

今日，我們在電視中、銀幕上很難看到中國的動畫影片，孩子們熟悉的是史瑞克、變形金剛和小叮噹等美國、日本的動畫形象，這的確是一大遺憾。實際上中國動畫影片曾有過非常輝煌的年代，日本早期的動畫創作也深受中國動畫的影響。二十世紀五、六十年代，中國藝術家創作的，以《大鬧天宮》、《牧笛》、《小蝌蚪找媽媽》和《三個和尚》…等為代表的優秀動畫片聞名全球，幾乎得遍了世界上所有的動畫電影節的金獎和銀獎，征服了各國觀眾。現在三、四十歲的中國觀眾更是看著這些影片長大的。大智大勇的孫悟空、機智幽默的阿凡提，帶給他們很多歡樂和幻想；為民除害的哪吒、保護集體羊群的草原英雄小妹妹，是他們的朋友和楷模。這些都成為他們今生難以割捨的童年情結，而水墨動畫更是中國

動畫中的奇葩。

在了解水墨動畫的製作過程前，首先必須釐清水墨動畫片和一般動畫片的不同之處。屠佳（1996）於〈從中國水墨動畫說起〉一文提到：「水墨動畫片的製作過程繁瑣又耗時間，但並不是人們所理解的動畫作業都在宣紙上完成。我們雖然能在螢幕上看到活動的水墨暈染的效果，但是只有在靜止的背景畫面中才能找到真正的水墨筆觸，只有背景畫面才是如假包換的中國水墨畫」。又言：「如果真的要宣紙上用水墨畫出那麼多連續動作，世上沒有一位畫家能把連續畫面上的人物或者動物的水分控制得始終如一。」因為在動畫片的繪製過程中，始終都是紙上作業，原畫師一樣要設計主要動作，動畫人員一樣要精細地加好中間畫，不能有半點差錯，但即便是再精細的描圖，每張原畫必定存在著差異，因此要達到水墨暈染的效果，其奧秘在攝影部門。

畫在動畫紙上的人或動物，到了著色部分都必須分層上色，同樣一頭水牛，必須分出四、五種顏色，有大塊面的淺灰、深灰或者只是牛角和眼睛邊框線中的焦墨顏色，分別塗在好幾張透明的賽璐璐片上。因此每一張賽璐璐片都由動畫攝影師分開重復拍攝，最後再重疊在一起用攝影方法處理成水墨渲染的效果。工序如此繁復，光是用在攝影攝一部水墨動畫片的時間，就足夠拍成四、五部同樣長度的普通動畫片。就憑著那種水滴石穿的功夫和毅力所創造出來的水墨動畫片，確實也引起全球動畫界人士的讚嘆。

自從中國動畫的先驅一萬氏兄弟在二十世紀受到國外電影動畫片的影響，加上對動畫的喜愛，憑著一股堅毅不屈的精神，致力於研究中國的皮影戲、走馬燈和國外傳入的活動西洋鏡原理，不斷探索，並於 1922 年底拍攝了中國第一部動畫廣告片《舒振東華文打字機》。而 1960 年，水墨動畫的誕生，更把中國千年歷史的藝術形式和表現手法搬上大螢幕，推向國際。中國水墨動畫風格獨樹一幟，善用

寫意與神似等手法，表現出中國傳統的美學以及民族風格，特偉在接受《Animation World Magazine》專訪中更表示：「從 1956 年到 1988 年我退休為止，中國動畫建立了它特有的民族風格，與國外的動畫有明顯的不同。1980 年代以後我們參加了國際影展，有機會開了眼界學習他國長處，同時也讓外國更了解中國……」(Animation World Magazine, 2002)。

科技進步，在 3D 動畫技術席捲全球的同時，3D 電腦動畫的應用也延伸到水墨動畫的領域。1999 年，呂振東首度以中國繪畫結合 3D 電腦動畫為研究主題，在研究中創作了動畫短片—《溪山清遠圖》，以電腦動畫呈現中國山水畫之意境。呂振東認為使用動態鏡頭表現中國山水畫時，影像可以輕易的融入三度空間中，並不會遇到散點透視在三度空間表現的合理性之問題，此種效果就像是局部觀察中國山水畫一般，單獨看遠、中、近景時的透視效果其實是合理的。

范光義(2001)藉由分析元朝數幅文人畫作，歸納出其中畫面的構成要素，並以李白《渡荆門送別》一詩為創作主軸，傳達中國文人畫「詩畫合一」的意涵。范光義的研究中提到，電腦動畫的鏡頭語言和三度空間的表現形式，可達到中國山水畫中「可觀、可遊、可居」的繪畫觀，所以不需要刻意在空間上去做到多點透視的構圖。另外也指出，動畫製作的流程與傳統繪畫有相似之處，即在分層計算圖檔以便進一步處理遠近不同質感與空間之時，與國畫中分層設色的觀念是一致的。其創作時強調作品風格，而不求形體上的相似、不拘泥於古法，而是追求蘊含其中的繪畫精神，結合新的創作媒介呈現作品。

2003 年，中國大陸一位學國畫出身的動畫導演許毅，製作了一部水墨電腦動畫短片—《夏》(Ode to Summer)(圖 2-39~2-42)。當年還入選 SIGGRAPH 2003，這也是第一次中國大陸入選 SIGGRAPH 這樣的頂級 CG 盛會。在這部短片中，制作人員一直著力於利用現代的 3D 動畫技術實現傳統的國畫效果，但對於傳統，他們

並非完全照搬，而是有所取舍。(賴俊傑，2008) 中國水墨畫與西方寫實繪畫不同在於「留白」之處，中國水墨常於留白之處以書法、詩詞或印章…等來補白，《夏》的製作人員便是於 3D 動畫的虛擬世界融入了中國水墨留白的審美風格。然而並不是所有的水墨畫技巧都可運用於動畫短片中，國畫用筆考究，不同乾溼程度的筆觸可表現不同物體的質感，其中「飛白」乃用來表現乾、硬的物體如山石枯枝…等，但《夏》片製作人員發現，此一技巧運用到 3D 動畫裡反而會產生畫面閃耀的現象，因此捨棄用飛白來表現物體的質感。



圖 2-39.《夏》片頭使用水墨畫，由蜻蜓帶入畫中



圖 2-40. 魚兒相爭食，動態模擬逼真



圖 2-41. 鏡頭拉近到優美的中國仕女



圖 2-42. 最後畫面拉遠回到開頭水墨畫

同年，在澳洲一所 La Trobe 大學 Bendigo 視覺藝術學院的碩士班華裔留學生 Qing Huang，創作一部 3D 動畫作品《道》(The Way)。這部作品獲得 2003 年 ATOM (Australian Teachers of Media) 的最佳大專學生動畫以及最佳一般動畫獎。(賴俊傑，2008) 片頭淡入書法：「氣韻生動」，接著以墨點旋轉繪成一張太極圖。整部動畫以不斷流動的墨線構成所有的元件，如梅、竹、魚蝦…等。動畫主題《道》，但內容多以儒家君子意涵為主，似不貼合主題，不過這種以流動墨線的創作風格依然帶來新的氣象，也讓人對運筆染墨的趣味更有親近的感覺。

台灣方面也不落人後，2004 年頑石創意公司製作動畫《赤壁懷古》（圖 2-43、圖 2-44），獲得 2004 年經濟部工業局數位內容國際動畫雛形獎。《赤壁懷古》在動畫技術上相當地有特色，它不追求擬真，也不若皮克斯一類的動畫追求表演生動，相反的，《赤壁懷古》追求的是近似傳統中國繪畫的質感，試圖透過 3D 動畫，來達到中國繪畫的飄逸感覺，整個動畫當中的各個物件，例如山水，或是船隻，乃至於船中的人，都在感覺立體的同時又保持著中國山水畫的平面感，雖然可以感受到山、人都是立體的，但是整體的視覺經驗卻又仍然像是面對著許多張傳統的中國山水畫。人體或有一些像是紙娃娃的感覺，但卻顯出了一種輕輕隨風飄動的感覺，正像中國山水畫裡的空氣，輕輕涼涼的。能夠相當程度地表現出中國山水畫的感覺，卻又可以感覺到 3D 動畫的立體感（陳惟元，2005）。

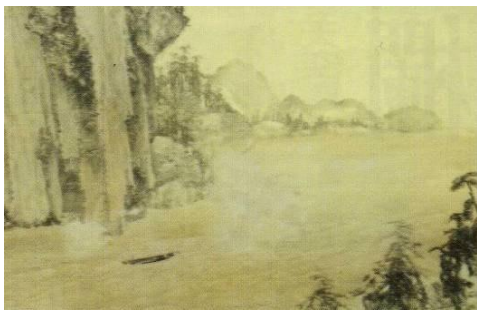


圖 2-43. 《赤壁懷古》悠然的水墨意境

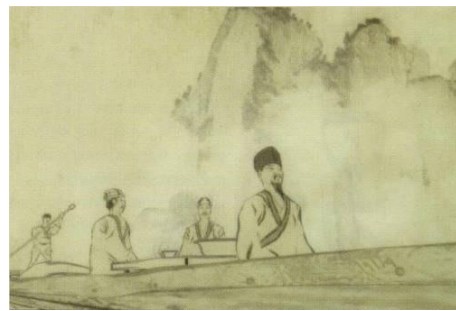


圖 2-44. 有著立體與平面的兩種特性

在 2D 水墨動畫停產之後，華人致力於利用新的電腦動畫實驗水墨動畫，雖然作品不多，但陸續都有人在做嘗試，也發展各自的風格，其目的皆爲了要開創另一種新的動畫藝術風格，結合科技與藝術、現代與傳統。在創意掛帥，美日動畫獨霸的現在，國人應繼續創作屬於中國人的動畫風格，開創新的市場。

#### 第四節 主題背景文獻

##### 一、民間故事介紹與分類

中國有文字記錄民間故事的歷史，大約經過兩千五百年，作品之多浩如煙海，它們保存在大量的古籍之中，如戰國至漢初楚人《山海經》、宋李昉等編《太平廣記》、中華書局輯《諸子集成》、漢劉向《古列女傳》、應劭《風俗通義》、晉張華《博物志》、干寶《搜神記》、南宋劉敬叔《異苑》與梁殷芸《殷芸小說》、唐張鷟《朝野僉載》、戴孚《廣異記》、殷成式《酉陽雜俎》、裴鉞《傳奇》、鄭還古《博異志》、薛用弱《集異記》、李冗《獨異志》、張讀《宣室志》……等，至今無人對其中的故事作出過系統整理。即要檢索，也是困難重重的（譚達先，2000）。

民間故事有廣義與狹義之分。廣義的民間故事包括神話、傳說、故事等（不容否認的，三者之間存在著些許模糊地帶）。此處的民間故事取的是狹義的概念，專指神話、傳說以外的口傳散文故事。它和民間傳說的相異之處，在於傳說的開展常依附於真實的歷史事件、人物，或實有的自然物、人造物，以及流傳於民間的社會風俗；民間故事則無確指的發生時間、地點，故事內容及人物亦多虛擬假造，其藝術風格的展現即建立在虛構的手法上（江義雄，2008）。

研究者廖純瑩碩士論文（2006）提出，狹義的民間故事則只有幻想故事（民間童話）、生活故事、民間寓言和民間笑話四類；廣義的民間故事、除上述四類還包括神話與傳說共六類：

##### （1）神話

神話是原始人類對自然界、人間界的事物所作的解釋，以「神格」為中樞，推演至宇宙起源、人類起源、洪水、日月星辰和文化英雄等的神話。天神行事來

自原始人類心理願望的投射，從女媧補天（圖 2-46）、盤古開天（圖 2-47）、精衛填海這類原始神話中，可見征服自然，改造世界的精神。



圖 2-45. 神話《女媧補天》



圖 2-46. 神話人物《盤古》

## （2）傳說

傳說中的人是具有神性之人或英雄奇才，較之神話更接近現實生活。是以「真的人」為主且歷史性較強的一種「箭垛式」人物故事，亦即把許多無關或相近的事實全都附會在一起，其目的在突顯「傳說人物」的英明、神勇、與眾不同。另外，也包括地方風物、習俗、土特產傳說等，如后羿射日（圖 2-48）與嫦娥奔月（圖 2-49）。



圖 2-47. 彰顯英雄人物《后羿射日》



圖 2-48. 地方風俗「中秋節」的由來《嫦娥奔月》

## （3）幻想故事

幻想故事的流行是世界性的，中國這類故事在古代稱為「志怪」，五四運動以後被稱為「民間童話」、「魔法故事」或「神怪故事」。顧名思義，這類故事，幻想

色彩十分深厚。它是運用幻想的手段，把人間的生活，通過「超人間」的形式表現出來的故事。在中國各民族的口頭文學中數量最多，內容與形式最為豐富多彩，也最受民眾喜愛，如志怪小說《山海經》（圖 2-49）以及《西王母》（圖 2-50）。



圖 2-49. 中國最早志怪小說《山海經》

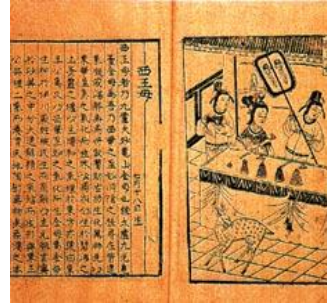


圖 2-50. 志怪小說《西王母》

#### （4）生活故事

生活故事，現實性比較強，以反映社會上各種人物的關係和人們日常生活的事實、經歷為主要內容。反映生活的層面十分廣闊。因此，也稱作寫實故事或世俗故事。一般來說不具有幻想性，或幻想性僅限於一種對現實生活的誇飾。

#### （5）民間寓言

民間寓言是民間哲理故事。也就是一種寄託勸誡、諷刺且短小精悍的動物故事或人物故事。講故事的目的，是為了直接說明某種生活經驗和教訓，優秀的寓言，故事簡單精粹，寓意鮮明深切。

#### （6）民間笑話

民間笑話也叫「民間趣事」或「滑稽故事」，是一種詼諧逗趣且寄託諷喻的短小故事，運用高度精煉的「壓縮法」，描述得既形象又深刻，諷刺得既令人發噱又入木三分。

## 二、臺灣民間故事概況

民間故事會因流傳過程的時間、地點、傳播者…等原因而產生變異，隨著時代的遷移、政治的變遷、流傳地域的文化風俗習慣或是傳播者自身的喜好而對故事產生主題、情結增刪、結局改變等情形。施翠峰先生於「臺灣民譚探源·緒論」中提到：

臺灣民譚的形成，主要係拓荒的明清兩代期間，而在這一段期間，居住在臺灣的人們，除了先住民族：山胞以外，幾乎都是來自大陸的移民，所以臺灣亦像大陸那樣，是個民間傳承文學非常豐富的地區。(施翠峰，1985)

流傳可分時代及地域兩面向，臺灣是個移民社會，明清時期移入臺灣者以福建、廣東沿海兩省為大宗，隨著移民，先民將原鄉文化帶至臺灣，民間故事亦為其中一項，在茶餘飯後講述家鄉傳說、故事……藉以撫慰異鄉遊子的心及傳承教育意義。因此臺灣民譚與中國大陸華南一帶的民譚可說出自同一淵源。再往上溯，福建、廣東的老百姓，其祖先是在唐宋時期由中原地方往南遷徙而來，因此華南漢族的語言、風俗習慣濃厚保存了古代中原地區的風貌，民間故事也就帶有中原文化的色彩了。

由上述可知，臺灣民間故事乃承襲自中國地區，但因渡海拓墾、與原鄉地理環境上的阻隔、政權的遞嬗…等因素，使得流傳於臺灣本地的民間故事加入了許多冒險進取的奮鬥精神，時常與當地的風俗習慣、人文地理、風土民情相結合，而轉換成另一種面貌。學者鄭阿財即認為臺灣在移民墾荒的社會條件、歷史發展下，產生了許多與大陸華南地區情節、風格不盡相同的民間故事，其中更有許多是純粹產生於臺灣的民間故事。因此考察臺灣漢族民間故事的傳承，既可呈現閩粵地區的文化在臺灣的流傳變遷，亦可從中突顯臺灣開墾史中所塑造的獨特文化(鄭阿財，1998)。

清光緒二十年，甲午戰敗後隔年，中日簽訂「馬關條約」，遂使臺灣正式進入日據時期（1895 年至 1945 年）。而在日本政府正式接管臺灣以後，統治階層爲了更方便、更有效率的推行殖民政策，立即展開調查臺灣的風俗習慣，隨著台灣民俗的研究，民間故事亦一併採錄。當時，民俗研究方面較爲顯要的有：由臺灣總督府刊行的《臺灣慣習紀事》，也有平澤平七的《臺灣俚諺集覽》、片岡嚴的《臺灣風俗誌》、伊能嘉矩的《臺灣文化志》及金關丈夫等人所創辦的《民俗臺灣》雜誌，無論是官方發行或是個人編整，總的來說，這些書刊對於研究臺灣民間故事的學者有相當大的幫助。

到了臺灣光復時期（1945 年後），民間故事的研究工作，並沒有進行大規模、集體性的整頓計畫，此一時期民間故事的採錄多以個人爲主。臺灣民間研究學者有婁子匡先生、朱介凡先生以及阮昌銳先生…等，使臺灣民間故事的蒐集、統整又達到了另一個巔峰，其中最爲重要的有：江肖梅先生的《臺灣故事》、涂麗生與洪桂己兩先生的《臺灣民間故事》、婁子匡先生編撰，齊鐵恨先生註釋的《臺灣民間故事》，以及賴燕聲先生的《麗島搜異》…等。之後，在建設爲重的臺灣，民俗研究並不受重視，然而依然有幾位學者仍在努力，如施翠峰先生、陳國鈞先生和吳瀛濤先生…等人。

由於歷史背景、政治環境、人口比率…等因素，臺灣地區的客家族群明顯較少，而與臺灣開發有著莫大關係的平埔族，根據胡萬川先生（1993）表示，他們亦有屬於自己的民間故事，如在《臺灣省通志稿》和《臺灣省通志》中，便都有相關平埔族的神話、傳說介紹。

最近幾年來，因本土意識高漲，故投身民俗研究的人士可謂與日俱增，不僅帶動民間故事研究的發展，並且吸引了一些外國學者的加入，實在是可喜的現象。1982 年由國科會贊助，胡萬川先生使用原音記錄的方式採集故事，出版一系列縣

市、閩客族群所採錄來的民間故事集，更是近年民間文學研究者不可忽視的一件盛事，亦可標誌著臺灣民間文學研究之熱烈（卓英燕，2004）。不過臺灣地區出版的民間故事領域叢書，大多仍以故事的採錄整理為主，屬於理論分析的性質較少，頂多只是作初步、概論導讀的層面而已，或許與資料不夠豐富有關，因此臺灣民間故事文學是值得大家去探討開發的。

### 第三章 動畫案例分析

本次研究以中國傳統水墨畫作為動畫創作手法，故挑選了中國動畫史上較為知名的三部經典動畫《鐵扇公主》、《小蝌蚪找媽媽》以及《牧笛》作介紹與分析，雖然《鐵扇公主》不算是水墨動畫，但是這部片是中國第一部長篇動畫，對中國動畫史有著相當重要的影響，故將之收入。研究者將選其優點當作動畫創作參考。

#### 一、 動畫創作背景

1937 年，美國卡通片《白雪公主》在上海放映，觀眾上座歷久不衰。萬籟鳴和萬古蟾兄弟二人經過慎重考慮，決定繪製動畫長片《鐵扇公主》(圖 3-1、圖 3-2)，標示著當時中國的動畫藝術已經接近世界先進水準。1941 年該片完成，以中國聯合影業公司名義發行上映，受到人們的喜愛，並在亞洲引起巨大迴響。日本動畫大師手塚治虫曾說他正是看了這部動畫片後放棄學醫，決定從事動畫創作。

由於影片誕生於抗日戰爭期間，萬氏兄弟有意借助孫悟空的鬥爭精神鼓舞中國人民的抗日鬥志。影片中原有一句字幕：「人民大眾起來爭取最後勝利」，但在放映時被敵方的電檢機關強行剪去。動畫大師手塚治虫在看過本片後表示：「一看就能清楚地知道這是一部體現了反抗精神的作品，粗暴地蹂躪中國的日本軍遭到中國人民齊心協力的痛擊，這部影片的意圖是一清二楚的。」日本的小松澤也在一篇文章中提到，當時《鐵扇公主》中的孫悟空號召人民大眾起來反對牛魔王，實際上是諷刺日軍對中國的侵略。



圖 3-1.《鐵扇公主》新版 DVD 封面



圖 3-2.《鐵扇公主》影片開頭

《小蝌蚪找媽媽》是中國最早的水墨動畫片（1961 年），當時上海美術電影製片廠爲了實現這個夢想，在技術上花費了大量精力去探索，國畫技法的特殊性爲實現連貫的景物動態帶來了巨大的困難，但最終影片還是獲得了前所未有的成功（圖 3-3、圖 3-4）。得獎紀錄包括：1961 年獲瑞士第 14 屆洛迦諾國際電影節短片銀帆獎；1962 年獲第 1 屆中國電影百花獎最佳美術片獎、法國第 4 屆安納西國際動畫片電影節兒童片獎；1964 年獲法國第 17 屆戛納國際電影節榮譽獎；1978 年獲南斯拉夫第 3 屆薩格勒布國際動畫電影節一等獎；1981 年獲法國巴黎蓬皮杜文化中心第 4 屆國際兒童和青年(電影)節二等獎。



圖 3-3.《小蝌蚪找媽媽》動畫截圖



圖 3-4.《小蝌蚪找媽媽》動畫截圖

《牧笛》於 1961 年開始籌備，於 1963 年完成。該片的幕後陣容非常強。作曲吳應炬，也是《大鬧天宮》、《小蝌蚪找媽媽》、《草原英雄小姐妹》等片的音

樂作者。《牧笛》被美國評論家稱為「在中國聽到的最妙的電影音樂」，而貫穿全片的笛聲由中國一代笛子宗師，享有「魔笛」之美譽的陸春齡擔綱，更謂為經典。其得獎紀錄包括：1979年獲丹麥第三屆歐登塞城國際童話電影節金質獎，1980年特偉帶著《牧笛》去美國講學，美國觀眾看了後發出陣陣掌聲，說：「實在太美了」、「簡直是奇蹟」、「這真是完全中國式的動畫片。」1981年日本動畫協會舉辦「中國美術電影展覽」時，觀眾看了《牧笛》後，深感驚訝。一位日本動畫人士在留言簿上寫道：「當聽到水墨畫能動起來，簡直不敢相信，可是，看了以後，真是大吃一驚。這樣的作品，是用什麼技術搞的呢？確實難以想像。」能夠把水墨動畫製成動畫片，表明了中國人民對自己傳統藝術有很深的感情和深刻的了解，如擷圖 3-5、圖 3-6：



圖 3-5.《牧笛》動畫擷圖



圖 3-6.《牧笛》動畫擷圖

## 二、故事架構

《鐵扇公主》取材於古典小說《西遊記》中〈孫悟空三借芭蕉扇〉一段故事：唐僧、孫悟空、豬八戒和沙悟淨師徒四人，去西天取經途中來到火焰山，被一片火海擋住去路。據說鐵扇公主的芭蕉扇能扇滅此火，唐僧便命悟空去借扇(圖 3-7)。借扇過程中，悟空被鐵扇公主擊退兩次，但機智的悟空，變身成小蟲鑽進公主的肚子，公主只好答應借扇。誰知火焰越扇越大，悟空情知上當，只得三次去芭蕉洞借扇。悟空變成牛魔王，鐵扇公主毫不懷疑，悟空趁機騙走寶扇。不料歸途中，

又被變身成八戒的牛魔王騙回扇子。孫悟空忍無可忍，就與牛魔王大打出手，終於把他制服，現出老牛原形。鐵扇公主急忙獻出寶扇，扇滅大火，百姓欣喜，師徒們辭別村民過山西去。

基本上故事忠於原著創作，但其中仍添加了美式幽默的情節，影片增加了牛魔王的「劈腿」情節，在兩個女人之間疲於奔命，而讓孫悟空有機可乘。劇情生動有趣，毫不冷場，而火焰燒山，導致村民苦不堪言、生靈塗炭，研究者認為有隱喻日本對中國人民的欺壓暴行。悟空三次對抗鐵扇公主，也有鼓舞中國人民勇於抗日的隱藏涵義（圖 3-8）。



圖 3-7. 唐三藏命悟空去取扇



圖 3-8. 悟空於火焰山，有抗日水深火熱的意涵

《小蝌蚪找媽媽》影片內容是根據方惠珍、盛璐德創作的同名童話改編，故事是從池塘裏新生的小蝌蚪開始，它們不知道自己的媽媽是什麼樣子，於是便踏上尋找媽媽的旅途（圖 3-9）。它們曾誤認金魚（圖 3-10）、螃蟹、小烏龜、鯰魚為自己媽媽，經過一個又一個波折，終於找到了自己的媽媽。劇情簡單明瞭，傳遞人們一個深刻道理：有志者事竟成。



圖 3-9. 小蝌蚪開始找尋媽媽



圖 3-10. 小蝌蚪誤認金魚為媽媽

《牧笛》影片採用抒情的筆觸，描繪了這樣一個故事：初夏的早晨，江南田野，一個天真活潑的牧童騎著水牛去放牛，做了一個夢，牛忽然失蹤了（圖 3-11），原來牛被飛流千尺的瀑布所吸引。牧童喚它，它不動。牧童從風竹發出的音響有所領悟，削竹為笛，吹奏出悠揚悅耳的樂曲，水牛被笛聲吸引到牧童身邊。他騎上牛背，踏著暮色的田埂，悠然歸去（圖 3-12）。通過牧童「失牛、找牛、得牛」的情節，抒發牧童與水牛間的親密關係，最後牧童用竹笛的音樂戰勝了代表大自然的瀑布，贏得水牛歸來，從而完成影片的主題：「藝術高於自然」。其中有一大段的情節，最後發現竟然是牧童的夢境，這種巧妙的構思，拓寬了短片整個敘事空間。這部動畫的情節雖然簡單，但意境卻很悠遠，和前一部用故事引導觀眾入戲的《小蝌蚪找媽媽》完全不同，這部動畫在傳達一種民族情緒，把中國水墨畫寫意的精神做了完美的詮釋，因此才算真正抓住中國水墨的精髓。



圖 3-11. 牧童找牛



圖 3-12. 牧童騎牛過河

### 三、技術及運鏡分析

《鐵扇公主》劇情有著科幻的奇想，畫面自然也有迪士尼卡通的慣習。故事有一段敘述豬八戒偷走牛魔王的坐騎恐龍，他趁恐龍在睡覺時，把牠像充氣玩具一樣洩了氣，捲起來帶到無人之處，再吹脹起來騎走。如此誇張又逗趣的表現方式，充分感受到美式卡通的氣息。萬氏兄弟在電影放映中還嘗試用紅色玻璃紙擋住鏡頭，使片中的火焰山放出紅光，在黑白動畫片中創造了彩色動畫的效果。人物動態流暢，與背景結合完美，鏡頭取角豐富多元，由遠至近，有平視角度，也有透視的景深，不過畫面缺少人物與物體特寫，人物出現幾乎都是半身或全身。

《小蝌蚪找媽媽》影片開頭是銀幕上出現一本素雅的中國畫畫冊，封面打開後，一頁一頁的翻出製作團隊。隨後出現的是一幅幽靜的荷塘小景，鏡頭漸漸向畫面推去，古琴和琵琶樂曲悠揚而起，把觀眾帶進一個優美抒情的水墨畫世界。在青蛙媽媽生下卵後，由畫面前端的荷葉跳至遠處的荷葉後跳出畫面，表現出空間感。之後集中焦點在卵長出尾巴，小蝌蚪便在畫面中央跳起舞來，活潑的模樣十分生動，最後由出畫面又上角，下一幕便從左下角進入，運鏡路線多由左至右，由下至上。其中小蝌蚪的游水的姿態，以及路上遇到活蹦亂跳的小雞、老邁的蝦爺爺和悠遊自在的金魚，動作流暢，而擬人的情緒也表露無遺，很難想像這是半世紀前的技術，讓研究者嘆為觀止。

《牧笛》中的牧童騎在水墨淋漓的老水牛背上，吹著竹笛從柳樹中穿出，走過夕照中的水稻田埂，水光中倒映著牛和牧童的身影，最終與周圍的景致融而一體，運鏡技術堪稱一絕，其中又暗藏著「牧童歸去橫牛背，短笛無腔信口吹」的詩句。圖像表現有動態部分與靜態部分，其中動態部分又分前景與背景，因此在繪製時，動態部分和前景部分需要繪畫在賽璐路片上，背景部分繪畫在宣紙上。

（高惠珊，2004）影片中的水牛，表情變化多端，在水中與魚兒玩樂時，還會惡作

劇，突然呼氣把魚兒嚇走；與蝴蝶追逐嬉戲時，還活蹦亂跳、東奔西跑的，好不快活。然而這些動態在製作時相當繁雜，為達到水墨暈染的視覺效果，必須先將水牛的身體從濃至淡分別畫在不同的賽璐路片上，拍攝時再組合成一頭牛。運鏡方面，鏡頭有著卷軸式的移動（畫面平行移動）、掛軸式的移動（畫面上下垂直移動）、在畫中游、由遠而近、溶入淡出和交疊。運鏡豐富，與上述兩片不同在於，《牧笛》運鏡更多了人物臉部特寫，而擅用遠近手法，更表現出雲深不知處的山水境界。

#### 四、動畫特色

《鐵扇公主》人物動態流暢，乃是參照真人型態描繪而成除借鑒了美國動畫片中的一些元素外，萬氏兄弟更大膽吸取了中國古典繪畫和古典文化藝術的營養，使中國山水畫的風格被成功地搬上銀幕。全片以黑白線條加局部染色技巧，固然有中國筆墨的趣味，但人物造型和劇情的趣味，今日觀之仍具有十足現代感。角色設計方面，身為丑角的豬八戒自然最為討喜（圖 3-13），一出場就摘下自己的大耳朵當扇子搵，既表現他的法力，也開啓全片「火燄山」與「鐵扇」的情節主題，後來還將偷來的鐵扇當成吉他唱起歌來，也有異曲同工之妙。沙悟淨則講話口吃，結結巴巴可以急死人。鐵扇公主是牛魔王楚楚可憐的舊愛（圖 3-14），他的新歡也是一位公主，穿的是「流星衣」—就像有流動螢幕穿在身上。

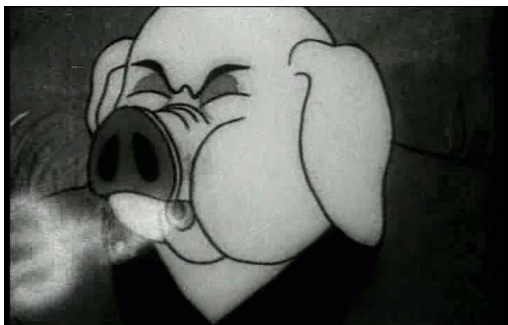


圖 3-13. 豬八戒誇張生動的表情



圖 3-14. 公主婀娜多姿的模樣

《小蝌蚪找媽媽》的特點是單純、質樸和簡潔的風格（圖 3-15），影片取材於畫家齊白石所創作的魚、蝦…等形象，小蝌蚪活潑可愛，猶如一群天真無邪的孩子，而小動物們的動態效果雖有著殘缺，但整體來說實屬流暢。片長約 14 分鐘，幾乎每一個鏡頭，都是一幅優秀的水墨畫，法國《世界報》更讚揚說：「中國水墨畫，畫的景色柔和，筆調細緻，以及表示憂慮、猶豫和快樂的動作，使這部影片產生了魅力和詩意。」1962 年，茅盾看了這部影片，寫下詩一首：

白石世所珍，俊逸復清新。榮寶擅復制，往往可亂真。何期影壇彥，創造驚鬼神。名畫真能動，潛翔栩如生。柳葉亂飄雨，芙渠發幽香。蝌蚪找媽媽，奔走詢問忙。只緣執一體，再三認錯娘。莫笑蝌蚪傻，人亦有如此。認識不全面，好心辦壞事。莫笑故事誕，此中有哲理。畫意與詩情，三美此全具。

觀看完整部片後，研究者對其美感以及動態是推崇的（圖 3-16），然而唯一讓研究者感到遺憾的是當時的配音效果，旁白的女聲過於澎湃激昂，與整片的悠然意境顯得有些格格不入，算是一大敗筆。



圖 3-15. 單純而美的畫面



圖 3-16. 動態擬真靈活，靜態簡潔質樸

《牧笛》的特色在於清新、真摯，而且不乏生動和幽默，尤其故事結構更是堪稱前衛，也激起許多藝術家的創作靈感，如特偉所繪的水墨畫《牧笛》（圖 3-17）。影片中水牛是根據畫家李可染的風格繪製的，李可染畫的水牛（圖 3-18），氣宇軒昂，質樸無華，有獨特風姿。爲了這部影片，他特地畫了十四幅水牛和牧童的水墨畫，給繪製組作參考。影片更聘請山水畫家方濟眾擔任背景設計，與天真的

牧童，潺潺流水和搖曳的竹枝融為一體，傳遞著細膩、含蓄的感情，完全是中國格調。背景採用了中國江南景色：小橋流水、楊柳成行、竹林幽深、田野風光。並借牧童一路找牛，展現中國山水畫中常見的高山峻嶺和飛流千尺的氣象，達到借景抒情、情景交融的意境。整個影片充滿詩情畫意，是一幅清麗淡雅的放牧圖，也是一首質樸雋永的田園詩，又是一曲娓娓動聽的交響樂。畫面優美，意境深遠，節奏流暢，給觀眾極美的享受。



圖 3-17. 特偉筆下的《牧笛》



圖 3-18. 李可染大師作品《柳蔭浴牛》

## 第四章 動畫創作思維

本章將介紹動畫的製作流程，動畫的製作過程大同小異，世界皆然，只是於步驟前後而有所不同，大致上可分為企劃部分（前置作業）、製作圖稿（過程）以及電腦編輯（後製）。研究者亦將此次創作所使用到的設備以及軟體列出，並作功能上的簡單介紹。

### 第一節 動畫製作流程介紹

動畫製作分為前置作業、製作過程與後製作業三部分。雖然研究者為獨立作業，但基本上還是需要遵循這些製作流程，而結合電腦繪圖技術，是可以減輕一些工作負擔。此次參考「動畫創作全覽」與「動畫師究極養成班」二書，以製作傳統手繪動畫，進而轉為數位化的流程作說明介紹（圖 4-1）。

#### 一、企劃定案（前置作業）

「企劃」最整部動畫重要的步驟，除了思考想做甚麼以外，還需要思考為什麼而作，再訂定主題。而為了使作品有別於其他，必須思考其作品風格或創作者性格。在有了創作點子之後，便要開始奠定影片的基礎，首先是建立故事腳本，用來提供清楚的故事進行以及視覺概念，而故事腳本會被作成動態測試或是故事映片，來觀看整部片的時程進行。一旦故事確立後，接著就開始製作角色設計突和創造背景圖，錄製對白以便於動畫師能正確的畫出嘴型。在聲軌以及初步大綱完成後，就可以開始規劃移動以及場景路徑，最後製成動作律表。

至於角色、場景以及美術設計，也是於這個階段來完成。角色設計不是隨意畫畫即可，必須從發想或構思等階段便開始參與，捕捉合適的形象，大約會修改

四到五次。至於場景與美術設計，便要依照分鏡圖，一併決定好該出現的建築物、裝潢，甚至是大小道具等細節。

## 二、作畫（製作過程）

製作動畫到了此一階段就開始漫長且艱鉅的工作，必須繪製出所有需要的繪圖，動畫師在場景中畫出關鍵影格的初稿，接著轉由助手畫出補間動畫，補間動畫師會依照動作律表的指示說明決定動作張數。這些必須繪製在標準化、符合定位尺打孔洞的紙張上，利於所有影像定位。多數的動作採用二拍（一張畫面拍攝兩次），因此電影每秒才會有十二張，而特效與快動作可能會一拍，慢動作可能會用三拍。

當所有繪圖完成後，會有一次鉛筆測試用來檢測動作，此項檢測完成後，才能將手稿描邊以確保線稿一致性。著色上彩的部分，傳統賽璐路動畫製作時會先轉交給描線人員，使用同描法的方式將圖片轉到賽璐路片上，接著於賽璐路片上著色。而結合電腦數位的工作者，則會將圖片掃描至電腦，描線、上色的階段工作都會整合由一個人完成。

## 三、電腦剪輯（後製作業）

當所有圖片都描好邊、上完色之後，接下來就要開始拍攝作業。傳統賽璐路動畫製作成影片時，攝影師會按照動作律表的指示拍攝所有的畫好的背景與動作圖層。拍攝好的影片在與對白、音樂聲軌作結合，同步編輯完成的影片就會被送製沖印廠商製成放映的版本，或拷貝到光碟、錄影帶上。數位工作流程中，以上所有提到的階段皆可在電腦中完成，直到最後，影片會輸出成特定的媒體格式。

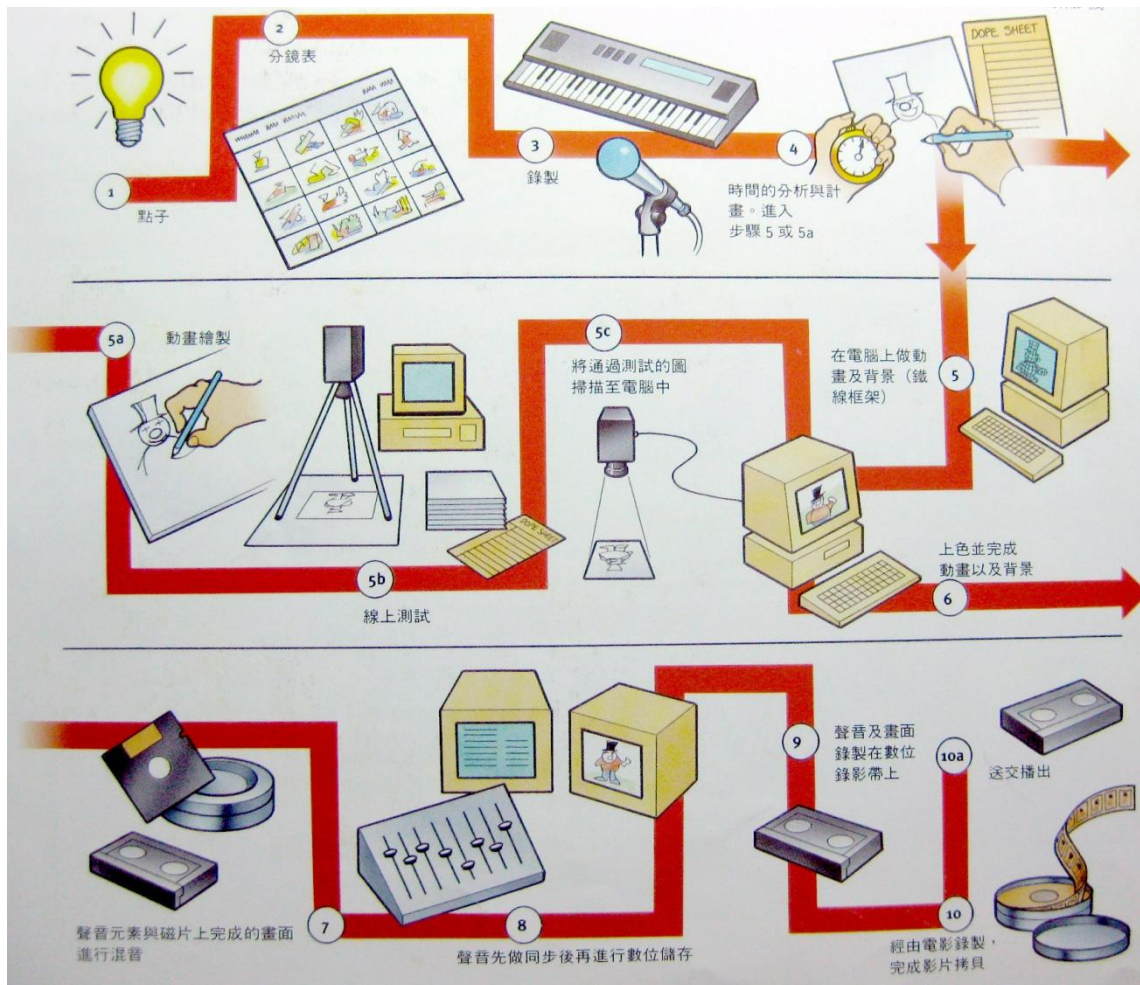


圖 4-1. 電腦動畫製作流程圖

來源：動畫技巧百科

## 第二節 創作基本設備

從事動畫工作，最基本的配備就是一個適合的燈箱（圖 4-2），這會使繪製過程容易許多。而燈箱取得的方法有很多種，研究者是採用自己製作以降低成本。筆則是基本作畫工具，研究者使用方便替換墨水芯的自來水筆（圖 4-3）。另一個必要的工具就是一鏡子，當繪製角色臉部動態時，自身的臉便是表情創作上最立即的來源，必要時還需拍攝動作做為繪製角色動態時的參考依據。而消耗品當然就是大量的紙張，可以購買已打好孔的，或是買定位尺專用打孔機，但由於水墨畫需用到宣紙或棉紙（圖 4-4），市面上多以尺為單位作販賣，字形裁切成固定大

小既費時又耗工，所以研究者則使用市面上已裁切成一般海報八開的宣紙降低時間成本與開銷。另外此次作業利用掃描器（圖 4-5）將作品轉入數位流程，以電腦繪圖軟體進行著色和動態編排，因此賽璐路片以及顏料則不列入清單。

電腦軟體部分，「Photoshop」是不可或缺的軟體（圖 4-6），是必備的像素格式影像編輯軟體，對於靜態的影像處理效果十分優異，然而它不是設計用來製作動態影像，因此必須用到第二個軟體「After Effects」（簡稱 AE）（圖 4-7）。AE 是任何一位動畫師必須具備且熟悉的剪輯軟體，具有製作片頭、動作影描與大量的動畫特效…等功能。許多蒐集的音源通常都需要再編輯，創作者選擇所需的部分後進行剪接，此次用到的軟體為 MP3CUT（圖 4-8）。顧名思義，此軟體只接受 MP3 檔案，但許多下載的免費音源不全然都是 MP3 格式，有 RM 格式、midi 格式或 wma 格式，因此研究者還準備了另一個音效轉檔軟體 StreamBox（圖 4-9），其功能簡單易上手，接受的音源格式多，是相當便利實用的音源轉檔軟體。

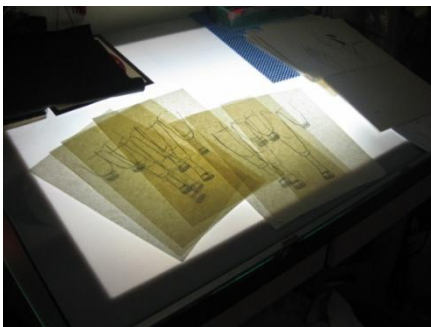


圖 4-2. 燈箱，用來描圖



圖 4-3. 筆、墨、紙以及紙墊



圖 4-4. 宣紙，此為已經裁切好的大小



圖 4-5. 掃描器，用來掃圖（也可用相機拍攝）

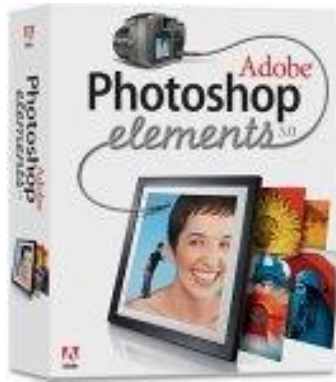


圖 4-6. 繪圖軟體 Adobe Photoshop

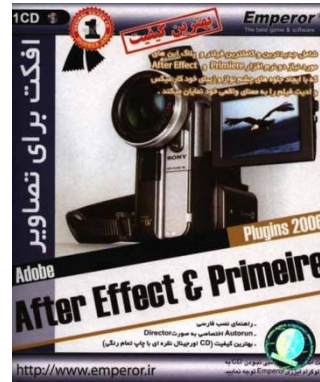


圖 4-7. 剪輯軟體 After Effect

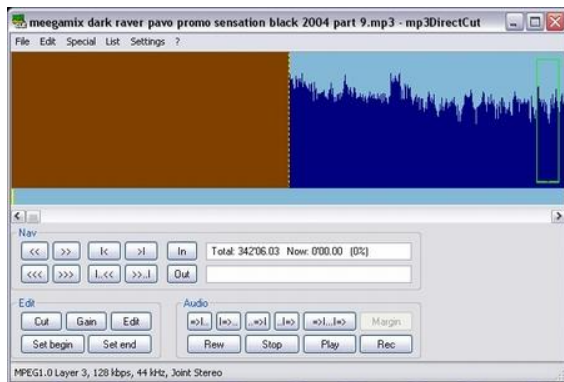


圖 4-8. 音效剪輯軟體 MP3CUT



圖 4-9. 音效轉檔軟體

另外設計其餘周邊如平面海報、動畫本、酷卡、DVD 封面…等，則是使用 Photoshop 以及 Illustrator 交互運用，方便日後輸出。Illustrator 是每個設計師不可或缺的電腦繪圖軟體，其具有強大的插圖功能，也能與 3D 繪圖軟體整合，是設計師編輯排版、繪製插圖的好幫手。

## 第五章 《白賊七》動畫創作設計

《白賊七》水墨動畫創作為一部約五至八分鐘之動畫短片，研究者曾有製作平面動畫的經驗，但結合水墨技法則是首次嘗試。彙整文獻資料，了解民間故事的特性與水墨動畫創作過程後，研究出可減少製作時間的方法。在創作理念確立後，故事腳本要在短短五至八分鐘清楚傳達意涵，必須花較多時間調整故事情節。傳統 2D 水墨動畫製作很複雜，單憑研究者一己之力很難完成，因此在動畫風格以及動態呈現方面，必須盡量簡化，色彩多以單色為主，人物設計也是盡量減少衣飾配件。以下就針對各項作更詳細的說明：

### 第一節 創作理念

隨著時代的演進，人類不斷研究新的事物，科技持續進步，跟生活息息相關的藝術界也因為人類發現更多新的媒材而更加多采多姿，然而許多傳統的藝術人文卻因時代的潮流而逐漸衰退，如傳統手繪動畫、水墨書畫，甚至是屬於各國特有的民間故事。研究者認為，這些傳統的事物有著獨特的風格，也有著無價的意義。傳統手繪動畫代表著人類自有知能以來，努力追求「動感」的重要一環，在歷史上具有無可抹滅的地位；水墨書畫是中國人的國粹，隨著中國歷史一路走來，許多名家的詩詞歌賦、山水鳥獸，都是藉由水墨書畫流芳萬世；而結合了各地特色，最後轉化成屬於本土特有的民間故事與傳說，是古時候長者教育後輩的良本。

因此本研究以傳統故事作為藍本，以傳統的技法作創作，但藝術不是一昧的仿古，本創作便結合傳統與科技，利用電腦科技的便利，提高製作的效率。研究者以臺灣傳統民間故事—白賊七為故事主軸，畫面使用水墨技法來呈現，但傳統水墨動畫製作過程實在太困難又太複雜，研究者便先繪製手稿，再利用電腦繪圖簡化過程，製成仿水墨的風格。並藉由類似看圖說故事的方法，配合旁白使動畫

如同長輩對孩子說故事般，達到民間故事口傳的意涵。而改變傳統民間故事的結局，主要是想傳達「熟悉的故事背後，可能存在著另一個真相」的概念，用另一個角度重新詮釋白賊七故事，啟發觀者的想像力，希望觀眾在面對任何事物時，都能以不同的角度去看待。

## 第二節 主題動畫風格

### 一、中國傳統繪畫

由於此次主題與中國傳統民間故事有關，因此整體風格當然是以能表現中國繪畫之美的水墨畫呈現，但由於人物動態圖層繁多，加上水墨動態製作容易出現色彩濃淡不一的情況，因此人物將以類似毛筆之自來水筆作畫，簡化線條。動畫背景則多屬靜態，因此利用電腦繪圖繪製渲染的水墨技法，仿製水墨山水的效果以減少工作時間，如圖 5-1 與圖 5-2：

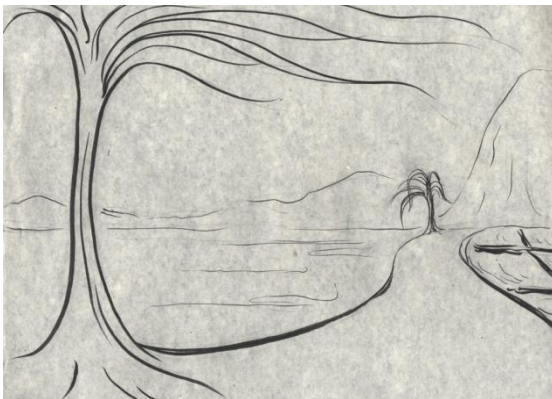


圖 5-1. 原圖



圖 5-2. 利用電腦繪圖後製而成的仿水墨風格

### 二、復古色調

此次水墨動畫創作，畫面色調將以容易製作的黑、灰、白為主色彩，再以電

腦繪圖後製成略帶泛黃的復古風，一方面符合主題風格，一方面又帶有歷史悠久的觀感。整片動畫分作一般與回憶兩部份，一般場景皆採用復古泛黃的風格，而其中角色回想得畫面，為使其與一般畫面有所區隔，研究者將色調改變，以黑白的復古色調呈現，一方面讓動畫有顏色上的變化，一方面也讓觀眾更清楚分別回憶部分以及現實部分，如下圖 5-3 與 5-4：

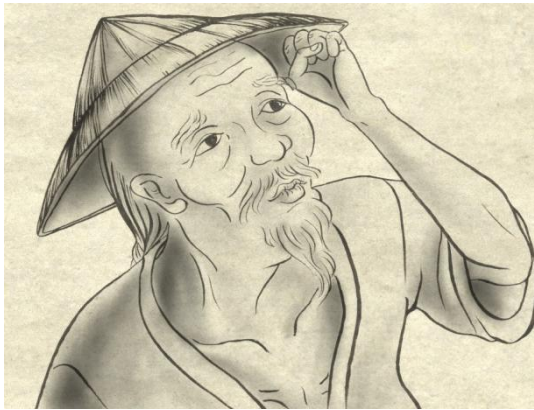


圖 5-3. 復古泛黃色調，用於一般場景



圖 5-4. 復古黑白色調，用於回想畫面

### 三、動態呈現方式

由於水墨動畫製作過程繁瑣不易，因此研究者將畫面動態步調減緩，多以單張圖畫輔以字幕說明，如此一來可簡短動畫製作時間，也可達到上述「看圖說故事」的呈現方式。人物動態以三至十張中間影格為限，研究者發現許多一閃即逝的畫面，以少量的中間影格繪製，再以電腦剪輯複製片段，即可達到在「動」的感覺，因此為減少資料容量以及製作時間成本，故研究者將中間影格控制在十張以內。下列則舉出三張不同影格張數的動態，如下圖 5-5~5-7：



圖 5-5. 動作「福嫂回頭」，為四張影格



圖 5-6. 動作「阿七偷雞」，為五張影格

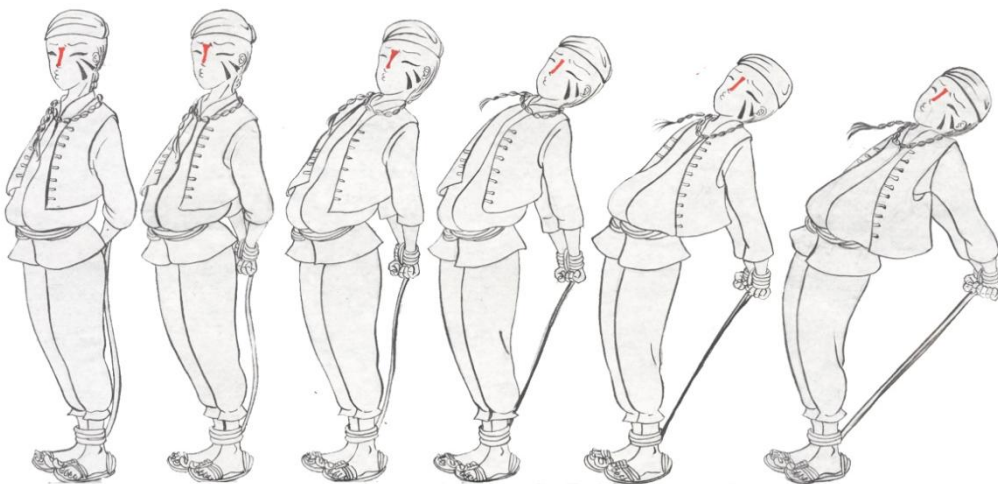


圖 5-7. 動作「阿七拉筋」，為六張影格

### 第三節 白賊七故事研究

「白賊七」是台灣家喻戶曉的民間故事，但其故事來歷卻鮮為人知，原因是台灣的民間故事學尚在起步階段，而中國大陸的民間故事研究雖然有相當成果，但是對於台灣的部分卻鮮少涉獵，導致有關白賊七故事來源的談論少之又少，只有少數學者的文章中有提到相關的白賊七故事來歷。根據毛一波先生於民國四十九年一月發表的「台灣故事傳說與大陸」一文中提到：

此外，不屬於神與人的，而專講人與人間故事的近世傳說，在台灣是有多種多樣的。例如邱罔舍，呆女婿、陳大憨、憨光義、白賊七等，其中有的傳承，大體就從江浙流行的「徐文長故事」輾轉演化而來。而有的，就多多少少塗抹了一些「本地風光」的特色了。(毛一波，1960)

從這可看出，這些流傳於台灣的民間故事，大抵是源於華中地區的「徐文長故事」，輾轉流入台灣後，再結合當地人文色彩、風土民情後，發展而成的。而除了毛一波先生認為白賊七故事源於大陸外，施翠峰先生在《台灣民譚探源》一書中也曾寫道：

「白賊七仔」是先人們將許多大陸的騙子故事集粹而成的比較長篇的民間故事。(施翠峰，1988)

而婁子匡先生於〈臺灣民俗文藝試論〉中也有類似的論述，其表示七仔騙孀母與叔父一段，與華中一帶的同型異式故事「徐文長」騙局安排大同小異，只是故事中人物相異而已。另外，婁子匡先生又提到，大陸也有類似白賊七「寒暑寶衣」的故事「火龍丹」，主角欺騙受害者說身上穿的是「火龍丹」，非常保暖，誘使被害人以皮襖和他交換，因而害受害者凍傷重病，最後撒手人寰。因此，根據台灣民間故事發展的趨勢，以及學者的論述，白賊七故事最早應是源於中國大陸，它與華中、華南等地區的惡作劇故事有所關聯。

至於是何時開始流傳於台灣地區的呢？從最早以中文記載的白賊七民間故事「白賊七趣話」，文末署記「(民國)四十一年四月二日」，故事應於此時便已經在台灣流傳了。但是「白賊七趣話」故事情節完整，且內容描述精彩，因此白賊七故事應該更早就出現在台灣。根據彭衍綸先生蒐集考證後，於《漫談白賊七故事》一書中提到：

首先，嘉義捷發漢書部於昭和六年(民國二十年)發行的《最新探娘歌》與《新刊雪梅新重臺別合歌》，以及捷發漢書部於昭和七年(民國二十一年)發行的《銀花過江》，均曾附錄《白賊七歌》，但僅有歌仔名而無內容。(彭衍綸,2000)

又文中寫道：

另一方面，由《臺灣昔嘶》中，內田嘉吉為本書所寫的〈序〉末了署記「大正三年十月下瀚鳥松閣樓上に於て」，和編者的〈はしがき〉(〈前言〉)末了日期署明「大正三年十月」，以及《臺灣の歌謠と名著物語》中，平澤平七的〈自序〉末了署明「大正甲寅春五月於臺北」諸點來看，我們實可大膽斷定相關白賊七行騙的故事，至晚於大正三年，即民國三年，便已在臺灣流傳了。(彭衍綸,2000)

上述彭先生所提及的書中，均有描寫白賊七行騙的相關故事被收錄，而再從民間故事集子所收錄者，大多屬於知名度較高、趣味性較濃、流傳性較廣的故事此點作為考量的話，相信白賊七故事在被收錄前，應該已經流傳過一段時日了。綜合以上論點推測，白賊七故事極有可能於民國以前就已經在台灣開始流傳，並經過歲月的洗禮，口耳的相傳，直到今日發展成為結構完整、內容精彩、情結動人的台灣民間故事。

白賊七故事至少歷經了一個世紀的流傳，自然在台灣地區演變出眾多的面貌，就故事主要內容來看，大致上可分為兩類，一種是「具有超現實幻想成分」如：

龍王女婿、千里馬；另一種則是「不具超現實幻想成分」如：騙人作壽、寒暑寶衣、生死棍、傴僂老人、寶鍋等。其故事主人翁白賊七平日以欺騙他人為樂，並時存害人的壞念頭，可謂作惡多端，所以結局下場都不太好：不是被火燒死，就是被流沙、流水帶走生命。因此本次研究將以顛覆傳統故事情節作創作，讓這個耳熟能詳的民間故事，從反面的角度重新詮釋，將白賊七形象由「邪」轉「正」，傳達「事情皆有兩種面向、勿以表面作為絕對」的概念。

由於白賊七故事不勝枚數，因此研究者取較廣為人知的「寒暑寶衣」以及「傴僂老人」此兩則故事進行創作研究。「寒暑寶衣」原故事情節為白賊七行騙事跡敗露後，受到懲罰被關入寒冷的倉庫，但聰明的白賊七反而想出禦寒的方法，而且還利用人們的「偶像崇拜」心理，欺騙被害人不怕冷乃是因為有玉皇欽賜的寶衣。

中國人的崇拜偶像，奉祀神明，不僅五花八門且豐富多樣，其狂熱程度舉世聞名。白賊七則是利用中國人信仰的崇拜物—玉皇大帝，以欺騙被害人，當然除了偶像崇拜心裡，其中更大的因素則是人們貪婪的慾求，事實上白賊七能夠毫無忌憚且順利的行騙，受騙者貪婪好利的心理才是重要關鍵。貪小便宜、迷戀財物都是常見的人性，因此才會有「人為財死」一說，白賊七看準人性弱點，加上其三寸不爛之舌，使受害者輕易的就落入圈套。或許有人會認為被害人愚蠢，然而直至今日，金光黨、詐騙集團仍橫行於社會，其行騙手法多如同白賊七一樣，利用人性貪婪的弱點，此則故事也是具有醒世之意。

「傴僂老人」此篇故事有兩種版本，一則是白賊七因寶衣騙局被破，被害人要求賠償，白賊七只好目標趕鴨的駝背老人，騙走鴨群以換取銀兩。此一版本故事中，白賊七因遭受挫折後產生焦急不安情緒，因緣巧合的遇上了傴僂老人，遂將不滿的情緒發洩到不相干的傴僂老人身上。一方面既可以宣洩自身遭遇挫折後不適的情緒，一方面又可以騙得群鴨以償還被害人銀兩，可謂一舉兩得。另一種

則是白賊七偶然遇到趕鴨老人，突如其來的惡作劇心態，對駝背老人進行騙局，佯稱有方法可以醫治老人長年駝背的疾病，最後騙走群鴨。兩種版本前因大相逕庭，但後果卻是相去不遠，故事不同的是白賊七加害的心理，相同的是白賊七此一伎倆得以成功的原因，除了白賊七自身天花亂墜的口才以外，老人內心長期存在的孤苦無依、宿疾纏身的悲觀心理，才是騙局成功的關鍵。

#### 第四節 創作步驟分析

##### 一、 故事大綱

某日，趙員外在聽到有小販在叫賣，欲趕之，卻因為抵不住喜愛收藏寶物的心，被商人強力推銷了「寒暑寶衣」，滿意的回府。此時才發現原來那個商人，就是機智過人、膽大無畏、能言善辯的阿七。隨後場景轉至村外，一名趕鴨的傴僂老人經過，聽見阿七的吆喝聲，好奇的向前詢問，反而被阿七以「東洋密術」給騙了，不但手腳被綁住，還被阿七以一兩銀的代價，買走了群鴨。消息很快的傳遍了村中，阿七變成十惡不赦的通緝犯，但真相只有兩人知道—旺財與福嫂。原來阿七是爲了討回旺財被趙員外強行徵收的銀兩，才會以假寶物騙取員外的金錢；而福嫂的群鴨，原來是被傴僂老人以一兩銀給騙走的，所以阿七便以牙還牙，替福嫂討回公道。所以白賊七真的是個喜歡惡作劇、到處行騙的大壞蛋嗎？真相也許是這樣。

##### 二、 腳本故事

阿七生來就是好口才，辯才無礙，天生具有演戲天份，加上他膽大無畏的個性，儼然使他成爲當代有名的詐欺專家。村民都知道阿七的聰明才智，但都覺得阿七將自己的天賦用錯了地方，常認爲：

「阿七這小子！又在玩起把戲來了！」

但是阿七蠻不在乎這些負面名聲，依然繼續他的表現，所以人們雖知會被阿七玩弄，但仍舊逃不出他的手掌心。

趙員外是村裡的大地主，為人苛薄吝嗇，在村裡更是作威作福，而趙員外興趣是愛收集珍奇異寶，對於稀世珍寶倒是出手大方。某日，員外府外聽到有人在叫賣：

「來唷！來唷！南北雜貨應有盡有，快來買啲！」

員外聽到有攤販在外頭招攬生意，十分不悅，於是就拿著棍棒準備趕人，一出門便看到一個攤販坐在地上，前方擺著琳瑯滿目的玩意兒。

「唉呀！這位大人一看就知氣與非凡，小的正好有幾件珍品適合大人呢！」趙員外聽到珍品，心中有些動搖，但見這人怪里怪氣的，仍然執意要他滾蛋。

「哎啲~大人別這樣，您瞧瞧，我這都是自全國各地收集而來的稀世珍品呢！由其是這件寶衣…」小販話還沒說完，趙員外終於忍不住說：「甚麼寶衣！」小販見機不可失，說到：

「大人您別看這件衣服破爛，其實玉皇禦寒都得靠這件呢！」

起初員外還半信半疑，小販便接著說：「大人您不信我試給您看。」隨後就脫下身上厚厚的棉襖，穿上寶衣，在雪地裡又叫又跳的。

「您看，如果這件寶衣無法禦寒，我還有辦法在雪地裡活動嗎？」

趙員外看了信以為真，二話不說就買下了，小販一出價就是白花花的十兩大銀，員外也不手軟，隨後又買了其他的珍寶，滿意的回府了。而後，攤販脫下了斗笠，笑容滿面的離開了，原來他就是詐欺專家阿七。

阿七離開員外府後，隨後移動到村外，此時正來了個趕鴨的老頭，於是，阿七的騙人行動又就此展開…

「嘿呦！嘿呦！」

趕鴨老頭遠遠就聽到有人在吆喝，好奇的靠近一看，發現阿七竟然把自己手腳反綁在一起，很辛苦的在伸展的樣子。老頭兒覺得奇怪的問：

「年輕人，你在這做甚麼？」

阿七滿頭大汗的回答：「您有所不知，這是東洋傳來的治病密術！」老頭聽了眼睛為之一亮，接著就問能治甚麼病？阿七就誇張的說：

「這個醫病奇術是我自東洋天皇御用神醫那學來的，能醫治百病，強身健骨，連您那老來駝背都能矯直呢！」

老人一聽，滿心歡喜，連忙要阿七幫自己醫治駝背，阿七便將身上的繩索解開，並幫老頭綁上繩索。綁好以後，只見阿七突然面露奸笑，對著老頭說：

「老頭兒老頭兒呀！天底下哪有這麼神奇的醫術，這群鴨我就接收啦！這有一兩銀子，就當作我買下這群鴨的錢吧！」

原來阿七早設計好，將自己身上的結打成活結，卻將老頭的結打成死結，就等著老頭上勾。阿七隨後就悠然地帶走鴨群，留下在原地怒罵的老頭。

阿七的惡行立刻傳遍村中，連趙員外也知道自個兒被阿七騙了，整個村裡都在通緝阿七，而阿七早就料到會如此，此時已準備好行囊，打算遠走高飛繼續他自在的生活。

看著告示板上阿七的通緝單，眾人指著阿七的頭像議論紛紛，但村民旺財卻百感交集，他回想著…

旺財是趙員外的佃農，每期都要繳不少的田租給趙員外，而趙員外的田租更是年年高漲。今年趙員外收租時，佯稱旺財積欠田租及利息共十兩銀，不繳的話就送官府，可憐的旺財只好將鮮少的積蓄給了許財主，得知此事的阿七，便想了禦寒寶衣的計策，替旺財騙回了十兩銀，而此舉並不屬正當，因此阿七交代旺財絕對不能跟其他人提起。

就這樣，旺財雖想替通緝中的阿七辯解，但也只能內心感激的祝阿七一路順風，

保佑他能安然度過此次風波。

旺財默默的離開市集，錯身而過的是住在村外的養鴨戶福嫂，她趕鴨進村準備賣錢時，看到阿七被通緝的告示，心中是焦急難耐，福嫂回想到…

福嫂的丈夫因出海捕魚遇難而逝，之後福嫂便靠養鴨維持家計，家中還有兩個孩子，家境十分困苦。而不久前，一名駝背老頭見她一個女人家好欺負，便說要高價買下福嫂的鴨群，沒想到成交以後，老頭只給了一兩銀子，並說這群鴨值一兩銀就該偷笑了，說完就將福嫂的鴨群都帶走了。受騙的福嫂淚訴此事，阿七隨即想出東洋醫術的妙計，便在討回旺財的十兩銀後，又替福嫂將群鴨以一兩銀的代價買了回來。最後阿七也是交代福嫂不可張揚，畢竟此非正規解決之道，大肆宣揚恐鬧上官府。

如此這般，福嫂也只能無奈的搖頭，並冀望阿七一路上平安好走。

最後，沒有人知道阿七的生死下落，有人說作惡多端，半夜被無名火活活燒死，也有人說他在坐船逃亡時溺斃了。但不管別人怎麼說，還是有人內心相信著，阿七一定在他們所不知道的地方，過著幸福快樂、自由自在的日子。

### 三、角色設計

#### (1) 白賊七：

人物個性聰明機伶，膽大無畏，口才流利，又具有演戲天份。本作品欲將男主角阿七角色有別於其他人物，使之更鮮明化，也帶點邪惡鬼魅的形象。因此便參考京劇臉譜，總合以上人物性格，設計異於常人的物面貌。角色服裝型態則參考一九八九年遠流出版社所出版的「繪本台灣民間故事—白賊七」一書，由王家珠繪製插畫，逗趣生動的表情將人物個性表露無遺，而富有裝飾性的畫風，更

凸顯出畫面的張力，畫面描繪細膩，更有許多台灣早期傳統建築以及市集活動圖片，參考價值極高（圖 5-8~5-11）。

京劇面相中，每種顏色與畫法都具有不同的意義，即使是相同的顏色，根據顏料的基底不同，又產生不一樣的意涵。此次設計以京劇中曹操臉譜（圖 5-12）作為參考，阿七與曹操兩人都具有聰明急智，又十分奸詐，黑色代表具有勇猛與智慧，白臉代表陰險奸詐。造型方面，兩頰的虎紋也是參考曹操臉譜設計，唯一有些不同的地方在於，本次是顛覆白賊七的騙子小人形象，因此為他加入正派的性格，而京劇中，紅色代表忠勇俠義之意（也有假好人、壞人做了點好事之意），所以於人物鼻樑上加上紅色花紋，也是全片中唯一有明顯顏色的部分，至於他臉上的紅紋是代表忠義的個性，還是假好人的意涵，就讓觀者自行解讀了，其角色設計如圖 5-13、圖 5-14：



圖 5-8. 王家珠筆下的白賊七



圖 5-9. 王家珠筆下的許財主

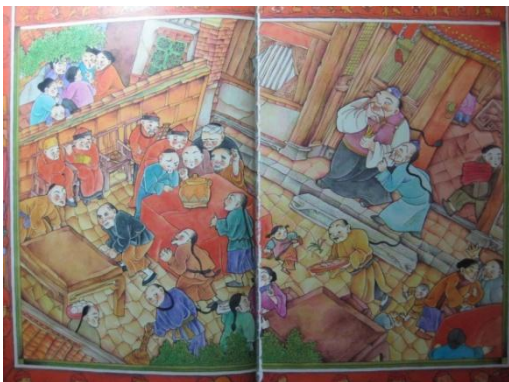


圖 5-10. 傳統建築與民眾



圖 5-11. 傳統村莊與市集活動



圖 5-12. 京劇臉譜—曹操（白奸臉）

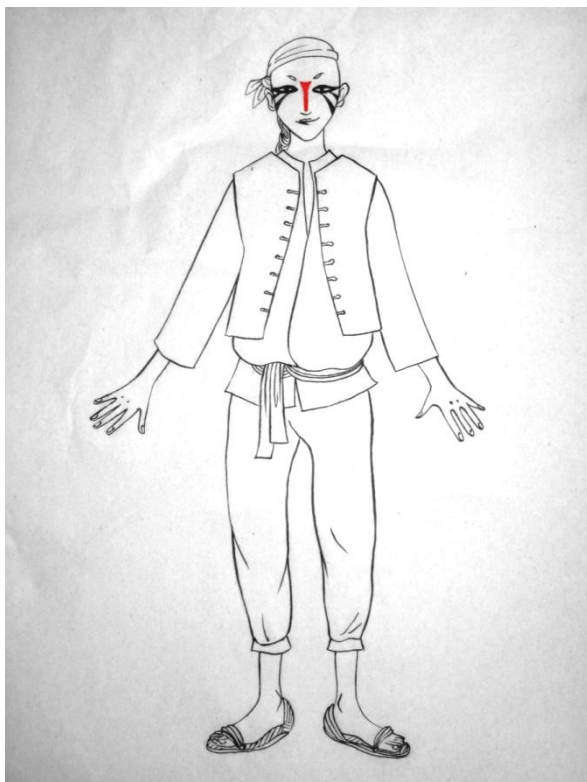


圖 5-13. 白賊七人物造型設計（全身）



圖 5-14. 白賊七半側面、側面、正面閉眼

(2) 趙員外：

有錢有勢，為人苛薄又吝嗇，喜愛收藏珍奇異寶。人物設計手指皮包骨，表現出手很小氣的樣子，但是體型卻是有點豐腴，手指上有許多飾品，表示對自己是比較寬厚的、豐衣足食的樣子（圖 5-15）。

(3) 傴僂老人：

人物設計成和藹可親，無憂無慮的樣子，讓人誤以為其乃無害之人，然而故事最後才發現原來老人不如表面的和善，藉此傳達「知人知面不知心」的道理。手中拿著趕鴨的竿子（圖 5-16）。



圖 5-15. 趙員外人人物造型設計



圖 5-16. 傴僂老人人物造型設計

(4) 旺財：

與其名相反，為村中貧窮的佃農，每期必須繳錢給趙員外。衣服寬鬆破舊，

營養不良，體型瘦可見骨，生活並不寬裕，因此臉上時常愁眉苦臉。手指關節較粗短，也沒有穿戴草鞋，以赤腳行走（圖 5-17）。

(5) 福嫂：

村外養鴨婦人，育有兩子，丈夫出海捕魚不幸溺斃，留下孤兒寡婦，自此便靠養鴨維持生計。個性樂觀無心機，生活雖苦，但不怨天尤人。因此人物設計臉上帶有一絲淺笑，穿著清代漢人婦女的褲裝，便於工作（圖 5-18）。



圖 5-17. 旺財人物造型設計

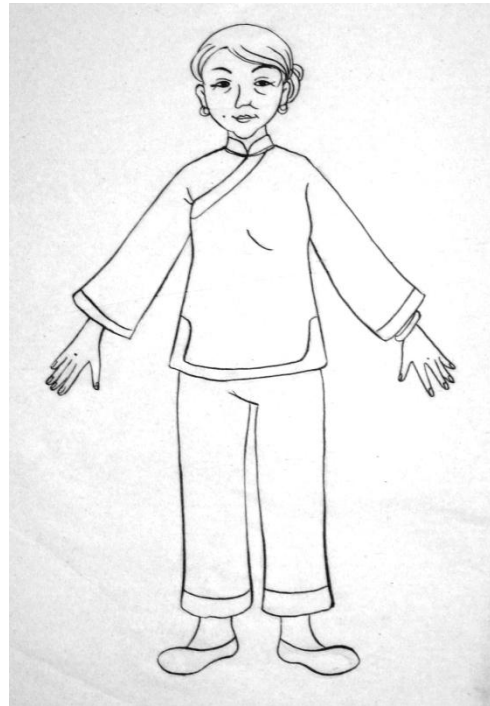


圖 5-18. 福嫂人物造型設計

#### 四、繪製分鏡與構圖分析

分鏡場景部份，遠景多以留白作處理，或是以電腦淡墨描繪山水。使用較多的人物或是局部特寫，由於分鏡數量龐大，因此研究者將節選幾幅分鏡作分析與介紹，其分述如下表 5-1~5-6：


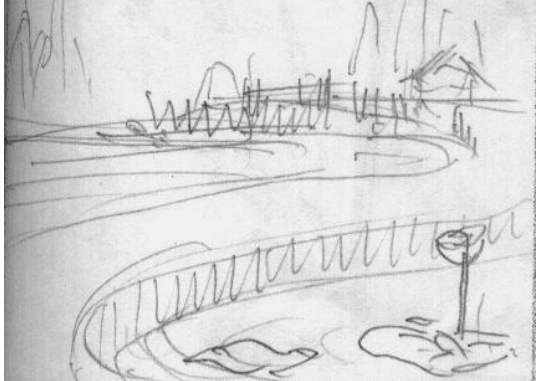
	<p style="text-align: center;"><b>特寫</b></p> <p>分鏡：阿七奸笑</p> <p>此為男主角阿七惡作劇或是行騙計謀成功後，會露出的招牌笑容，不露出全臉只露出半邊以及嘴角，無法看到他的眼睛，會更顯得奸詐狡猾。此景於動畫中出現兩次。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>中景</b></p> <p>分鏡：趙員外趕小販</p> <p>此景為趙員外趕走在門前擺攤的小販（阿七 飾），但不料卻禁不起珍奇異寶、花言巧語的誘惑，中了阿七的計。為靜態的圖片，畫面從右推至左，輔以文字旁白，達到看圖說故事的效果。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>特寫</b></p> <p>分鏡：阿七</p> <p>阿七於本片中首度露臉，自信滿滿的笑容顯示他毫無畏懼的個性。畫面右上方顯是人物名字，下方旁白簡略的說明人物性格，各角色登場皆套用此種模式。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>遠景</b></p> <p>分鏡：郊外風景</p> <p>此處拉遠到風景圖，依山傍水表示場景轉換至村郊。畫面由左推右，在拉近到趕鴨的傴僂老人。</p>

表 5-1：《白賊七》影片分鏡說明（一）

	<p style="text-align: center;"><b>特寫</b></p> <p>分鏡：傴僂老人發現聲音</p> <p>聚焦至老人臉，發現阿七的聲音，眼睛眨呀眨的。從遠景皆連特寫，畫面鏡頭較具變化。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>人物全身特寫</b></p> <p>分鏡：阿七拉筋</p> <p>阿七詭計的開始，假裝很辛苦的在拉筋。鏡頭由下往上，從腳拍到臉部再將畫面帶入全身，引導觀眾注意阿七的手部與腳部動作。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>遠景（剪影）</b></p> <p>分鏡：柳岸剪影</p> <p>利用剪影的方式，表現老人與阿七的相對位置，使用剪影的效果，讓畫面更豐富。</p>

表 5-2：《白賊七》影片分鏡說明（二）




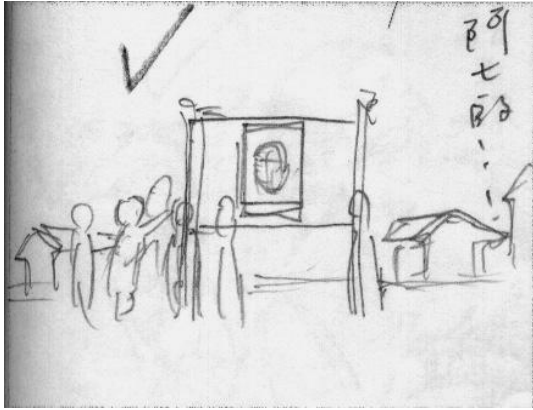
	<p style="text-align: center;">近景</p> <p>分鏡：老人駝背</p> <p>阿七解釋東洋密術的源由，進入想像畫面。腳下的兩隻鴨子一彎一直，暗喻老人的駝背矯正。背景留白，表示依然在想像情境中。</p>
	<p style="text-align: center;">遠景（剪影）</p> <p>分鏡：柳岸剪影</p> <p>接續前景的剪影，此時阿七與老人的位置對調，與前個鏡頭相呼應。</p>
	<p style="text-align: center;">特寫</p> <p>分鏡：阿七通緝圖</p> <p>由阿七臉部拉遠，才發現是張通緝圖，最後鏡頭停留在市集告示牌。</p>
	<p style="text-align: center;">遠景</p> <p>分鏡：市場告示牌</p> <p>接續上一景，此景背後可看出一些民間建築，與前方告示牌不成比例，用意在於凸顯告示牌。</p>

表 5-3：《白賊七》影片分鏡說明（三）


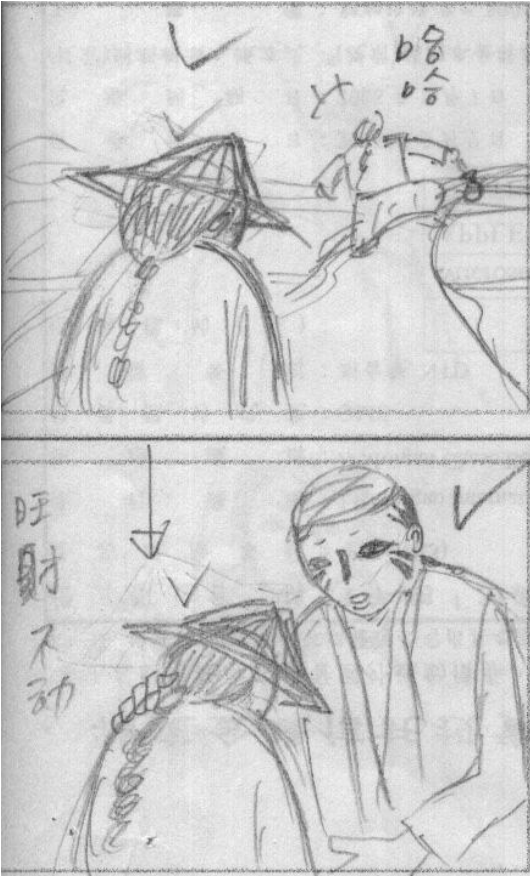

	<p style="text-align: center;"><b>特寫</b></p> <p>分鏡：趙員外奸笑</p> <p>突然出現的大臉，表明來者不善且來勢洶洶，右手搓著鬍子，肩膀微微聳動。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>中景</b></p> <p>分鏡：員外離開、阿七安慰旺財</p> <p>此景旺財不動，只有趙員外離去的背景轉換成阿七，表現出旺財將事情經過告訴阿七的樣子。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>近景</b></p> <p>分鏡：傴僂老人與福嫂</p> <p>傴僂老人與福嫂談話之幕，以側面的方式呈現兩者的相對位置，背景為福嫂家前院。</p>

表 5-4：《白賊七》影片分鏡說明（四）

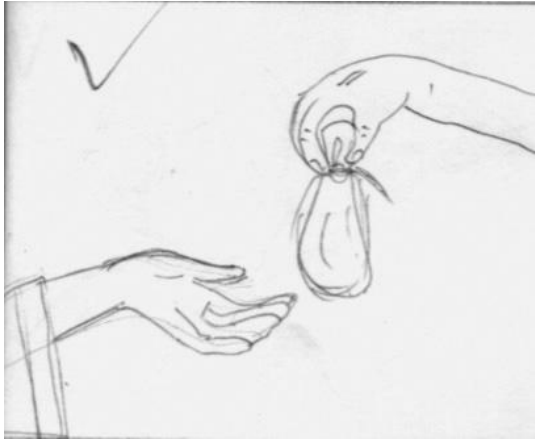

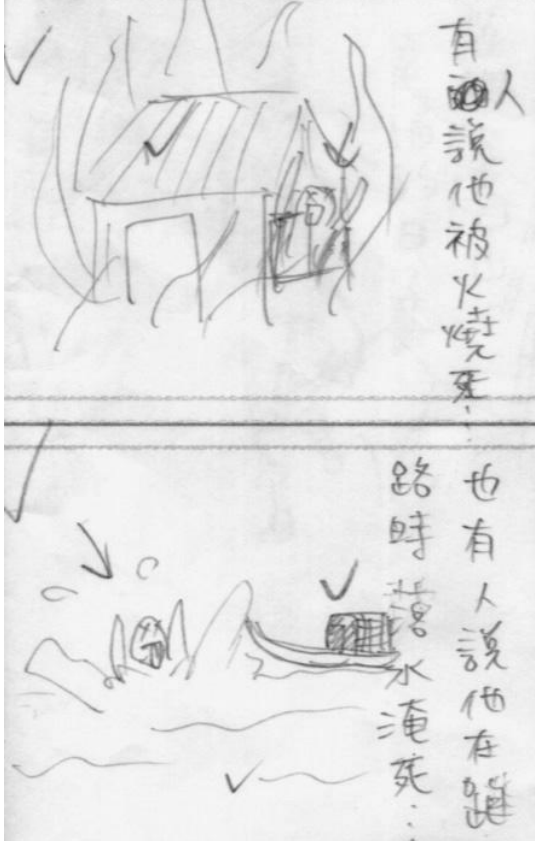
	<p style="text-align: center;"><b>特寫</b></p> <p>分鏡：手部特寫</p> <p>接續上一幕，老人在右福嫂在左，右邊的手進入畫面遞交前帶給左邊的手，有一手交錢一手交貨的意思。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>近景</b></p> <p>分鏡：福嫂回頭</p> <p>福嫂發現被騙後急忙回頭的模樣，讓動畫除了正面動態以外，也有從背後拍攝的動態。</p>
	<p style="text-align: center;"><b>中景</b></p> <p>分鏡：阿七被火燒、被水淹</p> <p>此兩幕為眾人謠傳阿七下場的想像畫面，以 Q 版的圖樣人物表現幻想，只有人偶臉上的圖樣可清楚知道眾人所說的就是阿七。</p> <p>海洋利用紙板一層一層的方式呈現，讓動畫除了水墨柔軟的線條以外，也有比較具體樣板的物件。</p>

表 5-5：《白賊七》影片分鏡說明（五）


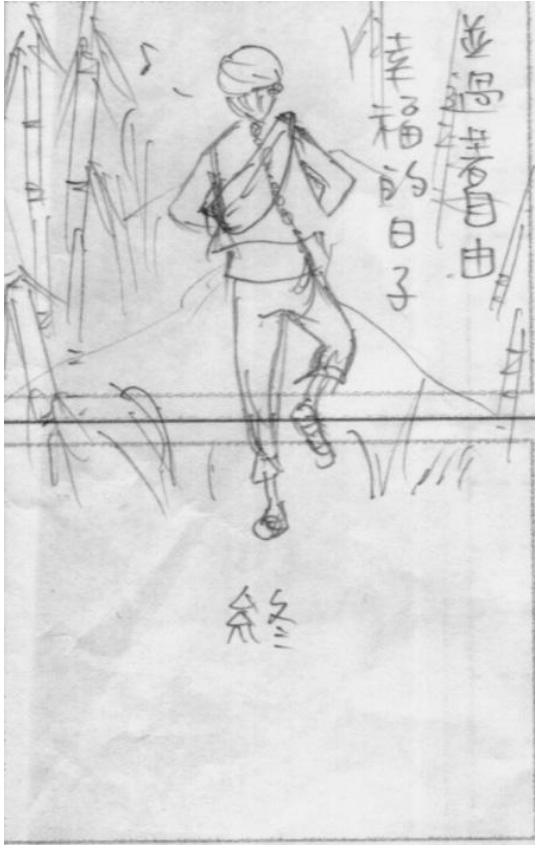
	<p style="text-align: center;">特寫（俯視）</p> <p>分鏡：旺財看天空</p> <p>以俯視的方式拍攝，有祈求上天的感覺，也有遙想思念的意涵。</p>
	<p style="text-align: center;">特寫、中景、遠景</p> <p>分鏡：尾聲</p> <p>最後一幕由阿七背後特寫慢慢走入畫面，走入竹林中後，又消失於竹林裡，從近拉遠至消失，讓觀眾留下想像空間。</p>

表 5-6：《白賊七》影片分鏡說明（六）

## 五、 音效蒐集準備

背景音樂利用網路搜尋國樂以及古樂，研究者也選用具中國風的遊戲音樂（圖 5-19），有別於傳統國樂，音域較為多元，提高作品的豐富性。另外片尾則是選用風潮有聲出版社所發行的「森林狂想曲」（圖 5-20），曲風較為現代，但卻是以傳統國樂樂器演奏，結合大自然動物的聲音，讓人宛如沐浴森林中。影片片頭使用

國樂「百鳥朝鳳」、遊戲音樂「美景」、「戲仙」、「心相悅」、「神木林·變調」、「驚」和「蒙難」，以及古樂「玉梅令」，片尾「森林狂想曲」共九首背景音樂，經研究者剪接修改而成。傳統國樂與古樂一般來說較不適合用於動畫背景音樂，美好的樂曲易搶盡畫面的風頭，又或者過於清淡，無法突顯畫面內容，因此研究者選擇幾首遊戲背景音樂搭配國樂與古樂，兩者交錯出現於動畫中，互補彼此的缺點，讓動畫更顯生動有趣。至於音效方面，研究者網羅國、內外音效網所分享的各種人聲、鳥聲...等，也有自遊戲中剪接音效，使影片氛圍熱鬧不冷場。



圖 5-19. 遊戲《新仙劍奇俠傳》

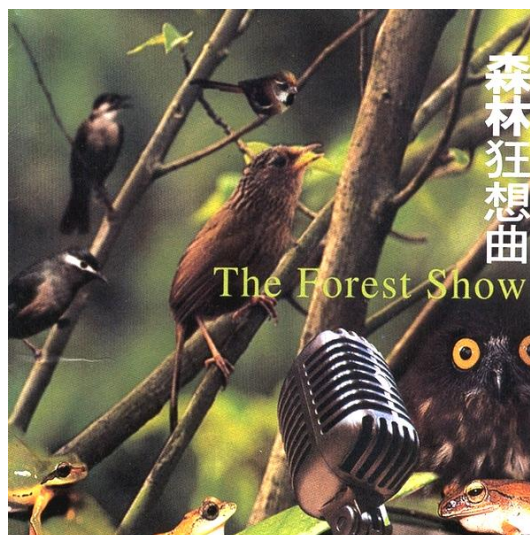


圖 5-20. 《森林狂想曲》CD

## 第五節 創作說明

《白賊七》動畫創作不只是說故事，人物動態也具備吸引觀者的特質，本創作雖然主旨為看圖說故事，但角色動態方面也不在少數，靜態圖片與動態人物交錯呈現，讓影片有動有靜。本節將對創作過程作進一步說明，從最一開始繪製原稿，再進入電腦進行上色調整，接著利用剪輯軟體製作動態並合成音效，最後匯出影片校正。

## 一、繪製圖案與場景

創作首先必須先繪製各分鏡角色的動態與背景，再掃描至電腦進行修圖。研究者利用電腦繪圖軟體，將繪製好的背景及人物以淡墨的方式上色，創造具有水墨渲染的效果。採用電腦繪圖軟體上色而非使用真實水墨，其用意有以下兩點：

### (1) 統一墨色以及暈染範圍

使用傳統水墨在宣紙上作畫時，水份控制無法統一，濃淡易產生差異，使用電腦繪圖可以輸入相同暈染數值，達到墨色濃淡、水份渲染程度一致，如此可減少角色動作時因色調上的差異而使畫面閃爍。

### (2) 減少失敗機率以及製作時間

在宣紙上創作時，若水份控制不當，容易暈染過度或是墨色過濃，若是一筆畫錯，整幅畫就必須重畫。爲了減少繪製時重作的機率，研究者便採用電腦統一上色，不但方便修改，不需要重複浪費紙張，也可大大縮短製作的時間。本動畫在人物、房舍、背景皆參考清代台灣社會的景像，人物穿著主要參考清代民間服飾，房屋造型則是參考王家珠所繪的《白賊七》爲藍本，再參考一些山水作品，繪製加工作爲遠景（圖 5-21、圖 5-22）。



圖 5-21. 水墨山水參考作品



圖 5-22. 水墨山水參考作品

繪製完所有原稿墨現後，接下來都是屬於電腦製作的部分。將掃描完成的圖檔匯入至剪輯軟體《After Effect》(簡稱 AE)之前，必須先整理圖檔的線稿、色調，並且將所有的動作合併成同一個檔案，之後才可以在 AE 中編輯成動態影片。以下就將步驟分為去背、調整色調、結合檔案以及對齊四個部份作說明：

### (1) 調整色調

首先必須將所有的圖片色調統一，尤其是屬於同個動作的圖片，色彩若有差異，畫面便會產生閃爍跳動感，此為水墨動畫應極力避免。首先，去除所有的色彩飽和度(圖 5-23)，使圖案變成灰階，再調整亮度及對比(圖 5-24)。但每張圖片原始色彩皆不相同，因此創作者必須依照每張圖色彩的差異去作些微的調整。



圖 5-23. 去除色彩飽和度



圖 5-24. 調整亮度對比，並留下些許紙張紋理

## (2) 去背

掃描至電腦的圖檔明度低且線稿模糊不清，因此將線條對比調高後，必須去除背景雜訊，使用多邊形套索工具選取人物部分（圖 5-25），反轉選取後刪除（圖 5-26），除了背景以及無動態的圖以外的動作圖檔皆須經過去背的步驟，過程較為繁複。



圖 5-25. 選取人物



圖 5-26. 去除背景

## (3) 結合成單一檔案

完成色彩調整的圖案動作，必須將同一個動態的圖片放在同一個檔案中（圖 5-27），複製於同個檔案後，刪除白色底圖（必須為透明無底圖），並依照動作順序命名及排列（圖 5-28），之後匯入 AE 編輯時便可清楚明白動態順序。



圖 5-27. 將同個動態的不同圖片放在同個檔案中



圖 5-28. 排列圖層順序以及重新命名

#### (4) 對齊

最後一個步驟就是將每個動作對齊，視情況決定對齊部分，例如人物奔跑時，從後方觀看，其高度會有差異，對齊方式就是對齊人物左右的寬度（肩膀或是腰臀），如圖 5-29。又或者側面觀看，人物會向前奔跑，因此便需要個別對齊人物移動的左右腳（圖 5-30）。這些必須由創作者一張張自行判斷處理，電腦軟體無法精準的將動作對齊。



圖 5-29. 左右對齊



圖 5-30. 個別對齊

## 二、 剪輯影片與音效合成

本創作爲達到復古泛黃的水墨風格，於影片建立時，皆在最上層覆蓋一層泛黃的宣紙材質，一方面可以使影片更像在宣紙上作畫，一方面也可以讓整部影片色調更爲統一。然而動畫若以一秒三十格影格來計算，一部六分鐘的影片就有一萬零八百個影格，假使所有動態皆放置在同個影片片段中，電腦配備性能不夠，容易造成電腦的負荷，軟體運行不順暢（俗稱 LAG），導致製作進度延滯。因此研究者將三至六個分鏡（視分鏡內動態多寡增加減少）製作成一個影片片段，建立分鏡片段專案，最後再將所有的分鏡片段專案匯入至同一個檔案，不但可以加快製作速度，校正後若發現有錯誤，也只需要針對錯誤的片段進行修改。

「特效」可使影片更顯豐富，而 AE 是剪輯軟體中特效製作極優的一套軟體，因此研究者在影片中加入數種特效，使影片不同於傳統水墨動畫。本創作中使用的特效有水波漣漪（圖 5-31、5-32）、火焰（圖 5-33、5-34）、光源（圖 5-35、5-36）和雪（圖 5-37、5-38）。水波漣漪用於回想時的轉場，比一般淡入淡出效果更好；火焰特效用於阿七被火燒，讓觀者感受到「火燒厝」的樣子；光源的使用可以明顯感覺到畫面的空間感，讓平面動畫感覺較立體。雪景則是依劇情所需。



圖 5-31. 水波漣漪特效



圖 5-32. 效果呈現

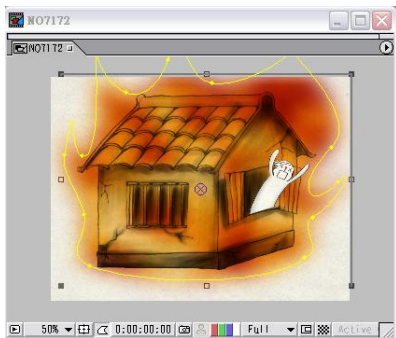


圖 5-33. 火焰特效



圖 5-34. 效果呈現



圖 5-35. 光源特效



圖 5-36. 效果呈現

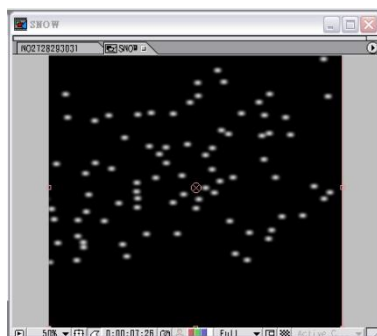


圖 5-37. 雪景特效



圖 5-38. 效果呈現

聲音可以說是整部動畫的激活劑，多了音效與背景音樂，影片就像擁有靈魂，動畫就變得更生動，因此選擇對的音效以及音樂是相當重要。必須網羅各種切合

主題的音樂，由於水墨動畫屬於中國式的創作，因此研究者只蒐集中國風的音樂，再根據各個片段進行發想，找尋最適合的背景音樂。然而選好的音樂也不是從頭到尾都適合，需借助音樂剪輯軟體，將不需要的部分剪除，留下需要的長度，此一步驟也可減少影片片段的檔案大小。

音效收集方面，中國大陸與美國有許多音效分享的網站，內容豐富齊全且數量龐大，各種音效分門別類，讓使用者可以快速搜尋到想要的音效，節省了研究者許多時間。許多單機遊戲的音樂音效也是製作動畫時很好的選擇，因為大多屬於剪接過的音源檔，使用者不需再自行剪接，然而卻有版權問題，但若是一般不發行的個人創作，基本上都是可以選用。

## 第六節 動畫創作詮釋

### 一、創作觀念

研究者於創作初期便想製作傳統手繪動畫，雖不符合市場趨勢，但研究者依然想讓觀眾體驗平面動畫不同於 3D 動畫的美。在呈現「傳統」的概念下，故事題材以及表現技法也是從傳統的方面著手，因此研究者決定以傳統民間故事為主軸，並以傳統水墨技法進行創作。而在表現傳統的同時，與科技技術結合也是相當重要的，取其優點加以運用，才是藝術家與設計工作者應具備的觀念，因此研究者便將電腦繪圖帶入本創作，藉由電腦帶來的高效率以及新技術，讓研究者可在短時間內完成動畫，其中又有特效使動畫更生動多元，達到「保存傳統」與「結合現代」兩個目的。

故事方面研究者除了閱讀台灣傳統民間故事以外，也參考國外的民間故事找尋創作靈感，並受到《令人顫慄的格林童話》的影響，認為許多熟悉的人、事、

物或許存在著另一個面向，也許在王子公主美滿的婚姻背後，存在著不為人知的險惡真相。記得曾看過一篇網路報導，宮崎駿大師名作《龍貓》，其實是改編一則日本真實兇殺案件，此種論述一出，震驚所有龍貓迷。研究者認為，不論文章報導是真是假，都是讓我們從另一個角度去思考，或許在《龍貓》溫馨感人的情節中，也隱含著更深沉的黑暗面。「道惡乎隱而有真偽，言惡乎隱而有是非。」莊子《齊物論》中提到，人因為被物象表面的相對是非所迷惑，因此無法得到事實的真相，這也是研究者的創作主旨，希望觀者能在觀看《白賊七》這部動畫時，能重新思考，並以不同的眼光去看待周遭的事物。

## 二、作品呈現

### (1) 動畫擷圖與動畫本

研究者取動畫擷圖數張，大致說明動畫過程。動畫本是將所有影格逐一排列而成的動畫書，讀者可藉由動畫本看到所有動態的中間影格，而其中也收錄了所有登場人物的介紹，包括阿七臉上紋飾的源由、員外與老人的個性，以及旺財與福嫂的家境背景，可讓觀眾更清楚明白人物性格與故事內容，其作品呈現如下表 5-7、表 5-8 與表 5-9：













表 5-8. 《白賊七》動畫本封面



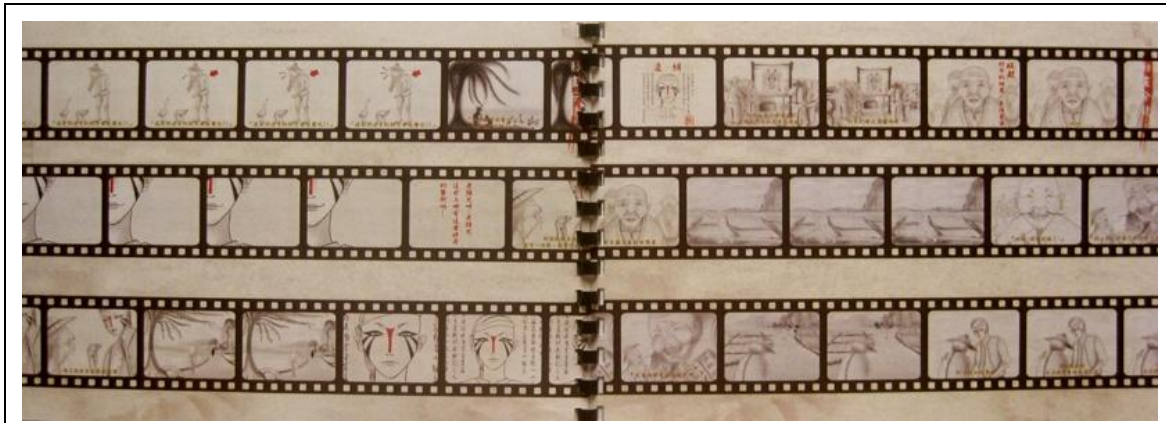


表 5-9. 《白賊七》動畫本內頁

## (2) 展場海報

本作品設計以水墨畫為概念，結合早期埃及壁畫中連續動態的圖來呈現白賊七於離開的情境。動畫結尾為白賊七離開村莊的背影，接連此幅海報，對白賊七結局有接續作用，由遠景接至近景，再轉為背影，最後則是白賊七招船的模樣，讓觀者清楚明白阿七的行經路線，如圖 5-39：

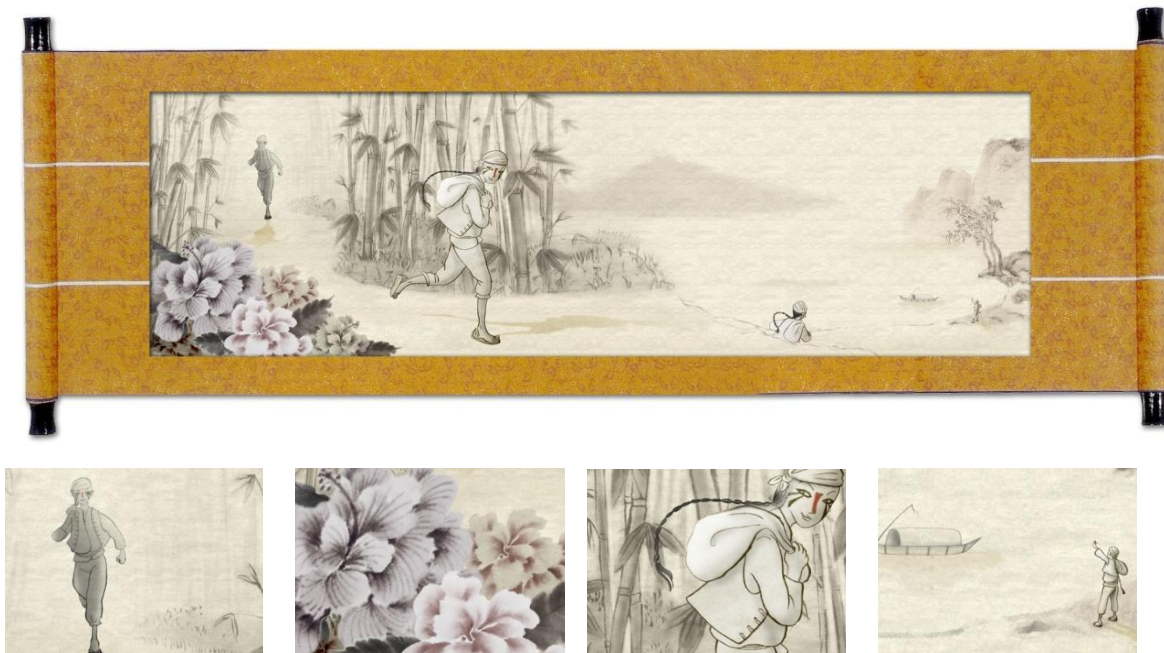


圖 5-39. 展場海報 (90cm x 45cm)

### (3) DVD 設計

封面設計乃結合各種動畫中所使用的圖像元素，如扶桑花、山水畫以及男主角阿七，並以宣紙的材質紋路為底，使整體與動畫風格一致（圖 5-40）。DVD 光碟也是使用花卉以及雲朵作簡單的設計，明度彩度偏低，突顯主題 LOGO 以及阿七臉上紅色紋路，與動畫概念相同（圖 5-41）。



圖 5-40. DVD 封面外殼設計



圖 5-41. DVD 光碟設計

### (4) 手翻書

手翻書在過去電視尚未發明的時候，一直是有趣的玩具，直到今日，許多動

畫短片亦會出手翻小書，可藉由雙手，感受動的樂趣。因此研究者也擷取片中較有趣的橋段，製成手翻書供現場觀眾翻閱，內容為阿七利用「東洋密術」欺騙僂儂老人，其畫面如下表 5-10：



#### (5) 酷卡

除了上述幾樣周邊商品外，研究者也設計了五款酷卡（圖 5-42~5-46），未來可作為明信片、宣傳 DM 或是大型海報，其設計元素依然是使用動畫內原件重新編排設計，設計理念分述如下表 5-11 與表 5-12：



圖 5-42. 酷卡 (一)



圖 5-43. 酷卡 (二)



圖 5-44. 酷卡 (三)



圖 5-45. 酷卡 (四)



圖 5-46. 酷卡 (五)

A vertical poster design, identical to Figure 5-42. It features the title '白賊七' in red calligraphic characters at the top, a small thief silhouette, a woman's face with a red mark, and large pink hibiscus flowers.	<p>酷卡設計一</p> <p>與 DVD 封面設計相同，主要想呈現扶桑花之美，主人翁阿七從後方探出頭，不知道方才又捉弄了誰。</p>
---	---

	<p>酷卡設計二</p> <p>將「阿七偷雞」的動態圖片經負片效果處理後，以四方連續的概念進行設計，以左右交錯的人像排列出奇妙的圖形，並隨機套用動畫標準色：黑、灰、白、紅。風格與水墨畫較為不同，也是研究者想創新的部分。</p>
	<p>酷卡設計三</p> <p>以「阿七逃亡」海報概念相似，從竹林中跑出的阿七，依然自信滿滿，絲毫感覺不出他遭到通緝。</p> <p>整體畫面偏綠，想呈現竹林中綠意盎然的氣氛。</p>
	<p>酷卡設計四</p> <p>山明水秀一直以來都是水墨畫的主題，此幅圖也是以山水風光為設計。平靜的水面上有自在的仙鶴，怡然自得、不受塵世所擾的模樣，暗喻阿七不在意世人的眼光與言語。</p>

	<p>酷卡設計五</p> <p>再度利用扶桑花表現出花團錦簇的花叢，「花」在本動畫中扮演著重要的角色，最後在阿七逃亡的路上才出現花團，代表雖然遭到世人的不諒解，但阿七的未來依然像春天一樣，充滿光明。</p>
---	---

表 5-11：《白賊七》酷卡創作說明

## 第六章 結論

本創作《白賊七》為研究者首次嘗試用電腦繪圖製做仿水墨風格的平面動畫短片。在創作初期，研究者藉由文獻資料的蒐整，了解動畫的製作模式與水墨動畫的歷史背景，並且分析中國動畫史上經典的動畫作品，結合傳統民間故事，期望能作為動畫創作的基礎。然而過程中遭遇了許多困難與瓶頸，無論是在技術層面或藝術美感層面，研究者認為仍有進步空間，也因此思考到傳統水墨動畫未來的發展空間以及可行性。本章將對創作的成果給予建議，並敘述水墨動畫的後續延伸的發展可能。

### 第一節 創作成果與建議

#### 一、創作成果展

關於作品的詳細介紹，研究者已於上一章節說明，本節將對成果發表的創作展作配置規劃的說明。本創作於二〇〇九年在國立台灣師範大學展出，展覽名稱為「十點有堂設計課，”點名叫我”」。展覽場地規劃以電視螢幕為主體，壁面掛上水墨海報，並以簡單的展覽台展示創作理念、分鏡稿、原畫集、動畫本、手翻書、DVD 以及五張酷卡（圖 6-1、圖 6-2）。由於動畫創作最重要的是影片內容，周邊作品只是輔助，因此大體上展場並無特殊設計，希望參觀者以作品內容為主而非展場裝飾。



圖 6-1. 展場配置圖



圖 6-2. 展場整體外觀

## 二、 整體建議

展場方面，除了壁面海報外，研究者認為尚可將整面牆以大圖輸出的方式覆蓋，只留電視播放動畫，使觀者可身歷其境感受水墨畫的魄力；或是可利用層板

規劃出視聽空間，讓觀眾可在視聽間裡慢慢欣賞動畫，較不會受到展場其它作品之影響。然而此次創作展整體上雖無如上述的特別設計，但靠著動畫的豐富音樂以及展場位置佳，也成功使觀眾將注意力集中在動畫片，這也是研究者所樂見的效果。

對於現代設計界，無論是已在工作的設計工作者，或是設計相關科系的學生對於動畫似乎興趣缺缺，除了動畫相關科系外，大部分的學生與設計家皆偏好平面設計，而內容也多傾向於國際社會、流行時尚或是尖端科技類，對於保存發揚傳統文化則是了了無幾，為此研究者感到相當遺憾。若能將屬於台灣特有的文化、民俗風情與傳統技藝表現於設計層面，對於台灣邁向國際也是一大助益，讓國外也能體驗台灣之美，這也是研究者期望台灣的藝術家、設計人能共同努力的方向。

創作方面，研究者遭遇到許多動畫製作經常遇到的挫折，一為人力問題，二是技術層面的困難。《白賊七》為研究者個人獨力完成之作品，從構思劇情、繪製草稿分鏡、人物設定到手繪完稿、電腦上色及剪輯，都需獨自面對，若沒有完善的計畫表，容易使進度延宕。而團隊合作可以使工作更有效率，可督促彼此，確實掌握製作進度。但是個人創作與團隊合作也各有優缺點，個人創作優點是進度可彈性調配，可按照創作者時間修改創作進度，故事內容以及分鏡、角色設計也可自由發揮。相對於團隊工作，自由度受限，故事情節、角色設計都必須經過團隊同意後才可通過，而要如何與其他團員的創作風格一致，也是相當困難，倘若團隊中有人進度落後，可能導致整個計畫延後。因此個人創作與團隊合作各有好壞，但不管是獨立作業或是小組分工，身為優秀的設計人，都要能自己完成，也能與他人配合。

關於技術層面所遭遇的問題，除了軟體功能的不熟悉以外，電腦週邊配備不足也使創作遇到許多瓶頸。個人創作缺點為創作者必須身兼多職，除了手繪技巧

以外，同時要具備電腦繪圖軟體的知識，也要熟悉各種音樂、影片剪輯軟體、轉檔軟體，因此研究者此次面對許多不曾接觸過的軟體，必須花更多時間去摸索，進度便隨即落後。但換個角度思考，這些創作經驗，都將累積成研究者本身的技能，未來在職場上便具備更多的優勢，只是提前讓創作者了解職場上可能遭遇的問題。

## 第二節 創作後續研究與發展

水墨藝術是極具中國色彩的傳統藝術表現型式，然而動畫技術則是源於西方，這種中西合併的創作手法，是相當值得提倡的表現手法。研究者在《白賊七》動畫創作中結合中國傳統藝術、台灣特有文化以及西方電腦科技，讓傳統與現代作結合，創造不同以往的藝術型態。經過此次創作，研究者認為水墨動畫的表現形式尚有許多值得探討研究的部分，研究者仍有許多無法付諸實行的想法，未來會不斷思考更多屬於傳統的創作手法，讓水墨藝術的美能夠結合各種技術來呈現給大眾。

本創作故事內容主要想傳達「看透表像，了解真相」的道理，希望觀者在看過本動畫後，除了對傳統水墨藝術有所理解外，也能重新反向思考以往認知上所謂「對」與「錯」的任何事物，事實有可能是另一個面向，或許能夠從中發現不一樣的結果，藉此想激發觀者想像力以及求知慾。

就創作風格而言，《白賊七》並無特別研究各流派的水墨風格，因此研究者認為可藉由熟悉各流派的技術與風格，轉換出屬於創作者心目中的水墨風格，使作品更有深度意涵。而如何能讓更多的民眾以更多元的角度去欣賞傳統繪畫以及傳統民間文化，也是所有藝術家必須正視與努力的課題，若能善用人們不可或缺的科技技術，例如電子裝置藝術結合傳統繪畫，或是將傳統文化融入虛擬實境，或許可讓大眾更容易接受藝術的陶冶，期待未來能繼續將傳統文化發揚光大。

西方的動畫技術影響著全世界，同時也在東方藝術產生巨大的影響，不論是台灣或是中國大陸的創作家，皆希望能夠在電腦動畫的領域，開創屬於中國文化的獨特風格。而在這動畫產業蓬勃發展的現代，如何能在這西方為首的藝術領域中開拓東方藝術的動畫技術，結合兩者截然不同的文化，創造更多元的表現形式，相信是所有華人動畫創作者應共同努力的目標。

## 參考文獻

### 書籍

1. 吳鼎武，1998，電腦動畫基礎，台北，松崗。
2. 施翠峰，1985，臺灣民譚探源·緒論，台北，漢光文化。
3. 施翠峰，1988，「白賊七仔」的文藝性，臺灣民譚探源，第 15 頁，台北，漢光文化。
4. 倪再沁，2005，水墨畫講—文人美學與當代水墨的世紀之辯，台北，典藏。
5. 凌育聖、廖淑燕校審，2006，Sergi Camara 著，動畫繪製技法大全，台北，新形象。
6. 桐生操，2002，令人顫慄的格林童話（三合一），台北，旗品文化。
7. 郝廣才、王家珠，1989，白賊七，台北，遠流。
8. 陳賢錫譯，2004，Chrit Patmore 著，動畫創作全覽：優質動畫的原理、實務和技術，The complete Animation course，台北，視傳文化。
9. 喬慰萱、林泰舟譯，2000，Richard Taylor 著，動畫技巧百科，Encyclopedia of Animation Techniques，台北，遠流。
10. 彭衍綸，2000，漫談白賊七故事，台北，雲龍。
11. 黃玉珊、余為政，1997，動畫電影探索，台北，遠流。

### 期刊

1. 毛一波，1960，臺灣故事傳說與大陸，臺灣風物，第 10 期，第 5 頁。
2. 石昌杰，2005，回看一場路線之爭的發生：臺灣動畫源起探索，文化視窗，第 76 期，30-33 頁。
3. 李道明，1990，歐美日動畫簡史，電影欣賞，第 46 期，4-23 頁。
4. 李道明譯，1990，Charles Soloman 著，動畫之定義，電影欣賞，第 46 期，24-25 頁。
5. 胡萬川，1993，臺灣民間文學的過去與現在，臺灣史料研究，創刊一號，25-26 頁。

6. 婁子匡，1962，臺灣民俗文藝試論，臺北文獻，第 2 期，81-96 頁。
7. 屠佳，1996，從中國水墨動畫說起，影響電影雜誌，第 74 期，34-47 頁。
8. 黃玉珊，1996，動畫的起源與發展，影響電影雜誌，第 74 期，49-64 頁。
9. 譚達先，2000，書評—《中國民間故事史》劉守華著，漢學研究，第 18 期，433-439 頁。

### 學位論文

1. 江義雄，2008，中國民間文學資源利用專題，碩士論文，國立清華大學中文所，新竹，清大人社院圖書分館發行。  
<http://www.lib.nthu.edu.tw/library/hslib/subject/cl/folk.html>
2. 呂振東，1999，電腦動畫於中國山水畫之運用，碩士論文，國立交通大學應用藝術所，新竹。
3. 卓英燕，2004，王詩琅臺灣民間文學作品之研究，碩士論文，國立花蓮師範學院民間文學研究所，花蓮。
4. 林美君，2005，中國水墨動畫的民族風格—以視覺圖像的內涵為中心，碩士論文，國立台灣師範大學美術學系在職進修碩士班，台北。
5. 范光義，2001，電腦動畫藝術應用中國文人山水繪畫元素之創作研究，碩士論文，國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所，台北。
6. 高惠珊，2004，水墨動畫《牧笛》的圖像詮釋研究，碩士論文，國立雲林科技大學視覺傳達設計系，雲林。
7. 張元祥，2005，複合動畫表現方式發展可能性之探討—「虛擬·真實」，左右手的交互思考，碩士論文，國立高雄師範大學視覺傳達設計研究所，高雄。
8. 陳伯拯，2004，以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性，碩士論文，中原大學商業設計研究所，桃園。
9. 陳啓耀，2004，3D 電腦動畫技術、視覺語言與特質之探討，碩士論文，國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術研究所，台北。
10. 黃寶雲，2005，3D 電腦動畫電影—台灣進入國際數位內容產業的契機，碩士論文，國立政治大學商學院經營管理研究所，台北。
11. 廖純瑩，2006，廣義「兩兄弟」型民間童話探析—以《中國民間故事全集》為

- 對象，碩士論文，國立台南大學語文教育學系，台南。
12. 劉冠麟，2006，Macromedia Flash 整合手繪 2D 動畫之創作研究—以「火車旅人」為例，碩士論文，國立嘉義大學視覺藝術研究所，嘉義。
  13. 鄭阿財，1998，臺灣民間故事傳承與變衍的文化意義，臺灣民間文學學術研討會論文集，胡萬川（編），國立清華大學中文系，南投，省文化處。34-35 頁。
  14. 賴俊傑，2008，應用中國文人畫中禪宗美學特質之水墨動畫創作，碩士論文，亞洲大學資訊與設計學系，台中。

### 網路

1. Xu Ying, and John A. Lent, 2002, Te Wei and Chinese Animation: Inseparable, Incomparable. World Wide Web, [http://mag.awn.com/?article\\_no=1340](http://mag.awn.com/?article_no=1340), 2009.5
2. 陳維元，2005，媒體科技與傳統文化的結合—專訪【頑石創意】及其作品《赤壁懷古》。 [http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f\\_ART\\_ID=89142](http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f_ART_ID=89142)，2009 年 5 月。