

動畫世界：創造虛擬世界的魔法仙子-唐瑋明

採訪/撰稿：魏婷婷 時間：2000

期待做這樣的一個訪問,已經很久很久了,也知道從事此項工作的人常被時間追著跑,跟本沒有從容的時間來做訪問,於是趕在截稿之前,邀請中視目前地一把交椅的動畫師---唐瑋明小姐幫我完成此次的訪問,希望訪問的內容能夠讓讀者稍稍了解動畫師這項工作的甘苦。

初次見面,唐動畫師親切的要我稱呼她為唐姐,一時拉近了彼此的距離,同時也知道唐姐手邊尚有許多作品等著她去完成,所以在分秒必爭的情況下,開始了以下的訪問。

Q1.請問動畫師講述一下個人簡歷與入行經過。

A1.民國64年國立藝專畢業,本身學習美術設計,也拜師學習國畫與西畫的技巧.畢業後同時考取聯廣與中視,深思熟慮後選擇進入中視,最出從事平面設計,作品完全用手畫,顏色方面比較單調,變化較少,10年前中視改組,重新開始學習電腦,用電腦來繪圖,一直到今天在中視已過了25個寒暑。

Q2.從事動畫長達十年最滿意的作品是什麼?

Q2.因為是在電視台工作,作品範圍很大,不聲枚舉;目前中視的連續劇和綜藝節目都有做,印象最深的是10年前第一個作品"一路發"最近的則是鐘魁的戲劇效果及過年的特別節目。

Q3.所謂動畫的定義是什麼?

A3.動畫,簡單來說就是將一平面的圖畫(死的),做成一個動態的圖檔(活的).在過去來說是用單張的圖或是畫,也就是用平面的東西,一張一張去對位;而現在則可以使用2D.3D上的動態軟體來幫助,不管是卡通也好,節目效果也好,廣告使用都與過去有相當大的不同。

Q4.如何來化動畫?

A4.這可分為2D與3D來說明---

2D:先畫一個圖檔,然後去想構圖要如何安排

例如:前後,遠近的順序

3D:先畫一個模形。

例如:杯子,然後決定杯子的質感,杯子的陰暗與光亮,以及所想看到的方向,甚至杯子從何處轉出等等。

Q5.從事動畫這一行,應具備什麼條件?

Q5.第一項興趣很重要,屁股要做的住,才能慢慢一點一點去修改東西,去長時間的等待作品完成.第二項擁有美學概念則有益於在構圖與色彩方面的配置,一般來說會比無美學底子的人路好走.第三項最好有電腦基礎,軟體'硬體'都需具備,才能夠事半功倍.但是最重要的還是要有興趣,非科班出身者亦能憑著本身的興趣,去鑽研'去探討'去修正,一步一步的做出成績來。

Q6.最常用來做動畫的工具,軟'硬體設備為何?

A6.一般來說動畫的工具不外乎光筆'滑鼠;在硬體方面一般的PC即可,而工作站則較常用Silicon Graphics在軟體方面,2D為Photoshop'Painter,在合成方面則用After Effect'3D Composer,為Houdini,而Bryce3D則常用於風景類造型上,例如:山'水'天空等。

Q7.動畫未來的發展?

A7.還會有很大空間,不單只是單純的動畫而已,以Game來說已經出現虛擬空間,所謂的虛擬間是將不存在於現實的場景表現出來,再把演員(人物)非真實的放到此一虛擬空間上.而虛擬在走下去,如果電腦的速度夠快的話,很可能將來連真人都能夠走入電腦裏.這些東西是要靠所有從事電腦這一方面的大眾互相努力,無論是在軟體'硬體,還是在繪圖'寫程式的每一個人身上,相信未來的發展會越來越好。

Q8.從事動畫師這10年來的心得與感想。

A8.這10年一路走來只有兩個字可以形容---很累...以電腦來繪圖,不像用筆和紙畫圖這麼單純,有錯誤的地方修一點即動全體;必須重新算圖,重新給予電腦參數,這是很麻煩的.況且動畫是不以物體大小來區分難易度,而是以物體的複雜程度來區分.現在的人可以從學校學習到美術構圖或軟體知識,對日後進此行業有很大幫助;以前的人就必須從畫筆轉換成用光筆'滑鼠來畫,對於我們來說會有一段時間會很辛苦,要去慢慢轉換,慢慢調適,所以說現在的人是比較幸福的。

Q9.從事動畫最大的成就感是什麼?

A9.最大的成就感在於當你完成一樣東西時,那種心情是很高興很高興的:尤其是當這個東西開始在運作的時候,會覺得這樣的東西我是怎麼做出來的,怎麼會有這樣的構思,這也就是動畫它迷人的地方.

Q10.為什麼會覺得它有趣呢?

A10.覺得做動畫有趣是在於一個物品的完成是一群人的組合;由不同畫風,不同運用軟體'硬體的人在一起工作.每個人都有各字專精的技巧,再做東西的同時也學習到平常都不會去注意的地方;也能夠在這麼短的時間內去吸收他人的意見,可以在討論之中相互交換心得,是有許多好玩的地方.例如:本來只想做做一個萬花筒,但是經由許多人的協助與討論,其結果是可以做出比萬花筒更好'更漂亮的東西.

Q11.對未來有哪些期許?

A11.動畫是能夠把畫面的質感提昇,但並非每個畫面都要靠動畫來處理,因為動畫到底滿假的;所以還是要互相的搭配.例如:拍出來的東西要美,再與電腦工作做一個結合,讓畫質更提高'更漂亮.因此動畫像個化妝師,只是作化妝的工作,如何把東西修飾的更好而已.因為在電視台工作,2-3天就要趕出一個成品,其精細度不是很理想,質感也不高;常常被時間趕得結果就會覺得力不從心,所以非常希望在未來能夠集大眾之力量,靠製作公司的組織,而非靠這個人力作室;群體的力量其發展空間會較大.例如:國外的電腦動畫,每人各司其職,分工合作;只為求畫面美'質感好,而現在台灣做電視太速食了,在品質上無法達到盡善盡美;反觀臨近的日本,甚至香港也已達水準.有機會的話,新一輩的人才能夠呈現更好的東西.

做了以上簡短的訪問,非常感謝唐姐百忙之中抽空幫忙;也深深覺得這些寶貴經驗,是不可多得的.這讓我也學習到許多關於動畫的知識.如何,心動不如馬上行動,一起加入動畫師的行列吧.

作品一覽表:

80年	婆媳一家親	中視	八點檔
	雞蛋碰石頭	中視	綜藝
	婆媳過招70回	中視	八點檔
81年	男人活該	中視	單元劇
	軍官與淑女	中視	八點檔
82年	超級女巡按	中視	八點檔
	玫瑰豪情	中視	八點檔
	黃土地外的天空	中視	八點檔
83年	今夜不打烊	中視	綜藝
84年	那一年我們都很酷	中視	八點檔
	聯考必勝	中視	社教
	飛躍姍海關	中視	綜藝
	飛躍黃金線	中視	綜藝
	詹典嫂	中視	閩南語連續劇
	媽祖拜觀音	中視	八點檔
	天師鍾魁	中視	八點檔
85年	大巡按蕃薯官	中視	單元連續劇
	草地英雄	中視	閩南語連續劇
	天師鍾魁(續集)	中視	八點檔
	天公疼好人	中視	八點檔
86年	苦戀-可愛的仇人	中視	八點檔
	台獨份子	中視	八點檔
	金色夜叉	中視	八點檔
87年	非常關係	中視	綜藝
	陶叔叔的寶貝故事	中視	社教
88年	香蕉新樂園	中視	八點檔